

Suplementos compilados

Raças	2	Tengu	18	Médico de Salistik	94
Bons (e maus) costumes	2	Velocis.....	19	Mestre da fúria fria	96
Golens Despertos.....	2	Voracis.....	19	Vigilante Mascarado	98
Suraggel e o mundo dos deuses..	4	yidishan.....	19	xerife de Azgher	100
Raças Condicionais / variantes ..	5	Classe.....	20	Toques Finais.....	103
Anão de Svartalfheim	5	Arcanista	20	Perfis De Personagem	105
Elfo de Alfheim	5	Bárbaro.....	20	Perícias	106
Jotunn	6	Bardo.....	21	Poderes Gerais	107
Vanir	6	Bucaneiro	22	Poderes De Combate	107
Anão de ghanor.....	7	Caçador	23	Poderes De Destino	111
Elfo de ghanor	7	Cavaleiro	24	Poderes de Magia	114
Gigante	7	Guerreiro	24	Poderes Concedidos	116
Hobgoblin De Ghanor	7	Inventor	30	Escola De Combate	118
Meio-elfo de ghanor	7	Ladino	31	Equipamentos	119
Aberrante de ghanor (variante de lefou)	8	Lutador	33	Novas armas	119
Raças novas	8	Miragem	34	Novas armaduras E Escudos ..	123
Bugbear	8	Místico	36	Itens Gerais.....	123
Ceratops	8	Nobre	43	Itens Superiores	131
Centauro	9	Samurai	43	Materiais especiais novos	133
Elfo-do-Mar	9	Origens	49	Itens mágicos específicos	137
Finntröll	9	Origens Condicionais.....	49	As Runas Mágicas	140
Gnoll	9	Origens Regionais	49	Artefatos	143
Harpia	10	Deuses e remanescência.....	61	Magias Novas	145
Hobgoblin	10	Novas devoções	61	Regras	152
Kaijin	10	Remanescência	63	Idiomas	152
Kallyanach (Ryuujin)	11	Distinções	64	Objetivos Heróicos	152
Kappa	11	Distinções em jogo	64	Regra de Idade	154
Kobolds	12	Admissão	64	Desvantagens Gerais	160
Mashin	13	Usando Distinções	65	Um Favor para A Sombra	163
Meio-Orc	14	Aeronauta Goblin	67	Overdose de Mana	166
Minauro	14	Andarilho do horizonte	72	Persona Non Grata	166
Moreau	14	Arcano de Guerra	73	Questão de caráter	166
Nagah	16	Arqueiro Arcano	74	Regra de alimentação	171
Nezumi	17	Caçador de Dragões	77	Invocações de Final Fantasy Para	
Ogro	17	Cavaleiro do corvo	79	Tormenta 20	171
Orc	17	Cavaleiro da redenção	81	Invocações	173
Pteros	17	Cavaleiro silvestre	82	Chocobos	177
Qunari	18	Chapéu Preto	84	Sumo-Sacerdotes	179
Sátiro	18	Gigante Furioso	86	Tipos de descanso	179
Tabrachi	18	Guardião da Realidade	88	Descanso Curto	179
		Inquisidor de Wynna	89	Descanso Longo	179
		Irmão inseparável	91	Regra de Grupos Retirada de Fim	
		Lobo Lunar	93	dos Tempos	180

RACAS

BONS (E MAUS) COSTUMES

A ideia dos costumes é que funcionem como os antigos traços raciais alternativos de Tormenta RPG, só que mais voltados para os hábitos e maneirismo da própria raça que mais influenciam o personagem dentro dos aspectos culturais que seu povo já possui.

Diferente das origens, costumes não refletem as condições de criação ou a maneira como o personagem viveu sua infância ou juventude. São traços mais intrínsecos do que sua raça representa na sociedade e a forma como reflete os aspectos dos deuses que as criaram. Cada costume substitui uma habilidade de raça da lista inicial, às vezes específica, outras à escolha do jogador. Para ilustrar melhor essa ideia, vou apresentar abaixo alguns exemplos de costumes para minhas três raças favoritas de T20.

Anão. *Adepto da Pólvora.* Você acredita que a pedra-fumaça é um presente de Tenebra, um minério como qualquer outro que deve ter trabalhado e transformado. Você recebe proficiência com armas de fogo e pode fabricar armas de fogo, munições e bombas pagando um quarto do preço em matéria-prima, ao invés de um terço. Substitui Tradição de Heredrimm.

Dahllan. *Artesã Natural.* Você pode lançar a magia Transmutar Objetos (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Substitui Armadura de Allihanna (habilidade mágica).

Goblin. *Veia de Espadas.* Sempre que sofre qualquer dano de corte ou perfuração, você pode gastar 1 PM para criar uma espada com a qual seja proficiente. A espada dura até o final da cena, depois se dissolvendo em uma poça de sangue. Você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com essas espadas. Substitui Engenhoso.

Qareen. Amigo da Magia. Você recebe resistência a magia +2. Substitui Resistência Elemental.

GOLENS DESPERTOS

Entre as raças disponíveis para personagens jogadores em Tormenta20, é apresentado o golem em sua versão mais comum — o golem de ferro elemental médio. As habilidades a seguir expandem essas regras e permitem criar outros tipos de golens despertos.

Força +1, Carisma -1 (cumulativo com Chassi e Tamanho).

Chassi. 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). Além disso, escolha um material para seu chassi entre os abaixo.

- **Barro.** Constituição +2. Seu deslocamento não é afetado por terreno difícil e você passa automaticamente em testes de Acrobacia para passar por espaços apertados. Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água.

- **Bronze.** +1 em dois atributos. Seu deslocamento não é reduzido por armaduras pesadas ou excesso de carga. Sua armadura não é acoplada ao seu corpo; você pode removê-la e colocá-la no tempo normal, mas ela conta em seu limite de itens vestidos.

- **Carne.** Constituição +2, Força +1, Carisma -1. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe imunidade a metamorfose e trevas, mas não pode escolher elemental (água ou fogo) ou vapor como sua fonte de energia, e dano mágico de fogo e frio o deixa lento por 1d4 rodadas.

- **Espelhos.** Carisma +2, Sabedoria +1, Constituição -1. Quando uma criatura em alcance curto usa uma habilidade de classe que você possa ver, você pode gastar 1 PM para copiar essa habilidade. Até o fim do seu próximo turno, você pode usá-la como uma habilidade de raça (se ela usar

um atributo para algo, use seu Carisma). Se copiar outra habilidade, você perde a anterior.

- **Ferro.** Força +1 e Constituição +1. 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.
- **Gelo Eterno.** Constituição +2. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe imunidade a frio e redução de fogo 10, mas não pode escolher elemental (fogo) ou vapor como sua fonte de energia.
- **Pedra.** Constituição +2. Você não pode correr e seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Você recebe redução de corte, fogo e perfuração 5.
- **Sucata.** Força +1 e Constituição +1. Seu deslocamento é 6m, mas não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga. Quando recebe cuidados prolongados com a perícia Ofício (artesão), sua recuperação de PV aumenta em +2 por nível nesse dia (em vez de +1).

Golem de Espelhos

E Habilidades de Classe

O chassi de espelhos permite que um golem copie habilidades de classe de outras criaturas. Habilidades de classe são explicadas em detalhes em Tormenta20, Capítulo 1. Lembre-se de que cada magia fornecida por uma classe é uma habilidade individual.

É possível também copiar habilidades de ameaças. Qualquer magia fornecida pela habilidade Magias, bem como qualquer habilidade com o mesmo nome de uma habilidade de classe, é considerada uma habilidade de classe.

Criatura Artificial. Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a cansaço, efeitos metabólicos e veneno. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir, mas não se beneficia de cura mundana e de itens da categoria alimentação. Você precisa ficar inerte por 8 horas por dia para recarregar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (golens não são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Por fim, a perícia Cura não funciona em você,

mas Ofício (artesão) pode ser usada no lugar dela.

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.
 - **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 outra magia de 1º círculo.
 - **Vapor.** Seu corpo é movido por vapor e engrenagens. Você é imune a dano de fogo; se fosse sofrer dano desse tipo, em vez disso seu deslocamento aumenta em 4,5m por 1 rodada. Entretanto, dano de frio deixa-o lento por 1 rodada. Você pode gastar uma ação padrão e PM para soprar um jato de vapor escaldante em um cone de 4,5m. Criaturas na área sofrem 1d6 pontos de dano de fogo por PM gasto e ficam em chamas (Ref CD Con reduz à metade e evita a condição).
- 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.
- Tamanho.** Escolha seu tamanho da lista abaixo.
- **Pequeno.** Destreza +1.
 - **Médio.** Sem ajustes.
 - **Grande.** Destreza -1.
- Longevidade.** Indefinida.
- Devotos.** Qualquer.

SURAGGEL E O MUNDO DOS DEUSES

Pequenas diferenças para aggelus e sulfure conforme sua descendência não são novidade. Já apareciam em O Panteão D20, mas apenas para alguns deuses — e eram apenas diferenças cosméticas, sem efeito em jogo. Tudo isso muda agora.

Como já explicado, os deuses de T20 não serão mais considerados totalmente bons, maus, ordeiros ou caóticos (pelo menos a maioria deles). Isso vale para suas crias: seres celestiais, abissais e infernais podem se originar de qualquer Reino dos Deuses, com maior ou menor frequência. Um anjo nascido nos pântanos venenosos de Venomia? Um demônio bestial erguendo-se nos campos floridos de Vitalia? Eventos raríssimos, claro, mas não mais impossíveis.

Isso significa abrir muito o leque de opções para os suraggel. Não importando se aggelus ou sulfure, você pode descender de criaturas nascidas em qualquer dos reinos. Aggelus com traços de deuses malignos, sulfure com traços de deuses bondosos.

Mais de vinte traços raciais variantes para suraggel são listados a seguir, nomeados conforme cada Reino dos Deuses e outros mundos planares (todos detalhados no acessório Mundos dos Deuses). Você pode substituir sua Herança (Celestial ou Abissal) por qualquer deles. Atenção: alguns trechos a seguir fazem referência a regras contidas em Tormenta Playtest 1.1, disponível para os apoiadores da campanha Tormenta20.

Outro aviso: estes mundos (ou seus deuses) talvez não estejam exatamente iguais quando Tormenta20 chegar. Eu disse talvez? Alguns com certeza não estarão iguais!

Herança de Al-Gazara. Devido à presença do puro caos primordial em seu sangue, você recebe +1 em um atributo aleatório escolhido pelo mestre (ou role 1d6).

Herança de Arbória. Como parte do Ciclo de Allihanna, você recebe os benefícios da habilidade Forma Selvagem do druida (escolha entre Ágil, Serrateira ou Veloz). Caso adquira esta habilidade novamente, seus bônus acumulam.

Herança de Chacina. Pela ferocidade de Megalokk, você recebe os benefícios da habilidade Forma Selvagem do druida (escolha entre Predadora ou Resistente). Caso adquira esta habilidade novamente, seus bônus acumulam.

Herança de Deathok. A mudança constante faz parte de sua alma. Escolha uma perícia, treinada ou não; você recebe +2 em testes com essa perícia. Todas as manhãs você pode trocar esse bônus para uma perícia diferente.

Herança de Drashantyr. Graças ao imenso poder elemental dos dragões, você recebe resistência a dano 5 contra frio, trovão, fogo, ácido, eletricidade e trevas.

Herança de Kundali. Por seu espírito protetor, mas também opressor, você recebe +2 em manobras de agarrar, derrubar e separar.

Herança de Magika. Seu sangue é abençoado por Wynna. Você recebe +1 PM e sua recuperação de pontos de mana com descanso aumenta em uma categoria: PM igual a seu nível em condições desconfortáveis, o dobro de seu nível em condições normais, e assim por diante. Veja em “Recuperação Variada”.

Herança de Nivenciuén. Mesmo que o Reino de Glórienn tenha sofrido um destino terrível, a antiga soberania élfica ainda permeia seu sangue. Escolha um traço racial dos elfos entre os seguintes: Graça de Glórienn, Herança Feérica, Sentidos Élficos. Você tem esse traço racial.

Herança de Odisseia. Sua alma está sempre preparada para problemas! Você recebe +2 em testes de Iniciativa e em testes de Percepção para notar a presença de inimigos.

Herança de Ordine. As forças da lei e ordem em sua alma afetam suas ações, mesmo sem seu conhecimento. Você recebe +2 em seu bônus total para testes que não envolvem rolagens de dados (ao escolher 1, 10 ou 20). Veja em “Testes sem Rolagens”.

Herança de Pelagia. Seu espírito é plácido e imperturbável como o oceano. Você sempre pode escolher 10 em testes, como se não houvesse pressão.

Herança de Pyra. Em algum lugar dentro de você, sempre existe uma segunda chance. Você pode gastar 2 PM para repetir um teste de Fortitude, Reflexos ou Vontade que tenha recém realizado.

Herança de Ramknal. Escolha entre Enganação, Furtividade, Ladinagem, Malandragem. Você recebe +2 na perícia escolhida.

Herança de Serena. Você recebe Defesa +2 contra qualquer oponente que você não tenha atacado, nem causado qualquer dano ou efeito nocivo.

Herança de Skerry. Descendendo de antigos e poderosos seres do mundo sklirynei, você carrega sua força de criatividade. Seu custo para construir itens com a perícia Ofício é reduzido para 1/4 do preço do item, em vez de 1/3.

Herança de Solaris. Pelo poder de Azgher, você recebe +1 em todos os testes de perícia, apenas durante o dia.

Herança de Sombria. Pelo poder de Tenebra, você recebe +1 em todos os testes de perícia, apenas durante a noite.

Herança de Sora. Os espíritos ancestrais planares abençoam sua perseverança e persistência. Você recebe +2 em todos os testes de perícia estendidos.

Herança de Terápolis. O conhecimento de Tanna-Toh protege você contra todas as mentiras. Você recebe +2 em testes de Vontade. Além disso, você pode fazer testes de Vontade contra ilusões automaticamente, sem precisar interagir com elas.

Herança de Venomia. Ser escorregadio faz parte de sua natureza, gostando disso ou não. Você recebe +2 em testes para evitar manobras de combate. Além disso, você também torna-se treinado em Enganação.

Herança de Vitália. A força da vida corre intensa em seu sangue. Você recebe +2 PV e

sua recuperação de pontos de vida com descanso aumenta em uma categoria: PV igual a seu nível em condições desconfortáveis, o dobro de seu nível em condições normais, e assim por diante. Veja em “Recuperação Variada”.

Herança de Werra. Para você, todos os tipos de armas — incluindo improvisadas, ou até mesmo aquelas jamais vistas neste mundo — são consideradas familiares.

RAÇAS CONDICIONAIS / VARIANTES

Raças novas assim como a lista anterior, mas são sujeitas a aprovações do narrador para o uso de acordo com a estória do personagem criado.

ANÃO DE SVARTALFHĒIM

Os mais astutos e talentosos artesãos, alquimistas e cientistas dos Nove Reinos, responsáveis por construir e aperfeiçoar as armas que os deuses irão brandir no dia do Ragnarok.

Habilidades de Raça

Inteligência +2, Constituição +1, Carisma -1

Caminhar entre os Reinos. Você usa as fendas entre os reinos para se mover sem ser detectado. Você aprende e pode lançar a magia Salto Dimensional (atributo-chave Inteligência), mas só pode lançá-la sobre si mesmo. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

Pacifista. Violência é sempre o último recurso para um anão. Você recebe +5 em Diplomacia e Furtividade e sempre fica abalado durante o primeiro turno de um combate.

Tecelão do Improvável. Você é capaz de usar materiais “impossíveis” como o canto dos pássaros, o aroma do orvalho ou o choro de uma criança, como matéria-prima para fabricar itens. Para você, o custo de fabricação de qualquer item mundano é um quinto do preço, ao invés de um terço.

ELFO DE ALFHĒIM

Duas raças ancestrais que dividem uma mesma origem, os elfos luminosos (Ljósálfar) são seres pálidos de pele quase translúcida e olhos

brilhantes, enquanto os elfos negros (Dökkalfar) têm a pele variando em tons de grafite e características insetóides.

Habilidades de Raça

Destreza +2, Inteligência +1 (Ljósálfar); Força +2, Carisma +1 (Dökkalfar).

Armamento das Sombras (Dökkalfar). Você pode gastar 1 PM para cobrir sua arma com energia das trevas. Sua próxima rolagem de dano com a arma nesta cena causa +1d6 pontos de dano de trevas.

Armas Luminosas (Ljósálfar). Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para criar uma arma que saiba usar feita de luz sólida. A arma dura até o fim da cena ou até você soltá-la, é considerada mágica e fornece +1 em testes de ataque.

Filho da Luz (Ljósálfar) Você recebe +2 em Percepção, visão no escuro e imunidade às condições cego e ofuscado.

Ser das Sombras (Dökkalfar). Você recebe visão no escuro, deslocamento de escalada 9m e redução de trevas 10.

Voo. Enquanto a maioria dos elfos escuros têm asas insetóides, os elfos luminosos conseguem voar usando a bênção da Luz. Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

JOTUNN

As poderosas e ancestrais raças de gigantes nativas de Jötunheim e Muspelheim, antigamente abundante em Midgard, mas praticamente dizimada pelos Aesir por conta de seu medo e inveja. Apesar de sua alcunha, os jotnar variam muito e estatura, apresentando desde corpos enormes como montanhas até o tamanho de humanos comuns.

Habilidades de Raça

JOTUNN DE FOGO

Força +2, Destreza +1, Sabedoria -1

JOTUNN DE GELO

Força +2, Inteligência +1, Carisma -1

JOTUNN DE ROCHA

Constituição +2, Força +1, Inteligência -1

Escolha três poderes da lista a seguir.

Gigante Seu tamanho é Grande e você recebe 3 espaços de inventário por ponto de Força, ao invés de 2.

Manipulação Elemental. Você aprende e pode lançar Explosão de chamas (fogo), Névoa (gelo) ou Transmutar objetos (rocha) (atributo-chave Força). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

Percepção Paracronal. Você tem visões sobre o futuro, vislumbrando eventos que não aconteceram ainda. Você aprende e pode lançar Augúrio, mas o tempo de execução da magia aumenta para 1 minuto.

Resistência Superior. Sua pele é um couro grosso feito de matéria elemental. Você recebe +2 na Defesa e redução 10 contra fogo (fogo), frio (gelo) ou ácido (rocha).

VANIR

Considerados divinos como os Aesir, os Vanir são uma raça escassa e desconfiada desde sua quase aniquilação e vivem escondidos dos Aesir, tramando sua vingança. Sua afinidade com as energias mágicas e com a magia antiga é um grande poder e uma grande maldição.

Habilidades de Raça

Sabedoria +2, Carisma +1, Constituição -1

Afinidade Mágica Você aprende e pode lançar três magias de 1º círculo, arcanas ou divinas, a sua escolha (atributo-chave Carisma). As magias são consideradas divinas para todos os efeitos e você pode aplicar aprimoramentos nessas magias como se fosse um Druida de mesmo nível que seu nível de personagem. Caso aprenda novamente essas magias, seu custo diminui em -1 PM.

Bênção da Magia Ancestral. Você pode lançar qualquer magia que conheça sobre outra criatura inteligente com que possa se comunicar. Ao invés de ser alvo dos efeitos normais da magia, essa criatura recebe a capacidade de lançar esta magia uma única vez até o fim da cena, com os mesmos efeitos mas sem custo em PM.

Elusivo. Você passou a vida escondendo sua origem e poderes para evadir seus perseguidores. Você recebe +2 em Enganação e Intuição.

ANÃO DE GHANOR

Habilidades de Raça

Constituição +2, Inteligência +1, Carisma -1

Busca pela Perfeição. Você recebe +2 em Ofício e, se for treinado nesta perícia, pode fabricar itens superiores com uma melhoria (cumulativo com outras habilidades que permitam fabricar itens superiores).

Devagar e sempre. Seu deslocamento é 6m (em vez de 9m). Porém, seu deslocamento não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

Moldado nas rochas. Você recebe visão no escuro e +1 ponto de vida por nível.

ELFO DE GHANOR

Habilidades de Raça

Sabedoria +2, Desreza +1, Constituição -1

Armas da floresta. Para você, todos os arcos são armas simples, e você recebe +2 em rolagens de dano com estas armas.

Magia antiga. Você recebe +1 ponto de mana por nível e usa Sabedoria como atributo-chave de Misticismo e de magias arcanas (em vez de Inteligência).

Passo leve. Você recebe +2 em Furtividade e seu deslocamento é 12m (em vez de 9m).

Sentidos élficos. Você recebe visão na penumbra e +2 em Percepção. sentimentos Conflitantes.

Sentimentos Conflitantes. Você sofre -5 em Diplomacia e Vontade. Consumir uma dose de deturlin anula esta penanálidade por uma cena.

Tulin. Este pó fino, feito a partir da com binção de ervas e outros ingredientes naturais, é consumido por elfos para equilibrar seus sentimentos e emoções. Você pode inalar uma dose de turlin para ignorar as penalidades pela habilidade Sentimentos Conflitantes por uma cena. Preço: T\$15. Peso: 0,5 Espaços.

GIGANTE

Habilidades de Raça

Força +3, Constituição +2, Inteligência -2, Sabedoria -1 ou Carisma -1.

Grandão. Seu tamanho é Grande e você soma sua Força em seu total de pontos de vida. Você pode usar armas normais ou aumentadas, mas só pode vestir armaduras especialmente feitas para seu tamanho.

Primitivo. Você sofre -5 em Diplomacia, Intuição e Ofício e em testes de ataque com armas marciais ou exóticas.

HOBGOBLIN DE GHANOR

Habilidades de Raça

Força +1, Destreza +1, Constituição +1, Carisma -1.

Couro Duro. Você recebe redução de dano igual a sua Constituição, limitada por seu nível.

Dependência De liderança. Você possui uma necessidade instintiva de seguir uma figura de liderança. Escolha outro personagem (geralmente aquele de maior Carisma) como o líder. Embora não seja forçado a obedecê-lo, você tem a tendência de ouvir os conselhos e opiniões do líder de maneira mais favorável. Você nunca age antes do líder, e sofre -1 em testes de perícia se estiver distante dele (além de alcance médio).

Militarista. Você recebe um poder de combate à sua escolha.

Natureza bestial. Você recebe visão no escuro e usa Constituição em Intimidação (em vez de Carisma).

MÉIO-ELFO DE GHANOR

Habilidades de Raça

Carisma +2, +1 em outro Atributo.

Longa infância. Você escolhe um poder sua classe que receberia no seu segundo nível.

Sentidos ancestrais. Você recebe visão na penumbra e +2 em Intuição e Percepção.

ABERRANTE DE GHANOR (VARIANTE DE LEFOU)

Habilidades de Raça

Carisma -2.

Mutações. Escolha quatro mutações da lista a seguir. Quando recebe um novo poder de classe, pode trocar este poder por uma mutação. Cada mutação só pode ser escolhida uma vez.

- **Ascético.** Você recebe +1 em Sabedoria e +3 PM.
- **Couro Rochoso.** Você recebe +2 em Defesa.
- **Magia Bizarra.** Você pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Inteligência ou Carisma). Se aprender novamente esta magia, seu custo diminui em -1 PM. *Habilidade mágica*.
- **Metamorfose.** Você pode lançar Disfarce Ilusório (atributo-chave Carisma). *Habilidade mágica*.
- **Mordida.** Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma corpo a corpo, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra com a mordida.
- **Musculoso.** Você recebe +1 em Força e +5 de capacidade de carga.
- **Resistente.** Você recebe +1 em Constituição e resistência a magia +2.
- **Sentidos Aguçados.** Você recebe visão no escuro e +2 em Percepção.
- **Veloz.** Você recebe +1 em Destreza e deslocamento +3m.
- **Venenoso.** Você recebe resistência a veneno +5 e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja empunhando. A arma causa perda de 1d12 pontos de vida. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

RAÇAS NOVAS

BUGBEAR

Habilidades de Raça

Força +2, Destreza +1, Carisma -1.

Empunhadura Poderosa. Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua (por exemplo, uma arma aumentada para uma criatura Pequena ou Média), a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para -2. Caso receba esta habilidade novamente, a penalidade diminui para 0 e você pode também usar armas de até duas categorias de tamanho maiores que a sua com uma penalidade de -5 nos testes de ataque.

Saborear Pavor. Você pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma). Além disso, se estiver em alcance curto de outra criatura abalada ou apavorada, você recebe um bônus em testes de ataque igual à penalidade causada pela condição.

Sentidos de Predador. Você recebe faro E visão no escuro.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Megalokk, Tenebra.

CERATÓPS

Habilidades de Raça

Constituição +2, Força +1, Destreza -1, Inteligência -1.

Chifres. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Paquidérmico. Seu tamanho é Grande. Você recebe +1 na Defesa e pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma).

Papel Tribal. Você é treinado em uma perícia a sua escolha entre Cura, Intimidação, Ofício ou Sobrevivência.

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

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Arsenal, Azgher, Lena, Megalokk.

CENTAURO

Habilidades de Raça

Sabedoria +2, Força +1, Inteligência -1.

Avantajado. Seu tamanho é Grande e seu deslocamento é 12m.

Cascos. Você possui uma arma natural de cascos (dano 1d8, crítico x2, impacto). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os cascos.

Ginete Natural. Você é considerado montado para efeito de fazer investidas e para benefícios das armas que empunha, e pode escolher o poder Carga de Cavalaria mesmo sem cumprir seus pré-requisitos. Entretanto, não pode se beneficiar de uma montaria e, se estiver carregando um cavaleiro, sofre -2 em testes (além das penalidades de sobrecarga, se houver) e é considerado em condição ruim para lançar magias.

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

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Hippion, Megalokk.

ELFO-DÓ-MAR

Habilidades de Raça

Destreza +2, Constituição +1, Inteligência -1.

Arsenal do Oceano. Você recebe proficiência em arpão, rede e tridente e +2 em testes de ataque com essas armas. Se receber proficiência em uma dessas armas novamente, pode considerá-la uma arma leve.

Cria das Águas. Você possui deslocamento de natação igual a seu deslocamento em terra e

visão na penumbra. Quando dentro d'água, você recebe percepção às cegas e +2 na Defesa e, em Furtividade e Sobrevivência.

Dependência de Água. Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água (ou, pelo menos, tomar um bom banho!).

Longevidade. X2.

Devotos. Allihanna, Arsenal, Hyninn, Megalokk, Oceano.

FINNTRÖLL

Habilidades de Raça

Inteligência +2, Constituição +1, Força -1.

Corpo Vegetal. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe natureza vegetal e visão no escuro.

Presença Arcana. Você recebe +2 em Mistério e resistência a magia +2.

Regeneração Vegetal. Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para recuperar 5 PV. Esta habilidade não cura dano de ácido ou fogo.

Intolerância a Luz. Você recebe sensibilidade a luz e, quando exposto à luz do sol ou similar, não consegue ativar sua Regeneração Vegetal.

Longevidade. Normal.

Devotos. Kallyadranoch, Megalokk, Sszzaas, Tenebra. Finntröll que rejeitam a maldade do Império Trollkyrka podem ser devotos de qualquer divindade.

GNOLL

Habilidades de Raça

Constituição +2, Sabedoria +1, Inteligência -1.

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

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

Oportunista. Você recebe +2 nas rolagens de dano contra criaturas que tenham sofrido dano de outras criaturas desde seu último turno.

Rendição. Quando um inimigo se rende, você recebe 1d4 PM temporários cumulativos. Da mesma forma, quando é reduzido a um quarto de seus PV ou menos, seu instinto é se render. Caso continue lutando, fica alquebrado.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Hyninn, Marah, Megalokk, Nimb, Tenebra.

HARPIA

Habilidades de Raça

Destreza +2, Carisma +1, Inteligência -1.

Asas de Abutre. Você possui asas no lugar dos braços e das mãos. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 12m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Se não estiver usando armadura pesada, você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

Cria de Masmorra. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe visão no escuro e +2 em Intimidação e Sobrevivência.

Grito Aterrorizante. Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para emitir um grito estremecedor. Criaturas em alcance curto ficam abaladas (Von CD Car evita).

Pés Rapinantes. Seus pés podem ser usados como mãos ou como duas armas naturais de garras (dano 1d6 cada, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

HOBGOBLIN

Habilidades de Raça

Constituição +2, Destreza +1, Carisma -1.

Arte da Guerra. Você é treinado em Guerra e recebe proficiência em armas marciais. Se receber essa proficiência novamente, recebe +2 em rolagens de dano com essas armas.

Metalurgia Hobgoblin. Você recebe +2 em Ofício (armeiro) e, se for treinado nesta perícia, pode fabricar armas e armaduras superiores com uma melhoria. Se aprender a fabricar itens superiores desses tipos por outra habilidade, gasta apenas $\frac{1}{4}$ do preço das melhorias que aplica nesses itens (em vez de $\frac{1}{3}$).

Táticas de Guerrilha. Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Megalokk, Tenebra.

KAIJIN

Habilidades de Raça

Força +2, Constituição +1, Carisma -2.

Couraça Rubra. Você recebe redução de dano 2. Sua couraça conta como um poder da Tormenta, exceto para perda de Carisma.

Cria da Tormenta. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe +5 em testes de resistência contra efeitos causados por lefeu e pela Tormenta. Além disso, efeitos da Tormenta que não afetam lefou também não afetam você.

Disforme. Por sua anatomia anômala, você não pode empunhar nem vestir itens, a menos que sejam mágicos ou especialmente adaptados para você (o que demora um dia e custa 50% do preço do item, sem contar melhorias). Seus itens iniciais, e aqueles recebidos por sua origem ou habilidades, são adaptados para você. Esta habilidade conta como um poder da Tormenta, exceto para perda de Carisma.

Terror Vivo. Você pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma) e recebe um poder da Tormenta a sua escolha, que não conta para perda de Carisma.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Lin-Wu.

KALLYANACH (RYUUVIN)

Habilidades de Raça

+2 em um atributo a sua escolha ou

+1 em dois atributos a sua escolha.

Herança Dracônica. Você é uma criatura do tipo monstro e recebe redução 5 contra um tipo de dano a sua escolha entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas.

Bênção de Kallyadranoch. Escolha dois dos poderes a seguir. Uma vez por patamar, você pode escolher uma bênção no lugar de um poder de classe.

- **Armamento Kallyanach.** Você possui uma arma natural (dano 1d6, crítico x2) escolhida entre cauda (impacto), chifres (perfuração) ou mordida (perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma.

- **Asas Dracônicas.** Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 9m. Enquanto estiver voando desta forma, você fica vulnerável.

- **Escamas Elementais.** Sua pele é recoberta de escamas resistentes e brilhantes, que fornecem +2 na Defesa e aumentam a RD de sua Herança Dracônica para 10.

- **Prática Arcana.** Escolha uma magia arcana de 1º círculo que cause dano do mesmo tipo de sua Herança Dracônica. Você pode lançar essa magia (atributo-chave Inteligência). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Você pode escolher esta bênção mais de uma vez para outras magias.

Habilidade mágica.

- **Sentidos Dracônicos.** Seus sentidos são impregnados com poder dracônico. Você recebe faro e visão no escuro.

- **Sopro de Dragão.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soprar um cone de 6m que causa 1d12 pontos de dano do tipo de sua Herança Dracônica (Ref CD Constituição reduz à metade). A cada quatro níveis após o 1º, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano do sopro em +1d12.

Longevidade. x2.

Devotos. Arsenal, Kallyadranoch, Megalokk, Wynna.

FEITICEIROS & BARDOS DRACÔNICOS

A combinação de heranças místicas em um kallyanach feiticeiro da linhagem dracônica concede a ele certas habilidades especiais. Primeiramente, o kallyanach feiticeiro dracônico pode escolher Carisma como atributo-chave de seu Sopro de Dragão e das magias recebidas por Prática Arcana. Além disso, seu Sopro de Dragão conta como uma magia de feiticeiro para efeitos de habilidades e itens que beneficiem suas magias. As mesmas especificações se aplicam para bardos.

KAPPA

Habilidades de Raça

Destreza +2, Constituição +1, Carisma -1.

Alma da Água. Você é uma criatura do tipo espírito e tem deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre.

Carapaça Kappa. Você não pode ser flanqueado e recebe cobertura leve se estiver submerso ou caído. Você soma sua Constituição na Defesa, limitado pelo seu nível, mas apenas se não estiver usando armaduras pesadas (se já faz isso, como pela habilidade Casca Grossa, em vez disso você recebe +2 na Defesa).

Cura das Águas. Você pode lançar a magia Curar Ferimentos (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Você não pode usar esta habilidade se a água de sua cabeça estiver derramada. *Habilidade mágica.*

Tigela d'água. Sempre que falhar por 5 ou mais em um teste para evitar ser agarrado, derrubado ou empurrado, você derrama a

água de sua cabeça. Você fica enjoado até encher a tigela novamente (o que exige uma fonte de água e uma ação padrão).

Longevidade. X2.

Devotos. Hyninn, Lena, Lin-Wu, Oceano.

KOBOLDS

Habilidades de Raça

Destreza +2, Força -1.

Ajuntamento Escamoso. Embora sejam um grupo de kobolds, para todos os efeitos vocês são uma única criatura Média com dois braços. Entretanto, contam como Pequenos para efeitos dos espaços por onde podem passar e, quando fazem um teste de resistência contra um efeito que afeta apenas uma criatura e não causa dano, rolam dois dados e usam o melhor resultado. Por fim, têm vulnerabilidade a dano de área.

Praga Monstruosa. Vocês são criaturas do tipo monstro e recebem visão no escuro e +2 em Sobrevida.

Sensibilidade a Luz. Quando expostos à luz do sol ou similar, vocês ficam ofuscados.

Talentos do Bando. Escolham dois dos poderes a seguir. Uma vez por patamar, vocês podem escolher outro desses poderes no lugar de um poder de classe.

- **Amontoados.** Vocês são considerados uma criatura Grande para efeitos de espaço ocupado e modificadores de manobras de combate. Além disso, podem se organizar em qualquer forma equivalente a quatro cubos de 1,5m, desde cada um tenha pelo menos um lado adjacente a outro. Efeitos que aumentem seu tamanho se acumulam com este poder, e permitem que vocês se organizem em mais cubos (9 cubos de 1,5m para Enorme e 9 cubos de 3m para Colossal). Vocês podem mudar de configuração sempre que fizerem uma ação de movimento para se deslocar.

- **Armadilha Terrível.** Escolham uma magia de 1º círculo que tenha como alvo uma criatura ou que tenha um efeito em área e que cause dano ou um efeito negativo (como uma condição ou

penalidade). Vocês possuem uma armadilha portátil que contém essa magia. Sua armadilha usa as mesmas regras de engenhocas (veja Tormenta20, p. 70), mas é acionada com Sobrevivência e tem Sabedoria como atributo-chave. Vocês podem escolher esta habilidade mais de uma vez para magias diferentes.

- **Diferentão.** Escolham um poder de outra classe cujos requisitos vocês cumpram (como um poder de bardo da lista de Poderes de Bardo). Vocês recebem o poder escolhido; para efeitos de nível na classe desse poder, considere seu nível de personagem -4.

- **Ex-Familiar.** Vocês recebem +2 PM e os benefícios de um tipo de familiar, escolhidos entre os familiares básicos de arcanista (veja Tormenta20, p. 38). Se não tiverem um atributo-chave para conjuração, para efeitos desta habilidade vocês usam Carisma.

- **O Ousado.** Uma vez por cena, vocês podem gastar 1 PM e uma ação de movimento para que um membro do bando se afaste e aja sozinho. Ele age a partir da sua próxima rodada, tem deslocamento 9m e pode gastar uma ação padrão para causar 2d4 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente (a cada patamar além de iniciante, cada dado desse dano aumenta em um passo). Ele é Pequeno, tem as mesmas características do restante do bando, 1 PV, e retorna ao bando quando “morto” ou ao fim da cena. Usos criativos para o ousado ficam a critério do mestre.

- **Os do Fundo.** Vocês conseguem formar o equivalente a um terceiro braço, que pode empunhar um objeto (mas não concede ações extras). Se usarem-no para empunhar uma arma leve, uma vez por rodada, quando usam a ação agredir para atacar com outra arma, podem gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma. Pré-requisito: Organizadinhos.

- **Organizadinhos.** Vocês podem usar Destreza para estabelecer seu limite de carga (em

vez de Força) e podem se beneficiar de um item vestido adicional.

- **Pestes Oportunistas.** Uma vez por rodada, quando causam dano em uma criatura que já sofreu dano nessa rodada, vocês causam +1d6 pontos de dano do mesmo tipo. A cada patamar além de iniciante, esse dano extra aumenta em um passo.

- **Somos Explosivos.** Você pode gastar uma ação completa, 1 PM e uma quantidade de PV (limitado pelo seu nível) para arremessar um kobold explosivo em um ponto em alcance curto. Criaturas a até 3m desse ponto sofrem 1d6 pontos de dano de impacto por PV gasto (Ref CD Des reduz à metade). Sempre que rolar o valor máximo em um dos dados de dano, o dano aumenta em +1d6.

- **Tática de Enxame.** Você pode gastar 2 PM para assumir uma forma de enxame com duração sustentada. Nessa forma, vocês podem ocupar o espaço de criaturas inimigas, tornando-se imunes a manobras de combate e sofrem apenas metade do dano de armas. Entretanto, não podem fazer nenhuma ação que exija coordenação e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Criaturas dentro do espaço que vocês ocupam são consideradas em condição ruim para lançar magias. Pré-requisito: Amontoados.

Longevidade. Normal.

Devotos. Kallyadranoch, Khalmyr, Lena, Megalokk, Tenebra.

Longevidade. Normal.

Devotos. Hyninn, Megalokk, Tenebra.

MASHIN

Habilidades de Raça

Mashins são golens especiais criados com técnicas tamuranianas. Eles são um tipo de chassi para personagens golens (veja a página XX).

Mashin (chassi). +1 em dois atributos a sua escolha. Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha e pode substituir uma dessas perícias por uma maravilha mecânica. Entretanto, você é sempre Médio.

Maravilha Mecânica. Se escolher uma maravilha mecânica, você recebe uma das poderes a seguir. Uma vez por patamar, você pode escolher uma maravilha mecânica no lugar de um poder de classe.

- **Adaptação Elemental.** Quando sofre dano de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas, você pode gastar 2 PM para receber redução 10 contra esse tipo de dano até o fim da cena.

- **Arma Acoplada.** Você possui uma arma acoplada ao seu corpo. Ela fica recolhida em um compartimento e não pode ser desarmada, e você conta como se tivesse Saque Rápido para usá-la. Um personagem treinado em Ofício (artesão) pode substituir essa arma com uma hora de trabalho e o gasto de T\$ 100.

- **Arma Elemental.** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer uma arma que esteja empunhando causar +1d6 pontos de dano do tipo de sua fonte elemental até o fim da cena. *Pré-requisito: Fonte de Energia (elemental)*.

- **Auxílio de Mira.** Quando faz um ataque à distância, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a margem de ameaça desse ataque.

- **Caminho da Perfeição.** Escolha uma de suas perícias treinadas. Você recebe +2 nessa perícia.

- **Canalizar Reparos.** Como uma ação completa, você pode gastar pontos de mana para recuperar pontos de vida, à taxa de 5 PV por PM.

- **Canhão Energético.** Se sua arma acoplada for uma arma de fogo, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para energizá-la. Até o fim da cena, seu próximo ataque com ela causa +1 dado de dano do mesmo tipo. Múltiplos usos deste poder são cumulativos (limitado por sua Constituição). *Pré-requisito: Arma Acoplada*.

- **Dínamo de Mana.** Escolha uma de suas habilidades com um custo em PM. Você pode gastar uma ação de movimento para canalizar seu mana. Quando faz isso, até o fim do seu turno, o custo do próximo uso da habilidade escolhida é reduzido em -1 PM. Um per-

sonagem treinado em Ofício (artesão) pode substituir essa habilidade com uma hora de trabalho e o gasto de T\$ 100.

- **Pernas Aprimoradas.** Você pode gastar 2 PM para receber +6m em seu deslocamento e +5 em Atletismo até o fim da cena.
- **Reservatório Alquímico.** Você possui um reservatório em seu corpo que pode armazenar até duas doses de preparados alquímicos. Uma vez por rodada, você pode usar um desses preparados ou pode consumi-lo para sua fonte de energia. Carregar seu reservatório exige uma ação completa e o gasto dos itens com os quais você quiser carregá-lo. *Pré-requisito: Fonte de Energia (alquímica).*

MÉIO-ORC

Habilidades de Raça

Força +2, +1 em outro atributo (exceto Charisma).

Adaptável. Você recebe +2 em Intimidação e se torna treinado em uma perícia a sua escolha.

Criatura das Profundezas. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

Sangue Orc. Você recebe +1 em rolagens de dano com armas corpo a corpo e de arremesso e é considerado um orc para efeitos relacionados a raça.

Longevidade. Normal.

Devotos. Qualquer.

MINAURO

Habilidades de Raça

Força +1, +1 em dois atributos.

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

Mente Aberta. Você recebe +2 em Diplomacia e Investigação.

Plurivalente. Você recebe um poder geral a sua escolha.

Longevidade. Normal.

Devotos. Qualquer.

MOREAU

Habilidades de raça

“As crianças da Dama, atemorizadas, pediram para nunca mais sofrer tanto. Esses somos nós.”— Alvorrais Hvanholdt, herdeiro do coelho bucaneiro

Herança. Escolha uma das heranças descritas a seguir. Ela representa sua ascendência e determina suas demais habilidades de raça. Além disso, você é considerado também um humano para quaisquer fins.

Longevidade. Normal.

Devotos. Qualquer.

MAIS HUMANOS QUE HUMANOS

Nem todos os moreau são herdeiros completos. Alguns lembram humanos artonianos mais comuns, com traços físicos de animais que não concedem nenhuma habilidade. Para representar isso, ao criar um personagem humano de Moreania, você pode definir que ele possui traços cosméticos de algum animal, como escamas em alguns pontos do corpo, orelhas de gato e outros. Em termos de características de raça, entretanto, ele será um humano.

HERANÇA DA CORUJA

Sabedoria +1, +1 em dois atributos.

Espreitador. Você recebe visão no escuro e +2 em Percepção e Vontade.

Garras. Você tem duas armas naturais de garra (dano 1d6, crítico x2, corte), uma em cada mão. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exigam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Sapiênciа. Você pode lançar uma magia de 1º círculo de adivinhação a sua escolha (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. *Habilidade mágica.*

HÉRANÇA DA HIÊNA

Sabedoria +1, +1 em dois atributos.

Destemor. Você recebe +2 em rolagens de dano e em testes de resistência contra criaturas maiores que você.

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

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

HÉRANÇA DA RAPOSA

Inteligência +1, +1 em dois atributos.

Agarra-me Se Puderes. Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m) e você tem visão na penumbra.

Esperteza Vulpina. Você recebe +2 em duas perícias originalmente baseadas em Inteligência ou Carisma, a sua escolha.

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

HÉRANÇA DA SERPENTE

Inteligência +1, +1 em dois atributos.

Arborícola. Você recebe deslocamento de escalada 6m e +2 em Furtividade.

Constritor. Você recebe +2 em testes para agarrar e em rolagens de dano contra criaturas que estiver agarrando.

Instintos Traíçoeiros. Você recebe visão no escuro e +2 em Diplomacia e na CD de seus efeitos mentais.

HÉRANÇA DO BÚFALO

Força +1, +1 em dois atributos.

Chifres. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação

agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

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

Marrada Impressionante. Você recebe +2 em ataques em investida e em testes para empurrar, e pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma).

HÉRANÇA DO COELHO

Destreza +1, +1 em dois atributos.

Patas Ligeiras. Seu deslocamento é 12m e, quando faz uma investida ou um teste de Atletismo para correr, você não precisa percorrer uma linha reta.

Pé de Coelho. Quando faz um teste de uma perícia baseada em Destreza (exceto testes de ataque), você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Senso de Preservação. Você recebe visão na penumbra e +2 em Percepção e Reflexos.

HÉRANÇA DO CROCODILÓ

Constituição +1, +1 em dois atributos.

Mordida Poderosa. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração), com a qual recebe +2 em testes de agarrar. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra Arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Predador Aquático. Você tem deslocamento de natação 6m e recebe +1 na Defesa e +2 em Furtividade.

Surto Reptiliano. Uma vez por cena, você pode gastar 1 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno.

HÉRANÇA DO GATO

Carisma +1, +1 em dois atributos.

As Muitas Vidas de um Gato. Você soma seu Carisma em testes de Constituição para estabilizar sangramento e em Acrobacia e, se

estiver consciente em uma queda, reduz o dano dela em 3d6.

Garras. Você tem duas armas naturais de garra (dano 1d6, crítico x2, corte), uma em cada mão. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exigam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Sentidos Felinos. Você recebe visão na penumbra e +2 em Furtividade e Percepção.

HÉRANÇA DO LEÃO

Força +1, +1 em dois atributos.

Mordida. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Rugido Imponente. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para emitir um rugido assustador. Todos os inimigos em alcance curto sofrem -2 em rolagens de dano por 1 rodada. *Medo*.

Sentidos da Realeza. Você recebe visão na penumbra e +2 em Intimidação e Percepção.

HÉRANÇA DO LOBO

Carisma +1, +1 em dois atributos.

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

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

Táticas de Matilha. Você recebe +2 nas rolagens de dano e na margem de ameaça em ataques contra oponentes que esteja flanqueando.

HÉRANÇA DO MORCEGO

Destreza +1, +1 em dois atributos.

Asas. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Se não estiver usando armadura pesada, você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Você precisa de espaço para abrir suas asas; quando pária ou voa, ocupa o espaço de uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua.

Criatura da Noite. Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade e Percepção.

Ecolocalização. Você pode gastar 1 PM para receber percepção às cegas em alcance médio por 1 rodada.

HÉRANÇA DO URSO

Constituição +1, +1 em dois atributos.

Abraço de Urso. Você é Grande e pode usar Constituição como atributo-chave de Intimação (em vez de Carisma).

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

Mordida. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

NAGAH

Habilidades de Raça

**For +1, Des +1, Con +1 (macho);
Int +1, Sab +1, Car +1 (fêmea).**

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

Inocência Dissimulada. Você recebe +2 em Enganação e pode gastar 2 PM para substituir

um teste de perícia originalmente baseada em Inteligência, Sabedoria ou Carisma por Enganação.

Presentes de Sszaas. Você recebe visão na penumbra, +1 na Defesa e resistência a veneno +5.

Fraquezas Ofídicas. Você sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio e -5 em testes de resistência contra Músicas de bardo.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Hyninn, Kallyadranoch, Megalokk, Sszaas, Tenebra, Wynna.

NÆZUMI

Habilidades de Raça

Constituição +2, Destreza +1, Inteligência -1.

Empunhadura Poderosa. Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua (por exemplo, uma arma aumentada para uma criatura Pequena ou Média), a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para -2. Caso receba esta habilidade novamente, a penalidade diminui para 0.

Pequeno, Mas Não Metade. Seu tamanho é Pequeno, mas seu deslocamento se mantém 9m e você recebe resistência a medo +5 contra criaturas maiores que você e +2 em Intimidação.

Roedor. Você possui uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, corte). Umavez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Além disso, quando faz um acerto crítico com sua mordida, você deixa a armadura da vítima avariada ou, se ela estiver sem armadura, aumenta em +1 o multiplicador desse crítico.

Sentidos Murídeos. Você recebe faro e visão na penumbra.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Megalokk, Tenebra.

OGRÓ

Habilidades de Raça

Força +3, Constituição +2,

Inteligência -1, Carisma -1.

Quanto Maior o Tamanho... Você é um humanoide do subtipo gigante; seu tamanho é Grande e você recebe visão na penumbra.

...Maior a Porrada! Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para causar +1d8 pontos de dano do mesmo tipo.

Camada de Ingenuidade. Você sofre -5 em Intuição e Vontade.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Arsenal, Megalokk, Tenebra.

ÓRC

Habilidades de Raça

Força +2, Constituição +1, Inteligência -1.

Feroz. Você recebe +2 em rolagens de dano com armas corpo a corpo e de arremesso. Quando sofre dano de um inimigo, esse bônus se torna +4 até o fim de seu próximo turno.

Habitante das Cavernas. Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo. Entretanto, recebe sensibilidade a luz.

Vigor Brutal. Você recebe +2 em Fortitude e soma sua Força em seu total de pontos de vida.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Arsenal, Megalokk, Nimb, Tenebra.

PTERÓS

Habilidades de Raça

Sabedoria +2, Destreza +1, Inteligência -1.

Ligaçao Natural. Você possui uma ligação mental com uma criatura inteligente (Int -3 ou mais). Vocês podem se comunicar mentalmente em alcance longo e sempre sabem em que direção e distância podem encontrar o outro. Você pode trocar a criatura com a qual mantém o vínculo no início de cada aventura.

Mãos Rudimentares. Suas mãos não permitem que você empunhe itens, a menos que sejam mágicos ou especialmente adaptados para você (o que demora um dia e custa 50% do preço do item, sem contar melhorias). Seus itens iniciais, e aqueles recebidos por sua origem ou habilidades, são adaptados para você.

Pés Rapinantes. Seus pés são duas armas naturais de garras (dano 1d6 cada, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Senhor dos Céus. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Se não estiver usando armadura pesada, você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Quando abre suas asas para pairar ou voar, você ocupa o espaço de uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua.

Sentidos Rapinantes. Você recebe visão na penumbra e +2 em Percepção e Sobrevivência.

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Lena, Marah, Wynna.

QUNARI

Força +2, Constituição +1, Inteligência -1.

Estatura Intimidadora. Qunari podem usar Força em vez de Carisma para testes de Intimidação.

Disciplina Militar. A forte disciplina militar que permeia a cultura qunari concede +2 em Iniciativa e Guerra.

Lógica do Qun. Repressão da individualidade e foco cultural no autocontrole dão aos qunari +2 em Vontade e Guerra.

SÁTIRO

Habilidades de Raça

Destreza +2, Carisma +1, Sabedoria -1.

Acrobata Caprino. Você usa o modificador de Destreza para Atletismo (em vez de Força)

e recebe +10 em testes de Atletismo para saltar e +2 em Atuação.

Chifres. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Flautista Mágico. Desde que esteja tocando uma flauta, você pode lançar as magias a seguir: *Amedrontar*, *Enfeitiçar* e *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em -1 PM. No entanto, você também pode preferir usar a versão original das regras, que representam um sátiro. Neste caso, substitua “Acrobata Caprino” pela habilidade abaixo:

Festeiro Feérico. Você recebe visão na penumbra e +2 em Atuação e Fortitude.

Longevidade. Normal.

Devotos. Qualquer.

TÄBRACHI

Habilidades de Raça

Constituição +2, Força +1, Carisma -1.

Batráquio. Você recebe visão na penumbra e deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre.

Linguarudo. Sua língua é uma arma natural que pode atacar inimigos a até 3m (dano 1d4, crítico x2, impacto). Ela é uma arma versátil, fornecendo +2 em testes para desarmar e derrubar. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a língua.

Saltador. Você recebe +10 em testes de Atletismo para saltar.

Longevidade. Normal.

Devotos. Allihanna, Megalokk, Nimb, Sszzaas, Tenebra.

TENGU

Habilidades de Raça

Destreza +2, Inteligência +1.

Asas Desorientadoras. Quando estão livres, suas asas podem ser usadas para distrair seus oposi-

nentes. Se não estiver usando-as para voar, você recebe os benefícios de Finta.

Aprimorada. Se tiver esse poder, em vez disso o bônus em Enganação para fintar aumenta para +5.

Caminhante do Céu. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 9m. Isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Você precisa de espaço para abrir suas asas; quando pária ou voa, ocupa o espaço de uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua.

Espírito Corvino. Você é uma criatura do tipo espírito e recebe visão no escuro e +2 em Percepção.

Longevidade. Normal.

Devotos. Arsenal, Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria, Wynna.

VELÓCIS

Habilidades de Raça

Destreza +2, Sabedoria +1, Inteligência -1.

Através de Espinheiros. Você recebe resistência a corte e perfuração 2 e não sofre redução em seu deslocamento por terreno difícil natural.

Sentidos Selvagens. Você recebe +2 em Sobrevivência, visão na penumbra e faro (contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha).

Velocista da Planície. Seu deslocamento é 12m. Você pode usar Destreza como atributo-chave de Atletismo (em vez de Força) e, quando faz testes de Atletismo para correr ou saltar, pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Lena, Marah.

VORACIS

Habilidades de Raça

Destreza +2, Constituição +1, Inteligência -1.

Garras. Suas mãos são duas armas naturais de garras (dano 1d6 cada, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido

usada para atacar neste turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras.

Rainha da Selva. Você recebe deslocamento de escalada 9m, +2 em Atletismo e recupera +1 PV por nível quando descansa.

Sentidos Selvagens. Você recebe +2 em Sobrevivência, visão na penumbra e faro (contra inimigos em alcance curto que não possa ver, você não fica desprevenido e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha).

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Arsenal, Megalokk.

YIDISHAN

Habilidades de Raça

+1 em três atributos diferentes (exceto Carisma), Carisma -2.

Híbrido Mecânico. Você é uma criatura do tipo construto. Recebe visão no escuro e imunidade a cansaço, efeitos metabólicos e veneno. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir, mas não se beneficia de itens da categoria alimentação e efeitos de cura mundana são reduzidos pela metade em você. Você precisa ficar inerte por 8 horas por dia para recarregar suas forças. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (yidishan não são afetados por condições boas ou ruins de descanso).

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

Peças Metálicas. As partes mecânicas que complementam seu corpo fornecem +2 na Defesa, mas impõem uma penalidade de armadura de -2.

Longevidade. X5.

Devotos. Arsenal, Megalokk, Nimb.

CLASSES

ARCANISTA

GERADOR ELEMENTAL

Você passa a gerar uma pequena quantidade de energia elemental no seu corpo, mesmo sendo incapaz de conter esse poder. No começo de cada turno, você pode optar por receber uma quantidade de PM temporários igual ao seu Carisma. Caso o faça, cada PM gasto nesse turno faz com que você perca 5 pontos de vida. *Pré-requisitos:* Coração de Dragão, 13º nível de arcanista.

SERPENTES DRACÔNICAS

Quando lança uma magia que causa dano do tipo de sua linhagem dracônica, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano dessa magia em +1d12. *Pré-requisitos:* medusa, feiticeiro (*linhagem dracônica*).

SOPRO ELEMENTAL

Quando usa Raio Arcano, você pode gastar mais PM para usar o poder como um sopro, afetando uma área de linha. O tamanho dessa linha é de 3m por PM gasto, limitado pelo alcance do seu Raio Arcano. *Pré-requisitos:* Coração de Dragão, Raio Elemental.

BÁRBARO

BRADO AMPLÓ

O alcance de seus poderes Brado Assombroso e Brado Assustador aumenta para médio. *Pré-requisito:* Brado Assustador.

BRADO ASSOMBROSO

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada pela sua Constituição para emitir um brado assombroso contra um inimigo em alcance curto. Para cada PM que gastar, você causa 1d6 pontos de dano psíquico (Fort CD For reduz à metade). *Pré-requisito:* Brado Assustador. *Medo.*

BRADO REVIGORANTE

Quando usa Brado Assombroso ou Brado Assustador enquanto está em fúria, recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade de seu nível + sua Força. *Pré-requisitos:* Alma de Bronze, Brado Assustador.

BRADO VITÓRIOSO

Quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV enquanto está em fúria, você pode usar Brado Assombroso ou Brado Assustador.

Pré-requisitos: Brado Assustador, Sangue dos Inimigos.

FÚRIA RODOPIANTE

Quando está em Fúria, você soma o multiplicador de crítico de uma arma corpo a corpo empunhada à sua Defesa.

INSTINTO FERAL

Você aplica seu bônus de Instinto Selvagem em testes de Adestramento e Cavalgar. *Pré-requisito:* Instinto Selvagem.

INSTINTO FURIOSO

Enquanto está em fúria, você soma seu bônus de fúria ao bônus de Instinto Selvagem. *Pré-requisito:* Instinto Selvagem, 15º nível de bárbaro.

INSTINTO INDOMÁVEL

Você pode usar Força Indomável com qualquer perícia contemplada por Instinto Selvagem. *Pré-requisitos:* Força Indomável, 10º nível de bárbaro.

INSTINTO SÁBIO

Você aplica seu bônus de Instinto Selvagem em testes de Cura e Misticismo. *Pré-requisito:* Instinto Selvagem.

INSTINTO ROBUSTO

Você aplica seu bônus de Instinto Selvagem em testes de Atletismo e Intimidação.

Pré-requisito: Instinto Selvagem.

SEM PIEDADE

Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra criaturas vulneráveis, e estas criaturas sofrem -2 em testes de resistência contra suas habilidades.

TOTÉM DRACÔNICO

Dragões não são animais, mas algumas tribos bárbaras veneram dragões e os adotam como seu totêm. Isso os torna uma opção para animal totemico. Implacável, o dragão permite que seus bárbaros lancem Arma Mágica.

BARDO

ACORDÉ PODEROSO

Se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para emitir uma nota poderosa que afeta uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Atuação oposto a um teste de Fortitude da criatura. Se vencer, você causa 2d6 pontos de dano de impacto à criatura, que fica surda por uma rodada. Se perder, causa metade deste dano e a criatura evita a surdez. Para cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6.

APRESENTAÇÃO AVASSALADORA

Sua Inspiração afeta também os inimigos dentro do alcance. Criaturas afetadas devem fazer um teste de Vontade contra o resultado do seu teste de Atuação; alvos que falharem recebem uma penalidade em testes de perícia igual ao seu bônus de inspiração até o final da cena.

DESARRANJO

Sempre que uma magia for lançada dentro de seu alcance médio, se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar 3 PM e uma reação para fazer uma contramágica como se estivesse lançando Dissipar Magia, mas usa Atuação ao invés de Misticismo para o teste. Você gasta os PM mesmo se não conseguir anular a magia. *Pré-requisito:* capacidade de lançar magias de 2º círculo.

HARMONIZAR

Se estiver empunhando um instrumento musical e for alvo de um efeito mágico que permita um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para trocar o teste de resistência por um teste de Atuação.

RESSOAR

Se estiver empunhando um instrumento musical, quando lança uma magia que tenha apenas você como alvo, você pode fazer um teste de Atuação com CD 15 + PM gastos na magia. Se passar, pode compartilhar os efeitos desta magia com aliados em alcance curto que estejam sob efeito de sua Inspiração, gastando 1 PM por aliado escondido. *Pré-requisito:* 6º nível de bardo.

PERFORMANCE: ALLEGRO

Você e seus aliados afetados somam seu bônus de Inspiração à CD de magias, habilidades mágicas e habilidades de bardo. Esse poder se acumula com Arte Mágica. *Pré-requisito:* Arte Mágica.

PERFORMANCE: CRESCENDO

Você e seus aliados afetados recebem 1 dado adicional em rolagens de dano com ataques e magias. *Pré-requisito:* Inspiração Marcial, 6º nível de bardo.

PERFORMANCE: FORTÍSSIMO

Você e seus aliados afetados somam o bônus de Inspiração na Defesa e recebem resistência a dano igual ao bônus de inspiração.

PERFORMANCE: PRESTISSIMO

Você e aliados afetados por sua Inspiração recebem um aumento de 3m em seu deslocamento multiplicado pelo bônus de Inspiração. Por exemplo, se sua Inspiração concede um bônus de +3, alvos afetados recebem +9m de deslocamento.

PERFORMANCE: VIVACE

Você e aliados afetados pela Inspiração também recebem um total de PM temporários igual ao dobro do bônus concedido pela habilidade. Por exemplo, se sua inspiração tem bônus de +2, recebem 4 PM temporários. *Pré-requisito:* 4º nível de bardo.

PERFORMANCE: VIRTUOSO

Você e seus aliados afetados recebem pontos de vida temporários igual ao bônus de inspiração x5 e se tornam imunes a efeitos de medo.

REGRAS PARA PERFORMANCES

- Usar uma performance gasta uma ação de movimento e exige um teste de Atuação (CD 15 + 5 para cada performance usada anteriormente na mesma cena) usando um instrumento musical.
- Uma performance tem o mesmo alcance de sua Inspiração e afeta todos os aliados sob efeito de sua Inspiração.

BUCANEIRO

AINDA TENHO UMA BALA

Você pode gastar 1 PM para atirar com uma arma de fogo descarregada, como se ela ainda estivesse carregada. Essa munição é sempre considerada normal, sem melhorias, independente do que estava carregado na arma antes. Você não pode usar esse poder novamente antes de recarregar a arma normalmente. *Pré-requisito:* Car 2, Pistoleiro.

ARDIL AFIADO

Você pode usar Audácia em testes de manobra. Se usar esse poder contra um oponente desprevenido, soma o dobro do Carisma no teste de manobra. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Enganação.

BRAVATA HÉROICA

Na primeira rodada de um combate, você desafia um inimigo para derrotá-lo sozinho. Só você pode causar dano ou usar efeitos contra esse inimigo; caso seus aliados interfiram, a bravata falha! Se cumprir a bravata, seus PVs aumentam em +2 por nível de bucanheiro até o final da aventura.

BRAVURA INDÔMITA

Enquanto tiver uma quantidade de pontos de vida igual ou inferior ao seu nível, seus poderes de bucanheiro custam -1 PM.

CANECA CHEIA

Uma vez por cena, se estiver empunhando uma caneca, garrafa ou recipiente similar cheio de bebida, você pode gastar uma ação de movimento para beber seu conteúdo. Se fizer isso, você recebe uma ação padrão adicional neste turno. Você perde esse bônus caso sua caneca seja desarmada, esvaziada ou quebrada.

DEFESA DESCONCERTANTE

Você pode gastar 1 PM quando um inimigo erra um ataque corpo a corpo contra você. Se fizer isso, esse inimigo fica desprevenido contra seu próximo ataque feito até o fim de seu próximo turno. *Pré-requisito:* Esgrimista.

MAIN GAUCHE

Se estiver empunhando duas armas leves (ou uma arma ágil e uma arma leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os

testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Estilo de Duas Armas, em vez dos benefícios normais, recebe +2 na Defesa quando empunha essas armas. *Pré-requisitos:* Esgrimista.

ORGULHOSO COMO UM DRAGÃO

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para exacerbar suas qualidades em voz alta. Faça um teste de Intimidação: para cada 10 pontos no resultado de seu teste, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano por uma rodada. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação, Coração de Dragão.

PASSO DAS ONDAS

Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para se mover até a metade de seu deslocamento. *Pré-requisito:* Pernas do Mar.

PEGOU NO CHAPÉU

Ao ser atingido por um ataque, você pode gastar 3 PM e destruir um item de vestuário que esteja usando para negar o ataque, zerando o dano sofrido e ignorando efeitos adicionais. *Pré-requisito:* Car 2, 6º nível de bucanheiro.

PIROUETTE

Enquanto está sob efeito de En Garde, você pode gastar uma ação de movimento para receber +5 na Defesa por 1 rodada. *Pré-requisito:* En Garde.

RÉMISE

Enquanto está sob efeito de En Garde, uma vez por rodada, quando usa a ação agredir, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional. *Pré-requisitos:* 7º nível de bucaniero, En Garde.

TODOS POR UM

Você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência se um de seus aliados estiver a 1,5m do inimigo que o atacou. *Pré-requisito:* Um Por Todos.

UM POR TODOS

Você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para erguer sua arma e encorajar seus aliados, concedendo-lhes um bônus de +2 em testes de perícias por 1 rodada. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Diplomacia.

VOU, VEJO E DISPARO

Se você for o primeiro na iniciativa e tiver uma arma de fogo carregada em mãos, pode gastar uma ação livre e 2 PM para fazer um ataque com essa arma contra uma criatura que possa ver. *Pré-requisitos:* treinado em Iniciativa, Pistoleiro.

CAÇADOR

ARMADILHA ALQUÍMICA

Quando prepara uma armadilha, você pode gastar 1 PM e uma dose de um preparado ou veneno. Se fizer isso, as criaturas afetadas pela armadilha também sofrem os efeitos desse item (sem direito a teste de resistência contra ele). *Pré-requisito:* Armadilheiro.

ARMADILHA OPORTUNISTA

Uma vez por rodada, quando acerta mais de um ataque corpo a corpo contra a mesma criatura, você pode gastar 3 PM e uma ação de movimento para preparar uma armadilha oportunista. Ela afeta o espaço ocupado pela criatura ou a área normal da armadilha, o que for menor. No início de seu próximo turno, a criatura ativa a armadilha (Reflexos CD Sab evita). *Pré-requisito:* Armadilheiro.

AVANÇO DO PREDADOR

Quando uma criatura marcada por sua Marca da Presa se afasta voluntariamente de você, você pode gastar uma reação e 2 PM para se mover na direção dela (até o limite de seu deslocamento). *Pré-requisitos:* Ímpeto, 6º nível de caçador.

CARNIFICINA

Quando você reduz uma criatura a 0 PV, todos os inimigos em alcance curto ficam abalados até o final da cena (Vontade CD Sab evita). Criaturas do tipo escolhido para sua habilidade Inimigo sofrem -5 no teste de Vontade. *Pré-requisito:* Inimigo.

CORTE ARTERIAL

Quando você acerta um alvo com mais de um ataque corpo a corpo de corte no mesmo turno, no mesmo turno, pode gastar 1 PM para deixá-lo sangrando. *Pré-requisito:* Ambidestria.

DEFESA HÓSTIL

Enquanto empunha uma lança com as duas mãos, você soma sua Sabedoria na Defesa (limitada pelo seu nível) contra qualquer oponente que esteja a mais de 1,5m de você. *Pré-requisito:* Lanceiro.

DISPARO DISTRATOR

Quando faz um ataque à distância contra um inimigo em alcance curto (ou médio, se você tiver Olho do Falcão), você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, em vez de causar dano, você deixa o alvo desprevenido contra o próxi-

mo ataque que ele sofrer até o próximo turno.

Pré-requisito: Arqueiro.

DISPARO RETENTOR

Quando faz um ataque à distância contra um inimigo em alcance curto (ou médio, se você tiver Olho do Falcão) que esteja adjacente a uma superfície vertical (como uma parede), você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, em vez de causar dano, você deixa o alvo agarrado e imóvel. A criatura pode se soltar (o que encerra as condições) fazendo testes de manobra contra o resultado do seu teste de ataque. *Pré-requisito:* Arqueiro.

ELÔ COM A NATUREZA MAIOR

Escolha uma magia entre Abençoar Alimentos, Acalmar Animal, Alarme, Aviso, Concentração de Combate, Detectar Ameaças, Orientação e Suporte Ambiental. Você aprende e pode lançar a magia escolhida, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria. Você pode escolher esse poder mais de uma vez, aprendendo outra dessas magias a cada escolha. *Habilidade mágica.*

ENCURRALAR PRESA

Se você acertar mais de um ataque corpo a corpo no mesmo turno contra um inimigo flanqueado e marcado por sua Marca da Presa, ele fica imóvel por 1 turno (Vontade CD Sab evita).

EXPLORADOR MARCIAL

Você pode usar Sobrevivência no lugar de Guerra para analisar terreno. Se estiver em um terreno escolhido para seu poder Explorador, você pode lançar Primor Atlético (esta não é uma habilidade mágica, e provém de sua capacidade de encontrar vantagens em certos terrenos). *Pré-requisitos:* treinado em Percepção, 3º nível de caçador.

FLECHEIRO

Você pode usar Sobrevivência no lugar de Ofícios para fabricar flechas e viroles, e pode fabricar essas munições com até uma melhoria. *Pré-requisito:* 3º nível de caçador.

IMPROVISAR MUNIÇÃO

Quando está em terreno que permita criar armadilhas, você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para fabricar cinco viroles ou flechas com uma melhoria (exceto material especial). As munições duram até o final da cena e qualquer outra pessoa sofre uma penalidade de -5 em testes de ataque com elas. *Pré-requisito:* Flecheiro.

LÂMINAS GUARDIÃS

Enquanto você estiver empunhando duas armas, seus inimigos adjacentes sofrem -2 em testes e na CD das habilidades contra você. *Pré-requisitos:* Ambidestria, 6º nível de caçador.

LANCEIRO

Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com lanças. Além disso, se estiver empunhando uma lança com as duas mãos, seu dano aumenta em um passo e ela é considerada uma arma alongada.

MATADOR DE GIGANTES

Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e estas criaturas não recebem bônus por tamanho em manobras de combate contra você.

OLHAR VIGILANTE

Se estiver empunhando uma arma de ataque à distância, você pode gastar uma ação de movimento para entrar em estado vigilante. Até o começo do seu próximo turno, você pode gastar 2 PM e uma reação para fazer um ataque à distância com essa arma contra qualquer inimigo que se move dentro do seu alcance curto (ou médio, caso você tenha o poder Olho do Falcão). *Pré-requisitos:* treinado em Percepção, Arqueiro.

PREDADOR SOLIDÁRIO

Seu bônus para flanquear aumenta de +2 para +5 contra inimigos marcados por sua Marca da Presa.

MÃOS DE CURANDEIRO

Você recebe +2 em Cura e pode usar Ervas Curativas como uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Cura, Ervas Curativas.

SEDE DE SANGUE

Você recebe +5 em testes de ataque e em testes para rastrear contra alvos que estejam sangrando. *Pré-requisito:* 11º nível de caçador.

SEMPRE ALERTA

Você soma sua Sabedoria em testes de Iniciativa e não sofre penalidade em Defesa e Reflexos por estar desprevenido. *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

TIRO EM LINHA

Quando você faz um ataque à distância com uma arma de disparo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional contra ou-

tra criatura dentro do alcance da arma e diretamente atrás do alvo original (este ataque usa a mesma munição do ataque original).

Pré-requisito: Arqueiro.

ÚLTIMO SANGUE

Quando você ataca um alvo sangrando, seus ataques causam um dado de dano adicional do mesmo tipo da arma.

CAVALEIRO

ESTANDARTE DO DRAGÃO

No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte podem jurar lealdade a um dragão como uma reação. Caso o façam, os pms temporários recebidos por Estandarte são dobrados e sofrem -2 em testes de resistência contra habilidades de dragões. *Pré-requisitos:* Coração de Dragão, Estandarte.

POSTURA DE COMBATE:

DRAGÃO INCANSÁVEL

Enquanto esta postura estiver ativa, você aumenta sua margem de crítico em dois. Sempre que obtém um acerto crítico, recupera 1 PM. *Pré-requisitos:* Coração de Dragão.

DRUIDA

DRUIDA DE AHARADAK

A tempestade aberrante infiltrou-se no Panteão. Aharadak, o Devorador, assassinou Tauron e tornou-se o Deus da Tormenta. Esse evento terrível teve mais consequência para Arton do que muitos imaginam.

Até então, a Tormenta atacava como uma força invasora, uma infecção contaminando nossa realidade. Mas pertencer ao Panteão significa pertencer a Arton, ser parte de Arton. Ainda que algumas áreas de Tormenta tenham sido reprimidas ou eliminadas, quase todas permanecem sem sinais de desaparecer algum dia. Suas criaturas espalham-se pelo Reinado e além. Seus meio-demônios, os lefou, abundam em comunidades humanas — rechaçados, mas nem sempre. Para muitos, hoje a Tormenta não é mais um grande mal a ser repelido; ela é como os desastres naturais, a morte, os próprios deuses. A

Tormenta é um fato da vida. Ainda terrível, mas algo com o qual devemos conviver. Isto é, assim acreditam aqueles que se tornam druidas de Aharadak. Eles assumem a missão de proteger uma suposta harmonia entre Arton e a Tormenta, entre Criação e Anticiação. Demonstram que as criaturas lefeu não diferem tanto das feras de Allihanna, monstros de Megalokk ou entidades do Oceano. Acolhem as aberrações rubras como parceiros. Mais ainda, adotam formas selvagens horrendas com poderes da Tormenta. O druida de Aharadak é odiado por todos os demais, considerado um traidor de Arton, ainda pior que os cultistas depravados da Tormenta. Ele corrompe o mundo natural, contamina as paisagens com vermelhidão, transforma animais e monstros em deformações aberrantes. Devotos de Allihanna e Megalokk facilmente colocam suas diferenças de lado para combater tais malditos. Pois o temor mais profundo de qualquer sacerdote do mundo natural é que eles estejam certos. Que a Tormenta, realmente, tenha se tornado parte de Arton. Para sempre.

Tudo na Tormenta é alienígena e incompreensível. O druida de Aharadak, no entanto, parece capaz de entender e controlar seus demônios, como se estes fossem feras naturais. Considera-os seus irmãos, companheiros de batalha contra os verdadeiros inimigos dos reinos — mortos-vivos, vilões e outros. Sonha com um futuro em que Arton vai acolher e ser acolhida pela Tormenta. Será abraçada, não devorada. Um paraíso sem predador ou presa, um único ser coletivo supremo, um grande organismo cósmico. Tudo será lefeu, mas também será Arton.

Grupos de aventureiros às vezes aceitam este druida, como aceitariam colegas lefou. Contudo, assim como um druida de Allihanna busca apazigar conflitos com feras naturais, o druida de Aharadak tentará o mesmo em

relação aos lefeu. E para muitos heróis, isso é intolerável.

Indumentária. Invariavelmente, veste vermelho. De preferência trajes rústicos com materiais obtidos em áreas de Tormenta.

Obrigações e Restrições. Mesmas do devoto de Aharadak.

Considerações mecânicas. O druida de Aharadak, como outros devotos, tem acesso aos poderes concedidos de sua divindade. Além disso, pode escolher as habilidades de classe variantes vistas adiante.

NOVO TIPO DE PARCEIRO: ABERRANTE

Uma criatura corrompida pela Tormenta, de aparência perturbadora. Apenas devotos de Aharadak podem ter esse tipo de parceiro. Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano psíquico ou causar a perda de 1d4 PM em uma criatura em alcance curto (este é um efeito mental).

Veterano: você também pode gastar 2 PM para causar 4d6 de dano ou perda de 1d6 PM.

Mestre: você também pode gastar 4 PM para causar 6d6 de dano ou perda de 1d8 PM.

DRUIDA DE TENEbra

O que existe em comum entre os druidas de Allihanna, Megalokk e Oceano? Todos, sem exceção, veneram e protegem seres vivos. Seja vida natural ou não-natural, seus companheiros são seres de carne e sangue. Mas nem todos os seres que caminham em Arton pertencem a esse tipo. Por obra de Tenebra, os mortos também vivem. Talvez não preservem todos os atributos que tinham em vida, mas ainda existem e sentem. Movidos mais por instinto que intelecto, pouco diferem das crias de Allihanna e Megalokk. Ainda assim, são desprezados por seus devotos, caçados como demônios profanos por servos de outros deuses, ou usados como servos sem alma por necromantes. Para corrigir essa injustiça, a Mãe Noite abençoa aqueles que escolhem aceitar e proteger suas crias sombrias.

Druidas de Tenebra escolhem a companhia dos mortos, em vez dos vivos. Muitos os fazem

após sofrer grandes decepções ou traições por parte dos vivos. Outros, após algum banimento que os forçou a viver longe das comunidades. Outros ainda porque nunca conseguiram se ajustar à vida em sociedade, por serem diferentes demais ou devido a algum trauma passado. E alguns, mais raros, para retribuir alguma grande bênção ou milagre atribuído a Tenebra.

Enquanto outros druidas dominam os ermos, habitando florestas e outros terrenos naturais, druidas de Tenebra escolhem lugares assombrados como ruínas e cemitérios — ou aqueles onde ocorreram grandes morticínios, como antigos campos de batalha. Embora muitos os considerem perigosos para os povos ao redor (e alguns realmente o são), muitas vezes ocorre o contrário; o druida zeloso e vigilante evita que mortos-vivos abandonem seus sítios e tragam terror às cidades, acabando por proteger tanto os vivos quanto os mortos. Esse tipo de druida se tornaria particularmente comum no reino de Aslothia, onde povoados convivem com a ameaça constante de esqueletos, zumbis e coisas muito piores.

Zelar pelo equilíbrio entre vida e morte-vida nunca é fácil, existem poucos dispostos a fazê-lo. Mesmo quando bem-intencionado, exceto pelos mortos-vivos, um druida de Tenebra raramente tem aliados. Alguns conseguem integrar grupos de aventureiros, em missões para combater vilões necromantes e outros que usam os mortos para conquistar poder e espalhar terror. Mas seus conflitos de interesse com devotos de outros deuses (sobretudo Azgher) podem tornar essa aliança muito instável.

O “companheiro animal” deste druida será invariavelmente uma versão esqueleto ou zumbi de uma fera natural. Alguns empreendem grandes jornadas até Galrasia, Sanguinárias e outros pontos remotos para encontrar a carcaça certa, erguendo para a morte-em-vida algum lagarto-terror ou monstro titânico.

Indumentária. Como outros devotos de Tenebra, preferem vestir-se de negro. Muitos usam armaduras ou ornamentos de ossos,

feitos com partes de mortos-vivos destruídos, para honrá-los.

Obrigações e Restrições. Mesmas do devoto de Tenebra. Além disso, nunca destruir mortos-vivos.

Considerações mecânicas. O druida de Tenebra, como outros devotos, tem acesso aos poderes concedidos de sua divindade. Além disso, pode escolher as habilidades de classe variantes vistas adiante.

DRUIDA DE ARTON

Enquanto devotos de Allihanna e Megalokk se antagonizam, acreditando que suas respectivas criações têm mais direito a povoar Arton, alguns druidas acham esse conflito uma tolice sem sentido. Para eles, absolutamente tudo que vive é sagrado. Animais e plantas, feras e monstros, Arton e Tormenta. E muitos, muitos outros.

O druida de Arton não faz distinção entre os seres. Todo ser vivente — incluindo aqueles que muitos não consideram seres viventes — tem o direito de existir, de sobreviver. Embora alguns os confundam com devotos de Lena, eles próprios rejeitam essa classificação.

Respeitam e glorificam a Deusa da Vida, mas consideram a própria vida algo muito maior que o próprio Panteão. Acreditam que a vida criou os deuses, não o contrário.

Para o druida de Arton, pouco importa se as criaturas nascem de reprodução natural (como a maioria das crias de Allihanna), são formadas por meios fantásticos (como a maioria dos monstros de Megalokk), ou trazidas a este mundo por mão humana (como quase todos os construtos). Mesmo espíritos e mortos-vivos são ainda considerados como seres viventes — vida diferente, exótica, mas ainda vida. Chegam ao cúmulo de respeitar as próprias aberrações da Tormenta, julgando merecer lugar em Arton tanto quanto quaisquer entidades.

“Se respeitam toda a vida em todas as suas formas, então contra quem esses druidas lutam?” Eles lutam contra tudo que ameaça a vida, contra aqueles que por qualquer razão

buscam exterminar populações ou espécies inteiras. Pois embora aceitem que toda a vida é sagrada, não aceitam atos que a ameaçam por qualquer motivo exceto a sobrevivência. Druidas de Arton desprezam o caçador que mata por pequenos confortos ou glórias tolas, o fascista que extermina movido por medo e ódio, o cultista que sacrifica vítimas para agradas os deuses. Toda morte sem sentido desperta sua ira.

Um druida de Arton ainda mata para subsistir, também aceitando que outros o façam — mesmo para ele, o Grande Ciclo é uma realidade. Ele também mata para sobreviver, em defesa própria, quando atacado. Mas nunca atacará um predador em fuga, comportamento normal para a maioria dos animais quando se sentem ameaçados ou sofrem qualquer ferimento. Se tiver oportunidade, chegará a ponto de rastrear um animal ou monstro ferido que o tenha atacado, para então curá-lo. O druida de Arton cultiva uma relação muito especial com as criaturas elementais, estes estranhos seres não abençoados nem por Allihanna, nem Megalokk. Tais entidades são prova do poder irrestrito da vida pura, capaz de se manifestar mesmo nos componentes mais fundamentais do universo. O druida não apenas controla esses seres (considerados imprevisíveis e indomáveis por quase qualquer outro); ele também compartilha seus poderes, recorrendo à forma selvagem para transformar partes do corpo — até mesmo o corpo inteiro — em fogo, água, terra e outros.

Indumentária. Druidas de Arton vestem apenas materiais que não exigem sacrifícios desnecessários de seres viventes. Lã tosquiada, seda de casulos ou teias, membranas de grandes ovos, couro descamado de répteis...

Obrigações e Restrições. Nunca matar nada que não ameaça sua própria sobrevivência, ou de seus aliados. Isso inclui mortos-vivos, construtos e qualquer coisa considerada

uma “criatura” em termos de jogo (ou seja, tudo que tenha uma ficha).

Considerações mecânicas. Como o clérigo do Panteão e o paladino dos deuses, o druida de Arton não é devotado a um único deus, nem tem acesso a poderes concedidos. Ele pode escolher, contudo, as habilidades de classe variantes vistas adiante. Sua arma preferida é a foice.

ARMA TRADICIONAL.

Quando ataca com uma foice você pode gastar +2 PM para lançar uma magia de ácido, eletricidade, fogo ou frio com execução de ação completa ou menor, como ação livre. Considere que a mão da arma está livre para lançar esta magia. Pré-requisitos: druida de Arton, 6º nível de druida.

AUSPÍCIO DA LUA CHEIA.

Se você estiver sob efeito de escuridão ou forma selvagem, seus ataques corpo a corpo causam +1d6 pontos de dano de trevas. Pré-requisito: devoto de Tenebra.

AUSPÍCIO DA LUA CRESCENTE.

Se você estiver sob efeito de escuridão, seus ataques e magias ignoram 5 pontos de redução de dano. Pré-requisito: devoto de Tenebra.

AUSPÍCIO DA LUA MINGUANTE.

Você pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de -1 em testes de ataque e na CD de habilidades de todos os inimigos em alcance curto, até o início de seu próximo turno. Se você estiver sob efeito de escuridão, essa penalidade é dobrada. Pré-requisito: devoto de Tenebra.

AUSPÍCIO DA LUA NOVA.

Se você estiver sob efeito de escuridão, o custo de suas habilidades de druida é reduzido em -1 PM e a CD para resistir a suas habilidades aumenta em +2. Pré-requisito: devoto de Tenebra.

COMPANHEIRO ABERRANTE.

Escolha um de seus companheiros animais. Ele se torna uma criatura da Tormenta e recebe o tipo aberrante (veja o quadro), ganhando os bônus de seu nível. Pré-requisitos: Companheiro Animal, 6º nível de druida, devoto de Aharadak.

CÓMPANHEIRO ELEMENTAL.

Escolha um de seus companheiros animais. Ele se torna um elemental. Além dos benefícios que já tem, ele passa a fornecer os benefícios de um familiar elemental à sua escolha (veja Familiares, em Tormenta20, p.38; e Elementais, em Ameaças de Arton, p. 88). Pré-requisitos: druida de Arton, Companheiro Animal, 8º nível de druida.

CONFLUÊNCIA ELEMENTAL.

Quando lança uma magia que causa dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, você pode gastar +2 PM para mudar o tipo de dano para outro elemento desta lista. Pré-requisitos: druida de Arton, 10º nível de druida.

ERMOS RUBROS.

Você não fica esmorecido, nem tem o custo de suas habilidades aumentado em áreas de Tormenta. Além disso, áreas de Tormenta são consideradas terrenos naturais para você. Pré-requisitos: devoto de Aharadak, 8º nível de druida.

FORMA ABERRANTE.

Enquanto estiver em Forma Selvagem, você conta como se tivesse 2 poderes da Tormenta a mais (exceto para perda de Carisma). Esse valor aumenta para 3 em Forma Selvagem Aprimorada e 4 em Forma Selvagem Superior. Pré-requisitos: Forma Selvagem, devoto de Aharadak.

FORMA ELEMENTAL.

Você pode se transformar em elementais (veja adiante). Pré-requisito: druida de Arton.

Habilidade mágica.

PODER TUMULAR.

Você soma sua Sabedoria na Defesa de mortos-vivos conjurados e, uma vez por rodada, pode fazê-los andar com ação livre. Pré-requisitos: Conjurar Mortos-Vivos, devoto de Tenebra.

PROTEÇÃO FÚNGICA.

Você pode gastar 2 PM para emitir esporos com duração sustentada. Enquanto essa habilidade estiver ativa, sempre que você for acertado por um ataque corpo a corpo de uma criatura adjacente, o atacante perde 1d8 PV. Veneno. Pré-requisito: devoto de Tenebra.

TRANSFORMAÇÃO REPUGNANTE.

A visão de sua transformação é perturbadora. Quando você assume Forma Selvagem, inimigos em alcance curto ficam frustrados e sofrem 2d6 pontos de dano psíquico (Vontade CD Sab reduz à metade e evita a condição). Este dano aumenta em +1d6 para cada poder da Tormenta que possui. Este poder conta como um poder da Tormenta (exceto para perda de Carisma). Pré-requisito: Forma Aberrante.

FORMA ELEMENTAL

O druida de Arton pode escolher substituir sua habilidade de Forma Selvagem por Forma Elemental. Uma vez escolhida, a troca é permanente.

Esta habilidade funciona como Forma Selvagem (Tormenta20, p. 63) mas, em vez de um animal, você assume a forma de um elemental escolhido entre as opções a seguir no momento da transformação.

Forma Elemental conta como Forma Selvagem para efeitos de pré-requisitos, itens e outras habilidades. Por exemplo Forma Selvagem Aprimorada também permite assumir a forma elemental aprimorada, e Magia Natural permite lançar magias enquanto estiver em Forma Elemental.

FORMA AQUOSA

Você recebe Força +2, deslocamento de natação 12m, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo e uma arma natural que ataca inimigos a até 3m, causa 1d8 pontos de dano de frio e é uma arma versátil (+2 em testes para desarmar e derrubar).

- **Aprimorada.** Você recebe Força +4, deslocamento de natação 18m, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo e uma arma natural que ataca inimigos a até 6m, causa 1d10 pontos de dano de frio e é uma arma versátil (+4 em testes para desarmar e derrubar). Seu tamanho muda para Grande.

- *Superior*. Você recebe Força +6, deslocamento de natação 24m, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo e uma arma natural que ataca inimigos a até 9m, causa 1d12 pontos de dano de frio e é uma arma versátil (+6 em testes para desarmar e derrubar). Seu tamanho muda para Grande.

FORMA EÓLICA

Você recebe Destreza +2, deslocamento de voo 12m, imunidade a elétrico, vulnerabilidade a ácido e duas armas naturais à distância, que causam 1d6 pontos de dano de eletricidade com alcance curto. Se atacar com ambas, sofre -2 em todos os testes de ataque até seu próximo turno.

- *Aprimorada*. Você recebe Destreza +4, deslocamento de voo 18m, imunidade a elétrico, vulnerabilidade a ácido e duas armas naturais à distância (como acima, mas dano Fofo? Sim, e letal também! de 1d8). Se atacar com ambas, sofre -2 em todos os testes de ataque até seu próximo turno. Seu tamanho muda para Grande.
- *Superior*. Você recebe Destreza +6, deslocamento de voo 24m, imunidade a elétrico, vulnerabilidade a ácido e duas armas naturais à distância (como acima, mas dano de 1d10 e alcance médio). Se atacar com ambas, sofre -2 em todos os testes de ataque até seu próximo turno. Seu tamanho muda para Grande. 84

FORMA ÍGNEA

Você recebe Destreza +2, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio e uma arma natural à distância, que causa 1d8 pontos de dano em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para concentrar as chamas; se fizer isso, seu próximo ataque atinge todas as criaturas em um cone de 6m (faça um ataque à distância e compare com a Defesa de cada criatura).

- *Aprimorada*. Você recebe Destreza +4, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio e uma arma natural à distância, que causa 1d10 pontos de dano em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para

concentrar as chamas; se fizer isso, seu próximo ataque atinge todas as criaturas em um cone de 6m (faça um ataque à distância e compare com a Defesa de cada criatura). Além disso, quando sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante sofre 2d6 pontos de dano de fogo. Seu tamanho muda para Grande.

- *Superior*. Você recebe Destreza +6, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio e uma arma natural à distância que causa 1d12 pontos de dano em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para concentrar as chamas. Se fizer isso, seu próximo ataque atinge todas as criaturas em um cone de 6m, faça um ataque à distância e compare com a Defesa de cada criatura. Além disso, quando sofre dano por um ataque corpo a corpo adjacente, o atacante sofre 4d6 pontos de dano de fogo. Seu tamanho muda para Grande.

FORMA ROCHOSA

Você recebe Força +2, deslocamento de escalada 9m, imunidade a ácido, redução de corte, impacto e perfuração 5, vulnerabilidade a elétrico e uma arma natural à distância (1d6 pontos de dano de ácido em alcance curto). Você soma Força nos ataques com essa arma, e ela é afetada por poderes que afetam armas de arremesso (mas não de disparo).

- *Aprimorada*. Você recebe Força +4, deslocamento de escalada 9m e escavação 3m, imunidade a ácido, redução de corte, impacto e perfuração 10, vulnerabilidade a elétrico e uma arma natural à distância (1d10 pontos de dano de ácido em alcance curto). Você soma Força nos ataques com essa arma e ela é afetada por poderes que afetam armas de arremesso (mas não de disparo). Seu tamanho muda para Grande.
- *Superior*. Você recebe Força +6, deslocamento de escalada 12m e escavação 6m, imunidade a ácido, redução de corte, impacto e perfuração 20, vulnerabilidade a elétrico e uma arma natural à distância (3d6 pontos

de dano de ácido em alcance curto). Você soma Força nos ataques com essa arma e ela é afetada por poderes que afetam armas de arremesso (mas não de disparo). Seu tamanho muda para Enorme.

GUERREIRO

NOVAS OPÇÕES PARA O GOLPE PESSOAL

Aqui temos algumas opções que não entram no livro básico para você deixar seu golpe pessoal ainda mais incrível!

Anunciado (-1 PM). Você precisa gastar uma ação de movimento gritando o nome de seu golpe para usá-lo. Isso significa que não pode usá-lo furtivamente ou quando estiver impedido de falar, como amordaçado ou debaixo d'água. Uma vez que grite, deve usar o golpe até o fim de seu próximo turno.

Desconcertante (+1 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica Vulnerável por uma rodada.

Desgastante (-1 PM). Você fica fatigado após usar o golpe.

Paralisante (+2 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica Paralisada por uma rodada (Fortitude CD For anula).

INVENTOR

AUTÔMATO ALQUÍMICO

Uma vez por rodada, você pode usar um item alquímico ou poção guardada no compartimento de carga do seu autômato como uma ação livre. *Pré-requisito:* Compartimento de Carga.

CATALISADOR COMPOSTO

Você pode usar dois catalisadores ao mesmo tempo. *Pré-requisito:* Catalisador Químico.

CATALISADOR QUÍMICO

Você pode usar catalisadores com itens alquímicos, poções e engenhocas. *Pré-requisito:* treinado em Misticismo.

COMPARTIMENTO DE CARGA

Seu autômato pode armazenar itens, com uma capacidade de espaços igual à sua Inteligência. Você pode sacar esses itens como uma ação livre. *Pré-requisito:* Autômato.

ESTILISTA

Quando usa um item de vestuário feito por você mesmo, o bônus dele aumenta em 1 e você recebe +2 em testes de Diplomacia e Enganação contra humanoides. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alfaiate).

EXPLICAÇÃO CIENTÍFICA

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de pms limitada pela sua Inteligência. Você recebe resistência a magia igual aos pms gastos até o final da cena.

EXPLORAR FRAQUEZA

Quando usa Encontrar Fraqueza contra um inimigo, você ignora 10 pontos de sua redução de dano por 1 turno. *Pré-requisito:* Encontrar Fraqueza.

LUTHIER

Quando usa um instrumento musical feito por você mesmo, você faz testes de Atuação com Inteligência. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (artesão).

SARAIWADA

Quando usa um item alquímico ou uma poção que cause dano como uma ação padrão, você pode gastar 2 PM para usar um segundo item alquímico ou poção que cause dano como parte da mesma ação.

Pré-requisito: Granadeiro, 7º nível de inventor.

TRAJE DE BATALHA

Você combina seu autômato com uma armadura pesada que tenha fabricado. Quando veste essa armadura, você recebe 5 pontos de vida temporários para cada ponto de Inteligência. Enquanto estes pontos de vida temporários durarem, os bônus de parceiro do autômato são dobrados. Quando os pontos de vida temporários acabarem, o autômato enguiça como uma engenhoca. *Pré-requisitos:* Autômato, Couraceiro, 12º nível de inventor.

REGRAS ALTERNATIVAS

PARA ENGENHOCAS

Levando em consideração algumas situações inusitadas que jogadores têm encontrado em suas mesas quando utilizam engenhocas, aqui estão algumas regras alternativas que podem servir como um norte para ajudar a facilitar a vida de inventores e mestres sem muita familiaridade com a ciência maluca de Arton.

MANTENDO UMA COLEÇÃO

O limite de engenhocas que um personagem pode ter ao mesmo tempo é baseado em seu atributo de Inteligência. Isso quer dizer que, no mínimo, um inventor terá três engenhocas à sua disposição, levando em consideração o pré-requisito de Int 3 para o poder.

O que acontece então se ele quiser fabricar uma quarta engenhoca com o personagem? Ele precisa descartar uma das engenhocas antigas?

Uma forma de lidar com essa situação é enxergar esse limite como um número máximo de engenhocas ativas, e não o total de engenhocas que o inventor pode efetivamente possuir.

Podemos equiparar essa habilidade com as magias do mago: o inventor teria uma coleção de dispositivos, mas só poderá “preparar” um número limitado de engenhocas para deixar disponíveis.

Assim, um inventor pode manter uma lista de engenhocas já fabricadas e, a cada descanso, escolher quais delas vão receber manutenção e estar prontas para serem ativadas quando necessário.

Essa regra alternativa deixa o engenhoqueiro mais divertido de ser utilizado em jogo, além de dar uma explicação mais razoável para o que acontece com as engenhocas que ele desenvolve ao longo de sua carreira de aventureiro.

RECICLANDO ENGENHOCAS

Ao contrário de outros itens fabricados com a perícia Ofício, engenhocas não podem ser vendidas, mas seria legal poder se desfazer delas sem simplesmente descartá-las por aí.

Se o mestre permitir, o jogador pode reciclar suas engenhocas já construídas para usar suas partes e peças na fabricação de uma engenhoca nova. No entanto, para evitar abusos, vamos colocar algumas restrições.

Desmontar uma engenhoca é um teste de Ofício (engenhoqueiro) com a mesma CD de fabricação da engenhoca escolhida, e tempo de trabalho reduzido para um dia por círculo da magia que a engenhoca simula.

Por exemplo, desmontar uma engenhoca de 2º círculo (T\$ 300) requer um teste CD 23 e dois dias de trabalho. Se passar no teste, o personagem recebe partes de engenhoca que podem ser usadas como matéria prima no valor igual a metade

do valor de fabricação da engenhoca desmontada — no caso, T\$ 150.

Mas, como nem tudo é fácil na vida de aventureiro, falhar nesse teste deixa a engenhoca com a condição enguiçada, e falhar por 10 ou mais arruina completamente a peça, transformando-a em uma pilha de sucata inútil!

LADINO

ATAQUE FURTIVO DUPLO

Você pode gastar 2 PM para aplicar o dano adicional da sua habilidade Ataque Furtivo em um segundo ataque na mesma rodada.

Pré-requisito: 11º nível de ladino.

BOMBA IMPROVISADA

Você pode gastar 1 PE e uma ação de movimento para transformar vinte balas em uma bomba aceisa. *Pré-requisitos:* treinado em Ofício (alquimia).

CONHECIMENTO ANATÔMICO

Cada dado de seu Ataque Furtivo aumenta em um passo contra animais e humanoides.

Pré-requisito: Treinado em Medicina.

CREATIVIDADE TÉCNICA

Quando usa ou veste um item capaz de conceder bônus em perícia, você pode ajustá-lo ao custo de 1 PM e uma ação de movimento. Até o final da cena, o item aplica o mesmo bônus em outra perícia do mesmo atributo enquanto você o usar ou vestir. *Pré-requisito:* Int 1.

DANÇA DA CAPA

Se estiver usando uma capa esvoaçante, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para agitar a capa e obter camuflagem por 1 rodada. *Pré-requisito:* treinado em Enganação e Furtividade.

DISFARCE PERFEITO

Quando usa um estojo de disfarces para se disfarçar, você pode gastar 1 PM para assumir uma persona pelo resto da cena. Você recebe +5 no teste de Enganação para se disfarçar ou manter a farsa e +5 em testes de resistência contra magias que tentem desvendar o disfarce. *Pré-requisito:* treinado em Enganação.

ESQUEMA: AMEAÇA BRUTAL

Se você fizer um teste de Intimidação para assustar um alvo que tenha sofrido dano de seu Ataque Furtivo a no máximo 1 rodada, você recebe +5 no teste e o alvo fica apavora-

do se você passar por uma margem de 5 ou mais (em vez de 10 ou mais). *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.

ESQUEMA: ALVO ELUSIVO

Se acertar um ataque corpo a corpo em uma criatura que tenha sido atingida por um ataque corpo a corpo de um aliado a no máximo 1 rodada, você recebe +5 na Defesa contra esta criatura por 1 rodada.

ESQUEMA: ENGANAR OS OLHOS

Se você usar Acrobacia para atravessar o espaço de uma criatura no máximo 1 rodada depois de ter usado Dança da Capa, essa criatura deve passar em um teste de resistência de Reflexos (CD Des) ou irá considerá-lo invisível por 1 rodada. *Pré-requisito:* Dança da Capa.

ESQUEMA: FINTA DESCONCERTANTE

Se você tiver sucesso em fintar contra o mesmo oponente por dois turnos seguidos, ele deve passar em um teste de resistência de Vontade (CD Des). Caso falhe, sofre -2 em todos os testes de perícia contra você por 1 rodada. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação.

ESQUEMA: INVESTIDA RASTEIRA

Se você acertar um ataque corpo a corpo contra um alvo no máximo 1 rodada depois de realizar uma investida contra esse mesmo alvo, ele deve passar em um teste de resistência de Reflexos (CD Des). Caso falhe, fica caído e vulnerável. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.

ESQUEMA: PAPO FURADO

Se você passar em um teste de Enganação no máximo 1 rodada depois de passar em um teste de Diplomacia contra a mesma criatura, a atitude da criatura melhora em um passo. *Pré-requisitos:* treinado em Diplomacia e Enganação.

FERRAMENTA CORROSIVA

Você pode gastar um frasco de ácido para obter um bônus de +5 em um teste de Ladinagem para abrir fechaduras ou sabotar.

FINTA ACROBÁTICA

Você soma sua Destreza nos seus testes de Enganação para fintar em combate. *Pré-requisito:* treinado em Acrobacia e Enganação.

MATAR OU MORRER

Você pode gastar 1 PM para assumir uma postura de tudo ou nada. Quando faz isso você fica desprevinido por uma rodada (esta condição não pode ser evitada), mas seu próximo ataque contra um alvo em alcance curto feito nesta rodada é considerado um ataque furtivo e um acerto crítico, caso acerte. *Pré-requisito:* 5º nível de ladino.

PRECISÃO FURTIVA

Quando desfere um Ataque Furtivo com uma arma à distância, sua margem de ameaça aumenta em +2. *Pré-requisitos:* Ataque Furtivo +3d6, treinado em Pontaria.

SITUAÇÃO DE BARRIL

Quando está sob cobertura, você pode gastar 2 PM para dobrar os bônus recebidos pela cobertura (enquanto estiver protegido por ela).

TRAVAR ARMADURA

Você pode fazer um teste de Ladinagem contra a Defesa de uma criatura usando armadura para travar suas placas. A vítima passa a aplicar a penalidade de armadura em todos os seus testes de perícia, até o fim da cena (ou até remover a armadura).

TRUQUE DE PALCO

Escolha três magias arcana de 1º círculo que tenham o aprimoramento truque. Você aprende e pode lançar essas magias (atributo-chave Inteligência), mas apenas usando esse aprimoramento. *Pré-requisito:* treinado em Atuação.

TRUQUE MÁGICO APRIMORADO

Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 2º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para essa magia é Inteligência. *Pré-requisito:* Int 3, Truque Mágico, 11º nível de ladino.

TRUQUE MÁGICO VERSÁTIL

Você pode usar pergaminhos para trocar as magias que aprendeu com seus poderes Truque Mágico e Truque Mágico Aprimorado. Trocar uma magia existe 1 minuto e o gasto de um pergaminho arcano contendo uma magia do mesmo círculo da magia que você quer trocar. A magia contida no pergaminho passa a ser a nova magia fornecida por seu poder. *Pré-requisitos:* Int 2, Truque Mágico.

VEJA BEM

Quando falha em um teste de Diplomacia ou Enganação, você pode gastar 2 PM para rolar o dado de novo e ficar com o segundo resultado.

VESTIDO PARA A OCASIÃO

Você pode usar um traje (da corte ou de viajante) para improvisar qualquer item da categoria vestuário, usando uma ação de movimento e 1 PM. Até o final da cena, o traje se torna o item improvisado. A improvisação pode ser notada com um teste de Percepção do alvo contra a sua Enganação. *Pré-requisito:* treinado em Enganação.

LUTADOR

CAMINHO SUAVE

Quando faz um teste de manobra de combate, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Sabedoria). Para cada PM que gastar, você recebe +2 no teste. Este bônus é dobrado contra ameaças do tipo lacaio. *Pré-requisito:* Sabedoria 2.

CORPO FECHADO

Você pode gastar 1 PM para somar sua Constituição como um bônus em um teste de resistência. (cumulativo com o atributo-chave da perícia).

DANÇA DE BATALHA

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para começar uma dança de batalha. Enquanto estiver dançando, você recebe +2 na Defesa, em Acrobacia e em testes de Enganação para fintar. A partir do 7º nível, e novamente a partir do 15º nível, você pode gastar +1 PM ao usar sua dança para aumentar esses bônus em +2 por PM adicional gasto. A dança dura até o fim da cena, até você escolher interrompê-la ou até você sofrer uma condição de atordoamento ou de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Acrobacia e Atuação.

ESCUDO DE PUNHOS

Você recebe um bônus na Defesa igual à quantidade de ataques desarmados que acertou no seu turno. Esse bônus dura até o começo do seu próximo turno.

MAHOUJUTSU

Você aprende a magia Toque Chocante ou a magia Infligir Ferimentos, à sua escolha (CD Sab). Quando usa o aprimoramento dessas magias que permite fazer um ataque como parte da execução da magia, você recebe +2 nesse teste de ataque, caso use um ataque desarmado. Você pode aprender este poder duas vezes, uma para cada magia. *Pré-requisitos:* Sexto Sentido, treinado em Misticismo.

MAHOUJUTSU PRIMÓRDIAL

Você soma sua Força ou Sabedoria (a sua escolha) nos seus PM. Quando aprimora uma magia de toque para lançá-la com um ataque desarmado, recebe +2 no teste de ataque. *Pré-requisitos:* Mahoujutsu.

MAHOUJUTSU RÁPIDO

Quando faz um ataque relâmpago, você substitui um de seus ataques desarmados por uma conjuração das magias Toque Chocante, Infligir Ferimentos, Toque Álgido ou Toque Vampírico. A magia deve usar o aprimoramento que permite fazer um ataque como parte da execução da magia e nenhum outro. *Pré-requisito:* Mahoujutsu.

MAHOUJUTSU SUPERIOR

Você aprende a magia Toque Álgido ou Toque Vampírico, à sua escolha (CD Sab). Quando usa o aprimoramento dessas magias que permite fazer um ataque como parte da execução da magia, seu ataque desarmado causa um dado de dano adicional do mesmo tipo. Você pode aprender este poder duas vezes, uma para cada magia. *Pré-requisitos:* Mahoujutsu.

MEDITAÇÃO DE ATAQUE

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para meditar, concentrando sua mente no ataque. Seu próximo ataque desarmado feito nesta cena tem o dano aumentado em um passo e causa dano dobrado contra objetos. *Pré-requisito:* treinado em Misticismo.

MENTE SÃ EM CORPO SÃO

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM à sua escolha (limitado pela sua Sabedoria) para se curar. Cada PM gasto recupera 1d10 PV. *Pré-requisitos:* treinado em Vontade, Sab 1.

ONDA DE CHOQUE

Você pode gastar 3 PM e uma ação padrão para golpear o chão. Todas as criaturas em uma linha de 9m a partir de você sofrem o dano de seu ataque desarmado e ficam caídas (Reflexos CD For evita o dano e a condição). *Pré-requisitos:* 6º nível, Força 4.

PASSO LEVE

Você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento base e +10 em testes de Atletismo para saltar. Caso termine seu deslocamento em uma superfície vertical ou de ponta-cabeça, cai e sofre dano normal pela queda. *Pré-requisitos:* treinado em Acrobacia ou Atletismo.

PONTOS DE PRESSÃO

A CD de suas habilidades de lutador aumenta em +2. Pré-requisito: treinado em Cura.

SEGREDO DA ESSÊNCIA

Quando acerta um alvo com dois ou mais ataques desarmados no mesmo turno, você pode gastar 1 PM para causar dano de essência igual ao dano de um ataque desarmado contra esse mesmo alvo. Pré-requisito: Sexto Sentido.

SEXTO SENTIDO

Se você não estiver usando armadura, soma sua Sabedoria na Defesa, limitado pelo seu nível.

TERCEIRA MÃO

Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma simples, você pode usar o dano básico da arma ou seu dano básico desarmado, o que for maior.

TERCEIRA MÃO: ADAGA

Você pode usar ataques com adagas como parte de um ataque relâmpago. Pré-requisito: Terceira Mão.

TERCEIRA MÃO: BORDÃO

Você pode usar qualquer poder de lutador que permita um teste de resistência usando um bordão. Caso o faça, a CD do teste de resistência aumenta em +2. Pré-requisito: Terceira Mão.

TERCEIRA MÃO: ESPADA CURTA

Você aumenta a margem de crítico de espadas curtas para 17-20. Pré-requisito: Terceira Mão.

TERCEIRA MÃO: LANÇA

Você aumenta o multiplicador de crítico de lanças para x4. Pré-requisito: Terceira Mão.

TOQUE CEGANTE

Quando faz um ataque desarmado contra uma criatura, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a criatura fica cega por uma rodada (Fortitude CD Sab nega). Esse é um efeito de metabolismo.

MIRAGEM

Embora seus habitantes mais famosos sejam os nômades sar-allan, as areias de Halak-Tûr abrigam outro povo quase tão numeroso, os trogloditas ferani. Praticante de uma tradição oral mística chamada de Canção das Pedras, este povo desenvolveu uma capacidade mágica de se comunicar e manipular as rochas e areias que abundam o Deserto da Perdição. Essa habili-

dade se tornou sua marca registrada, e pode ser encontrada em diversos aspectos de sua cultura e dia a dia, desde a forma como constroem suas casas e viajam pelo deserto até a maneira como caçam e fazem a guerra.

Miragens são combatentes praticantes da Dança da Areia, um estilo de luta baseado nos ensinamentos marciais contidos na Canção das Pedras. Baseada em velocidade, furtividade e mobilidade, a Dança da Areia combina movimentos acrobáticos e técnicas de guerrilha em uma forma de combate única. Seus praticantes mesclam velocidade e magia para executar feitos marciais impressionantes que confundem, desorientam e surpreendem seus oponentes.

Entre os ferani, os miragens são considerados guerreiros especiais, um símbolo de sua cultura cujo papel vai além das divisões tribais. Praticamente uma ordem de combatentes sagrados, são o principal laço que une as tribos deste povo. Em tempos de paz, os miragens vivem em suas respectivas tribos como líderes e caçadores. Entretanto, quando um inimigo externo ameaça as tribos, estes combatentes se unem como principal linha de defesa dos territórios ferani.

Geralmente, o treinamento de um miragem começa na infância. Os jovens que demonstram aptidão física e espiritual para se tornarem miragens são levados para um local sagrado, onde passam por uma cerimônia de iniciação secreta. Aqueles aceitos são indicados a um kuauthor, um mestre e tutor, que irá treiná-los na arte da Dança da Areia. Um kuauthor e seu discípulo sempre devem pertencer a tribos diferentes; uma forma de fortalecer o papel dos miragens como protetores de todos.

Embora seja considerada um segredo dos ferani, a Dança da Areia acabou sendo levada para outras partes de Arton. Os primeiros a revelarem suas técnicas foram miragens desgarrados, que caíram em desgraça por algum motivo e fugiram de Halak-Tûr. Posteriormente, algumas tribos ferani abriram exceções para indivíduos de grande valor e ensinaram a eles os segredos da dança. Hoje, embora os miragens ainda sejam fortemente associados aos ferani, é cada vez mais comum encontrar membros dessa classe entre indivíduos de outras raças e regiões.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Pontos de Vida. Um miragem começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

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

Proficiências. Armas marciais e escudos.

Devotos. Azgher, Hynnin e Tenebra.

HABILIDADES DE CLASSE

Dança da Areia. Você pode gastar 2 PM para iniciar uma Dança da Areia. Enquanto executa essa dança, você recebe um bônus de +1d4 em suas rolagens de dano contra alvos em alcance curto. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus de dano (veja a tabela da classe). A dança termina ao final da cena ou se você passar uma rodada sem percorrer pelo menos 6m sem passar pelo mesmo espaço duas vezes. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

Movimento Furtivo. Você pode se mover com seu deslocamento normal enquanto usa Furtividade sem sofrer penalidades no teste de perícia.

Poder de Miragem. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- **Arsenal do Deserto.** Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, cimitarras e lanças e pode considerá-las armas leves.
- **Aumento de Atributo.** Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.
- **Bater e Correr.** Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de Defesa.
- **Coração de Trovão.** Você recebe +2 em Vontade e se torna imune a efeitos de medo.
- **Demônio de Areia.** Você possui um pequeno espírito companheiro. Veja o quadro para detalhes. *Habilidade mágica.*

- **Emboscacar.** Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate.

- **Espiral Ampla.** Você pode aplicar o bônus em rolagens de dano por Dança da Areia contra alvos em alcance médio, e, enquanto está executando a dança, seu deslocamento aumenta em +3m.

- **Erguer Areia.** Enquanto está executando uma Dança da Areia, uma vez por rodada você pode gastar 1 PM para projetar um pequeno redemoinho que percorre uma linha de 9m. Criaturas nessa área ficam cegas por 1d4 rodadas e caídas (Ref CD Sab reduz as condições para ofuscado por 1 rodada). *Habilidade mágica.*

- **Esquiva Instintiva.** Enquanto está executando a Dança da Areia, você soma sua Sabedoria na Defesa e em Reflexos, limitado pelo seu nível.

- **Evasão.** Quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Este poder exige liberdade de movimentos; você não pode usá-lo se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

- **Instinto Guerrilheiro.** Você soma sua Sabedoria em Atletismo e Furtividade. *Pré-requisito:* Sab 1.

- **Mergulho Longo.** O alcance de seu Mergulho Terrestre aumenta para médio. *Pré-requisito:* 10º nível de miragem.

- **Passo Duplo.** Uma vez por rodada, se estiver executando a Dança da Areia e usar a ação agredir para fazer um ataque com uma arma leve, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

- **Passos Precisos.** Enquanto está executando a Dança da Areia, você recebe +2 na margem de ameaça de seus ataques.

- **Pele de Areia.** Quando usa Mergulho Terrestre, você recebe redução de dano 5 até o início de seu próximo turno. *Pré-requisito:* 10º nível de miragem.

- **Tempestade de Areia.** Quando faz uma investida, você pode gastar 2 PM para cada inimigo adjacente em seu caminho. Se fizer isso, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra esse inimigo com os mesmos benefícios da investida. *Pré-requisitos:* 6º nível de miragem, Bater e Correr.

TABELA 1-1: O MIRAGEM	
NÍVEL	HABILIDADE DE CLASSE
1º	Dança da areia +1d4, Movimento furtivo
2º	Poder de miragem
3º	Investida acrobática, Poder de miragem
4º	Poder de miragem
5º	Cortina de poeira, Dança da areia +1d6, Poder de miragem
6º	Poder de miragem
7º	Guerrilheiro das dunas, Poder de miragem
8º	Poder de miragem
9º	Dança da areia +1d8, Mergulho terrestre, Poder de miragem
10º	Poder de miragem
11º	Poder de miragem
12º	Poder de miragem
13º	Dança da areia +1d10, Poder de miragem
14º	Poder de miragem
15º	Poder de miragem
16º	Poder de miragem
17º	Dança da areia +1d12, Poder de miragem
18º	Poder de miragem
19º	Poder de miragem
20º	Corpo de areia, Poder de miragem

• **Tesouros do Deserto.** Uma vez por dia, se for bem-sucedido em montar um acampamento em terreno natural, você encontra frutos, insetos ou outros recursos naturais que podem ser consumidos para recuperar 1d4+1 PM. Pré-requisito: treinado em Sobrevivência.

• **Tornar-se Sombra.** Se estiver sob efeito de camuflagem, você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência.

• **Veloz.** Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno.

Investida Acrobática. No 3º nível, você não precisa percorrer uma linha reta para fazer uma investida.

Cortina de Poeira. No 5º nível, você aprende como criar uma nuvem de terra ou outros detritos para obscurecer a visão de seus inimigos. Quando usa Dança da Areia, você pode gastar 2 PM para receber camuflagem leve enquanto sua dança estiver ativa. *Habilidade mágica*.

Guerrilheiro das Dunas. No 7º nível, a penalidade que você sofre em testes de Furtividade por atacar ou realizar uma ação chamativa é reduzida para -5.

Mergulho Terrestre. A partir do 9º nível, se estiver sobre areia, terra ou outro tipo de terreno que não seja rocha sólida (ou o equivalente), uma vez por rodada você pode gastar 3 PM para se teleportar para qualquer outro ponto em alcance curto do mesmo tipo de terreno. *Habilidade mágica*.

Corpo de Areia. No 20º nível, quando usa Dança da Areia, você pode gastar 5 PM para se transformar parcialmente em um redemoinho de poeira. Enquanto sua dança estiver ativa, você recebe fortificação 25% e imunidade a efeitos de movimento e ignora os primeiros 20 pontos de dano que sofrer a cada turno.

DEMÔNIOS DE AREIA

Um demônio de areia é um espírito menor que se manifesta na forma de um pequeno animal do deserto feito de areia. Em termos de jogo, é um aliado especial com o qual você pode se comunicar telepaticamente em alcance médio. Ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de sua forma pode fazer. Se ele morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo demônio de areia com um ritual que exige um dia e T\$ 100 em ingredientes.

- **Coiote.** Quando faz um teste de Acrobacia ou Sobrevivência, você pode pagar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.
- **Escorpião.** Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja empunhando. A arma causa perda de 1d12 pontos de vida. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro). *Veneno*.
- **Falcão.** Você não pode ser surpreendido e nunca fica desprevenido.
- **Raposa.** Seu deslocamento aumenta em +3m.
- **Serpente.** Você adquire percepção às cegas em alcance curto.
- **Urubu.** Você soma sua Sabedoria em Fortitude e em seu total de pontos de vida.

MÍSTICO

Os elementos primordiais existiam antes mesmo da criação da magia e da espada. Água, ar, fogo, luz, terra e trevas são considerados a essência da arte arcana na cultura artoniana, sendo utilizados pelos deuses como base para moldar o mundo de Arton e todos os demais

componentes da criação. No entanto, para os místicos, os elementos vão além disso, sendo o foco e a dedicação de toda a sua prática mágica. Os místicos são conjuradores especializados que dominam as forças primordiais por meio de uma magia extremamente específica, encontrados principalmente entre os ubaneri da Grande Savana, os sar-allan do Deserto da Perdição e os geomantes de Doherimm.

Para os místicos, os elementos são extremamente importantes e alguns deles podem optar por se dedicar a um único elemento, enquanto outros preferem diversificar sua prática com mais de um. Buscam entender a composição primordial do mundo para aprimorar suas magias e as diferentes forças primordiais que influenciam sua disposição e seu comportamento. Aqueles que têm afinidade com a água costumam ser amigáveis e falantes, enquanto os que possuem afinidade com as trevas tendem a ser extremamente solitários e soturnos. Místicos relacionados ao fogo são mais ativos fisicamente, mas a afinidade com a terra pode torná-los introspectivos. Além disso, algumas culturas consideram os místicos da luz criaturas santificadas devido às suas habilidades de cura, mas muitas histórias associam a esperteza dos místicos do ar com fadas e outros seres trapaceiros. Algumas culturas associam os elementos à personalidade dos místicos. Em Ubani, diz-se que a afinidade com a água gera místicos amigáveis e falantes e admira-se a pretensa pureza de caráter daqueles alinhados com a luz. Em Doherimm, os geomantes são conhecidos como teimosos e irascíveis, tão imóveis quanto as rochas com as quais interagem, enquanto a afinidade com o ar é vista com desconfiança e relacionada com trapaceiros. Em Halak-Tûr, espera-se que os místicos do fogo sejam mais ativos fisicamente, enquanto aqueles que demonstram afinidade com as trevas são vistos com muita desconfiança. Nenhuma dessas afirmações é completamente verdadeira, mas isso não impede a formação de estereótipos entre os próprios místicos. A magia do místico pode parecer pouco sofisticada se comparada com a enorme versatilidade dos arcanistas ou com a conexão divina dos clérigos, pois suas habilidades são extrema-

mente focadas em sua área de estudo, os elementos primordiais. Não há muito espaço para inovação dentro das práticas de um místico, e por isso se apegam às tradições de sua comunidade, normalmente passadas adiante através das gerações exclusivamente pela oralidade. A jornada de um místico não costuma afastá-lo de tarefas práticas como defesa pessoal ou trabalho comunitário, tornando-o mais centrado e acessível que outros conjuradores. O místico é um homem do povo — não é raro encontrar um deles ajudando na colheita, trabalhando como guarda ou fazendo trabalho braçal. Os místicos entendem que os elementos primordiais são as forças básicas da natureza e se esforçam para compreendê-los em toda extensão de seu mistério e profundidade. Através do estudo e da meditação, aprimoram sua conexão com essas forças, aprendendo a controlá-las e a usá-las para realizar feitos incríveis. Tornam-se capazes de moldar as forças elementais à sua vontade, usando-as para conquistar seus objetivos, seja criando barreiras de terra para proteção ou invocando rajadas elétricas para afastar seus inimigos. Esse desejo por aprendizado e compreensão do mundo ao seu redor leva muitos místicos a viverem aventuras em Arton e além.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Pontos de Vida. Um místico comece com 16 pontos de vida (+ Constituição) e ganha 4 PV (+ Constituição) por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Misticismo (Int) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

Proficiências. Armas marciais.

Devotos. Allihanna, Kallyadranoch e Wynna.

HABILIDADES DE CLASSE

Afinidade. Escolha um elemento entre água, ar, fogo, luz, terra e trevas. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Para cada círculo de magia que pode lançar, você recebe redução 5 contra o tipo de dano associado ao elemento escolhido (veja o quadro). Além disso, quando lança uma magia que causa dano de um tipo

associado a outro elemento, você pode gastar 1 PM para transformar esse dano no tipo associado ao seu elemento. Por fim, cada elemento concede uma perícia treinada.

Ataque Elemental. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar uma quantidade de PM limitada pelo círculo máximo de magia que pode lançar para infundir a arma com energia elemental. Cada PM gasto concede +1 no teste de ataque e +1d8 pontos de dano do tipo associado a sua Afinidade. *Habilidade Mágica*.

Magias. Você pode lançar magias arcana de 1º círculo de evocação, de uma segunda escola definida por sua Afinidade e de uma terceira escola à sua escolha (uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada). À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível). Você começa com *Criar Elementos* e duas outras magias de 1º círculo a sua escolha. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar. Você pode lançar essas magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Misticismo. Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma sua Sabedoria no seu total de PM. Veja o capítulo 4 de Tormenta20 para as regras de magia.

Língua Primordial. No 2º nível, você pode se comunicar com espíritos ligados ao elemento de sua Afinidade, como o efeito básico da magia *Voz Divina*, e recebe +5 em testes de Carisma e de perícias originalmente baseadas em Carisma com essas criaturas. O mestre define exatamente quais criaturas se encaixam nessa descrição mas, como regra geral, qualquer criatura do tipo espírito com imunidade ao tipo de dano associado à sua Afinidade é considerada ligada ao seu elemento.

Poder de Místico. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- **Absorver Elemento.** Uma vez por cena, quando está em contato com uma expressão natural do seu elemento, você pode gastar uma ação de movimento para absorver energia mágica dele. Você adquire uma quantidade de PM temporários

igual ao círculo máximo de magia que pode lançar. Esses PM duram por uma cena.

- **Afinidade Maior.** Você escolhe um terceiro elemento para sua habilidade Afinidade. Pré-requisito: 12º nível de místico, Afinidade Expandida.

- **Andar pelas Paredes.** Você recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre. Pré-requisito: Afinidade (terra).

- **Armadura Rochosa.** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para moldar uma esfera de terra ou rocha que fica orbitando ao seu redor. Para cada círculo de magia além do 1º que puder lançar, você pode gastar +2 PM para moldar mais uma dessas esferas. Quando sofre dano, você pode gastar 1 esfera para receber RD 30 contra esse dano. Você também pode gastar uma ação de movimento e 1 esfera para causar 4d6 + Sabedoria pontos de dano de impacto em uma criatura em alcance curto (Ref CD Sab reduz à metade). As esferas permanecem ao seu redor até o fim da cena ou até serem usadas. Você precisa ter acesso a uma expressão de seu elemento para usar este poder. Pré-requisitos: 4º nível de místico, Afinidade (terra). *Habilidade Mágica*.

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

- **Auréola Celeste.** Quando lança uma magia de abjuração ou que causa dano de luz, você pode gastar uma ação de movimento e PM para evocar uma auréola sobre a cabeça de um aliado em alcance curto. A auréola concede 5 PV temporários por PM gasto e +1 em testes de resistência e dura até o fim da cena ou até que os PV temporários sejam perdidos. Pré-requisito: Afinidade (luz). *Habilidade Mágica*.

- **Contramágica Elemental.** Você aprende *Dissipar Magia* e soma sua Sabedoria em testes de Misticismo para usar usá-la contra magias do elemento ou da escola associada à sua Afinidade. Pré-requisito: 6º nível de místico.

- **Corpo Elemental.** Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para fortalecer seu físico com energia elemental. Você recebe 5 PV temporários para cada círculo de magias que pode lançar, ou o dobro disso se estiver em contato com uma expressão natural do seu elemento. Esses PV duram por uma cena.

TABELA 1-2: O MÍSTICO	
NÍVEL	HABILIDADE DE CLASSE
1º	Afinidade, Ataque elemental +1d8, Magias (1º Círculo)
2º	Língua primordial, Poder de místico
3º	Poder de místico, Tradição Oral +2
4º	Poder de místico, Sexto sentido
5º	Poder de místico
6º	Ataque elemental +2d8, Magias (2º Círculo), Poder de místico
7º	Poder de místico
8º	Poder de místico
9º	Poder de místico, Tradição oral +4
10º	Ataque elemental +3d8, Magias (3º Círculo), Poder de místico
11º	Poder de místico
12º	Poder de místico
13º	Poder de místico, Tradição oral +6
14º	Ataque elemental +4d8, Magias (4º Círculo), Poder de místico
15º	Poder de místico
16º	Poder de místico
17º	Poder de místico
18º	Poder de místico
19º	Poder de místico
20º	Comunhão suprema, Poder de místico

- **Ditame Absoluto.** Você aprende uma magia de 5º círculo a sua escolha de qualquer escola que possa lançar. Além disso, recebe acesso ao 5º círculo de magias para todos os efeitos, exceto para magias que pode aprender. Pré-requisito: 18º nível de místico, dois poderes de ditame.
- **Ditame da Chuva.** Você aprende a magia *Área Escorregadia*. No 6º nível, aprende *Tempestade Divina* e no 10º nível aprende *Controlar Água*. Pré-requisito: Afinidade (água).
- **Ditame da Cura.** Você aprende a magia *Curar Ferimentos*. No 6º nível, aprende *Purificação* e no 10º nível aprende *Sopro da Salvação*. Pré-requisito: Afinidade (luz).
- **Ditame da Manhã.** Você aprende a magia *Luz* com todos os seus aprimoramentos, como se fosse um conjurador arcano e divino. No 6º nível, aprende *Raio Solar* e, no 10º nível, aprende *Coluna de Chamas*. Pré-requisito: Afinidade (fogo ou luz).

Ditames

O místico expande suas magias conhecidas através de ditames, conjuntos temáticos fechados de conhecimento mágico. Ele não tem acesso a poderes como Conhecimento Mágico, do arcanista, e precisa seguir padrões e tradições estabelecidos há muito tempo e passados de geração a geração.

Quando você adquire um poder de ditame, se já conhece uma das magias fornecidas pelo poder, pode trocá-la por outra magia de mesmo círculo, desde que essa magia seja de uma de suas escolas permitidas.

Quando você lança uma magia aprendida por meio de um poder de ditame, se estiver em contato com uma expressão natural do seu elemento de volume equivalente a uma criatura Média, o custo dessa magia é reduzido em -1 PM.

- **Ditame da Montanha.** Você aprende a magia *Primor Atlético*. No 10º nível, aprende *Controlar Terra* e no 14º nível aprende *Terremoto*. Pré-requisito: Afinidade (terra).
- **Ditame da Profecia.** Você aprende a magia *Augúrio*. No 10º nível, aprende *Lendas & Histórias* e *Vidência*. Se lançar *Augúrio* em contato com uma expressão natural do seu elemento de tamanho Grande ou maior, não há chance de falha. Pré-requisito: 6º nível de místico.
- **Ditame das Brumas.** Você aprende a magia *Névoa*. No 6º nível, aprende *Camuflagem Ilusória* e *Miasma Mefítico*. Pré-requisito: Afinidade (água ou ar).
- **Ditame das Chamas.** Você aprende a magia *Explosão de Chamas*. No 6º nível, aprende *Controlar Fogo* e no 10º nível aprende *Lança Ígnea de Aleph*. Pré-requisito: Afinidade (fogo).
- **Ditame do Breu.** Você aprende a magia *Escridão*. No 10º nível, aprende *Anular a Luz* e *Manto de Sombras*. Pré-requisito: Afinidade (trevas).
- **Ditame do Crepúsculo.** Você aprende as magias *Consagrar* e *Profanar* e, no 6º nível, aprende *Crânio Voador de Vladislav*. Pré-requisito: Afinidade (luz ou trevas).
- **Ditame do Espadachim.** Você aprende a magia *Concentração de Combate*. No 6º nível, aprende *Velocidade* e, no 10º nível, aprende *Transformação de Guerra*. Pré-requisito: treinado em Luta.
- **Ditame dos Portais.** Você aprende *Salto Dimensional*. No 10º nível, aprende *Teletransporte* e, no

14º nível, aprende *Viagem Planar*. Pré-requisito: 6º nível de místico.

- *Ditame dos Ventos*. Você aprende a magia *Queda Suave*. No 6º nível, aprende *Controlar Ar* e, no 14º nível, aprende *Controlar o Clima*. Pré-requisito: Afinidade (ar).

- *Disparo em Linha*. Quando usa Disparo Elemental, você pode gastar 2 PM para atingir vários alvos alinhados. Faça um ataque à distância e compare-o com a Defesa de cada inimigo em uma linha de 9m e então faça uma única rolagem de dano e aplique o resultado a cada alvo atingido. Pré-requisito: Disparo Elemental.

- *Disparo Elemental*. Você pode usar Ataque Elemental com armas de ataque à distância. Pré-requisito: treinado em Pontaria.

- *Elementalismo Marcial*. Quando usa Ataque Elemental, você pode gastar 2 PM para lançar uma magia que tenha tempo de execução de uma ação padrão ou menor, como uma ação livre. Pré-requisitos: 10º nível de místico, treinado em Luta.

- *Elemento Penetrante*. Quando causa dano do tipo da sua Afinidade, você pode gastar uma quantidade de PM limitada pelo círculo máximo de magias que pode lançar. Para cada PM gasto dessa forma, você ignora até 10 pontos da redução de dano dos alvos.

- *Elemento Poderoso*. A CD para resistir a suas habilidades de místico aumenta em +2. Pré-requisito: 6º nível de místico.

- *Empuxo*. Você pode caminhar sobre água e fluidos similares e ganha deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre. Pré-requisito: Afinidade (água ou ar).

- *Escavador*. Você recebe deslocamento de escavação igual a seu deslocamento terrestre. Pré-requisito: Afinidade (terra).

- *Estabilidade Terrena*. Você recebe um bônus igual ao círculo máximo de magias que pode lançar em testes para resistir a manobras de combate e a efeitos de movimento. Pré-requisito: Afinidade (terra).

- *Escudo Elemental*. Quando usa Ataque Elemental, para cada PM gasto você recebe +1 na Defesa e em testes de resistência por 1 rodada.

- *Flagelo Elemental*. Quando usa Ataque Elemental você aumenta seu multiplicador de crítico em +1.

- *Golpe Ardente*. Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica em chamas (Reflexos CD Sab evita). Pré-requisito: Afinidade (fogo).

- *Golpe Cortante*. Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica sangrando (Reflexos CD Sab evita). Pré-requisito: Afinidade (ar).

- *Golpe Congelante*. Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica lento por 1 rodada (Reflexos CD Sab evita). Pré-requisito: Afinidade (água).

- *Golpe Ofuscante*. Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica cego por 1 rodada (Reflexos CD Sab evita). Pré-requisito: Afinidade (ar, fogo ou luz).

- *Golpe Pujante*. Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica caído (Reflexos CD Sab evita). Pré-requisito: Afinidade (água, terra ou trevas).

- *Hidratação*. Quando lança uma magia de encantamento ou que cause dano de frio, você pode gastar PM para se hidratar. Para cada PM que gasta, você cura 5 PV. Pré-requisito: Afinidade (água).

- *Oito Nuvens*. Quando lança uma magia de ilusão ou que cause dano de eletricidade, você pode usar uma ação de movimento e gastar até 8 PM para ser rodeado por nuvens até o final da cena. Para cada PM gasto, você recebe uma nuvem, que concede +1 na Defesa. Além disso, se tiver pelo menos cinco nuvens, você recebe camuflagem leve. Sempre que um ataque contra você errar, uma nuvem é dissipada e o bônus na Defesa diminui em 1. Pré-requisito: Afinidade (ar).

- *Pacto Cooperativo*. Uma vez por rodada, você pode dar uma ordem para sua manifestação elemental como uma ação livre. Além disso, sua manifestação fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. Pré-requisito: Pacto Elemental.

- *Pacto Elemental*. Através de um ritual místico, você cria um vínculo mágico com uma manifestação elemental do mesmo tipo de sua Afinidade (veja o quadro). Pré-requisito: 6º nível de místico.

- *Pacto Mágico*. Você pode gastar uma ação de movimento para pedir que sua manifestação

elemental busque uma magia em seu lugar. Você escolhe a magia quando faz o pedido, e pode pedir magias arcana ou divinas, de qualquer escola, de um círculo ao qual tenha acesso. Uma vez ordenada, sua manifestação parte em busca da magia; encontrá-la demora um número de rodadas igual a $1d4 +$ o círculo da magia. Esse tempo aumenta em 2 rodadas se a magia for divina, e em 2 rodadas se for de uma escola à qual você não tem acesso. Ao final desse período, faça um teste de Misticismo (CD 15 + o círculo da magia; a cada novo pedido no mesmo dia aumenta a CD do teste em +5). Se você passar, a manifestação retorna e você aprende a magia por um dia. Se falhar, o parceiro se perde e só retorna no dia seguinte. **Pré-requisito:** Pacto Elemental.

- **Perícia Mística.** Você aplica seu bônus de Tradição Oral à perícia extra recebida por sua Afinidade. **Pré-requisito:** 3º nível de místico.
- **Propulsão.** Você pode gastar 1 PM para adquirir deslocamento de voo 12m por uma rodada, mas cai se não encerrar seu movimento em uma superfície que sustente seu peso. No 10º nível, você aprende Voo. **Pré-requisito:** Afinidade (ar ou fogo).
- **Resistência Tenebrosa.** Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para receber um bônus igual ao círculo máximo de magia que pode lançar. **Pré-requisito:** Afinidade (trevas).
- **Supernova.** Quando lança uma magia que causa dano de fogo, você pode gastar pontos de vida para deixar as chamas mais intensas. Para cada 5 PV que gastar (conta como perda de vida), você aumenta o dano da magia em $+1d12$. **Pré-requisito:** Afinidade (fogo).
- **Sustento Primordial.** Quando descansa em uma área ocupada pela expressão natural de seu elemento, suas condições de descanso melhoram em um passo.
- **Visão Noturna.** Você recebe +2 em Percepção e visão no escuro. Se você já possui visão no escuro, seu alcance aumenta em um passo (de curto para médio, de médio para longo). **Pré-requisito:** Afinidade (trevas).

Tradição Oral. No 3º nível, você recebe +2 em Misticismo. Esse bônus aumenta para +4 no 9º nível e para +6 no 13º nível.

Sexto Sentido. No 4º nível, você soma sua Sabedoria, limitada pelo seu nível, à sua Defesa. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

Afinidade Evoluída: No 6º nível, escolha uma das seguintes opções.

- **Afinidade Concentrada.** Você recebe +2 na CD de suas habilidades de místico e em testes de ataque usando Ataque Elemental.
- **Afinidade Expandida.** Escolha um segundo elemento para sua habilidade Afinidade. Você se torna treinado na perícia relacionada a este segundo elemento e recebe todos os benefícios de Afinidade relativos a ele, incluindo redução de dano e acesso a sua escola associada.

Comunhão Suprema. No 20º nível, você desenvolve uma comunhão perfeita com seu elemento. Você se torna imune ao tipo de dano da sua Afinidade e o custo em PM de suas magias que causam dano desse tipo ou façam parte da escola associada é reduzido à metade (após aplicar aprimoramentos e quaisquer outros efeitos que reduzem custo).

MANIFESTAÇÕES ELEMENTAIS

Manifestações elementais são pequenos espíritos ligados a um tipo de energia elemental. Um místico que tenha realizado o ritual apropriado, pode se conectar a uma dessas manifestações e invocá-la em seu auxílio. Em termos de regras, manifestações elementais são parceiros que usam as regras a seguir.

- Para usar uma manifestação elemental você precisa primeiro gastar uma ação de movimento e 2 PM para evocá-la. Para isso, você precisa de acesso a uma expressão natural do elemento correspondente. Uma manifestação evocada desaparece no fim da cena.
- Em seu turno, você pode dar uma ordem para a manifestação usando uma ação de movimento. As ações que cada manifestação pode executar são apresentadas em sua descrição. Se a ação tiver um custo em PM, ele deve ser pago por você.
- Para outros usos criativos do parceiro, caso a manifestação precise realizar um teste, considere um modificador igual ao círculo máximo de magias que você pode lançar. Quando ela faz um tes-

te, você pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Sabedoria. Para cada PM gasto, a manifestação recebe +2 nesse teste. Se a situação for condizente com a natureza do parceiro (como pedir que uma manifestação da água apague um incêndio ou que uma manifestação da terra erga algo pesado), ela recebe +5 nesse teste.

ÁGUA

Bolha. O elemental envolve seu corpo como uma bolha de água. Você recebe +4 na Defesa e pode respirar normalmente sob a água por uma rodada.

Empurrão Hidráulico (2 PM). O elemental dispara um jato de água pressurizado em um alvo em alcance curto. O alvo sofre 3d6 pontos de dano de impacto e fica caído (Fortitude CD Sab reduz o dano à metade e evita a condição).

Surfar. Uma criatura em alcance curto recebe deslocamento de natação 12m por uma rodada.

AR

Barreira Eólica. Você recebe camuflagem leve contra-ataques à distância e +2 em Reflexos por uma rodada.

Conduzir ao Solo. Ao contrário de outras ações do elemental, esta é uma reação; você pode lançar *Queda Suave*, mas apenas em você mesmo.

Planar (2 PM). Uma criatura em alcance curto recebe deslocamento de voo 12m por uma rodada.

FOGO

Aura de Calor. Até sua próxima rodada, inimigos que terminarem seus turnos adjacentes a você sofrem 2d6+2 pontos de dano de fogo.

Chicote de Chamas (2 PM). O elemental acerta uma criatura em alcance curto com um jato de chamas que causa 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD Sab reduz à metade).

Labareda Propulsora. Uma criatura em alcance curto recebe +10 em testes de Atletismo para correr e saltar por uma rodada.

LUZ

Brilhar. Emite luz como uma tocha. Uma criatura dentro do alcance curto fica ofuscada por 1 rodada (Vontade CD Sab nega).

Curar (2 PM). Uma criatura dentro do alcance curto cura 4d8 pontos de vida.

Cegar. Uma criatura dentro do alcance curto fica cega por 1 rodada (Vontade CD Sab nega).

TERRA

Arremesso de Rocha (2 PM). O elemental arremessa um pedregulho contra um alvo em alcance médio, causando 5d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD Sab evita).

Muralha. Você recebe resistência a corte, impacto e perfuração 10 por uma rodada.

Tunelar. Uma criatura dentro do alcance curto recebe deslocamento de escalada (12m) ou escavar (9m) por uma rodada.

TREVAS

Manto Sombrio. Uma criatura dentro do alcance curto recebe +10 em testes de Furtividade para se esconder por 1 rodada.

Tentáculo Obscuro (2 PM). O elemental agarra uma criatura dentro do alcance médio com seu tentáculo. Faça um teste de Misticismo para agarrar, com um bônus igual ao círculo máximo de magias que pode lançar.

Apavorar. Uma criatura dentro do alcance curto fica abalada (Vontade CD Sab nega).

Expressão Natural dos Elementos

Alguns poderes fazem referência a expressões naturais de um elemento. Isso quer dizer uma manifestação do elemento que ocorra sem que seja alimentada de magia. Uma fogueira pode servir como uma expressão natural de fogo mesmo que tenha sido acesa com uma Bola de Fogo, mas um ber'baram ou outro elemental não poderia, bem como as chamas da magia Muralha Elemental. Para luz, expressões naturais são ambientes banhados diretamente pela luz do sol e para trevas são ambientes completamente escuros. Para água, corpos de água como poças, lagos e rios são expressões naturais desde que estejam limpos. Para terra, montanhas e extensões de terra fértil são expressões naturais. Para ar, ambientes com ar puro servem como expressões naturais; normalmente, em grandes cidades, tais ambientes são encontrados apenas em altitudes elevadas.

OS SEIS ELEMENTOS

ELEMENTO	TIPO DE DANO	ESCOLA DE MAGIA	PERÍCIA
Água	Frio	Encantamento	Diplomacia (Car)
Ar	Eletricidade	Ilusão	Enganação (Car)
Fogo	Fogo	Transmutação	Acrobacia (Des)
Luz	Luz	Abjuração	Cura (Sab)
Terra	Ácido	Convocação	Investigação (Int)
Trevas	Trevas	Necromancia	Intimidação (Car)

NOBRE

ANTECIPAR ATAQUE

Quando um aliado em alcance curto é atingido por um ataque, você pode gastar 2 PM para forçar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque e ficar com o segundo resultado. *Pré-requisito:* 10º nível de nobre.

APONTAR FRAQUEZA

Quando um aliado sob efeito de Estrategista causa dano, você pode instruí-lo sobre onde atacar para penetrar as defesas do inimigo. Para cada PM gasto (limitado pelo seu Carisma), o aliado ignora 5 pontos de redução de dano. *Pré-requisito:* Estrategista.

APROVEITAR BRECHA

Quando um aliado faz um acerto crítico em um inimigo, você pode gastar 5 PM para instruir outro aliado em alcance curto. Esse aliado pode gastar uma reação para fazer um ataque contra esse inimigo. *Pré-requisito:* 12º nível de nobre.

CÓMITIVA

Você pode ter um parceiro adicional, além do normal para o seu nível.

ENCORAJAR BRAVURA

Quando usa Gritar Ordens, você pode gastar uma quantidade de PM (limitado por seu Carisma). Para cada PM que gastar, os aliados afetados por suas ordens recebem 5 PV temporários. *Pré-requisito:* 7º nível de nobre.

EM FORMAÇÃO

Seus aliados sob efeito de Estrategista recebem +2 em rolagens de dano contra inimigos flanqueados. *Pré-requisito:* Estrategista.

LIDERAR O ATAQUE

Quando obtém um acerto crítico, até o fim do turno, você pode usar Estrategista como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Estrategista, 11º nível de nobre.

ORDENS MARCIAIS

Você pode usar Gritar Ordens como uma ação de movimento, em vez de livre. Se fizer isso, cada aliado afetado soma o bônus de suas ordens em sua primeira rolagem de dano no turno. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre, Estrategista.

PALAVRAS RÁPIDAS

Quando usa Palavras Afiadas, você pode gastar +2 PM para usá-la como ação de movimento. *Pré-requisito:* 9º nível de nobre.

SIGA O LÍDER

Você soma seu Carisma em Iniciativa. Se for o primeiro na iniciativa, em sua primeira rodada você pode usar uma habilidade de nobre com tempo de execução de ação padrão ou menor como ação livre. *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

SAMURAI

Antes do Império, antes da grande unificação, havia os poderosos senhores da guerra — os xogum. Tamu-ra vivia em conflito, cada província tentando conquistar as demais, cada regente buscando a supremacia. Nos tempos em que os militares governavam, quando a própria aristocracia era formada por combatentes, surgiu o lendário guerreiro poeta. Surgiu o samurai.

Nascidos na nobreza, treinados pelos melhores mestres, equipados com as mais finas armas e armaduras, até hoje os samurais são a elite guerreira de Tamu-ra. Exceto pelo próprio Imperador e seu círculo de conselheiros shugenja, não há homens e mulheres mais prestigiados. Ainda assim, apesar de sua elevada posição social, o samurai vive para servir — seu próprio nome significa “aquele que serve”. Sua espada e perícia pertencem a Lin-Wu, pertencem ao Império. Ele protege os plebeus que o reverenciam. E sem essa devoção, sem um senhor ou causa a quem servir, o samurai está perdido.

Com a destruição da ilha, milhares de samurais perderam seus senhores, falharam em protegê-los. Para preservar a honra, muitos cometem suicídio ritual. Outros, desorridos, vagaram sem rumo como ronin — samurais sem mestres. Hoje, o sol volta a nascer em Tamu-ra. A terra natal dos samurais pode ser recuperada. Assim como sua honra.

O “exílio” imposto aos samurai pela Tormenta em Tamu-ra fez com que membros desta classe se espalhassem pelo mundo. Isso permitiu que diversos outros povos entrassem em contato com as técnicas e tradições desses guerreiros, fazendo surgir samurais entre membros de outras raças e culturas.

Estes samurais não tamurianos trouxeram para este caminho também elementos de suas próprias vivências e costumes marciais. Alguns até romperam com a tradição da katana como arma símbolo, empunhando suas próprias armas típicas de forma igualmente honrada e tradicional.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Pontos de Vida. Um samurai começa com 20 pontos de vida (+ Constituição) e ganha 5 PV (+ Constituição) por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

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

Proficiências. Armas marciais e armaduras pesadas.

Devotos. Arsenal, Khalmyr e Lin-Wu.

Habilidades de Classe

Arma Ancestral. Você recebe proficiência em katana e começa o jogo com uma arma ancestral, uma katana superior com uma melhoria com preço total de até T\$ 500. Nos níveis 4, 6 e 8, sua arma ancestral recebe uma nova melhoria à sua escolha.

Nas mãos de qualquer outra pessoa, sua arma ancestral funciona como uma arma normal (sem benefícios por melhorias ou encantamentos). Se perder sua arma ancestral, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los no dia seguinte. Você pode reforjar uma arma ancestral perdida ou destruída com uma semana de trabalho e o gasto de tibares em valor igual ao preço básico da arma.

Código do Samurai. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar. Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

Grito de Kiai. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Se acertar esse ataque, você recebe +1d4 na rolagem de dano. Esse dano extra é multiplicado em caso de acerto crítico. A cada quatro níveis, o bônus de dano aumenta conforme indicado na tabela da classe.

Poder de Samurai. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- **Arma Ancestral Adicional.** Você recebe uma arma ancestral adicional de um tipo à sua escolha. Esta arma segue a mesma progressão de melhorias e encantos de sua primeira arma ancestral, mas você pode escolher benefícios diferentes para ela.

- **Arma Reverberante.** Quando usa Grito de Kiai para atacar com sua arma ancestral, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus de dano em +1 dado do mesmo tipo concedido por seu grito. *Pré-requisito:* 5º nível de samurai.

- **Arma Veloz.** Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com essa mesma arma. *Pré-requisito:* 6º nível de samurai.

- **Ataque Disciplinado.** Quando ataca com sua arma ancestral, você soma sua Sabe doria nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito:* Sab 1.

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

- **Avalanche das Três Mãoz.** Se estiver usando sua arma ancestral com as duas mãos, você soma sua Constituição nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisitos:* Con 1.

- **Corte da Correnteza.** Se estiver usando sua arma ancestral em corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e causa +1d6 pontos de dano com acertos críticos.

- **Daisho.** Você recebe proficiência com wakizashi e recebe uma dessas armas como uma arma ancestral adicional. Esta arma segue a mesma progressão de melhorias e encantos de sua primeira arma ancestral, mas você pode escolher benefícios diferentes para ela.

TABELA 1-4: O SAMURAI

NÍVEL	HABILIDADE DE CLASSE
1º	Arma ancestral (1 Melhoria), Código do samurai, Grito de kiai (+1d4)
2º	Poder de samurai
3º	Olhar assustador +1, Poder de samurai
4º	Arma ancestral (2 Melhorias), Poder de samurai
5º	Grito de kiai (+1d6), Poder de samurai
6º	Arma ancestral (3 Melhorias), Poder de samurai
7º	Poder de samurai
8º	Arma ancestral (4 Melhorias), Poder de samurai
9º	Grito de kiai (+1d8), Olhar assustador +2, Poder de samurai
10º	Arma espiritual (1 Encanto), Poder de samurai
11º	Poder de samurai
12º	Arma espiritual (2 Encantos), Poder de samurai
13º	Grito de kiai (+1d10), Poder de samurai
14º	Arma espiritual (3 Encantos), Poder de samurai
15º	Olhar assustador +3, Poder de samurai
16º	Poder de samurai
17º	Grito de kiai (+1d12), Poder de samurai
18º	Poder de samurai
19º	Poder de samurai
20º	Poder de samurai, shogun

- **Dois Céus.** Se estiver empunhando sua arma ancestral e uma segunda arma (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Estilo de Duas Armas, quando usa Grito de Kiai você pode gastar +1 PM para aplicar seu efeito a ambas as armas. *Pré-requisito:* Des 2.
- **Emblema do Império de Jade.** Você soma sua Sabedoria em Diplomacia, Guerra e Nobreza. *Pré-requisito:* Sab 1.
- **Equilíbrio Interior.** Quando rola um 1 natural em um teste, você pode rolar novamente o dado. Você só pode usar este poder uma vez por teste. *Pré-requisito:* treinado em Vontade.
- **Espírito Incisivo.** Você recebe +1 no multiplicador de crítico em ataques com sua arma ancestral.
- **Honra dos Ancestrais.** O nome de sua família invoca a honra e tradição de seus antepassados. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Diplomacia, Intimidação ou Nobreza (CD 10) e

impressionar os presentes. Se passar, você recebe +1 em todos os seus testes de perícias baseadas em Carisma até o fim da cena. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (+2 para um resultado 15, +3 para 20 e assim por diante). Como alternativa, você pode aplicar esse bônus em seu próximo teste de ataque nesta cena. *Pré-requisito:* 12º nível de samurai.

- **Honra Inabalável.** Você soma sua Sabedoria em seu total de pontos de vida e se torna imune a efeitos de medo. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros). *Pré-requisito:* Sab 1.

• **Iaijutsu.** Você soma sua Sabedoria em Iniciativa e pode sacar ou guardar armas como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, quando faz um teste de Iniciativa para agir, para cada 10 pontos no resultado de seu teste, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com arma na primeira rodada de combate. *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

• **Ira Gentil.** Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, você soma seu bônus de Olhar Assustador em testes de ataque e rolagens de dano com sua arma ancestral. *Pré-requisito:* Serenidade dos Kami.

• **Kiai Assustador.** Quando usa Grito de Kiai, você pode pagar 1 PM. Se acertar o ataque, todos os oponentes em alcance curto ficam abalados por 1 rodada. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.

• **Kiai Estremecedor.** Quando usa Grito de Kiai, você pode pagar 1 PM. Se acertar o ataque, todos os oponentes em alcance curto do alvo do ataque ficam caídos (Fortitude CD Sab evita).

• **Limião da Tempestade.** Quando faz um ataque, você pode gastar todos os PV temporários fornecidos por Serenidade dos Kami. Se fizer isso, você recebe um bônus na rolagem de dano deste ataque igual à metade dos PV gastos. *Pré-requisito:* Serenidade dos Kami.

• **Kyudo.** Você pode usar Grito de Kiai com ataques à distância. Quando usa uma arma de ataque à distância, pode usar sua Sabedoria em vez de Destreza nos testes de ataque (e, caso possua

o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano). *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

- *Meditação Artística.* Você pode gastar 1 hora e 5 PM escrevendo um pequeno poema enquanto medita sobre os desafios por vir. Você recebe 5d6 dados de concentração. Pelas próximas 24 horas, sempre que for realizar um teste de perícia, você pode gastar um desses d6 e adicionar o resultado rolado como um bônus no teste. *Pré-requisitos:* 8º nível de samurai, treinado em Ofício (calígrafo).
- *Montanha Serena.* Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, você soma sua Constituição em testes de manobra e na CD para resistir às suas habilidades de samurai. *Pré-requisitos:* Avalanche das Três Mãoz, Serenidade dos Kami.
- *Nuvem Serena.* Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, o dano de sua arma ancestral aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* Dois Céus, Serenidade dos Kami.
- *Rio Sereno.* Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, seu deslocamento aumenta em +3m e não é reduzido por terreno difícil natural. *Pré-requisitos:* Corte da Correnteza, Serenidade dos Kami.
- *Ronin.* Você não precisa mais seguir seu Código do Samurai. Além disso, você pode trocar sua katana por outro tipo de arma, e não está limitado a katanas como sua arma ancestral.
- *Serenidade dos Kami.* Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para receber uma quantidade de PV temporários igual ao seu nível + sua sabedoria. Se usar este poder na primeira rodada de um combate, você não precisa gastar PM.

DESPERTAR ANCESTRAL

A sintonia entre um samurai e sua arma ancestral cresce conforme ela é utilizada, concedendo-lhe a habilidade de invocar poderes mágicos a partir de suas melhorias ou encantamentos. Escolha uma das opções a seguir; você pode escolher Despertar Ancestral novamente, escolhendo uma nova opção como um novo poder, mas não mais de uma vez por patamar.

Cada poder de Despertar Ancestral requer uma melhoria ou encantamento da arma ancestral. O poder não pode ser usado com uma arma normal contendo essa melhoria ou encantamento com outra arma ancestral sem essa melhoria.

Todos os poderes de Despertar Ancestral são habilidades mágicas.

- *Acima do Bem e do Mal.* Quando faz um ataque com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para aplicar o dano adicional do seu encanto profano ou sagrado contra qualquer criatura. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral profana ou sagrada.
- *Ancestral Dançarino.* Quando usa o efeito de dançarina de sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para invocar um espírito ancestral para empunhar a arma. O espírito permanece enquanto dançarina for sustentada, não conta para seu limite de parceiros e é de um parceiro veterano fortão e guardião. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral dançarina.
- *Aspecto Assustador.* Quando faz um ataque corpo a corpo com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para assumir um aspecto assustador. Se acertar o ataque, o alvo fica abalado (Vont CD Sab evita). *Pré-requisito:* arma ancestral macabra.
- *Aspecto Dourado.* Você pode gastar 1 PM para substituir um teste de resistência por um teste de Diplomacia. *Pré-requisito:* arma ancestral banhada em ouro.
- *Aspecto Opulento.* Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para fintar como uma ação de movimento (ou livre, se tiver Finta Aprimorada). *Pré-requisito:* arma ancestral cravejada de gemas.
- *Avalanche Súbita.* Quando faz um ataque corpo a corpo com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para desferir um golpe atordoante. Se acertar o ataque, o alvo fica atordoado por uma rodada (Fort CD Sab evita; uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena). Se sua arma ancestral for atroz, a CD para resistir a este poder aumenta em +2. *Pré-requisito:* arma ancestral cruel.
- *Cortar Magia.* Enquanto empunha sua arma ancestral, você pode usar Dissipar Magia com o modificador de contramágica, mas apenas em magias que tenham você como alvo. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral energética.

- *Corte do Vácuo*. Quando faz um ataque corpo a corpo com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM projetar uma onda de energia. O alcance desse ataque se torna curto e todo o dano causado se torna de essência. *Pré-requisito*: arma ancestral precisa.
- *Cortador de Cavalos*. Quando faz um ataque corpo a corpo com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para causar um dado de dano extra do mesmo tipo da arma. *Pré-requisito*: arma ancestral maciça.
- *Dança dos Elementos*. Quando usa sua arma ancestral para causar dano por frio, ácido, eletricidade, fogo ou trevas, você pode gastar 1 PM para aumentar cada dado de dano em um passo. *Pré-requisitos*: 10º nível de samurai, arma ancestral congelante, corrosiva, elétrica, flamejante ou tumular.
- *Dor Infinita*. Quando acerta um construto ou morto-vivo, você pode gastar 2 PM para aplicar nele o efeito de seu encanto excruciente. *Pré-requisitos*: 10º nível de samurai, arma ancestral excruciente.
- *Engenhosidade Alquímica*. Quando usa injeção alquímica, você pode gastar 1 PM para aumentar o dano do preparado em um dado do mesmo tipo. *Pré-requisito*: arma ancestral injeção alquímica.
- *Escudo Ancestral*. Quando faz um ataque com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para escolher um aliado adjacente. Esse aliado recebe +5 na Defesa por uma rodada. *Pré-requisito*: arma ancestral defensora.
- *Essência Fluida*. Quando obtém um acerto crítico com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para se mover até o seu deslocamento. *Pré-requisito*: arma ancestral de mitral.
- *Essência Gélida*. Quando faz um teste de Iniciativa, você pode gastar 1 PM para receber redução contra frio igual ao seu nível + sua Sabedoria até o fim da cena. *Pré-requisito*: arma ancestral de gelo eterno.
- *Essência Invencível*. Quando faz um ataque com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para aumentar o dano desse ataque em um passo. *Pré-requisito*: arma ancestral de adamante.
- *Essência Lefeu*. Se estiver empunhando sua arma ancestral, você pode gastar 3 PM para somar sua Sabedoria nos testes de ataque e Reflejos e na Defesa por 1 rodada. *Pré-requisitos*: arma ancestral de matéria vermelha, Ronin.
- *Essência Marinha*. Você soma sua Sabedoria em Atletismo e, quando faz um teste de Atletismo para nadar, pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. *Pré-requisitos*: arma ancestral de lanajuste.
- *Essência Prateada*. Quando acerta um ataque com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, o alvo perde cura acelerada por 1 rodada. *Pré-requisito*: arma ancestral de prata.
- *Essência Monstruosa*. Quando faz um acerto crítico com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para receber uma quantidade de PV temporários igual à metade do seu nível + Sabedoria. *Pré-requisitos*: arma ancestral de casco de monstro.
- *Essência Rubi*. Quando faz um ataque com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para ignorar toda a redução de dano do alvo. *Pré-requisito*: arma ancestral de aço-rubi.
- *Essência Virente*. Se estiver empunhando sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para receber resistência a magia igual a sua Sabedoria por 1 rodada. *Pré-requisito*: arma ancestral de madeira tollon.
- *Fulgor Púrpura*. Quando faz um ataque corpo a corpo com sua arma ancestral, você pode gastar uma quantidade de PV temporários limitada pela sua Sabedoria. Para cada 2 PV gastos, seu ataque causa +1d8 pontos de dano de essência. *Pré-requisitos*: 10º nível de samurai, arma ancestral drenante.
- *Golpe Fantasma*. Quando faz um ataque com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para ignorar as imunidades do alvo. *Pré-requisito*: arma ancestral penetrante.
- *Instinto Destruidor*. Você recebe +2 em testes de manobra para quebrar. Sempre que reduz um item a 0 PV com essa manobra, você recupera 1 PM. *Pré-requisitos*: 10º nível de samurai, arma ancestral destruidora.
- *Lâmina Invertida*. Você pode ativar ou desativar o encantamento piedosa sem gastar PM. *Pré-requisitos*: 10º nível de samurai, arma ancestral piedosa.
- *Lâmina Sedenta*. Quando faz um ataque contra um alvo sangrando, você pode gastar 2 PM para receber +5 no teste de ataque e na rolagem de

dano. *Pré-requisito:* 10º nível de samurai, arma ancestral sanguinária.

- *Mistério Nebuloso.* Quando faz um ataque corpo a corpo com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para obter camuflagem leve por um turno. *Pré-requisito:* arma ancestral harmonizada.

- *Nada Além de Um Assassino.* Você recebe a habilidade Ataque Furtivo +1d6. Você pode escolher este poder várias vezes (mas apenas uma vez por patamar) e seus efeitos se acumulam. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral assassina, Ronin.

- *Paradoxo Absoluto.* Quando faz um acerto crítico, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, soma sua Sabedoria na rolagem de dano (cumulativo com outros efeitos que somam este atributo). Se sua arma for lacinante, em vez disso você soma o dobro da Sabedoria. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral dilacerante ou lacinante.

- *Paradoxo da Celeridade.* Uma vez por rodada, quando faz um acerto crítico com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo inimigo. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral veloz.

- *Paradoxo da Extinção.* Quando faz um acerto crítico com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para multiplicar o dano adicional causado pelo encanto antcriatura. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral antcriatura.

- *Paradoxo da Extremidade.* Uma vez por rodada, quando faz um acerto crítico com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para fazer outro ataque contra uma criatura adjacente. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral caçadora.

- *Paradoxo do Gume.* Quando faz um ataque corpo a corpo com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para somar sua Sabedoria na margem de ameaça. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral ameaçadora.

- *Paradoxo da Magia.* Quando faz um acerto crítico com sua arma ancestral em um ataque em que tenha descarregado uma magia armazenada na arma, você pode gastar uma quantidade de PM igual ao círculo da magia para recuperá-la (ela volta a ser guardada na arma). *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral conjuradora.

- *Paradoxo Viperino.* Quando faz um acerto crítico com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para ignorar imunidade ou resistência a veneno

da criatura atingida. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral venenosa.

- *Perfeição Marcial.* Você pode usar uma ação de movimento e 2 PM para somar seu bônus de Olhar Assustador no próximo teste de ataque e, caso acerte, na rolagem de dano com sua arma ancestral. Caso a arma seja magnífica, esse bônus é dobrado. *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral formidável ou magnífica.

- *Tiro Perfeito.* Quando faz um ataque a distância com sua arma ancestral, você pode gastar 1 PM para ignorar camuflagem e cobertura. *Pré-requisito:* arma ancestral mira telescópica.

- *Trovão Incessante.* Quando faz um acerto crítico, você pode gastar 2 PM para ativar o encanto trovejante, mesmo que já o tenha usado nessa cena. *Pré-requisito:* 10º nível de samurai, arma ancestral trovejante.

- *Roda Fluvial.* Quando faz um ataque com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para fazer uma manobra de combate como uma ação livre. *Pré-requisito:* arma ancestral equilibrada.

- *Venha Cá.* Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma ancestral de arremesso, você pode gastar 2 PM para arrastar o inimigo até o espaço vazio mais próximo a 1,5m de você (Ref CD Sab). *Pré-requisitos:* 10º nível de samurai, arma ancestral de arremesso.

- *Voo da Andorinha.* Uma vez por rodada, quando um inimigo erra um ataque corpo a corpo contra você, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque contra ele usando sua arma ancestral. Se a arma for pungente, você recebe +2 nesse teste de ataque. *Pré-requisito:* arma ancestral certeira.

Olhar Assustador. No 3º nível, você recebe +1 em Intimidação e Intuição. A cada seis níveis, esse bônus aumenta em +1.

Arma Espiritual. No 10º nível, sua arma ancestral se torna uma arma mágica com um encanto à sua escolha. Nos níveis 12 e 14 ela recebe um novo encanto a sua escolha.

Shogun. No 20º nível, o multiplicador de crítico da sua arma ancestral aumenta em dois. Além disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual a esse dano extra.

ORIGENS

ORIGENS CONDICIONAIS RETORNADO DE HELHEIM

De alguma forma você retornou do reino dos mortos, seja por conta de um encantamento poderoso ou mero capricho dos Aesir. Seu corpo retornou de forma saudável, mas sua mente retém as memórias do inferno gelado.

Itens. Um acessório ou arma simples ligada ao motivo de sua primeira morte. Enquanto você estiver empunhando ou vestindo o item, seus pontos de mana máximos aumentam em +1.

Benefícios. Intimidação, Sobrevivência, Vontade (perícias); Mente Calejada, Presença Aterradora (poderes).

MENTE CALEJADA

Acostumado aos horrores que presenciou em Helheim, você recebe +5 em testes de resistência contra efeitos de medo e é imune à condição apavorado. Efeitos que o deixariam apavorado, deixam abalado ao invés disso.

NATIVO DE MIDGARD

Você cresceu ao lado de grandes heróis e guerreiros, sendo preparado para o Ragnarok desde sua infância.

Itens. Uma arma simples ou marcial que saiba usar, um escudo leve (se souber usar escudos).

Benefícios. Atletismo, Luta, Pontaria, Sobrevivência (perícias); Em busca do Valhalla, Proficiência, um poder de combate a sua escolha (poderes).

EM BUSCA DO VALHALLA

Você vive apenas por uma morte gloriosa em combate, para que as valquírias reconheçam seu valor e carreguem sua alma

Imortal até os salões dos grandes guerreiros. Sempre que estiver lutando contra ameaças de ND maior que o seu nível, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano, mas sofre uma penalidade de -2 na Defesa e em testes de resistência.

SOBREVIVENTE DA NÉVOA

De alguma maneira você sobreviveu à maldição que destruiu seu reino e conseguiu sair do labirinto de monstros, mas essa experiência o marcou para sempre.

Itens. Lampião, mochila de aventureiro e capa pesada.

Benefícios. Atletismo, Furtividade e Sobrevivência (perícias); Atlético, Rastejador de Masmorras (poderes).

RASTEJADOR DE MASMORRAS

Você sabe se esgueirar em silêncio através dos ambientes mais hostis para não atrair atenção indesejada. Você não sofre penalidade de -5 em Furtividade para para se esconder depois de se mover e sua penalidade de armadura não se aplica em testes de Furtividade.

ORIGENS REGIONAIS

Origens regionais são relacionadas a um reino ou região de Arton. Você pode escolher uma delas (no lugar de sua origem comum) se for nativo desse local ou tiver passado os seus anos formativos lá.

Diferente das origens do livro básico, que representam conceitos amplos, origens regionais fornecem um benefício único, característico do local ao qual pertencem. Se o benefício incluir treinamento em uma perícia na qual você já seja treinado, você pode ser treinado em outra perícia de classe. Para os demais efeitos, use as mesmas regras de origens. Efeitos de origens contam como efeitos de habilidades para fins de acúmulo.

Um personagem pode ter uma origem tradicional do livro básico e uma origem regional.

AGRICULTOR SAMBUR

SAMBÚRDIA

Você trabalhou nos campos férteis das Repúblicas Livres, onde aprendeu muito sobre os animais, a natureza e o trabalho duro.

Benefício. Você é treinado em Adestramento e Sobrevivência e, uma vez por cena, pode gastar 1 PM para receber +1d6 em um teste de perícia.

Itens. Ferramenta agrícola (mesmas estatísticas de uma lança), T\$ 100 (um presente de despedida da sua família).

AMAZONA DE HIPPION DEHEON, NAMALKAH

Você é uma das orgulhosas amazonas de Hippion, um dos povos nativos de Arton Norte.

Benefício. Você é treinada em Cavalgar e, se não estiver usando armadura pesada, soma seu Carisma nos PM, limitado pelo seu nível (apenas após um dia).

Itens. Arma simples ou marcial, cavalo de guerra.

AMOQUE PÚRPURA ERMOS PÚRPURAS

Raiva compele os golpes de guerreiros por todo o mundo, mas nos Ermos Púrpuras a prática é refinada ao limite. Você cresceu entre esses lutadores imprevisíveis.

Benefício. Você é treinado em Intimidação e, quando está sob efeito de Fúria, Fúria Divina ou Poder Oculto, recebe +2 em rolagens de dano.

Itens. Arma simples, estandarte da sua tribo.

ANÃO DE ARMAS DOHERIMM

Você foi treinado pela Guilda dos Armeiros, tendo aprendido a fabricar — e usar — armas anãs.

Benefício. Você é treinado em Ofício (armeiro) e recebe +2 em rolagens de dano com armas tradicionais anãs (machados, martelos, marretas e picaretas).

Itens. Arma marcial tradicional anã, instrumentos de Ofício (armeiro).

ANDARILHO UBANERI UBANI

Sonhando um dia ser membro da Patrulha da Fronteira, você pratica técnicas de lança e escudo e já conquistou a amizade de um alikunhá.

Benefício. Você recebe um alikunhá, um parceiro iniciante que não conta em seu limite de parceiros (veja o quadro na página 471), e proficiência com escudos. Caso já tenha essa proficiência, o bônus na Defesa que seu escudo fornece aumenta em +1.

Itens. Escudo pesado, lança.

ALIKUNHÁ

Os elementais que acompanham os Ubaneri são conhecidos como alikunhá. Cada um desses espíritos é ligado a um Elemento e conta como um parceiro Iniciante de um tipo a sua escolha Entre os associados ao seu elemento.

Ar: assassino, perseguidor ou vigilante;

Água: ajudante, guardião ou médico;

Fogo: atirador, combatente ou fortão;

Terra: combatente, guardião ou montaria;

Luz: guardião, médico ou vigilante;

Trevas: assassino, magivocador ou perseguidor.

APRÉNDIZ DE DRAGOEIRO SCKHARSHANTALLAS

Você aprendeu técnicas para enfrentar dragões tolos a ponto de entrar em Sckharshantallas — o que certamente será útil contra outras feras.

Benefício. Você recebe +2 na Defesa contra criaturas maiores que você e +2 em Reflexos. Além disso, se passar em um teste de Reflexos, seus ataques contra a fonte do efeito causam +1d8 pontos de dano até o final da cena.

Itens. Arma simples ou marcial à sua escolha, troféu de caça, treckod.

APRÉNDIZ DE DROGADORA GALRASIA

Você era discípula de uma voracis drogadora e estudou as artes de cura em Galrasia.

Benefício. Você é treinada em Cura e Ofício (alquimista). Como usa partes de seu corpo para fabricar preparados alquímicos e po-

ções, você gasta apenas 1/4 do preço dos itens em matérias-primas.

Itens. Bálsamo restaurador x2, poção de curar ferimentos x2, maleta de medicamentos.

ARISTOCRATA DAI' ZENSHI TAMU-RÁ

Você faz parte da nobreza tamuraniana, como descendente direto de um dos três Grandes Clãs ou como vassalo em alguma família samurai. Assim, é visto como um exemplo a ser seguido.

Benefício. Você é treinado em Nobreza. Além disso, ao completar um descanso, caso não tenha feito nenhum teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem desde seu último descanso, você recebe +1 PM temporário para cada dois níveis.

Itens. Traje da corte, katana superior com uma melhoria (exceto material especial).

ARMEIRO ARMADO ZAKHAROV

Você aprendeu o ofício mais tradicional e respeitado de Zakharov. Suas armas não são apenas instrumentos de combate, mas obras de arte.

Benefício. Você é treinado em Ofício (armeiro) e pode fabricar armas com uma melhoria. Se aprender a fabricar armas superiores por outra habilidade, gasta apenas 1/4 do preço das melhorias que aplica em armas.

Itens. Arma marcial, instrumentos de Ofício (armeiro).

ASPIRANTE A HERÓI DEHEON

Você nasceu para ser herói, com potencial para se tornar protagonista das canções épicas dos bardos.

Benefício. Você recebe +1 em um atributo à sua escolha.

Itens. Essência de mana, mochila de aventureiro.

ASSISTENTE FORENSE SALISTICK

Você cresceu em Salistick, onde teve contato com o que a ciência tem de mais avançado para a detecção e solução de crimes. Suas capacidades de dedução e análise se tornaram profundamente aguçadas.

Benefício. Você é treinado em Investigação e pode usar esta perícia para necropsia, identificar itens alquímicos e rastrear (veja as perícias Cura, Ofício e Sobrevivência, em Tormenta20). Além disso, pode identificar criaturas em uma cena de crime ou equivalente mesmo que elas não estejam mais presentes. Isso funciona como um teste de identificar criatura, com uma penalidade de -1 para cada dia decorrido. Se passar, além do normal, você identifica a raça da criatura.

Itens. Lupa (conta como uma ferramenta que fornece +1 em Investigação).

BANDOLEIRO DA FORTALEZA KHALIFOR

Você cresceu se esgueirando pelos becos de Khalifor, vendo o pior que humanos e duyshidakk têm a oferecer.

Benefício. Você é treinado em Furtividade e Intimidão, e recebe resistência a medo +5.

Itens. Adaga, gazua, manto camuflado (urbano).

BARÃO ARRUINADO TREBUCK

Você estava destinado a se tornar o senhor de um feudo, mas seu título se perdeu. Pelo menos isso o ensinou a lidar com os reveses da vida.

Benefício. Você é treinado em Nobreza. Sempre que falha em um teste de perícia e a falha acarreta uma consequência negativa (gastar uma ação, perder PV, sofrer um efeito etc.), você recebe +2 em testes da mesma perícia até o final da cena.

Itens. Anel com símbolo da família (T\$ 200), títulos de terras expirados (+2 em Diplomacia com nobres e burocratas), traje da corte.

CATADOR DA CIDADE VELHA NOVA MALPETRIM

As ruínas inundadas da Velha Malpetrim guardam riquezas, segredos e incontáveis perigos. Você cresceu vasculhando essas profundezas em busca do almoço do dia seguinte.

Benefício. Você é treinado em Fortitude e Percepção e pode gastar 1 PM para receber deslocamento de natação igual ao seu deslocamento básico (se já tiver deslocamento de natação, em vez disso ele aumenta em +3m) por uma cena. Esse deslocamento não permite respirar debaixo d'água automaticamente, mas dobra o limite de tempo em que você pode segurar sua respiração.

Itens. Luneta, luvas de pelica, tranqueiras resgatadas do mar (2 espaços, valor de venda T\$ 100).

CATIVO DAS FADAS PONDSMÂNIA

Quando era um bebê, você foi levado para a Pondsmânia. Talvez tenha sido trocado por seus pais em um acordo com uma fada, talvez tenha sido roubado pelas Cyruthnallach. De qualquer forma, sua infância foi permeada de brincadeiras bizarras e jogos feéricos.

Benefício. Você recebe resistência a espíritos e magia +2 e +1 PV por nível de personagem.

Itens. Corda, ração de viagem x10, essência de mana.

COMPETIDOR DO CIRCUITO TREBUCK

Você percorreu o grande Circuito de Torneios de Trebuck. Pode ter sido parte da equipe de um cavaleiro ou um aspirante a competidor, ansiando por um dia disputar os eventos principais. Sua hora ainda não chegou, mas enquanto isso você usa o que aprendeu em suas aventuras.

Benefício. Você recebe o poder Torcida. Enquanto está sob efeito desse poder, sempre que reduz um inimigo a 0 PV com um ataque corpo a corpo, você recupera 1 PM.

Itens. Arma marcial, T\$ 100 (suas economias para comprar equipamentos de torneio).

COSMÓPOLITA VALKARIA

Tendo crescido na maior cidade de Arton, você já viu de tudo e está preparado para a maior parte.

Benefício. Escolha um poder geral ou de uma classe na qual você tenha pelo menos dois níveis, e cujos requisitos você cumpra (exceto poderes concedidos ou da Tormenta). Você recebe esse poder. Uma vez por aventura, após concluir um descanso (oito horas de sono), pode trocar esse poder por outro.

Itens. Equipamento de viagem, traje de viajante, um item artístico de origem cultural indefinida (½ espaço, T\$ 100).

CRIA DA FAVELA VALKARIA

A Favela dos Goblins é um lugar empobrecido e injustiçado, esquecido pelos governantes de Valkaria. Essa comunidade o tornou resistente e incansável.

Benefício. Você recebe +1 em Constituição e, por piores que sejam as condições de descanso, sua recuperação é sempre pelo menos normal.

Itens. Andrajos de aldeão, corda, vara de madeira.

criado pelas voracis galrasia

Ainda jovem, você foi encontrado por um grupo de voracis em Galrasia. Elas o adotaram e o criaram de acordo com suas tradições e valores.

Benefício. Você recebe +2 na Defesa e Sobrevivência e +3m em seu deslocamento.

Itens. Arma simples, armadura leve, lança.

DE OUTRO MUNDO ÉTER DIVINO

Você veio de outro mundo através do Éter Divino. Como alternativa, pode ter chegado a Arton por uma tempestade de areia do Deserto da Perdição, via uma viagem planar de Vettora ou por qualquer outra forma mágica ou maluca.

Benefício. Você possui uma habilidade ou tecnologia especial de seu mundo de origem. Para representar esse efeito, escolha uma magia de 1º círculo e um atributo-chave para ela. Se for uma habilidade, você pode lançar essa magia. Se for uma tecnologia, você recebe um item Minúsculo (RD 10, PV iguais à metade dos seus) que ocupa 1 espaço e deve ser empunhado para lançar a magia, mas seu limite de PM para ela aumenta em +2. Por fim, escolha se o efeito será mágico ou mundano (nesse caso, não contará como uma magia, exceto para fins de acúmulo). O mestre tem a palavra final sobre qualquer efeito e combinação.

Itens. Trajes exóticos, um item qualquer de até T\$ 100 do seu mundo natal.

DESCENDENTE COLLENIANO

AHLEN

Você descende do povo de Collen, um antigo reino insular absorvido por Ahlen. Sua linhagem tem olhos de cores incomuns, com alguns poucos chegando a apresentar poderes mágicos ligados à visão. Você é um desses poucos.

Benefício. Você recebe +2 em Percepção e pode lançar a magia Visão Mística. Caso aprenda essa magia novamente, seu custo diminui em -1 PM. *Habilidade Mágica.*

Itens. Arma simples, estojo de disfarces, ração de viagem x5.

DESERTOR DA SUPREMÁCIA SUPREMÁCIA

Você passou pelo treinamento padrão dos batalhões puristas e talvez tenha visto de perto as atrocidades desses vilões. Seja como

for, decidiu que não podia ficar neutro frente à Supremacia.

Benefício. Você é treinado em Guerra e recebe proficiência com espadas bastardas e escudos. Se estiver empunhando uma espada bastarda e um escudo pesado, recebe +2 em testes de ataque.

Itens. Brunea com símbolo purista raspado, escudo pesado, espada bastarda, ração de viagem x10.

DUPLO FÉRICO

PONDSMÂNIA

Em algum lugar de Arton, há alguém igual a você. Com a mesma aparência, as mesmas capacidades, os mesmos ideais. Talvez isso rendesse uma boa amizade, mas esse alguém veio primeiro. Você é apenas a cópia feita por uma fada.

Benefício. Escolha uma habilidade de classe de 1º nível de uma classe que não seja a sua. Você recebe essa habilidade e pode usá-la como se tivesse 1 nível naquela classe (se escolher a habilidade Magias, você aprende uma única magia e recebe +1 ponto de mana, mas não soma o atributo-chave da habilidade em seu total de PM).

Itens. Essência de mana, marca no corpo ou característica física não possuída pela sua versão original.

ENCONTRANDO-SE CONSIGO MESMO

Quando um duplo encontra sua versão original, tem extrema dificuldade em lidar com o fato de ser uma cópia. Quando isso ocorre, deve passar em um teste de Vontade (CD seu próprio Car). Se falhar, o duplo entra em um frenesi homicida até o fim da cena, tendo como único propósito matar sua versão original.

Caso uma das duas criaturas morra nesse encontro, a versão sobrevivente herda todas as lembranças do morto, incluindo uma de suas perícias treinadas, mas perde permanentemente 1 ponto de Carisma — já que,

para o bem ou para o mal, perdeu uma parte de si para sempre.

DUYSHIDAKK INFILTRADO TYRONDIR

Você viveu entre o povo do Reinado por muito tempo, absorvendo seu modo de vida... mas secretamente devotado a construir O Mundo Como Deve Ser.

Benefício. Você recebe +2 em Furtividade e Vontade e pode usar Sabedoria como atributo-chave de Enganação (em vez de Carisma).

Itens. Arma marcial, peças sobressalentes (T\$ 100 para vender ou construir engenhocas).

EMISSÁRIO UBANERI

UBANI

Você foi preparado para percorrer as terras distantes e conhecer mais sobre o mundo além da Savana. Você nunca fica solitário, pois está acompanhado de um alikunhá, um pequeno pedaço de Ubani.

Benefício. Você recebe um alikunhá, um parceiro iniciante que não conta em seu limite de parceiros (veja o quadro na página 471) e pode usar Sabedoria como atributo-chave de Misticismo (em vez de Inteligência).

Itens. Essência de mana, mochila de aventureiro.

ESCUDEIRO DA LUZ

BIELEFELD

Você não serviu a um cavaleiro errante qualquer, mas a um nobre e honrado cavaleiro da Luz. Ao lado dele, aprendeu todas as tarefas diárias desse ofício, além dos valores da nobreza e da justiça.

Benefício. Você é treinado em Nobreza. Além disso, recebe +2 na Defesa e +3 PM.

Itens. Cota de malha ou escudo pesado, enfeite de elmo com o símbolo da Ordem da Luz.

ESCUDEIRO SOLITÁRIO

BIELEFELD

Ninguém sabe, mas você foi escudeiro de um cavaleiro de Bielefeld... ou cupincha de um

trambiqueiro. Seu mestre era membro dos Cavaleiros Solitários, disposto a todo tipo de subterfúgio, intriga e traição para ajudar os verdadeiros heróis.

Benefício. Você é treinado em Enganação e Ladinagem e recebe +10 em testes de Enganação para se disfarçar como cavaleiro da Luz. Além disso, se tiver Código de Honra (ou outro semelhante), atacar pelas costas não faz com que você o viole.

Itens. Cota de malha, escudo pesado, enfeite de elmo.

ESTANDARTE VIVO

ERMOS PÚRPURAS

Muitas tribos dos Ermos Púrpuras acabaram extintas — por guerra, por doença ou pela corrupção da Tormenta. Sua tribo se foi, mas você permanece, uma prova viva de que um dia seu povo existiu.

Benefício. Você recebe +2 em Sobrevivência e um poder de combate ou da Tormenta à sua escolha.

Itens. Arma simples ou marcial, gibão de peles, fragmento do estandarte do seu povo (se vestido, fornece +1 em testes de Vontade).

ESTUDANTE DA ACADEMIA

ACADEMIA ARCANA

Você frequentou a Academia Arcana. Pode ou não ter se tornado um arcanista, mas com certeza aprendeu algo sobre lançar magias.

Benefício. Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Inteligência). Além disso, pode fazer testes demisticismo mesmo sem ser treinado nessa perícia. Se for treinado, recebe +2 em testes dela.

Itens. Coleção de livros (uma qualquer), essência de mana x2.

ESTUDANTE DO COLÉGIO REAL

SALISTICK

Você teve a oportunidade de estudar no ilustríssimo Colégio Real de Médicos de Salistick. Seu

ceticismo e rigor científico o afastam dos deuses e o aproximam da compreensão da vida.

Benefício. Você é treinado em Cura. Além disso, seus efeitos de cura recuperam +2 PV por dado. Você perde esse benefício caso se torne um devoto de qualquer tipo.

Itens. Bálsamo restaurador x3, maleta de medicamentos.

EXPLORADOR DE RUÍNAS TYRONDIR

A destruição de Tyrondir atraiu exploradores em busca de riquezas que possam ter sobrevivido à queda da Flecha de Fogo. Após um tempo nessa atividade, você aprendeu alguns truques úteis.

Benefício. Você recebe +2 em Ladinagem, Percepção e Reflexos e +3m em seu deslocamento.

Itens. Mochila de aventureiro, tocha, vara de madeira (3m).

FILHOTE DA REVOADA LAMNOR

Você passou grande parte de sua juventude entre a Revoada Carnívora e seus perigosos e fantásticos engenhos voadores. Você ainda não tem seu próprio veículo, mas aprendeu duras lições entre voos e quedas.

Benefício. Você é treinado em Acrobacia e Pilottagem. Quando faz um teste de uma dessas perícias, pode gastar 1 PM para rolar um dado adicional e usar o melhor resultado.

Itens. Instrumentos de Ofício (artesão), T\$ 100 (que você está juntando para fabricar seu primeiro veículo aéreo).

FUTURA LENDA NOVA MALPETRIM

Você nasceu ouvindo histórias sobre heróis, talvez tenha sido batizado com o nome de um deles e por fim decidiu fazer a única coisa que tinha sentido: superá-los!

Benefício. Escolha um dos poderes de sua classe, normalmente disponíveis a partir do 2º nível. Você recebe esse poder.

Itens. Arma simples ou marcial com nome pomposo (e nenhuma melhoria), essência de mana x2.

GINETE DE TUMARKHÂN KHUBAR

O povo de Khubar usa o lagarto tumarkhân como montaria. Você estabeleceu um elo com um desses animais, que o acompanha em suas jornadas.

Benefício. Você é treinado em Cavalgar e possui um parceiro tumarkhân iniciante, com quem recebe +2 em testes de Adestramento e Cavalgar. Se receber outra montaria especial (como pelos poderes Montaria ou Montaria Sagrada), você pode usar seu tumarkhân como essa montaria, acumulando o bônus em perícias com os benefícios da montaria especial.

Itens. Bálsamo restaurador, sela.

GRUMETE PIRATA TRÊS MARES

Por paixão, sede de liberdade ou pura necessidade, você serviu em uma embarcação pirata.

Benefício. Você é treinado em Acrobacia, Atletismo e Reflexos e, se estiver se equilibrando, escalando ou nadando, só cai ou afunda se falhar no teste de perícia por 10 ou mais (em vez de 5 ou mais).

Itens. Adaga, corda, tatuagem de sua antiga tripulação (+1 em Intimidação).

GUARDIÃO GLACIAL UIVANTES

As Uivantes são inclementes, mas também precisam de seus protetores. Você treinou com eles e aprendeu como afugentar introvertidos.

Benefício. Você recebe redução de frio 5 e proficiência em arco longo e machado de batalha. Caso já possua proficiência com essas armas, você recebe +2 em rolagens de dano com elas.

Itens. Casaco longo, cavalo glacial.

INICIADO DOS CAÇA-MONSTROS SANGUINÁRIAS

Você foi iniciado na Guilda dos Caça-Monstros. Mesmo que ainda não seja capaz de vencer todas as criaturas, consegue ao menos identificá-las!

Benefício. Você pode fazer testes para identificar criaturas com uma ação de movimento e, quando acerta um ataque em uma criatura não humanoide, pode gastar 1 PM para causar +1d8 pontos de dano.

Itens. Arma simples ou marcial, gibão de peles.

INSURGENTE TAPISTANO

IMPÉRIO DE TAURON

O Império de Tauron está ruindo. O Deus da Força está morto. Para você, isso ainda não é suficiente. O povo só estará satisfeito quando todos os antigos generais e escravagistas forem punidos.

Benefício. Você recebe +1 em Fortitude, Reflexos e Vontade. Além disso, recebe +3 pontos de vida no 1º nível e +1 PV por nível seguinte.

Itens. Amuleto com um símbolo da resistência reconhecível por outros rebeldes, arma simples.

IRMÃO SEM ESPORAS

NAMALKAH

Você possui um cavalo que o acompanha desde a infância; vocês cresceram juntos, tornando-se verdadeiros irmãos.

Benefício. Você possui um irmão cavalo, um cavalo de guerra parceiro iniciante que fornece +1 em testes de ataque e Reflexos. Se receber outra montaria especial (como aquela concedida pelos poderes Montaria ou Montaria Sagrada), você pode usar seu irmão cavalo como essa montaria, acumulando o bônus em perícias com os benefícios da montaria especial.

Itens. Bálsamo restaurador, sela.

LEGIONÁRIO

IMPÉRIO DE TAURON

Você serviu nas legiões do Império de Tauron, onde aprendeu a usar o equipamento de um legi-

onário. Agora que seu serviço terminou, você espera usar as técnicas aprendidas para dar um novo rumo a Tapista.

Benefício. Você é treinado em Guerra e recebe proficiência com gládios (veja Ameaças de Arton) e escudos. Se estiver empunhando um gládio e um escudo pesado, recebe +1 na margem de ameaça e +1 na Defesa.

Itens. Brunea com símbolo de sua legião, escudo pesado, gládio, ração de viagem x10.

LENHADOR DE TOLLÓN

TOLLÓN

Você foi criado entre as imponentes árvores da Floresta de Tollón, que lhe serviram tanto como casa quanto como fonte de sustento.

Benefício. Você é treinado em Ofício (artesão) e recebe +5 em testes de perícias (exceto testes de ataque) relacionados a madeira. Além disso, você recebe proficiência com machadinhas e machados de batalha; caso já possua proficiência com essas armas, recebe +2 em rolagens de dano com elas.

Itens. Item superior de madeira Tollón.

LIRICISTA DE LENÓRIENN

LAMNOR

Mesmo não tendo vivido o auge do Reino dos Elfos, você ouviu histórias suficientes para admirá-lo. Inspirado pelas tradições élficas, você aprendeu a transformar sua magia em arte.

Benefício. Você é treinado em Atuação e recebe +2 nessa perícia. Além disso, pode usar Carisma como atributo-chave de Misticismo (no lugar de Inteligência).

Itens. Alaúde élfico, réplica de uma peça artística élfica (1 espaço, T\$ 50).

MEMBRO DO PRINCIPADO SAMBURDIA

Você faz parte do Principado Mercante, uma das organizações mais poderosas das Repúblicas Livres. Ainda está longe do topo, mas até mesmo os Príncipes Mercantes começaram em algum lugar.

Benefício. Você é treinado em Diplomacia e Intuição. Quando chega em uma cidade pela primeira vez em cada aventura, pode fazer um teste de Diplomacia (CD 20). Se passar, recebe 10% de desconto em todos os itens que comprar neste lugar (cumulativo com barganha).

Itens. Carroça, mercadorias sortidas (8 espaços, T\$ 400).

NITAMURANIANO

VALKARIA

Você foi criado na maior comunidade tamuriana-fora do próprio Império de Jade. Seus valores culturais misturam as complexas e distintas tradições deheoni e tamuranianas.

Benefício. Você recebe proficiência em katana e arco longo. Caso receba proficiência nessas armas novamente, recebe +2 em rolagens de Dano com elas. Além disso, quando falha em um teste de perícia originalmente baseada em Sabedoria, você pode gastar 2 PM para refazer esse teste (apenas uma vez por teste).

Itens. Arco longo ou katana, camisa bufante ou traje de seda.

NOBRE ZAKHAROVIANO

ZAKHAROV

Você descende de uma das tradicionais famílias de nobres armeiros zakharovianos. Além do sobrenome, ostenta com orgulho uma de suas obras-primas.

Benefício. Você é treinado em Ofício (armeiro) e recebe uma arma superior com uma melhoria (exceto material especial). Se estiver de posse dessa arma, recebe +2 PM por patamar (apenas após um dia).

Itens. Traje da corte.

NÔMADAS SAR-ALLAN

HALAK-TUR

Você cresceu entre os sar-allan, aprendendo a resistir aos rigores — e aos predadores do deserto.

Benefício. Você recebe +2 em Fortitude e Sobrevivência e nas rolagens de dano com alfanges, arcos curtos e cimitarras.

Itens. Arma simples ou marcial, corcel do deserto ou dromedário (veja Ameaças de Arton), manto camuflado (deserto).

PESCADOR PARRUDO

KHUBAR

Desde criança, você pesca nas águas profundas de Khubar. Tal atividade deixou seu corpo forte e resistente.

Benefício. Você recebe +2 em Atletismo, Fortitude e Sobrevivência e +3 PV. Além disso, quando faz um teste de Atletismo para nadar você avança seu deslocamento (em vez de apenas a metade).

Itens. Vara de pesca (pode usar Sobrevivência para sustento), peixes raros salgados para revenda (1 espaço, T\$ 50).

PLÉBEU ARCANO

WYNLLA

Crescer em Wynlla é estar próximo da magia. Esse contato o deixou mais acostumado aos aspectos místicos de Arton.

Benefício. Você recebe +2 PM. Além disso, uma vez por rodada, quando falha em um teste de resistência contra um efeito mágico, você pode gastar 1 PM para rolar novamente esse teste.

Itens. Bandoleira de poções, gorro de ervas, poção arcana de 1º círculo.

PRISIONEIRO DAS CATAUMBAS

LEVERICK

Você vivia uma vida comum e sem grandes emoções, até ter o azar de abrir a porta errada. Talvez também tenha sido por mero acaso que você escapou das Catacumbas de Leverick.

Benefício. Você é treinado em Percepção e Reflexos e recebe resistência a armadilhas e efeitos de movimento +5.

Itens. Arma marcial encontrada no corpo de alguém que não sobreviveu às Catacumbas.

PROCURADO: VIVO OU MORTO

SMOKESTONE

Você é um pistoleiro infame nas cercanias de Smokestone, odiado e caçado por outros duões. Provavelmente foi tudo um engano e

você ainda não faz jus a esse renome, mas sua cabeça está a prêmio!

Benefício. Você recebe proficiência com armas de fogo. Além disso, recebe +5 em testes de Intimidação e -5 em testes de Diplomacia contra qualquer um que, a critério do mestre, o reconheça e saiba de sua fama.

Itens. Pistola, balas cruéis (20).

POR UM PUNHADO DE TIBARES

Personagens com a origem Procurado: Vivo ou Morto são caçados por pistoleiros e todo tipo de mercenários. Uma vez por aventura, a critério do mestre, você e seu grupo são atacados por caçadores de recompensa (um encontro de ND igual ou inferior ao do grupo). Cruéis e dispostos a qualquer coisa por uma recompensa, esses caçadores tendem a atacar nos momentos mais inconvenientes...

PROFETA DO AKZATH

LAMNOR

Você conhece a verdade sobre o tempo e o destino, na forma do Akzath. Quem sabe será você a encontrar o novo Ayrrak?

Benefício. Você é treinado em Religião e pode lançar magias mesmo sob o efeito de Fúria Divina.

Itens. Arma simples ou marcial, bordão, pergaminho com diagrama do Akzath.

QUERIDO FILHO

ASLOTHIA

Você passou parte de sua juventude em Aslothia. Lá, por escolha ou imposição do destino, abraçou a dádiva das trevas.

Benefício. Você redução de frio e trevas 5 e visão no escuro. Se já possuir visão no escuro, em vez disso recebe +2 em Percepção.

Itens. Essência de sombra, manto camuflado (urbano).

REBELDE AGITADOR SCKHARSHANTALLAS

Sua terra natal, Sckharshantallas, está sob o jugo permanente de um monstro tirano. Você fez parte de grupos rebeldes, mas agora partiu para se aventurar. Espera se tornar forte para, um dia, depor o Dragão-Rei.

Benefício. Você é treinado em Iniciativa e, uma vez por aventura, pode gastar um dia para convencer pessoas comuns a ajudá-lo. Faça um teste de Diplomacia (CD 10). Se passar, você convence uma pessoa, mais uma para cada 10 pontos acima da CD (duas pessoas com resultado 20, três com resultado 30 e assim por diante). Cada pessoa pode ser usada como um parceiro iniciante de um tipo à sua escolha por uma cena. As pessoas não contam em seu limite de parceiros e ficam com você até serem usadas ou até o fim da aventura.

Itens. Arma simples ou marcial, panfleto revolucionário, T\$ 6d12 (impostos que você deixou de pagar).

RECEPTADOR DAS NUVENS

VECTORA

Você cresceu em Vectora, o fabuloso Mercado nas Nuvens. Andando entre os bazares e becos da cidade, conheceu diversos mercadores.

Benefício. Você possui contatos em Vectora que lhe dão acesso a mercadorias. Se estiver em uma cidade ou outro lugar em que, a critério do mestre, possa acessar seus contatos, você pode gastar 1 dia para obter um aparato mágico: um item de 1 espaço que você (e apenas você) pode empunhar para lançar uma magia de 1º círculo (atributo-chave Inteligência), escolhida ao obter o aparato. Você pode ter até 2 aparelhos ao mesmo tempo. Os aparelhos não têm valor comercial.

Itens. Mercadorias raras e variadas (2 espaços, T\$ 300).

RECRUTA ARCANO WYNLLA

Você serviu entre os Magos de Batalha de Wynlla. Agora, livre de suas obrigações cívicas, está pronto para seguir sua vida de aventuras.

Benefício. A CD para resistir a suas magias arcana aumenta em +1 e elas causam +1 ponto de dano.

Itens. Essência de mana x2, varinha arcana.

RECRUTA DA FÊNIX TRIUNPHUS

Você começou o treinamento para combater a Horda Moóck montado em um majestoso grifo. Por vontade própria ou imposição, você saiu da cidade antes de completar o treinamento... ou morrer!

Benefício. Você recebe +1 PV por nível e redução de fogo 5, e é treinado em Cavalgar.

Itens. Arma marcial, brunea, grifo iniciante.

SÁBIO MATEMÁTICO HALAK-TUR

Você estudou as complexas equações que os sar-allan usam para calcular a formação de portais no deserto. Talvez ainda não consiga prever esses eventos tão bem quanto seus mestres, mas sabe usar o poder da matemática para resolver diversos problemas.

Benefício. Você é treinado em Conhecimento. Além disso, aprende e pode lançar Concentração de Combate e Orientação. Estes efeitos não contam como magias (exceto para fins de acúmulo) e não são mágicos — eles provêm de sua habilidade de calcular resultados a partir de uma mistura de geometria, análise de probabilidades e outros campos da matemática.

Itens. Coleção de livros, luneta.

SELVAGEM SANGUINÁRIO SANGUINÁRIAS

Você nasceu ou foi criado nas Montanhas Sanguinárias, um dos lugares mais brutais de Arton, onde aprendeu a sobreviver com base na determinação e força bruta.

Benefício. Você é treinado em Sobrevivência e, se não estiver usando armadura pesada, recebe +1 em rolagens de dano com armas e redução de dano 1.

Itens. Arma marcial, gibão de peles.

SUCATEIRO DE BATALHAS

CONFLAGRAÇÃO DO AÇO

Muitos dizem que a Guerra Artoniana acabou. Não onde você foi criado. Em uma terra onde escaramuças são frequentes, você se especializou em pilhar armas e outros itens abandonados nos campos de batalha.

Benefício. Você é treinado em Guerra e Investigação. Além disso, quando rola na Tabela 8-1: Tesouro por Nível de Desafio (Tormenta20, p. 328), para cada tipo de tesouro (dinheiro ou item) você pode rolar novamente o resultado.

Itens. Arma simples ou marcial, bálsamo restaurador, escudo leve ou pesado, essência de mana, ração de viagem x5, T\$ 4d6.

TAMALU

KHUBAR

Você nasceu entre os tamalus, a casta política de Khubar que ostenta tatuagens mágicas mostrando sua história. Embora sua saga esteja apenas começando, você já conquistou sua primeira tatuagem.

Benefício. Você é treinado em Diplomacia e Nobreza e recebe uma tatuagem mística à sua escolha.

Itens. Traje da corte.

TATUAGEM MÍSTICA

Os tatuadores tamalus de Khubar podem criar tatuagens especiais com Ofício (tatuador). Essas tatuagens podem ter um entre três benefícios: +1 na Defesa, resistência a magia +2 ou a habilidade de lançar uma magia de 1º círculo (atributo chave Sabedoria). Tatuagens precisam estar visíveis para funcionarem e, quando expostas, ocupam o espaço de um item vestido. Cada tatuagem custa T\$ 1.000 x sua quantidade de tatuagens místicas (a primeira custa T\$ 1.000, a segunda custa T\$ 2.000 e assim progressivamente).

TOCADO PELA DAMA ALTIVA MOREANIA

Nascido em Moreania, você foi agraciado pela própria Mãe Natureza. Você consegue entender as vozes da natureza e pode invocar o auxílio dos filhos de Allihanna.

Benefício. Você é treinado em Adestramento e pode gastar 1 minuto e 1 PM para convocar um animal Minúsculo a sua escolha, como um falcão ou gato, em seu auxílio. A criatura convocada fornece +2 nos seus testes de uma perícia específica, adequada às suas capacidades, e permanece auxiliando-o até o fim da cena, quando então retorna para os ermos.

Você pode ter um número de criaturas convocadas simultâneas igual à sua Sabedoria (mínimo de 1). O mestre tem a palavra final sobre quais criaturas estão disponíveis e em quais perícias elas podem prestar auxílio.

Itens. Bordão, ração de viagem x5.

TOCADO PELO INDOMÁVEL MOREANIA

A face oposta da Dama Altiva, o Indomável é uma divindade de ferocidade e selvageria. Agraciado com o poder dos monstros, você tem dificuldade em se adequar às normas e restrições da sociedade.

Benefício. Você é treinado em Atletismo e recebe +2 em rolagens de dano com armas naturais e ataques desarmados.

Itens. Trapos surrados, carcaça de couro de algum animal caçado por você (conta como um gibão de peles).

TRADICIONALISTA SVALANO SVALAS

Svalas é díspar, honrado e livre. Após todos os registros escritos do reino terem sido destruídos, a tradição svalana foi passada pela oralidade. Você é o fruto dessas histórias.

Benefício. Você pode usar Sabedoria como atributo-chave de Conhecimento e Nobreza e pode fazer testes dessas perícias mesmo sem treinamento. Além disso, recebe +1 em Fortitude e Vontade.

Itens. Arma simples ou marcial, corda, mochila de aventureiro, vara de madeira (3 m).

TRAPACEIRO AHLÉNIENSE AHLÉN

Há um ditado em Ahlen: todo dia saem de casa um malandro e um otário. Você definitivamente aprendeu como não ser o otário.

Benefício. Você recebe +2 em Enganação e Furtividade e pode usar Carisma como atributo-chave de Ladinagem (em vez de Destreza).

Itens. Essências de sombra, gazua, estojo de disfarces.

TURISTADA ACADEMIA ACADEMIA ARCANA

Você assistiu a algumas aulas na Academia Arcana. Não se tornou um arcanista, mas aprendeu a lidar com magias e enjambrar alguns truques!

Benefício. Você recebe resistência a magia +2 e pode ativar pergaminhos de todas as magias arcanas de 1º círculo como se as conhecesse.

Itens. Três pergaminhos de magias arcanas de 1º círculo à sua escolha.

UM COM OS KAMI TAMU-RA

Desde muito novo, você vê e ouve seres que não podem ser percebidos pela maioria das pessoas. São os kami, os espíritos divinos de Tamu-ra. Às vezes estão enfurados; outras vezes, querem pedir sua ajuda. Na maior parte das ocasiões, apenas acham graça de ser percebidos por você e por isso o tratam como amigo.

Benefício. Você pode usar Sabedoria como atributo-chave de Misticismo (em vez de Inteligência). Além disso, é acompanhado por um kami incorpóreo e invisível. Ele é um parceiro especial, que permite que você veja criaturas incorpóreas invisíveis e afete criaturas com seus ataques e habilidades como se fossem mágicos, e não conta em seu limite de parceiros. Além disso, uma vez por rodada você pode gastar 1 PM para executar o equivalente a uma ação de movimento que só pode ser usada para manipular um objeto solto em alcance curto. O kami não pode se afastar além de alcance curto de você. Se for destruído por qualquer efeito, o kami desaparece, retornando no início da próxima cena.

Itens. Bálsamo restaurador, essência de mana.

DEUSES E REMANESCÊNCIA

Os deuses de arton mudam frequentemente, e o panteão pode ser alterado, embora permaneça-se 20 deuses independente do momento. Porém abaixo teremos deuses novos, sendo 3 antigos e **A Sombra**. Cada um com as suas crenças e objetivos. **Tauron**, **Keen** e **Ragnar** usam da mecânica de remanescência, já **A Sombra** é como um dos deuses tradicionais de arton, não necessitando a mecânica específica para ela.

NOVAS DEVOCÕES A SOMBRA

A Senhora de todos os acordos, deusa dos desejos e dos últimos suspiros, sempre gananciosa e procuradora de novas almas para sua coleção. As vezes desesperados, as vezes gananciosos, mas sempre recorrem à sombra quando se encontram efetivamente encurralados por alguma situação de sua vida.

A Sombra é tratada como um ser que concede os desejos de todos os que precisam de seu favor, mas sempre respeitando o livre-arbítrio das pessoas. Não é uma deusa extremamente invasiva ou que busca ser temida, muito mais associada com uma voz doce que sussurra os ouvidos de todos em Arton e oferece uma proposta muito boa.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a ganância. Valorizar A Sombra e corromper todas as almas. Negar a morte e suas consequências e evitar ao máximo que as pessoas morram sem se unir com a sagrada.

Símbolo Sagrado. Uma mão escura com uma chama branca em seu centro.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Gladios.

Devotos. Aventureiros. Todos os que têm almas valiosas são abraçados pel'A Sombra.

Poderes Concedidos. Ginete Altivo, Investida Tempestade, Liberdade Irrestrita, Resistir à morte, Salto Anurídeo e Sombra Irrestrita.

Obrigações e Restrições. Devotos d'A Sombra se entregam de forma absoluta e perfeita. Quando falham em testes de sorte durante o corredor da morte, devotos da sombra são obrigados a utilizar seus possíveis acordos com ela para evitar a morte. E quando A Sombra fala em seu ouvido é necessário um teste de vontade CD 20+nível do personagem para que resista a utilizar de sua relação com Ela para se favorecer. Por fim, devem sempre buscar a incentivar que os outros também usem de sua alma para que ganhem favores com A Sombra de forma efetiva.

KEENN

O violento Deus da Guerra, responsável por semear e fomentar diversos conflitos armados e batalhas sangrentas ao longo da história de Arton. Apesar de sua natureza destrutiva, é uma divindade popular, invocada por soldados, mercenários e guerreiros — e por diversas pessoas que querem destruir um inimigo.

Existe apenas uma certeza sobre Keenn — ele quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder. Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton agindo como agente duplo, sussurrando intrigas entre reinos vizinhos e incitando novos conflitos. De fato, seus clérigos atuam como conselheiros em muitas nações, instigando regentes a resolver suas diferenças através da força.

Crenças e Objetivos. Reverenciar o conflito e a guerra, pois a paz é para os fracos e covardes e apenas em batalhas podemos provar nosso valor. Nunca oferecer ou aceitar rendição, e jamais demonstrar fraqueza ou temor. Persistir por meio da agressividade, do combate e da guerra.

Símbolo Sagrado. Escudo cruzado por uma espada longa, um martelo de guerra e um machado de batalha.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Machado de batalha.

Devotos. Anões, minotauros, bárbaros, guerreiros, lutadores, nobres.

Poderes Concedidos. Aura Bélica, Coragem Total, Cura Desafiadora, Desprezar Cura, Fúria Divina, Sede de Batalha.

Obrigações e Restrições. Devotos de Keenn não podem se negar a participar de uma luta ou impedir que ela aconteça. Também são proibidos de fugir de qualquer batalha — quando derrotados, aceitam a morte ou captura, mas nunca recuam. Por fim, nunca podem lançar magias de cura.

RAGNAR

Antigo deus menor dos bugbears, Ragnar ascendeu como Deus da Morte dos Goblinoides após Tillian e o Terceiro serem expulsos do Panteão, e após a vitória da Aliança Negra em Lamnor tornou-se a principal divindade entre estes povos. O objetivo de Ragnar é dizimar os humanos, elfos e anões para vingar-se dos milênios de humilhação que estas raças impuseram aos seus goblinoides. Através de seu arauto, Thwor Khoshkothruk, a influência de Ragnar cresce a cada território novo que é conquistado.

Essa, contudo, é a crença do Deus da Morte para os povos goblinoides. Para os humanos, este posto é de Leen, a quem se devotam quanto aos domínios da morte, sem qualquer ligação com Thwor Khoshkothruk e as profecias que o tangenciam. Mesmo que sejam tratadas como divindades diferentes, Ragnar e Leen ocupam o mesmo papel e posição no Panteão, afinal, ainda são um mesmo deus.

Crenças e Objetivos. Promover a morte cruel, brutal e absoluta. Impedir o desenvolvimento e perpetuar a morte caótica. Jamais negar a alguém o direito de uma morte definitiva. Deixar-se a ideia de que a vida é uma ilusão, um pesadelo e a morte é o verdadeiro despertar. Destruir os elfos, humanos e anões.

Símbolo Sagrado. Um círculo branco eclipsado por um círculo negro.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Maça.

Devotos. Bugbears, goblins, hobgoblins, ogros, orcs, bárbaros, caçadores, guerreiros, ladinhos.

Poderes Concedidos. Arma de Morte, Carícia Sombria, Fúria Divina, Olhar Amedrontador, Rejeição Divina, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições. Devotos de Ragnar não podem agir contra a morte; principalmente se for a morte de elfos, humanos e anões, os maiores inimigos da Aliança Negra. Por conta disso, nunca podem causar dano não letal. Além disso, devotos especialmente malignos de Ragnar devem sacrificar uma vítima élfica, humana ou anã a seu deus todos os meses (não permitido para personagens jogadores).

TAURON

Atual Líder do Panteão, o Deus da Força é, também, patrono dos minotauros. Corajoso e orgulhoso, Tauron representa dois conceitos que, à primeira vista, parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos e a proteção dos fracos pelos fortes.

Numa compulsão por proteger os fracos, Tauron acolheu Glórienn, a derrotada Deusa dos Elfos, como uma das favoritas em seu reino divino. Lá, o Touro em Chamas descansa, satisfeito, após ter obtido o controle do Pantheon das mãos de Khalmyr.

Crenças e Objetivos. Venerar a força, a coragem e a determinação. Dominar os seres mansos e dóceis do mundo e exigir tributo e servidão deles, mas também protegê-los — com sua vida, se necessário.

Símbolo Sagrado. Uma cabeça de touro em chamas.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Machado de guerra.

Devotos. Anões, elfos, medusas, minotauros, cavaleiros, guerreiros, lutadores.

Poderes Concedidos. Coragem Total, Força Interior, Fúria Divina, Legião Tapistana, Proteger os Fracos, Sangue de Ferro.

Obrigações e Restrições. Devotos de Tauron devem demonstrar coragem e honra em combate, jamais lutando contra um oponente em desvantagem numérica (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear) ou incapaz de lutar. Também são proibidos de usar armas de ataque à distância e magias ofensivas com alcance maior que toque (só podem atacar com armas corpo a corpo e com magias de toque). Além disso, os devotos do Deus da Força devem sempre manter sua palavra e nunca recusar um pedido de ajuda de uma criatura mais fraca (com ND igual ou inferior a metade do ND do próprio devoto). Em re-

giões mais distantes de Arton, há outra obrigação para devotos de Tauron: encontrar e adotar uma criatura mais fraca (veja acima) e protegê-la pelo resto da vida — ou até que ela supere sua força. O devoto jamais deve aceitar qualquer ajuda do seu protegido, assim como deve ser honrado e respeitado por ele.

REMANESCÊNCIA

Ao ser devoto de um deus morto, você não aceita que sua divindade tenha sido desvanecida com ocorridos externos. Por isso, você utiliza da energia remanescente da divindade para ter os feitos antigos que ela te proporcionava. Os locais de sua energia antiga são chamados de **Remanescentes** e geralmente são itens que podem ser uma arma favorita de seu deus antigo ou um símbolo sagrado dele. Mas, todos eles foram abençoados anteriormente por ele e guardam seu poder.

Identificar um **Remanescente** é necessário um teste de Religião CD 25. Devotos originais utilizam de sua fé para que esse poder seja utilizado, mas a remanescência de um deus é bem limitada comparada a um deus ativo. Por isso seus devotos precisam de testes para invocar seus poderes de forma efetiva.

Quando devoto de um Deus remanescente for usar seu poder concedido, faça um teste de Vontade CD 15+Nível do personagem, caso tenha sucesso, você pode utilizar o poder normalmente, caso contrário, você não consegue usar e não gasta os PM se houver a necessidade de gasto para o uso dele. Para cada vez que evocar o poder de seu deus no mesmo dia a CD aumenta em +1, sendo necessário um Descanso para ela ser restaurada ao normal. Caso acumule 5 falhas dentro de uma semana em usar o poder de seu deus remanescente, a essência do poder de seu Deus acabou no **Remanescente** que utilizava, sendo necessário um novo para isso.

DISTINÇÕES

Após horas de luta, os defensores do vilarejo sabiam que os zumbis estavam prestes a derrotá-los. Até que um raio de sol rasgou a escuridão da noite, iluminando uma pistoleira solitária que surgia no horizonte. Ostentando uma estrela dourada com o símbolo do Deus-Sol e empunhando duas pistolas radiantes, a recém-chegada abriu fogo, dizimando os mortos-vivos. Da paliçada, um dos defensores gritou, sua voz agora carregada de esperança: “Pelo sol sagrado, uma xerife de Azgher! Estamos salvos!”.

Arton é um mundo de aventureiros, pessoas heroicas que perseguem os mais diversos caminhos para desenvolver suas habilidades. Entretanto, há aqueles para os quais os ensinamentos e técnicas mais triviais não são suficientes. O furtivo e implacável Cavaleiro do Corvo. O arcanista que mescla conhecimento místico com técnicas de arquearia. O goblin insensato e sonhador que quer conquistar os céus. Estes são exemplos de aventureiros que procuram algo a mais em suas carreiras, seja encontrar um segredo oculto que aprimore seu ofício, seja conquistar a honra de defender uma causa mais nobre. Mais do que poder ou glória, eles buscam uma distinção.

Distinções são um novo conjunto de regras para Tormenta20. Cada distinção está ligada a um elemento específico de Arton, como uma organização militar, um grupo de estudiosos de um determinado ofício, praticantes de certas técnicas de combate e assim por diante. Exemplos destes elementos incluem os Cavaleiros da Luz, os médicos de Salistick e os inquisidores da deusa Wynna. Distinções também podem representar o resultado de eventos ou escolhas específicas na história de um personagem, sem relação com um grupo maior. Isso inclui o vingador mascarado, um aventureiro que assume o papel de protetor de uma cidade, ou o chapéu preto, um pistoleiro amaldiçoado por sua própria crueldade.

Conquistar uma distinção quer dizer que o personagem se tornou parte daquilo representado pela distinção.

Isso pode significar ser aceito por uma organização ou obter o conhecimento necessário para aprender certos segredos ou técnicas. Mais do que cumprir requisitos mecânicos e receber benefícios em regras, obter uma distinção é uma conquista dentro da história.

DISTINÇÕES EM JOGO

Em termos de regras, uma distinção é um conjunto de poderes exclusivos, acessíveis somente a personagens que cumpriram os critérios necessários para conquistá-la. Cada distinção é formada por dois elementos: admissão e poderes da distinção. Além disso, certas distinções oferecem um benefício adicional para personagens que obtenham uma certa quantidade de poderes da distinção. O caminho para conquistar uma distinção é árduo, e exige dedicação, esforço e habilidade. Por isso, apenas aventureiros com certa bagagem conseguem dominar este tipo de conhecimento. Assim, embora qualquer personagem possa realizar os passos necessários para cumprir os critérios de admissão de uma distinção, apenas personagens de patamar heróico (ou seja, a partir do 5º nível) ou acima, podem obter poderes de distinção.

ADMISSÃO

Conquistar uma distinção não é fácil. Para isso, o personagem deve cumprir certos requisitos, chamados de admissão. Esses requisitos variam bastante em cada distinção e, de forma geral, envolvem ações dentro da história e não critérios puramente mecânicos. Assim, o requisito para se tornar um aeronauta goblin inclui fabricar um ornitóptero e utilizá-lo com sucesso em uma aventura, e não simplesmente ser treinado em Pilotagem e Ofício (artesanato), ainda que essas perícias sejam necessárias para essa tarefa.

Uma admissão não acontece no passado do personagem. Você não chega para o mestre e diz: “Olha, meu personagem de 10º nível já fez o treinamento de arqueiro arcana quando estava no 2º nível, beleza?” Começar o jogo com um personagem em nível avançado não dá direito a distinções automáticas. Da mesma forma, admissões nunca acontecem “fora de cena”, nos intervalos entre as sessões. Admissões ocorrem estritamente na mesa de jogo.

Escolher e ingressar em uma admissão deve ser algo especial, um momento-chave na vida de cada personagem. Por isso, cada admissão

é descrita de forma a permitir que o mestre a transforme em parte de sua história, seja como uma aventura para o grupo ou uma ação individual entre aventuras. Adquirir uma distinção não deve ser uma mera escolha mecânica, mas sim parte da evolução narrativa do personagem. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final sobre como aplicar os critérios de admissão na aventura.

Uma vez que o personagem tenha cumprido os critérios de admissão, passa a fazer parte da distinção. Os efeitos disso variam; certas organizações podem formalizar o ingresso do personagem com um símbolo ou uniforme, enquanto em outras o próprio personagem passa a ter aparência e comportamento diferentes, fazendo parte de algo maior mesmo sem um ritual de iniciação. Por fim, o personagem passa a ter acesso aos poderes da distinção.

PODERES DE DISTINÇÃO

Cada distinção possui uma lista de poderes exclusivos. Esses poderes podem ser escolhidos como poderes gerais e, como estes, possuem pré-requisitos mecânicos e seguem todas as regras para habilidades e poderes. Poderes de distinção marcados com são poderes mágicos.

Algumas distinções possuem poderes que podem ser escolhidos mais de uma vez. Cada vez que você escolher um destes poderes, ele conta como um poder separado para efeitos baseados na quantidade de poderes da distinção que você possui.

USANDO DISTINÇÕES

Além de oferecer novas opções para personagens, as distinções propiciam novas oportunidades narrativas, tanto para o mestre quanto para os jogadores. E essa é a principal coisa a se ter em mente ao usar distinções em uma campanha: a história!

Ser parte da história significa que a presença ou não de cada distinção vai depender, primariamente, do tema e de como a aventura ou campanha é contada. Uma campanha que se passe inteiramente no Deserto da Perdição provavelmente oferecerá poucas, ou nenhuma oportu-

nidade para um personagem visitar o Ninho do Corvo, tornando praticamente impossível que ele cumpra os critérios de admissão para se tornar um Cavaleiro do Corvo. Por outro lado, os jogadores são encorajados a conversar com o mestre e apresentar seus objetivos de antemão. Assim, se considerar apropriado para a campanha, o mestre poderá pensar em uma forma de encaixar uma viagem às Montanhas Lannestull. Novamente, distinções existem para contribuir com a história; sua disponibilidade deve fazer sentido no contexto geral da campanha ou, ao menos, incentivar os jogadores a criarem as condições narrativas para que isso seja possível.

O que nos leva a outro ponto. Diferente de muitos outros recursos de regras que os personagens têm a disposição, distinções não são algo garantido. Em outras palavras, uma distinção não é um direito do personagem, mas sim algo a ser conquistado. E esse processo de conquista ocorre, essencialmente em jogo, por meio de ideias e ações dentro da narrativa que está sendo desenvolvida. Em última instância, conquistar uma distinção será uma recompensa por esforço, criatividade e construção da história.

USANDO ADMISSÕES

Os critérios de admissão de cada distinção são propositalmente descritos em termos narrativos, e não sob a forma de requisitos mecânicos (como ter ou não determinada perícia ou poder). O objetivo deste formato, além de dar mais foco à história, é permitir que o mestre possa encaixar cada admissão da forma que fizer mais sentido para sua campanha e seu grupo. A seguir, descrevemos algumas sugestões de como aplicar admissões em jogo, e como lidar com os desafios que elas propõem. Tenha em mente que essas dicas não são regras rígidas; o mestre tem a liberdade para aplicar os critérios de admissão de cada distinção da forma que melhor funcionar para seu grupo e campanha.

AVENTURAS DE ADMISSÃO

Certas admissões podem ser resolvidas como uma aventura completa, ou como parte de uma aventura. O teste final proposto por um mentor arqueiro arcana, por exemplo, pode ser uma aventura curta, como derrotar um monstro que assola a região ou alcançar um local de difícil acesso, como um templo abandonado no topo das Uivantes. Nestes casos, ainda que o teste seja o objetivo de um personagem, o grupo todo poderá participar. Observe que diversas distinções indicarão que há partes da admissão que podem ser realizadas pelo grupo todo. O objetivo é tornar mais fácil incluir esses requisitos em uma aventura, sem que os demais personagens sejam impedidos de participar. Mais do que isso: é fazer com que o grupo possa colaborar com o objetivo de um de seus membros.

TEMPO ENTRE AVENTURAS

De forma geral, sempre que possível, as etapas de uma admissão devem ser resolvidas como parte de uma aventura. Entretanto, em alguns casos, uma parte de uma admissão pode ser uma tarefa que apenas o candidato pode executar, ou algo que os demais personagens não podem ajudar sem conhecimento apropriado (como construir o ornitóptero do aeronauta goblin). Nestes casos, resolver uma parte da admissão como uma ação de tempo entre aventuras pode ser uma boa solução. Use este recurso com moderação e evite resolver toda a admissão como ações entre aventuras. Esse recurso é mais adequado para pequenas partes da admissão ou tarefas bastante objetivas e específicas.

TESTES ESTENDIDOS

Outro recurso bastante útil para representar pequenas partes do processo de admissão são testes estendidos. Eles podem ser usados para resolver desafios propostos por um mentor ou examinador, tal como um teste estendido de Misticismo para demonstrar domínio sobre magia. Entretanto, testes estendidos representam ações relativamente

“pequenas” se comparadas com a complexidade de uma admissão, e não devem ser usados como único elemento para determinar o cumprimento de uma parte significativa. Em vez disso, funcionam melhor para representar tarefas complexas dentro de uma etapa maior da admissão.

HISTÓRIA,

INTERPRETAÇÃO E IDEIAS

Todas as ideias anteriores são sugestões de como o mestre pode resolver partes do processo de admissão. Mas nenhuma delas irá funcionar se o processo não for resolvido dentro da história. E isso inclui essencialmente, a boa e velha interpretação. Por exemplo, nenhuma das mecânicas anteriores permitirá encontrar um mentor arqueiro arcana automaticamente, a menos que o personagem esteja empenhado nessa tarefa. Isso significa que o jogador deve interpretar seu personagem como alguém que está procurando um tutor de uma antiga tradição élfica. Pedir informações em cada cidade, visitar bibliotecas e locais de estudo de magia arcana, procurar andarilhos elfos que possam ter alguma pista útil, são alguns exemplos de ações que um personagem pode realizar em sua busca por alguém que possa lhe ensinar. Como principal interessado em conquistar uma distinção, o jogador é o responsável por dedicar o esforço necessário. Lembre-se: uma distinção é uma conquista, a recompensa pelo esforço do personagem e pela história que o jogador ajuda a construir.

MENTORES DE DISTINÇÕES

Algumas distinções requerem que o candidato seja orientado ou treinado por um mentor da distinção em questão. Mas o que exatamente representa um mentor? Em termos narrativos, um mentor é alguém experiente, com profundo conhecimento sobre os mais variados aspectos daquela distinção e, sobretudo, com a vontade, disposição (e paciência) para ensinar outras pessoas. Em termos de regras, um mentor deve ser o equivalente a um personagem de pelo menos 8º nível e possuir mais da metade (no mínimo 3)

poderes da distinção. Distinções que representam organizações formais podem possuir critérios adicionais para que alguém seja considerado um mestre. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final ao definir quem é um mentor de uma distinção.

É importante estabelecer o mentor como um NPC completo, e não apenas alguém que apareceu na história para que o personagem possa cumprir um requisito. Um mentor com personalidade, maneirismos e características próprias será muito mais marcante do que um NPC genérico e raso, e dará uma contribuição muito mais significativa para sua história. Além disso, um verdadeiro mentor será alguém importante, com objetivos, compromissos e obrigações, que podem limitar sua capacidade de assumir novos discípulos ou permitir que eles sejam exigentes em relação a quem aceitam como alunos (para algumas dicas sobre uso de mentores em jogo, veja a DB 180). Ao criar um mentor, inspire-se em grandes professores e tutores de outras histórias ou mesmo naqueles com quem você aprendeu em sua vida. Afinal de contas, na vida real, quantos de nós não possuem memórias marcantes (e educativas) daqueles que guiaram nosso aprendizado até aqui?

CONQUISTEI A DISTINÇÃO, E AGORA?

Conquistar uma distinção sempre será um marco na história do personagem. Em alguns casos, isso será acompanhado de uma cerimônia formal (como a admissão aos Cavaleiros do Corvo), enquanto em outros será simplesmente um sentimento de conquista e realização, algo que existe apenas na mente do personagem, mas que é forte o suficiente para acender uma chama diferente em sua alma. Talvez um aeronauta goblin não receba honrarias e medalhas após sua primeira aventura pelos céus, mas em seu interior ele sabe o que conquistou, e desse aprendizado e sentimento de vitória emerge um novo aventureiro. Por fim, algumas distinções promovem verdadeiras transformações físi-

cas no candidato, como o processo de se tornar um gigante furioso.

Qualquer que seja a forma como a conquista de uma distinção se manifeste, ela promoverá uma verdadeira mudança no personagem. Fazer parte de uma distinção é se transformar naquilo que ela representa. Tornar-se um Cavaleiro do Corvo, por exemplo, significa que o personagem abriu mão de sua identidade e de suas emoções em troca de pertencer a uma irmandade de combatentes brutais e eficientes. Significa que ele passará a ver o mundo pelas lentes de um combatente frio e determinado, alguém que passou pelas mais terríveis provações para se tornar a arma perfeita contra o maior de todos os inimigos. Significa também que ele passará a ser visto pelos outros exatamente como o que ele se tornou: um herói para alguns e, para outros, um criminoso que abandonou qualquer vestígio de honra e moral. É importante ter em mente que as mudanças promovidas por uma distinção não são obrigações cumpridas a contra-gosto, mas uma escolha consciente do personagem.

Em suma, conquistar uma distinção não significa apenas ter acesso a um novo conjunto de poderes bacanas. Ao receber uma distinção, o personagem se torna algo diferente e especial. Ele deixa de ser apenas um caçador, inventor ou guerreiro, e passa a ser visto por seus aliados, amigos e inimigos como um membro daquele grupo distinto. Isso por vezes poderá ser um benefício, em outras ocasiões poderá ser uma penalidade mas, se bem explorado, será sempre um elemento de riqueza adicional no jogo.

AERONAUTA GOBLIN

Não é de hoje que os goblins flirtam com os céus (e com mecanismos malucos e aparentemente sem sentido). Foi graças à ousadia, ou falta de noção de perigo destes seres, que Arton viu os primeiros balões alçarem voo e se tornarem uma opção viável, ainda que temerária, de transporte aéreo.

Para alguns goblins, entretanto, o “sucesso” dos balões não foi o suficiente. Estes indiví-

duos ousados, destemidos e criativos, acreditavam ser possível criar máquinas voadoras muito mais avançadas do que uma simples cesta pendurada em um saco cheio de ar. Vistos entre seu próprio povo como heróis, ou lunáticos, estes artífices combinaram suas ideias mais avançadas e seu desejo de conquistar os céus para trilhar um caminho que poucos teriam a coragem de percorrer. Surgiram assim, os primeiros aeronautas goblins. O aeronauta goblin é um indivíduo intrépido e sonhador, muitas vezes considerado ousado e imprudente (mesmo para padrões goblins). Ele admira os pássaros, inveja as nuvens e se imagina cavalgando os ventos. Mais do que isso, em seu pequeno coração esverdeado, o amor pelos céus e por invenções é acompanhado pela coragem (alguns chamariam de insanidade) de desafiar a gravidade, ganhar as alturas e dominar os ares, audiosamente indo... lá pra cima!

Mas não é apenas de sonhos e coragem que se faz um aeronauta. Para dominar o poder de voar, estes inventivos aventureiros se debruçam sobre diagramas, esquemas e equações que descrevem os mais improváveis aparelhos alados. Assim como desejam desbravar os céus, estes goblins buscam explorar os limites da mecânica e da alquimia para criar a aeronave perfeita, aquela que será o corcel alado que os conduzirá rumo a maior de todas as aventuras: a conquista dos céus! Aeronautas goblins não formam uma organização nem possuem uma estrutura formal conhecida. Em vez disso, cada aeronauta tem seus próprios métodos e técnicas para construir e operar suas aeronaves. Indo além, esses indivíduos corajosos e audazes se orgulham de suas criações, pintando seus aparelhos com cores e símbolos próprios, muitas vezes espelhados em suas roupas características, adaptadas para as baixas temperaturas das altitudes elevadas. Óculos especiais, quepes acolchoados, lenços esvoaçantes, luvas e casacos de couro, além de cintos repletos de chaves, martelos e potes de graxa, são alguns dos itens “clássicos” empregados por estes aviadores audazes. Aeronautas experientes impõem a si e a suas aeronaves desafios cada vez mais exigentes, desde acrobacias e piruetas entre obstáculos mortais até atos heroicos, como levar remédios e suprimentos para lugares distantes e sitiados ou enfrentar ameaças colossais que aterrorizam

comunidades indefesas. Movidos por sua coragem e audácia, estes aeronautas são aventureiros habilidosos e confiáveis, ainda que o mesmo nem sempre se aplique às suas criações.

ADMISSÃO

Para ser considerado um aeronauta goblin, o candidato precisa ser... bem... um goblin (mesmo porque, membros de nenhuma outra raça seriam loucos o suficiente para seguir esse caminho). Além disso, o candidato deve construir seu próprio ornitóptero (veja Ornitópteros Goblins, a seguir). O personagem também deve submeter sua criação a uma verdadeira “prova de fogo”, ou seja, deve empregá-la, com sucesso, em uma aventura. Isso não significa necessariamente usar o ornitóptero em toda a aventura, mas o candidato deve usar sua criação para solucionar desafios relevantes, como participar de combates, ou permitir ao grupo superar obstáculos importantes para o sucesso de sua missão.

PODERES DE AERONAUTA GOBLIN

CABEÇA NAS NUVENS

O aeronauta goblin se sente em casa nos céus, sua mente inspirada pela liberdade de voar. Quando está pilotando uma aeronave, você recebe +2 em testes de perícia (exceto Luta e Pontaria). Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de aeronauta goblin que você possui. *Pré-requisitos:* Int 1, treinado em Pilotagem.

COMBATE AÉREO

O aeronauta goblin sabe se virar contra inimigos nas alturas.

Você pode conduzir aeronaves com uma ação livre e não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias por estar a bordo de uma aeronave. Por fim, quando está a bordo de uma aeronave, você recebe +1 em testes de ataque, em rolagens de dano e na CD para resistir às suas habilidades e itens. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de aeronauta goblin que você possui. *Pré-requisito:* treinado em Pilotagem.

ENGENHARIA AERONÁUTICA

Tendo finalmente compreendido os princípios da fabricação de aeronaves, é hora de aprimorar seu ornitóptero.

Você pode usar a habilidade Fabricar Item Superior para fabricar ornitópteros superiores (veja Ornitópteros Goblins). *Pré-requisitos:* treinado em Ofício (artesanato), Cabeça nas Nuvens, Fabricar Item Superior.

ENGENHÓCA ALADA

Um verdadeiro vanguardista, o aeronauta incrementa sua aeronave com as mais ousadas (e instáveis) engenhocas.

Você pode fabricar e instalar até 4 engenhocas em seu ornitóptero, seguindo as regras normais de engenhocas. Elas não contam em seu limite de engenhocas e não precisam ser empunhadas ou vestidas, mas só podem ser ativadas se você estiver pilotando o ornitóptero. *Pré-requisitos:* Engenharia Aeronáutica, Engenhoqueiro.

ESTOU BEM, PESSOAL!

Por mais que o aeronauta saiba pilotar, acidentes acontecem, mas ele aprendeu a estar pronto para eles.

Você recebe resistência a impacto 5 e sofre apenas metade do dano de quedas. Estes benefícios se estendem a qualquer aeronave que você estiver pilotando. *Pré-requisito:* Combate Aéreo.

MANOBRAS DEFENSIVAS

Às vezes, mais importante que preservar a própria vida é proteger sua aeronave — afinal, se ela cair, o piloto pode virar mingau!

Você soma seu bônus de Inteligência na Defesa das aeronaves que estiver pilotando.

Além disso, uma vez por rodada, quando você ou uma aeronave que estiver pilotando sofrer dano, você pode gastar uma reação e 2 PM para executar uma manobra defensiva. Faça um teste de Pilotagem e reduza o dano sofrido em um valor igual ao resultado deste teste. *Pré-requisitos:* treinado em Reflexos, Combate Aéreo.

SENHOR DOS CÉUS

Tendo derrotado inimigos suficientes, o aeronauta se tornou um verdadeiro ás e conquistou o título supremo dos céus.

Uma vez por rodada, quando está pilotando uma aeronave, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisitos:* Combate Aéreo, derrotar cinco aeronaves e/ou inimigos voadores enquanto pilota uma aeronave.

ORNITÓPTEROS GOBLINS

O balão goblin descrito em Tormenta20 é o veículo voador não mágico mais comum em Arton e, para os padrões das invenções dos goblins, pode ser considerado seguro e confiável. Entretanto, nenhum goblin se torna um aeronauta pensando em algo seguro ou confiável. Assim, surgiram os ornitópteros goblins, aeronaves experimentais fabricadas seguindo os mais variados projetos e ideias. Existem tantos modelos de ornitópteros quanto aeronautas; em sua busca pela aeronave perfeita, cada um projeta e fabrica seu próprio ornitóptero, tão único quanto seu uniforme, suas insígnias ou seu nome de guerra. O modo como um ornitóptero funciona desafia o pensamento racional. Pode ser desde um balão extremamente modificado até uma aeronave de formas bizarramente absurdas. Seus “motores” podem ser movidos a vapor, corda, queima de minérios exóticos, ou até pedaladas de um piloto desafortunado. Um ornitóptero é como um besouro: algo que não deveria voar de jeito nenhum — nem em Arton, nem em qualquer outro mundo sensato — mas, ainda assim, voa!

Ornitópteros podem ser encontrados nos mais diversos formatos e projetos, cada um tão diferente quanto seu criador. Apesar disso, todos seguem algumas regras em comum. Independente de sua forma, um ornitóptero é uma aeronave Grande, capaz de transportar um piloto Pequeno e uma quantidade reduzida de carga (aproximadamente 50 quilos, limitados ao volume de uma criatura Pequena). Um ornitóptero tem deslocamento 15m, Defesa 15, RD 5 e 10 PV por nível de seu

criador (esses PV são atualizados sempre que o personagem sobe de nível, representando melhorias e atualizações na aeronave). O piloto é considerado sob cobertura e pode executar investidas montadas como se estivesse sobre uma montaria. Cada ornitóptero é um mecanismo único e complexo, compreensível apenas para seu criador e por isso só pode ser operado por ele.

FABRICANDO ORNITÓPTEROS

Ornitópteros são fabricados com a perícia Ofício (artesanato), usando as regras para fabricar descritas em Tormenta20, p. 121. Ornitópteros goblins são itens bastante complexos, e a CD para fabricá-los é 25. Para fins de fabricação, o preço de um ornitóptero é T\$ 900 (entretanto, é praticamente impossível encontrar um aeronauta disposto a vender seu veículo).

Por seu tamanho, ornitópteros devem ser fabricados em um galpão ou outra instalação capaz de armazená-los. É praticamente impossível fabricar uma dessas aeronaves durante uma viagem, a menos que o personagem possua uma carroça ou outro veículo grande o suficiente para transportá-la.

CONSERTANDO ORNITÓPTEROS

Consertar um ornitóptero é um processo lento e trabalhoso, que só pode ser executado por seu criador. Uma vez por dia, durante seu descanso, você pode fazer um teste de Ofício (artesanato) para consertar sua aeronave; ela recupera uma quantidade de PV igual ao resultado desse teste. Ao consertar sua aeronave, você pode gastar T\$ 25 em peças sobressalentes para que ela recupere o dobro de pontos de vida, mas deve declarar isso antes de fazer o teste de Ofício.

Também é possível recuperar pontos de vida de um ornitóptero por meio de magias e efeitos que recuperem pontos de vida de objetos.

MODIFICAÇÕES PARA ORNITÓPTEROS

Um personagem com o poder Engenharia Aeronáutica pode construir ornitópteros superiores — com uma ou mais modificações. Isso segue todas as regras para itens superiores descritas em Tormenta20, p. 155. Ornitópteros podem receber as seguintes modificações (modificações gerais,

como aprimorado, não podem ser aplicadas a aeronaves).

Armado. O ornitóptero possui um suporte onde um mosquete pode ser acoplado. O piloto pode atacar com este mosquete normalmente, como se o estivesse empunhando. Após ser disparado, o mosquete é recarregado automaticamente no final do turno. Acoplar ou remover o mosquete é uma ação completa.

Blindado. O ornitóptero conta com ainda mais trambolhos, digo, proteções sobre suas partes essenciais. Ele recebe +10 na Defesa. *Pré-requisito:* Reforçado.

Bombardeiro. O ornitóptero possui um compartimento capaz de armazenar até quatro bombas. Você pode gastar uma ação padrão para despejar uma bomba, que é acesa automaticamente, em uma área em alcance longo diretamente abaixo da aeronave. Alternativamente, você pode carregar o compartimento com outros itens alquímicos e/ou granadas mágicas. Recarregar o compartimento exige uma ação completa.

Camuflado. O ornitóptero ostenta uma pintura em cores e padrões que permitem que ela se mescle ao azul dos céus e ao branco das nuvens. A CD dos testes de Percepção para observar a aeronave nos céus aumenta em +10.

Dobrável. O ornitóptero conta com mecanismos e dobradiças que permitem que ele seja compactado, transformando-se em um objeto Médio que não pode ser pilotado, mas pode ser empurrado ou puxado como uma carroça. Compactar ou descompactar a aeronave é uma ação completa.

Durável. Mecanismos redundantes, cabos e cordas adicionais e manutenção mais constante aumentam a durabilidade do ornitóptero. Os PV que ele recebe por nível do criador aumentam em +5 (para um total de +15 PV por nível).

Espaçoso. O ornitóptero tem espaço para uma segunda criatura Média ou menor, que também recebe cobertura enquanto estiver embarcada.

Estável. Cabos de seda, manches precisos e outros mecanismos tornam o ornitóptero mais estável, fornecendo +2 nos testes de Pilotagem com ele.

Material Especial. Os materiais especiais que podem ser empregados em ornitópteros, bem como seu custo adicional, são descritos a seguir.

- *Aço-rubi.* O ornitóptero tem 50% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos. Aumento no preço: T\$ 6.000.
- *Adamante.* O ornitóptero recebe resistência a dano 5. Entretanto, o peso deste material impõe -2 em Pilotagem. Aumento no preço: T\$ 21.000.
- *Gelo eterno.* O ornitóptero e seu piloto recebem resistência a fogo 10. Aumento no preço: T\$ 3.000.
- *Madeira Tollen.* O ornitóptero recebe resistência a magia +2. Aumento no preço: T\$ 3.000.
- *Matéria vermelha.* O ornitóptero possui uma aparência borrada, que impõe uma chance de falha para cada ataque de 25%. Lefeu ignoram este efeito. Por sua aparência assustadora, a aeronave impõe ao usuário -2 em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação). Aumento no preço: T\$ 21.000.
- *Mitral.* Este metal leve permite a criação de controles precisos, que fornecem +2 em Pilotagem. Aumento no preço: T\$ 3.000.

Muito Armado. O ornitóptero possui dois mosquetes (veja a modificação armada). Se puder efetuar mais de um ataque à distância no mesmo turno, o piloto pode disparar ambos os mosquetes. Pré-requisito: armado.

Reforçado. O ornitóptero conta com “sistemas” defensivos aprimorados, como placas de couro sobre seus mecanismos ou escudos amarrados em volta da cabine do piloto. Ele recebe +5 na Defesa.

Resistente. Materiais mais fortes, reforços nas juntas ou simplesmente doses extras de cola onde necessário deixam o ornitóptero mais resistente. Sua RD aumenta em +5.

Veloz. O ornitóptero conta com um sistema de propulsão aprimorado, que aumenta seu deslocamento de voo em +6m.

ORNITÓPTEROS E COMBATE AÉREO

Ornitópteros são um tipo especial de veículo, que usa as seguintes regras especiais:

- Embarcar ou desembarcar em um ornitóptero é uma ação de movimento.
- Decolar ou aterrissar um ornitóptero é uma ação completa.
- Uma vez no ar, o piloto precisa gastar uma ação de movimento por turno para conduzir o ornitóptero (veja a perícia Pilotagem). Isso permite que a aeronave fique parada onde está ou se move até o máximo de seu deslocamento. Condições boas não exigem um teste, mas condições ruins ou terríveis, ou circunstâncias que, a critério do mestre, possam significar algum risco, sim. Se falhar, o piloto não consegue mover o ornitóptero e sofre -5 em todos os seus testes na rodada devido à instabilidade do veículo. Se falhar por 5 ou mais, a aeronave também perde 1d6 pontos de vida devido à operação inconsequente de seus mecanismos.

As condições do ambiente, como ventos fortes ou a proximidade de obstáculos, podem resultar em consequências adicionais em caso de falha neste teste.

- Um ornitóptero reduzido a 0 PV ou menos perde a capacidade de voar e cai. A aeronave e todos os seus ocupantes sofrem dano de queda como normal, mas o piloto pode fazer um teste de Pilotagem para amortecer queda (veja a perícia Acrobacia). Um ornitóptero só é destruído quando atinge um total de PV negativos igual à metade de seus PV máximos.
- O balanço da aeronave em movimento torna mais difícil atacar à distância (-2 em testes de ataque) e lançar magias (quando lança uma magia, precisa fazer um teste de Vontade contra CD 15 + PM gasto; se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim). Se possuir o poder Combate Aéreo, você não sofrerá nenhuma dessas penalidades.
- Cada ornitóptero possui um valor de Defesa, que representa a resistência de seus materiais. Uma aeronave em movimento soma o modificador de Destreza de seu piloto em sua Defesa. Além disso, a critério do mestre, bônus na Defesa do piloto relacionados à movimentação, camuflagem ou semelhantes (como os poderes Combate Defensivo e Esquiva ou a magia Imagem Espelhada) também se aplicam à Defesa da aeronave.

ANDARILHO DO HORIZONTE

Arton é um mundo vasto, coberto por tipos muito diferentes de terreno. Existem aqueles que exploram toda essa extensão e contemplam a imensidão do céu azul imaginando o que há além. A esses viajantes incessantes foi dado o nome de andarilhos do horizonte. Vagando pelas terras, águas e céus de Arton, pelos mundos dos deuses e até mesmo pelo vazio entre eles, o andarilho do horizonte busca emoções, desafios e descobertas. São viajantes incessantes, que entram em comunhão com o próprio ambiente como se este fosse seu companheiro de jornadas. Desbravar é sua palavra de ordem. Nunca ficam muito tempo em um mesmo lugar, ansiosos por conhecer novas paragens, novas fronteiras, audaciosamente indo aonde ninguém jamais esteve. Além de desbravar Arton, um andarilho do horizonte é consumido pelo desejo de ir além. Caminhar, nadar ou escalar não é o bastante para seu desejo exploratório. Atravessam o vazio entre os mundos para visitar a morada dos deuses, sempre caminhando rumo ao horizonte desconhecido.

ADMISSÃO

O candidato deve ter desbravado cada um dos tipos de terreno (aquático, ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo e urbano). Desbravar não significa apenas visitar; ele precisa viajar por tempo considerável em cada terreno e enfrentar as dificuldades de cada um deles. Como diretriz geral, o candidato precisa passar uma aventura em cada terreno, ou ao menos passar uma semana e superar um perigo complexo relevante (como jornada pelos ermos) em cada terreno.

Além de explorar a geografia de Arton, o candidato deve ter visitado as terras além. Isso significa visitar pelo menos outro plano de existência, desbravando esse plano, de forma semelhante a desbravar os tipos de terrenos.

PODERES DE ANDARILHO DO HORIZONTE

DOMÍNIO DE TERRENO

Outros exploradores conhecem determinados tipos de terreno. O andarilho do horizonte os domina.

Escolha dois tipos de terreno entre os tipos a seguir. Você recebe os benefícios dos tipos escolhidos mesmo que não esteja neste terreno. Você pode escolher este poder outras vezes para terrenos diferentes. *Pré-requisitos:* treinado em Conhecimento, Fortitude e Sobrevivência.

- **Aquático.** Você recebe deslocamento de natação 9m e pode prender a respiração pelo dobro do tempo normal. Se já possui deslocamento de natação, ele se torna 9m ou aumenta em +6m (o que for maior).
- **Ártico.** Você recebe resistência a frio 5 e pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo que esteja empunhando causar +1d6 de dano por frio até o fim da cena.
- **Colina.** Você recebe resistência a eletricidade 5 e +2 em suas rolagens de dano em posição elevada.
- **Deserto.** Você recebe resistência a fogo 5 e se torna imune a condições de fadiga.
- **Floresta.** Você recebe +2 em Furtividade e pode se mover furtivamente em seu deslocamento normal sem sofrer a penalidade de -5.
- **Montanha.** Você recebe deslocamento de escalada 9m. Se já possui deslocamento de escalada, ele se torna 9m ou aumenta em +3m (o que for maior).
- **Pântano.** Você recebe resistência a ácido e veneno 5.
- **Planície.** Você recebe +3m em seu deslocamento.
- **Subterrâneo.** Você recebe visão no escuro. Se já possuir esta habilidade, seu alcance aumenta para longo.
- **Urbano.** Você recebe resistência mental 5 e pode usar Sobrevivência no lugar de Investigação.

DOMÍNIO PLANAR

O andarilho do horizonte consegue encontrar uma forma de chegar em qualquer lugar, mesmo aqueles fora de Arton.

Você aprende e pode lançar a magia *Salto Dimensional*. Além disso, se estiver em um tipo de terreno para o qual possua o poder Domínio de terreno, pode gastar oito horas para fazer um teste de Sobrevivência (CD 30) para encontrar um atalho planar para um dos mundos dos deuses. Caso tenha sucesso, pode lançar a magia Viagem Planar com esse destino. Pré-requisitos: três outros poderes de andarilho do horizonte.

EXPLORADOR DO HORIZONTE

O andarilho do horizonte aprende a combinar seu domínio sobre os mais variados terrenos com seu conhecimento de explorador do mundo natural.

Quando está em um terreno para o qual possua domínio de Terreno e Explorador, o bônus fornecido por sua habilidade Explorador aumenta em +1 e o custo de sua habilidade Marca da Presa é reduzido em -1 PM. Pré-requisitos: Domínio de Terreno, Explorador.

JÁ VI DE TUDO

Em suas andanças, o andarilho do horizonte entra em contato com tudo que o universo tem a mostrar.

Você pode usar Sobrevivência para identificar qualquer tipo de criatura e recebe +2 em Conhecimento e Fortitude. Para cada dois outros poderes de andarilho do horizonte, este bônus aumenta em +1.

ARCANO DE GUERRA

Ferramenta primordial em toda a história e evolução artoniana, a magia é uma força abundante e natural a quase todos os povos. Sendo uma graça divina, os usuários da magia arcana a tratam com grande respeito e admiração, buscando sempre desvendar seus mistérios e descobrir novas formas de utilizar as energias mágicas para alterar e melhorar a realidade em que vivem. No entanto, existem aqueles que consideram a magia, acima de tudo, uma arma. Esses são os te-

midos Arcanos de Guerra. Mais soldados do que estudiosos, esses conjuradores enxergam a prática de magia como uma técnica marcial: seus corpos são tão treinados quanto suas mentes, e sua relação com a arte arcana se compara com a de um guerreiro afiando suas lâminas. Arcanos de guerra geralmente integram batalhões especializados em utilizar a magia como um elemento de destruição implacável, capazes de obliterar fileiras inteiras com um único gesto. Não é surpresa que a maioria dos exércitos do Reino empregue arcanos de guerra em suas fileiras, seja em posições do alto comando estratégico ou esquadrões de elite.

Os segredos da conjuração magibélica e suas tradições foram desenvolvidos pela Brigada da Fênix de Ferro, um batalhão das forças yudenianas que hoje serve à Supremacia Purista, mas muitos oficiais se rebelaram contra o novo governo mesmo antes do final da Grande Guerra, pedindo asilo a outros reinos em troca de seus conhecimentos arcanaos. Outros ainda preferem viver em exílio, agindo como eventuais mercenários ou aventureiros. Mas existem aqueles que juraram combater fogo contra fogo, e usam a conjuração magibélica para se opor diretamente às forças puristas.

As habilidades de um Arcano de Guerra se focam na capacidade de modificar e potencializar suas magias através de técnicas especiais, elevando seu poder destrutivo ao custo de grande esforço físico e mental. Eles também treinam suas habilidades de conjuração para integrar gestos mágicos com armaduras pesadas e adquirir um domínio excepcional dos equipamentos esotéricos em combate.

ADMISSÃO

O candidato deve ser admitido em uma instituição militar arcana, como a Ordem Magibélica, os Magos de Batalha de Wynlla ou a Ordem da Nova Alvorada. Também pode ser aceito e treinado por algum mentor formado nessas academias.

A aprovação geralmente envolve um teste de conhecimento teórico arcana aplicado ao combate e uma demonstração prática de

controle de magia, que geralmente envolve dominar uma magia de cada tipo de dano entre ácido, eletricidade, fogo e frio, e derrotar um oponente digno usando apenas suas magias arcana. O treinamento costuma levar seis meses, mas pode demorar anos até que o novato domine todas as técnicas da conjuração magibélica.

PODERES DE ARCANO DE GUERRA CONJURAÇÃO MAGIBÉLICA

As técnicas de conjuração do arcano de guerra tornam suas magias devastadoras, mas colocam grande stress sobre o corpo do conjurador.

Escolha uma das técnicas a seguir. Você pode gastar uma ação de movimento para potencializar sua próxima magia neste turno com esta técnica. Faça um teste de Mistério (CD 10 + o custo em PM da magia). Se passar, você aplica a técnica à magia. Se falhar, você fica fatigado até o final da cena (imunidade a fadiga não impede essa condição). A CD aumenta em 5 para cada uso anterior de conjuração magibélica na mesma cena. Você pode escolher esse poder outras vezes para aprender técnicas diferentes.

Pré-requisitos: treinado em Mistério, habilidade de Magias, capacidade de lançar magias arcana de 2º círculo.

- **Expandir.** Aumenta a área de efeito da magia em +3m (de raio ou lado), +3m para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui.
- **Fortalecer.** A magia causa dois dados de dano adicional, mais um dado para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui.
- **Intensificar.** A magia ignora até 5 pontos de resistência a dano dos alvos. Esse valor aumenta em 5 para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui.
- **Potencializar.** O limite de PM da magia aumenta em +2. Este limite aumenta em +1 para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui (estes PM adicionais não contam para a CD do teste de mistério deste poder).

CONJURADOR ENCOURAÇADO

Como uma fortaleza móvel no campo de batalha, o arcano de guerra avança implacável, despejando morte e destruição sobre seus inimigos.

Você recebe proficiência em armaduras pesadas e é capaz de lançar magias arcana sem precisar fazer testes de Mistério enquanto veste armaduras. *Pré-requisitos:* Conjuração Magibélica, Vitalidade.

GUARDA MÁGICA

Mestre em utilizar a magia em combate, o arcano de guerra também aprende a se defender de poderosos adversários mágicos. Você recebe resistência a magia +2. Esta resistência aumenta em +1 para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui. *Pré-requisitos:* Conjuração Magibélica, ter passado em ao menos dez testes de resistência contra magias.

INFANTARIA ARCANA

O arcano de guerra é perito em usar itens esotéricos como ferramentas de combate. Se estiver empunhando dois itens esotéricos, você pode gastar 2 PM para canalizar uma magia através de ambos, combinando seus efeitos. *Pré-requisitos:* Conjuração Magibélica, ter vencido dez combates usando um item esotérico para lançar uma magia hostil ao menos uma vez na cena.

ARQUEIRO ARCANO

Nos áureos tempos em que as torres de Lenórienn erguiam-se imponentes na paisagem de Lamnor e os elfos ainda eram uma raça orgulhosa, ser um arqueiro arcano era uma honra. Somente membros da nobreza peritos em arco e magia podiam assumir este papel, após um treinamento áduo. Os notórios arqueiros arcanaos costumavam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins, açoitando seus inimigos com tempestades de flechas e magia.

Nos dias de hoje, porém, Lenórienn não é nada além de uma lembrança e existem cada vez menos elfos. Nessas condições, a arte do arqueiro arcano corre o risco de desaparecer. Preocupados em não ver sua cultura extinta, alguns mestres elfos passaram a fazer concessões. Talvez uma década contemplando a natureza das árvores de Lamnor não seja necessário para fazer flechas, talvez povos menos longevos não consigam absorver todas as minú-

cias da milenar cultura élfica. Mas ainda assim, talvez sejam capazes de aprender a sutil arte de combinar arco e magia. Esses elfos arqueiros arcânicos veteranos começaram a compartilhar seus segredos da arquearia arcana com indivíduos habilidosos de outros povos, contribuindo para que estas técnicas continuassem sendo ensinadas em Arton. Melhor quebrar o dogma ancestral do que ver sua arte morrer.

Entre os mestres desta nova geração, um dos mais ativos é o qareen Jadunan, um arcanista e combatente habilidoso e altruista que dedica sua vida a transmitir o que aprendeu, procurando novos aprendizes em centros de desenvolvimento místico como Wynlla e a Academia Arcana.

Um arqueiro arcâncio representa o encontro de duas tradições muito importantes na cultura élfica. Além disso, a “abertura” desta arte para outros povos é relativamente recente, e a origem élfica deste conhecimento ainda está bastante presente, mesmo na nova geração de mestres oriundos de outras raças. Assim, é natural que membros desta distinção absorvam também outros elementos dos costumes originais, manifestados em seu vestuário, seus símbolos e na forma como lançam suas magias e preparam suas flechas.

ADMISSÃO

Para receber esta distinção, o personagem deve conquistar a atenção de um mestre arqueiro arcâncio. Isso não é apenas uma questão de encontrar o mestre e pedir para ser treinado: para ser aceito como discípulo, o candidato deve provar sua aptidão tanto nas artes de arquearia quanto da magia arcana. Mentores élficos não costumam aceitar aprendizes goblinoides. Por mais que o tempo tenha passado, a luta contra hobgoblins e duyshidakk ainda está muito fresca na mente de cada um deles, e a ferida da guerra permanece aberta. Ainda é cedo para dizer se este voto permanecerá quando surgir uma nova geração de mentores arqueiros arcânicos, composta de raças diversas.

Normalmente, assim como no ápice de Lenórienn, a etapa inicial do treinamento envolve a provação das três setas. Um alvo é colocado no limite do alcance médio e o mestre fornece ao candidato duas flechas.

Sem usar nenhum equipamento além do seu arco e as duas flechas recebidas, o candidato precisa atingir o alvo (Defesa 20) três vezes. Outros mentores são ainda mais rígidos, exigindo que o candidato encontre a listagem de todos os arqueiros arcânicos ativos em Lenórienn na época da sua queda e recite-os de memória enquanto completa a provação. Os mais flexíveis determinam três desafios, um que deve ser superado com arco, outro que deve ser superado com magia, e, por fim, um que deve ser superado com a combinação de ambos. A provação inicial é apenas o início de um treinamento árduo e demorado; em geral, ela ocorre ao longo de uma aventura, em que o mestre acompanha o candidato sem interferir nos perigos que ele enfrenta, mas apresentando lições e propondo desafios que devem ser vencidos (como participar de um combate usando apenas uma única magia, ou disparando apenas a mesma flecha). Ao final desta aventura, o mestre julgará se o candidato está pronto para o desafio final, ou se deverá repetir o treinamento (em uma nova aventura).

Caso tenha sido aprovado, o candidato estará apto ao desafio final de seu mestre. É impossível ter certeza de qual será esse último obstáculo; cada mestre escolhe de acordo com as habilidades e personalidade do candidato. Normalmente se trata de uma missão perigosa que envolve “devolver” algo ao povo élfico, como agradecimento pelo conhecimento recebido.

Exemplos incluem libertar um elfo prisioneiro (o desafio final realizado por Jadunan), recuperar um artefato élfico ou prestar qualquer outro serviço igualmente relevante e perigoso. Se for bem-sucedido, o candidato conquistará esta distinção; caso contrário, deverá realizar uma nova missão escolhida por seu mestre.

A MARCA DA DISTINÇÃO:

◊ ARCO ARCÂNCIO

A conquista do título de arqueiro arcâncio é marcada pela transformação do arco do candidato em um arco arcâncio, uma arma especial com propriedades esotéricas. Nas mãos de seu proprietário, o arco arcâncio funciona como uma arma e como um item esotérico de um tipo es-

pecífico (determinado quando o arco arcano é recebido). Qualquer arco pode ser transformado em um arco arcano. Entretanto, cada arqueiro só pode possuir um destes arcos por vez. Se perder seu arco arcano, você pode transformar outro com um ritual que consome 24 horas e T\$ 100 em componentes.

ENERGIZAR ARCO

A primeira técnica aprendida pelo arqueiro arcano é entrelaçar sua magia com sua arma. Você aprende a magia Arma Mágica, e pode lançá-la em seu arco arcano como uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão). Se já conhece essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Pré-requisitos: habilidade Magias, treinado em Misticismo e Pontaria, Foco em Arma (qualquer arco).

PODERES DE ARQUEIRO ARCANO

CHUVA DE FLECHAS

O arqueiro arcano aprende a utilizar sua magia para multiplicar suas flechas sobre seus inimigos.

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para disparar várias flechas de uma só vez. Faça um ataque à distância com arco e compare-o com a Defesa de um número de inimigos a sua escolha, limitado por seu atributo-chave para magias arcana. Então, faça uma única rolagem de dano e aplique-a a cada inimigo atingido. Pré-requisitos: lançar magias arcana de 3º círculo, Energizar Arco. Habilidade mágica.

ENCANTAR FLECHAS

O arqueiro arcano aprende a usar sua magia para criar flechas encantadas.

Você recebe 20 flechas mágicas menores à sua escolha, e passa a poder fabricar flechas mágicas menores. As flechas fabricadas com este poder perdem seus encantos quando são disparadas e você recupera os PM gastos para encantá-las quando dispara a última flecha ou quando cancela os encantos (uma ação livre). Se tiver acesso a magias arcana de 3º círculo você pode fabricar flechas mágicas médias e, se tiver acesso a magias ar-

canas de 4º círculo, pode fabricar flechas maiores. Pré-requisitos: lançar magias arcana de 2º círculo, treinado em Ofício (armeiros), Energizar Arco. Habilidade mágica.

FLECHA DA MÓRTE

Tendo superado todos os tipos de inimigos, o arqueiro arcano aprende a infundir a essência da morte em suas flechas.

Você pode gastar um dia para criar uma flecha da morte, uma flecha mágica especial com custo de criação de T\$ 100. Você pode possuir uma flecha da morte por vez, mais uma flecha adicional para cada dois outros poderes de arqueiro arcano que possui (se criar uma além do seu limite, a flecha mais antiga perde seu poder). Quando dispara uma flecha da morte, você recebe +2 na margem de ameaça desse ataque e, se disparar esta flecha em conjunto com Flecha de Toque ou Flecha Explosiva, a CD para resistir a essas magias aumenta em +2. Esses bônus aumentam em +1 para cada dois outros poderes de arqueiro arcano que possui. Pré-requisitos: Encantar Flechas, deve ter feito um acerto crítico com um arco em uma criatura de cada tipo (veja Tormenta20, p. 284).

FLECHA DE TOQUE

Com um sussurro mágico, o arqueiro faz sua flecha transportar uma de suas magias.

Quando lança uma magia que permite fazer um ataque corpo a corpo como parte de sua execução (como Infligir Ferimentos ou Toque Chocante aprimoradas), você pode substituir o ataque corpo a corpo por um ataque à distância com seu arco arcano. Pré-requisito: Energizar Arco. Habilidade mágica.

FLECHA EXPLOSIVA

Aprofundando seu treinamento, o arqueiro arcano aprende a lançar magias mais potentes com suas flechas.

Suas magias de área recebem um novo aprimoramento.

+2 PM: como parte da execução da magia, você faz um ataque à distância com seu arco arcano contra uma criatura ou objeto. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia (o cen-

tro desse efeito é o alvo atingido). Pré-requisito: Flecha de Toque. Habilidade mágica.

FLECHA FANTASMA

Com um sussurro arcano, o arqueiro faz com que sua flecha alterne entre os planos. Quando faz um ataque com um arco, você pode gastar 2 PM para transformar sua flecha em uma munição etérea. Você recebe +5 no teste de ataque com a flecha e ignora 20 pontos da redução de dano do alvo e seu bônus na Defesa por cobertura leve. Pré-requisitos: Energizar Arco, Forma Etérea. Habilidade mágica.

CAÇADOR DE DRAGÕES

Um caçador de dragões é um especialista em enfrentar as crias de Kallyadranoch. Muitos são movidos por um ódio incansável por essas criaturas e nutrem um desejo insaciável por vingança. Outros querem enfrentar os maiores oponentes possíveis. E alguns estão interessados apenas em obter os tibares resultantes da venda das partes de uma dessas criaturas. Entretanto, em lugares como Sckharshantallas, esse tipo de disciplina e dedicação são usadas a serviço do Dragão-Rei para evitar outros dragões naquilo que ele considera seu covil pessoal. Os mais experientes costumam saber os caminhos para a vitória, por experiência e treinamento, conhecendo os pontos onde atacar e como aumentar sua letalidade.

Mesmo comunidades distantes podem possuir suas próprias versões desse tipo de herói. Mais de uma vez um aventureiro acabou esbarrando nos segredos que permitem alcançar um nível diferente de poder e acossar os dragões.

Em Ubani, que antes do esquecimento louava o Deus dos Dragões, esta tradição está sendo redescoberta. Alguns caçadores de dragão ubaneri vez ou outra surgem, nem sempre com o objetivo de destruir dragões, mas encarnar parte de seu poder para desafiar outros seres de igual poder.

Ainda assim, Trag'Merah é um dos locais onde se pode encontrar mais facilmente esse caminho. Alguns conhecedores do rito existem na cidade e cercanias, cabendo àqueles que desejam esse poder provar serem merecedores da dádiva.

ADMISSÃO

Um caçador de dragões precisa primeiramente viver a experiência de enfrentar seus inimigos declarados. O candidato precisa ter derrotado um dragão de considerável poder, sozinho ou com um grupo de aliados. Para ser considerado poderoso, esse dragão deve ser de pelo menos ND 10 e ser de um ND maior que o nível médio do candidato e seus aliados.

Derrotar um dragão, porém, é apenas parte do processo de admissão. Após isso, o candidato deve passar por um ritual conhecido por poucos, para então despertar seus poderes.

Alguns dizem que esta tradição surgiu entre bárbaros das Sanguinárias, para tornar seus guerreiros mais capazes de enfrentar inimigos dracônicos. Outros dizem que pode ter se originado em Ubani, como uma forma de comunhão realizada antes do esquecimento de Kallyadranoch. Encontrar quem execute esse ritual, e convencer essa pessoa a realizá-lo, costuma exigir uma aventura em si. O único detalhe que se sabe é que é preciso ter consigo o sangue e escamas do dragão abatido.

ESCAMA DA HONRA

Como símbolo de sua passagem pelo ritual de transformação em caçador de dragões, cada candidato recebe um amuleto feito de uma escama do dragão que derrotou. Este amuleto é um item de vestuário, que não ocupa espaço nem conta em seu limite de itens vestidos. Enquanto estiver usando seu amuleto, os ataques do caçador de dragões causam 1 ponto de dano adicional do mesmo tipo do sopro do dragão do qual a escama foi extraída.

Se perder seu amuleto, o caçador pode confeccionar outro em um processo que demora 1 dia e exige uma escama de um dragão que ele tenha matado a menos de 30 dias.

PODERES DE CAÇADOR DE DRAGÕES

ALÇAR AOS CÉUS

O caçador pega impulso, dando um salto impressionante para reduzir a distância de seu alvo, acertando-o com um ataque fulminante.

Você pode gastar 2 PM e uma ação de movimento para saltar muito alto e pousar em alcance corpo a corpo de uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra essa criatura neste turno, você recebe os benefícios e penalidades de uma investida e, nesse ataque, sua arma causa um dado de dano extra do mesmo. Para cada três outros poderes de caçador de dragões que você possuir, sua arma causa mais um dado de dano extra durante este ataque. *Pré-requisitos:* treinado em Atletismo, Destemor Inflamado.

DANIFICAR AS ASAS

Com um ataque certeiro, o caçador de dragões atrapalha a locomoção do dragão, a criatura agora se movimenta com dificuldade, dando a vantagem ao caçador.

Quando faz um ataque, você pode gastar 5 PM para machucar suas asas, pernas ou qualquer outro membro locomotor. Se você Acertar o ataque, o alvo fica fraco e lento até o fim da cena. Se você errar, porém, ele fica imune a esse poder até o fim da cena. *Pré-requisitos:* Destemor Inflamado.

DESTEMOR INFLAMADO

A presença de um dragão é suficiente para destruir a coragem de muitos. Mas não de um caçador de dragões. Acostumados com a aura de terror de seus alvos, se lançam para o combate sem temer.

Você é imune a efeitos de medo (exceto fobias raciais). Além disso, quando sofre um efeito de medo de um inimigo, você pode fazer o teste de resistência como normal; se passar recebe +2 em testes de perícia e rolagens de dano por 1 rodada. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de caçador de dragões que você possuir. *Pré-requisito:* treinado em Vontade.

ENTORTAR ESCAMAS

Enfrentando seres tão poderosos, o caçador sabe que seus melhores ataques não causam apenas dano, mas enfraquecem seus inimigos. Quando faz um acerto crítico, além dos efeitos normais, você danifica as defesas do alvo. A criatura sofre -2 na Defesa e sua redução de dano diminui em 5. Estes efeitos duram até o fim da cena. Para cada dois outros poderes de caçador de dragões que você possu-

ir, a penalidade em Defesa aumenta em 1 e a diminuição na RD aumenta em 5. *Pré-requisitos:* Destemor Inflamado, outros dois poderes de caçador de dragões.

EVASÃO DO CAÇADOR

O caçador de dragões sabe o momento exato em que deve esquivar, evitando o sopro elemental de seus inimigos.

Quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Além disso, se tiver passado no teste de Reflexos, você pode percorrer até metade de seu deslocamento como uma reação. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver na condição imóvel. *Pré-requisitos:* treinado em Reflexos, Destemor Inflamado.

INIMIGO MEU

O caçador se abaixa, sentindo o solo e observando o rastro de destruição deixado por seu alvo. Conhecendo-o tão bem, não tem dificuldade de encontrar a direção para onde foi.

Você recebe +2 em testes de perícia relacionados a dragões e criaturas relacionadas (de acordo com o Mestre). Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de caçador de dragões que você possuir. *Pré-requisitos:* treinado em Sobrevivência, Destemor Inflamado.

ROMPER FLUXO DE MANA

Um caçador de dragões experiente sabe que quando um dragão começa a preparar suas magias, as chances de vitória se tornam mínimas. Então eles aprendem maneiras de interromper a circulação de mana de seus alvos.

Quando faz uma ação agredir, você pode gastar 10 PM. Se acertar, atrapalha o fluxo de mana do alvo; até o final da cena, sempre que ele for realizar qualquer ação que gaste PM, deve fazer um teste de Vontade oposto ao teste de ataque que o acertou; se passar, faz a ação normalmente. Se falhar, a ação não tem efeito (mas os PM são gastos mesmo assim). *Pré-requisitos:* seis poderes de caçador de dragões, já ter derrotado um dragão capaz de lançar magias.

CAVALEIRO DO CORVO

A cavalaria é exemplo de heroísmo. Cavalo, espada e armadura combinados não só aumentam a efetividade de um combatente como são símbolos de lealdade, retidão e honestidade em Arton. São membros de uma elite, sagrados por outros cavaleiros após anos de treinamento e serviço. Uma ordem de cavaleiros é um bastião não apenas de honra, mas também de tradição. Exceto pelos Cavaleiros do Corvo.

Anos atrás, durante o ataque do Dragão da Tormenta, o Cavaleiro da Luz Orion Drake se viu encerrado. Todas as normas e regimentos da Ordem da Luz dificultavam o confronto contra os lefeu, que não seguiam regra nenhuma. Os membros eram treinados para enfrentar lanceiros, bandoleiros ou outros cavaleiros, mas não horrores aberrantes repletos de tentáculos e gavinhas. Qualquer vantagem contra a Anticriação precisava ser aproveitada. Entendendo o que estava por vir, Orion quebrou seus votos, desafiou seus superiores e levou consigo um pequeno contingente de escudeiros e jovens cavaleiros.

Passando por um treinamento brutal, os Cavaleiros do Corvo se tornaram um batalhão de combatentes destemidos, implacáveis. As agruras pelas quais passam endurecem sua alma a ponto de conseguirem resistir ao horror alienígena dos lefeu. Trajam armaduras pretas, desaparecendo nas sombras. Se comunicam com gestos indecifráveis, agindo em equipe como se pudessem ler as mentes uns dos outros. Mais do que lança ou espada, usam absolutamente qualquer coisa como arma. Portam até mesmo armas de fogo, sendo considerados criminosos dentro do Reinado. Colocam a missão acima de qualquer coisa, abandonando a individualidade e a honra. De tão embrutecidos, podem parecer distantes, pouco humanos. Um preço que poucos estão dispostos a pagar, mas aqueles que lutam sob o estandarte do corvo entendem que precisam mergulhar nas trevas para delas trazer a luz.

ADMISSÃO

Ser um Cavaleiro do Corvo significa abrir mão de seu senso de honra, de parte de sua individualidade e de seu próprio nome para fazer parte de uma ordem sinistra, eficiente e acima de tudo heroica. Para se tornar um Cavaleiro do Corvo, o personagem deve achar o Ninho do Corvo, a fortaleza dos cavaleiros que se localiza em algum ponto das Montanhas Lannestull. Então deve fazer um juramento de segredo sobre o que está prestes a acontecer – não se sabe de nenhum candidato que tenha traído esse juramento e vivido para contar. Em seguida, há um ritual de iniciação, no qual os cavaleiros mais experientes submetem o candidato a horrores que simulam a corrupção pela Tormenta. Então começa o treinamento em si. Ao longo de meses, o aspirante a Cavaleiro do Corvo treina com uma pequena turma de outros candidatos, passando por testes sucessivos nos quais a morte é uma possibilidade concreta. Além do treinamento, o candidato deve cumprir missões, como incursões em busca de recursos ou auxiliar na defesa do Ninho do Corvo, quando pode ser auxiliado por seu grupo de aventureiros. No fim, os sobreviventes recebem um codinome dado por seus superiores – ou seja, não pelo jogador. O codinome, que quase sempre tem a ver com algo ocorrido durante o treinamento, nunca é algo intimidador ou pomposo, mas também nunca é humilhante. Originalmente, apenas Cavaleiros da Luz eram admitidos, mas esse requisito caiu há anos. Hoje em dia, qualquer um pode se tornar um Cavaleiro do corvo... se sobreviver.

NÃO TENHO NOME

O treinamento de um Cavaleiro do Corvo é um processo árduo e desgastante, mas eficiente. Mesmo aqueles recém-forma nas fileiras da ordem já possuem habilidades únicas, que se tornarão a base de seu futuro aprendizado. Ao se tornar um Cavaleiro do Corvo, você aprende a Língua dos Corvos (veja o quadro) e recebe imunidade a medo. Além disso, perde a habilidade Código de Honra (caso a tenha).

A MARCA DA DISTINÇÃO: A LÍNGUA DOS CORVOS

Composta por uma combinação de jargões, expressões e gestos, a Língua dos Corvos foi criada pelos Cavaleiros do Corvo para transmitir informações e comandos de forma silenciosa e discreta em qualquer cenário de missão. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transmitir informações para um aliado em alcance curto. Isso funciona como o efeito básico da magia Aviso, exceto que você não precisa falar (você se comunica por gestos) e o alvo deve ser capaz de vê-lo.

RECONHECIMENTO E INFILTRAÇÃO

Para cumprir sua missão letal, um Cavaleiro do Corvo deve ser capaz de se mover de forma rápida e silenciosa mesmo com equipamento completo. Seu deslocamento aumenta em +3m, você não sofre penalidade por armadura em perícias e a penalidade que você sofre por fazer uma ação chamativa quando usa Furtividade para se esconder é reduzida para -10 (em vez de -20). *Pré-requisitos:* treinado em Furtividade, Guerra e Luta, Vitalidade, Vontade de Ferro, proficiência em armaduras pesadas.

PODERES DE CAVALEIRO DO CORVO

A QUALQUER CUSTO

Para um Cavaleiro do Corvo, nada é mais importante que o sucesso da missão. Os mais graduados aprendem a se preparar de forma minuciosa, empregando métodos dos Corvos que nenhuma outra ordem de cavaleiros ousaria sequer contemplar.

Você pode declarar que cumprir um determinado objetivo é sua missão. Esse objetivo deve ser algo específico, como “eliminar o dragão da Floresta dos Olhos” ou “resgatar o sacerdote capturado pelos bandidos de estrada”. A preparação para a missão leva um dia e exige o gasto de T\$ 500 em materiais e serviços (mapas, informantes etc). Ao fim deste tempo, você recebe um dos benefícios abaixo. Para cada outros dois poderes de Cavaleiro do Corvo, você pode gastar mais T\$ 500 ao se preparar para receber um benefício adicional diferente.

- Busca e Destruição. Uma de suas armas se torna uma arma antcriatura contra um tipo de criatura a sua escolha relacionada à missão.
 - Guerra não Convencional. Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha.
 - Inteligência Militar. Você pode usar Guerra no lugar de Conhecimento e Investigação para assuntos relacionados à missão.
- Você só pode ter uma missão de cada vez. Os efeitos deste poder terminam quando a missão for concluída ou você desistir dela. *Pré-requisito:* Reconhecimento e Infiltração.

ATRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

O Cavaleiro do Corvo aprende a sobre viver em território hostil, mesmo aquele dominado pelo inimigo.

Você recebe imunidade a cansaço e a atordoado e sua recuperação de PV e PM por descanso nunca é inferior à normal, independentemente das condições do local. *Pré-Requisito:* Reconhecimento e Infiltração.

DAS TREVAS

Para o Cavaleiro do Corvo, a melhor tática é matar o inimigo antes que ele perceba a morte chegando.

Quando ataca um oponente desprevenido ou que você esteja flanqueando, e que você tenha escolhido como alvo da habilidade Due-lo, os bônus dessa habilidade contra esse oponente são dobrados. *Pré-requisitos:* Due-lo, Reconhecimento e Infiltração.

FERRAMENTAS DE MORTE

O Cavaleiro do Corvo aprende a empregar seu treinamento para coordenar os ataques de seus aliados.

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitada por sua Inteligência) para coordenar um ataque contra um oponente em alcance curto. Até o início do seu próximo turno, você e seus aliados recebem um bônus igual ao total de PM gastos em testes de ataque e rolagens de dano e na margem de ameaça contra o oponente escolhido. Este poder só pode ser usado uma vez contra a mesma criatura em cada cena. *Pré-requisitos:* A Qualquer Custo, deve ter liderado um grupo de aventureiros em pelo menos três

combates vitoriosos (para efeitos deste requisito, liderar um grupo significa participar do combate apenas executando ações de prestar ajuda a seus aliados).

POSTURA DE COMBATE: TOMADA FURTIVA

Como parte de seu treinamento, Cavaleiros do Corvo aprendem a se mover em silêncio, enquanto avançam disparando pelas linhas inimigas.

Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com ataques à distância, pode realizar a ação mirar como ação livre e não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover no seu deslocamento normal. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de Cavaleiro do Corvo que possuir.

Pré-requisitos: Reconhecimento e Infiltração, Duelo, treinado em Pontaria.

TRAZEMOS A LUZ

Com o aprimoramento de suas técnicas, o Cavaleiro do Corvo torna-se uma arma infalível, que une corpo, mente e conhecimento em um conjunto letal.

Uma vez por combate, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para fazer um teste de Guerra. Você recebe uma quantidade de PV temporários igual ao resultado desse teste e, para cada 10 pontos no resultado, recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano. Além disso, se o resultado for 30 ou mais, você ignora a imunidade a acertos críticos e ataques furtivos de seus inimigos. Estes efeitos duram até o fim da cena. *Pré-requisitos:* Das Trevas e dois outros poderes de Cavaleiro do Corvo.

CAVALEIRO DA REDENÇÃO

A história da Ordem da Cavalaria da Redenção é indissociável de seu criador, o golem paladino de Thyatis, Ignis Crae. A existência do paladino abriu-lhantou Arton a partir da vontade do inventor Austerion Victtus. Ao abrir os olhos pela primeira vez, o golem de metal experimentou uma profunda e avassaladora sensação de paz proveniente de Marah, o auge da serenidade. No entanto, um senso interno lhe indicou a incorreção dessa tranquilidade. Logo, a paz inicial o deixou, e a chama elemental que o animava revelou uma visão de um pássaro envolto em chamas, um fogo de redenção e eternidade. Ignis percebeu sua

missão imbuída naquela terra, ainda antes de conhecer sua própria identidade. Impelido por um propósito, comprehendeu seu dever de corrigir os erros que haviam semeado injustiças na região. Assim, ele fundou a Ordem da Cavalaria da Redenção, destinada a resgatar indivíduos em suas mais profundas adversidades, redimindo mortais e concedendo segundas chances, oferecendo-lhes propósito e um novo começo.

Ao longo de suas aventuras, Ignis encontrou muitas almas perdidas e as guiou para um caminho de melhoria, efetivamente dando-lhes uma segunda chance na vida, como o dragão mendigo Elmer. Cabe aos demais cavaleiros fazer o mesmo, servindo de escudo para que as pessoas sobrevivam o bastante para terem a chance de se redimir.

ADMISSÃO

Um cavaleiro da redenção é alguém que já cometeu erros graves e chegou ao fundo do poço. O candidato deve ter cometido um crime, ter sido responsável pela morte de alguém próximo, renunciado ao próprio dever por razões mesquinhias, voltado as costas para um amigo ou alguma outra falta igualmente séria. O verdadeiro juiz do quão fundo é esse poço é o próprio candidato; o que é realmente inaceitável para um paladino altivo pode ser rotineiro para um ladino típico. A questão é o sentimento de culpa do candidato e, mais que isso, sua vontade de mudar.

Embora qualquer pessoa possa ser iniciada na Ordem da Cavalaria da Redenção apenas por vontade de ingressar ou por ser convidada por um membro, um verdadeiro cavaleiro da redenção é mais do que um membro. É um seguidor fiel e devoto da doutrina de Ignis, alguém disposto a se sacrificar para garantir aos outros as segundas chances das quais se beneficiou.

Após encontrar um membro da Ordem (como o próprio Ignis), relatar seus crimes e ser aceito, o candidato precisa fazer o mesmo com outra pessoa, inclusive ajudando a lidar com as consequências de seus crimes e falhas, antes de se tornar um verdadeiro cavaleiro da redenção.

PÔDERES DE CAVALEIRO DA REDENÇÃO

COMPARTILHAR DEFESA

O cavaleiro da redenção está mais preocupado em defender seus aliados do que a si mesmo.

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para aceitar uma penalidade na sua Defesa de até -10 até o começo do seu próximo turno. Escolha um aliado a até 1,5m de você; ele recebe um bônus equivalente na Defesa enquanto durar sua penalidade. *Pré-requisito:* Escudo Redentor.

CONCEDER SEGUNDA CHANCE

Viver a redenção não é o bastante. Cabe ao cavaleiro dividi-la com os outros.

Quando um aliado em alcance curto falha em um teste, você pode gastar 6 PM para que este aliado role novamente esse teste. Para cada dois outros poderes de cavaleiro da redenção que você possuir, o custo deste poder diminui em -1 PM. *Pré-requisitos:* devoto de Thyatis, Escudo Redentor.

ESCUDO REDENTOR

O cavaleiro da redenção está sempre pronto a servir como escudo para seus aliados, permitindo que vivam mais tempo para se redimir.

Quando um aliado adjacente se torna alvo de um ataque ou efeito, você pode gastar 3 PM para trocar de lugar com ele, tornando-se o alvo em vez dele. Você recebe redução de dano 5 e +1 em testes de resistência contra o ataque ou efeito; para cada dois outros poderes de cavaleiro da redenção que você possui, a RD e o bônus em resistências aumentam respectivamente em +5 e +1. *Pré-requisitos:* Con 4, Código de Honra ou Código do Herói, treinado em Diplomacia, Luta e Vontade.

PALAVRAS REDENTORAS

A maior arma de um cavaleiro da redenção é uma palavra amiga.

Você aprende e pode lançar Tranquilidade e Oração (atributo-chave Carisma), sem necessidade de componente material. Estas não são habilidades mágicas e provêm da força de suas palavras de conforto e encorajamento. *Pré-requisitos:* treinado em Diplomacia, Escudo Redentor.

PRESENÇA PROTETORA

Qualquer aliado se sente mais seguro ao estar próximo de um cavaleiro da redenção.

O efeito de sua Élide Sagrada se estende para aliados em alcance curto (e não apenas a aliados adjacentes). A cada dois outros poderes de cavaleiro da redenção, esse alcance aumenta em uma categoria (de curto para médio, e de médio para longo). *Pré-requisitos:* Élide Sagrada, Escudo Redentor.

PROVAÇÃO FLAMEJANTE

A ira de Thyatis recai sobre os tolos que ousam ameaçar os aliados do cavaleiro da redenção.

Quando um inimigo passa no teste de Vontade contra sua Provocação Petulante, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de fogo nele. Para cada outro poder de cavaleiro da redenção que possui, você pode gastar +1 PM para aumentar esse dano em +1d6. *Pré-requisito:* devoto de Thyatis, Escudo Redentor, Provação Petulante.

REVOADA DA FÊNIX

Da mesma forma como a ave flamejante pousa majestosa dos céus, o cavaleiro da redenção chega no momento certo para proteger seus aliados.

Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para se mover em direção a um aliado. Você pode percorrer uma distância máxima igual ao seu deslocamento, +1,5m para cada dois outros poderes de cavaleiro da redenção que possuir. *Pré-requisito:* devoto de Thyatis, Escudo Redentor.

CAVALEIRO SILVESTRE

Compreendendo o ato de guerrear como uma de muitas armas passíveis ao estudo rumo à perfeição, os elfos desenvolveram uma vasta gama de técnicas de combate nos tempos idos de Lenórienn. Os povos do Reinado têm na mais alta estima os arqueiros arcânicos, representantes máximos da individualidade élfica, mas os olhos dos tradicionalistas realmente transbordam em lágrimas diante da lembrança da vanguarda armadurada.

Trajando armaduras de metal levíssimo, seus passos soavam silenciosos pela floresta. Lado a lado, seus escudos delgados se uniam em formas

geométricas belíssimas e intransponíveis. Montavam criaturas livres da floresta, como trobos altamente treinados ou alces gigantes. Acima de tudo, dominavam a esgrima defensiva élfica, usando de aço e mitral para enfrentar toda sorte de inimigo. Não raro lutavam lado a lado dos Espadas de Glórienn, defendendo os guerreiros sagrados para que pudessem eliminar os inimigos dos elfos. Os feitos heroicos das fileiras de cavaleiros silvestres inspiravam as demais tropas élficas, dando forças para que seguissem em frente. Tudo isso está no passado. Não existem mais fileiras de cavaleiros silvestres, eles não são mais escolhidos por uma deusa em um sonho, nenhuma criança observa seus treinamentos com olhos marejados, a última donzela que suspirou diante de seus feitos morreu na chuva ácida em Tapista. Manter viva essa arte menos individualista é difícil... mas não impossível.

ADMISSÃO

No auge do povo élfico, a honra de se tornar um cavaleiro silvestre era entregue pessoalmente por Glórienn em um sonho. Após a cerimônia onírica, o candidato precisava integrar a Ordem Perene dos Cavaleiros de Lenórienn e treinar durante oito invernos.

Hoje em dia, pouquíssimos cavaleiros silvestres existem. Como o treinamento exige trabalho em equipe, a relação entre mestre e discípulo que mantém viva a tradição do arqueiro arcano não é ajuda para as fileiras vazias de cavaleiros silvestres. Há rumores, porém, de que um elfo vilão arrependido fundou a Nova Ordem Perene dos Cavaleiros Silvestres nas profundezas da Floresta de Greenaria. Eles observam, ocultos nas copas das árvores, aqueles que adentram seus domínios. Caso exista entre os visitantes um exemplar do ideal élfico, os cavaleiros se apresentam e convidam para se unir a eles para um treinamento, durante um inverno. O verdadeiro ideal élfico é um combatente ágil, versado em espada e magia, bonito, justo e ousado. Diante da situação atual do povo élfico, porém, as exigências são bem mais flexíveis; um combatente ágil e habilidoso ou um elfo fisicamente apto já podem ser abordados. Depois do treinamento inicial, de poucas semanas, o candidato deve retornar para Greenaria até o próximo inverno, trazendo uma oferenda para a ordem.

PODERES DE CAVALEIRO SILVESTRE

ARTE ÉLFICA

Uma nota ao tinir da espada. Um verso ao rugir da batalha. Uma canção ao esplendor da vitória.

Quando acerta um ataque corpo a corpo com uma arma leve ou ágil, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, você e cada aliado em alcance curto recebem +2 em testes de perícia até o início do seu próximo turno. Para cada dois outros poderes de cavaleiro silvestre que você possuir, pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar esse bônus em +2. *Pré-requisitos:* treinado em Atuação, Defesa Ágil.

ATAQUE ELEGANTE

A arma mais tradicional dos cavaleiros silvestres é a espada longa. Tratam-na como uma expansão do próprio corpo.

Você pode empunhar espadas longas como armas leves, e recebe +2 nas rolagens de dano com estas armas. Esse bônus aumenta +1 para cada dois outros poderes de cavaleiro silvestre. *Pré-requisitos:* Defesa Ágil, Foco em Arma (espada longa).

DEFESA ÁGIL

Na floresta de Grenaria, o aço não é sinônimo de lentidão. Trajados em armaduras delicadas e resistentes, os cavaleiros silvestres se movem com intensa agilidade.

Você se torna proficiente com armaduras pesadas. Quando usa uma armadura pesada, você pode aplicar 1 ponto da sua Destreza na Defesa e diminui a penalidade de armadura em 1. Esses bônus aumentam em +1 para cada dois outros poderes de cavaleiro silvestre que você possuir. *Pré-requisitos:* treinado em Luta e Sobrevivência, Acuidade com Arma, Esquiva.

FORÇA DA UNIÃO

Os cavaleiros silvestres estão em vantagem quando lutam em grupo.

Quando faz um ataque com uma arma leve ou ágil contra um alvo que você esteja flanqueando, você recebe +1 na margem de ameaça deste ataque. Para cada dois outros poderes de cavaleiro silvestre que você pos-

sui, este bônus aumenta em +1. Pré-requisito: Defesa Ágil.

MAGIA SILVESTRE

Nem só de aço vive a vanguarda élfica. Mesmo um conhecimento rudimentar de magia pode levar a um suporte poderoso.

Você aprende e pode lançar uma magia arcana de primeiro círculo (atributo-chave Inteligência). Para cada dois outros poderes de cavaleiro silvestre, você aprende mais uma magia arcana de primeiro círculo. Você pode lançar essas magias mesmo que esteja usando armadura. Pré-requisitos: treinado em Misticismo, Defesa Ágil.

MONTARIA SILVESTRE

A união entre trobo e cavaleiro vai além da simples amizade ou companheirismo. É um laço espiritual inquebrável.

Você recebe um parceiro trobo iniciante. Ele se torna veterano quando você tiver mais dois outros poderes de cavaleiro silvestre e mestre quando você tiver mais quatro outros poderes de cavaleiro silvestre. Enquanto estiver montado no seu trobo, você recebe +5 em testes de Atletismo para correr e saltar. Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Defesa Ágil.

NATURALMENTE FURTIVO

É muito difícil acompanhar os movimentos de um cavaleiro silvestre quando ele está em seu território.

Você soma sua Inteligência em Furtividade. Além disso, quando está em uma floresta ou em outro tipo de terreno escolhido para seu poder Explorador, você pode gastar uma ação de movimento para usar o poder Camuflagem sem gastar pms. Pré-requisitos: Camuflagem, Explorador (floresta), treinado em Furtividade.

CHAPÉU-PRETO

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

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

Alguns chapéus-pretos são realmente dignos do nome, assaltando caravanas, matando guardas e assassinando por dinheiro. Outros são justiceiros implacáveis, que matam bandidos enquanto são obrigados a fugir da lei. Outros ainda são apenas duelistas, testando suas habilidades contra quaisquer oponentes — bons ou maus.

O velho soldado de uma guerra perdida, o vaqueiro que viu a família ser assassinada, o explorador que acabou participando de um massacre de “bárbaros”... Tipos desiludidos como estes podem acabar assim. Mais que a perícia em matar, o que caracteriza o chapéu preto é a alma endurecida, a presença aterradora. Quando ele chega à cidade, todos se trancam em casa, a taverna esvazia e o comércio fecha. E quando há dois deles... Bem, a cidade é pequena demais para ambos.

ADMISSÃO

Para se tornar um chapéu preto, uma pessoa deve ter experimentado o mal, a perda e a crueldade. Seguir esse caminho nem sempre é uma escolha consciente; Alguns indivíduos se tornam chapéus pretos como resultado de suas próprias decisões, enquanto outros simplesmente dão azar, e são forçados a testemunhar tanta maldade em suas vidas que sua própria alma se torna cinzenta, amargurada e cruel.

Seja por escolha ou destino, o caminho do chapéu preto é marcado por uma profunda intimidade com a maldade do mundo. Para assumir essa distinção, o candidato deve testemunhar pelo menos três atos de maldade marcante, do tipo que fica gravado em sua alma e é revivido em pesadelos todas as noites. Mais do que isso, pelo menos um desses atos deve ter uma relação direta com o candidato. Isso pode ser algo que causou uma

perda ao candidato, como a morte de um ente querido, a destruição de algo importante ou uma derrota marcante. Também pode ser algo que o candidato causou, seja uma mal-dade deliberada ou um ato movido por boas intenções, mas que se revelou de grande crueldade (como matar inocentes acreditando que se tratavam de criminosos ou monstros). Após presenciar todo esse mal, o candidato deve renegar quaisquer laços possuídos com organizações ou entidades que poderiam ser consideradas justas ou bondosas. Isso inclui qualquer devocão a divindades capazes de canalizar energia positiva e qualquer associação formal com instituições que, a critério do mestre, possam ser classificadas como tal.

A MARCA DA DISTINÇÃO: A MALDÍCÃO DO CHAPÉU PRETO

Todo chapéu preto possui um chapéu, bandana ou outro adereço visível na cor preta. Esse objeto é uma manifestação sobrenatural da crueldade que o personagem presenciou em sua história, e um lembrete de que agora todo esse mal está gravado em sua alma.

O portador do chapéu preto tem dificuldade em sentir empatia e carinho, e agir com delicadeza. Ele sofre -2 em Adestramento, Atuação e Diplomacia. Essa penalidade aumenta em -1 para cada dois poderes de chapéu preto, além do primeiro, que o chapéu preto possuir. Além disso, quando falha em um teste de uma dessas perícias, o chapéu preto se sente frustrado e irritado; ele deve fazer um ataque contra uma criatura que possa ver para descarregar essa frustração ou perde 1 PM.

O chapéu é uma representação sobrenatural da maldição, nunca ficando longe do personagem por muito tempo. Se perdido, roubado ou destruído, ele surge na cabeça do personagem na cena seguinte. Nem mesmo uma magia Purificação é capaz de separar o chapéu do personagem permanentemente. Entretanto, a critério do mestre, o portador de um chapéu preto pode empreender uma jornada de redenção para se livrar da maldição (os detalhes exatos desta jornada ficam a critério do mestre, mas em geral isso será representado por pelo menos uma aventura). Se for bem-sucedido nessa jornada, o personagem se livra da maldição e do chapéu. Nesse caso, perde

todos os poderes de chapéu preto que possui e pode usar as regras de treinamento para adquirir outros em seu lugar.

CORAÇÃO DURO

Não é fácil encontrar algo que possa abalar o chapéu preto — a esta altura, ele próprio já cometeu todo tipo de atrocidades na vida. Você é imune a condições de medo e recebe +2 em Vontade. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de chapéu preto que possuir. Pré-requisitos: treinado em Luta ou Pontaria, Presença Aterradora.

PODERES DE CHAPÉU-PRETO

BALA NAS COSTAS

Se um chapéu-preto realmente hábil quiser matá-lo, você não ficará sabendo — já estará morto.

Sempre que atacar um oponente pela primeira vez na cena, você pode gastar 1 PM para receber +10 na margem de ameaça deste ataque. Pré-requisitos: Coração duro, dois outros poderes de chapéu-preto.

CONGELAR O INFÉRNO

Quando surge um bandido realmente assustador, o tempo esfria, o sol empalidece, os animais fogem, e até as pedras tremem de medo. Os mais infames chapéus-pretos podem fazer uma estátua baixar os olhos.

Quando usa um efeito de medo, você pode gastar 2 PM para ignorar quaisquer imunidades a medo e efeitos mentais dos alvos da habilidade. Pré-requisitos: Coração duro, dois outros poderes de chapéu-preto.

DANCE!

Todos os gestos do chapéu preto inspiram ameaça.

Quando faz um teste de Intimidação, você pode gastar 1 PM para fazer uma demonstração de habilidade com sua arma como parte deste teste. Se fizer isso, você recebe um bônus em seu teste de Intimidação igual ao atributo-chave de ataque com a arma que está usando. Pré-requisitos: Coração Duro.

RÁPIDO OU MORTO

Quanto mais notório o bandido, mais ele precisa estar preparado para lutar ou correr.

Você recebe +2 em Iniciativa e +1,5m em seu deslocamento. Esses bônus aumentam respectivamente em +1 e +1,5m para cada dois outros poderes de chapéu-preto que você possuir. Pré-requisitos: treinado em Iniciativa, Coração Duro.

TIRO A TRAIÇÃO

Nunca dê as costas para um chapéu-preto. Quando o chapéu-preto faz um ataque com uma arma contra um alvo desprevenido, o dano de sua arma aumenta em um passo. Pré-requisitos: Coração Duro, ter causado pelo menos três acertos críticos em alvos desprevenidos.

GIGANTE FURIOSO

No reino ancestral dos gigantes de Ked’Roch, a fúria era encarada como uma dádiva do próprio Megalokk, Deus dos Monstros. A raiva era vista como um componente essencial de um combate corpo a corpo; agia como combustível nos corpos dos combatentes, emprestando ímpeto a seus golpes. Embora diferentes culturas tenham desenvolvido suas próprias maneiras de cultivar essa fúria, desde dádivas divinas a condicionamento pessoal, as práticas dos gigantes continuam inigualáveis. Crias de Megalokk, a fúria era parte de sua essência. Quando os minotauros escravizados de Ked’Roch se revoltaram, precisaram encontrar formas de lidar com a diferença de tamanho. Para muitos, isso se traduziu no trabalho em equipe e disciplina marcial que construíram Tapista. Alguns poucos, porém, se mostraram capazes de ir a qualquer extremo para conquistar o poder físico de seus algozes, crescendo até o tamanho dos gigantes quando se enfureciam. Histórias similares aconteceram nas Montanhas sanguinárias e em Lamnor ao longo dos séculos. A esses poucos e implacáveis combatentes foi dada a alcunha de gigantes furiosos.

Gigantes furiosos são raros, mesmo nos recantos mais ermos de Arton. Isso se deve, em muito, à selvageria necessária para trilhar este caminho. Após derrotar um inimigo gigantesco, os gigantes furiosos consomem sua essência mágica de forma ritualística para alimentar a fagulha de fúria que reside em suas almas. Como se não bastasse o poder destrutivo que comandam, a brutalidade do ritual marca os gigantes furiosos como proscritos mesmo dentro de suas comunidades. Ninguém tem coragem de expulsá-los, mas sua instabilidade é mencionada em tons de aviso pelas costas. Ninguém ousa enfrentá-los, mas os líderes mantêm um registro mental dos danos causados em suas explosões de raiva mais recentes. Quando um monstro enorme se avizinha, porém, qualquer diferença é colocada de lado e os gigantes furiosos recebem súplicas de ajuda.

ADMISSÃO

O candidato deve derrotar um gigante desafiador enquanto estiver sob o efeito das habilidades Fúria ou Fúria Divina. Ele pode ser auxiliado por seus companheiros, mas o gigante deve representar um perigo real para todo o grupo. Então, deve levar o corpo do gigante derrotado até a presença de um clérigo ou druida de Megalokk, que irá avaliar o candidato (possivelmente por meio do poder do gigante derrotado, ou propondo um ou mais desafios de força e coragem). Se o candidato for aceito, o sacerdote irá realizar um ritual sangrento para transferir o poder do gigante derrotado. Esse ritual exige componentes materiais na forma de incensos, velas e ícones, com custo mínimo de T\$ 100. O ritual é bastante longo e fisicamente exigente; o candidato será levado ao extremo de suas forças físicas, seja pelo esforço místico do processo, seja pelas criaturas da região que Megalokk enviará para confrontá-lo, como uma etapa final do processo de admissão. Se o candidato sobreviver a esta provação, sua fúria se intensificará magicamente e ele se tornará um gigante furioso.

DESPREZAR OS PEQUENOS

Um personagem que passa pelo ritual de transformação em gigante furioso adquire uma resistência sobrenatural que lhe permite ignorar parte dos ataques de criaturas fisicamente menores que ele. Contra-atacantes menores que ele, o personagem recebe redução de dano 2 por categoria de tamanho que o atacante for menor (um gigante furioso Enorme, por exemplo, recebe RD 6 contra ataques de criaturas Pequenas).

FÚRIA DOS GIGANTES

Você transcende a simples fúria mental e passa a encarnar o desejo de destruição em seu corpo, tornando-se um avatar da ira. Quando entra em fúria, você pode gastar 2 PM para aumentar seu tamanho em uma categoria; isso aumenta sua Força em +2 e faz com que seu equipamento aumente para o tamanho adequado. O aumento de tamanho dura até sua fúria terminar. Para cada três outros poderes de gigante furioso que possuir, você pode gastar +2 PM para aumentar seu tamanho em uma categoria adicional, aumentando o bônus na Força em +2. Seu tamanho com esse poder nunca pode ser maior que o da maior criatura que você já matou para ingressar nessa distinção. *Pré-requisitos:* Con 3, treinado em Fortitude, Fúria.

PODERES DE

GIGANTE FURIOSO

ARREMESSE DE ROCHAS

Qualquer oponente que tente correr de um gigante furioso descobrirá rapidamente que eles são letais em qualquer distância. Enquanto estiver em fúria, você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para arrancar uma rocha do chão e arremessá-la contra seus oponentes. Trate essa rocha como uma arma de arremesso com alcance médio (dano 1d12 impacto, crítico x2) que atinge todas as criaturas em um quadrado com 4,5m de lado. Para atacar com a rocha, faça um ataque à distância de arremesso e compare-o com a Defesa de cada criatura na área. Então, faça uma única rolagem de dano e aplique-a em cada inimigo atingido. Para cada categoria de

tamanho que você tiver acima de Médio, o dano da rocha aumenta em +1d12. *Pré-requisito:* Fúria dos Gigantes.

GOLPES PESADOS

Seu tamanho e volume são tão grandes que seus oponentes mal conseguem aguentar parados! Quando faz um ataque corpo a corpo em fúria, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra empurrar contra o alvo como uma ação livre. Apenas o alvo é empurrado (você não se desloca durante a manobra) mas, se houver uma parede ou outro objeto sólido (não uma criatura) no caminho dele, ele sofre 1d12 pontos de dano de impacto para cada 3m que for empurrado. Se possuir o poder Ataque Pesado e usar os dois no mesmo ataque, você executa uma única manobra empurrar, mas recebe +5 no teste de manobra. *Pré-requisitos:* treinado em Atletismo, Fúria dos Gigantes.

INTIMIDAR A MÓRTE

Você parece capaz de assustar a própria morte com sua fúria.

Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode gastar uma reação e 2 PM para fazer um teste de Intimidação e reduzir o dano sofrido em um valor igual ao resultado deste teste.

Pré-requisitos: treinado em Intimidação, Fúria dos Gigantes.

REVIDE

Quando está tomado pela fúria, você não tolera a audácia dos que ousam desafiá-lo! Uma vez por rodada, quando sofre dano de um ataque corpo a corpo enquanto está em fúria, você pode gastar uma reação e 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra a criatura que o atacou. *Pré-requisito:* Fúria dos Gigantes.

SALTO TECTÔNICO

Seus saltos poderosos desencadeiam verdadeiros terremotos onde você cai.

Quando usa Terremoto da Fúria, como parte da ação para usar esse poder, você pode saltar bem alto, aterrissando em um ponto qualquer em alcance curto e desencadeando

uma onda de choque que fortalece o terremoto. Faça um teste de Atletismo (CD 10). Se passar, você aumenta o raio do terremoto em +1,5m e seu dano em +1d12. Além disso, para cada 10 pontos em que o resultado passar a CD, o raio do terremoto aumenta em +1,5m.

Pré-requisito: Terremoto da Fúria.

TERREMOTO DA FÚRIA

Seu tamanho impressionante é capaz de abalar o próprio terreno onde você pisa.

Quando está em fúria, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para pisotear o chão, gerando uma onda de choque em um raio de 9m ao seu redor. Criaturas na área sofrem dano de impacto igual a $1d12 +$ sua Força e ficam caídas (Fort CD For reduz à metade e evita a condição). Para cada categoria de tamanho acima de Média que você tiver, o dano de seu pisão aumenta em +1d12. *Pré-requisitos:* treinado em Atletismo, Fúria dos Gigantes.

GUARDIÃO DA REALIDADE

Por mais que Arton seja repleto de monstros terríveis, vilões inescrupulosos e criminosos de todos os tipos, a maior das ameaças aos habitantes desse mundo é outra. A tempestade rubra, a tormenta da anticriação, despeja seus horrores alienígenas sobre o mundo. Perverte e distorce tudo aquilo que toca, consumindo não apenas vida e sanidade como a própria realidade.

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 em combater os lefeu. Guiados pela inspiração divina, contam com o apoio de (quase) todas as divindades do Panteão e frequentemente são devotos de Khalmyr, Thyatis, Azgher ou 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 exis-

tência, 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.

ADMISSÃO

Originalmente, candidatos a guardiões da realidade precisavam demonstrar sua bravura e pujança em combate derrotando vinte lefeu em combate. Depois disso, peregrinavam em templos de todas as divindades jurando dar sua vida, alma e honra para proteger Arton da Tormenta. Não se tratava de uma questão de devoção; cada guardião da realidade era (e ainda é) livre para ter suas próprias crenças e se dedicar pessoalmente a uma divindade. Mas o combate contra a anticriação exige deixar diferenças de lado e o apoio dos seres mais poderosos na criação. Os deuses e seus servos compreendem essa relação melhor do que ninguém. O Panteão é composto pelos pilares da realidade, representam a própria criação. A Tormenta é sua antítese. Ou, pelo menos, costumava ser. Com a ascensão de Aharadak, o processo para se tornar um guardião da realidade se tornou nebuloso. Um desses pilares da criação agora é parte do inimigo. Porém, um herói que deseja proteger a própria realidade não se deixa abater por nada. Candidatos têm experimentado formas de substituir o apoio do vigésimo deus, como a destruição de um lefeu poderoso, a remoção da corrupção da Tormenta de um inocente ou a eliminação de uma célula de culto a Aharadak. Estudiosos dos deuses teorizam em sussurros que qualquer um desses métodos apenas chama a atenção do deus da Tormenta e ele próprio concede o apoio necessário, permitindo que o candidato se torne um guardião da realidade. É muito difícil corroborar ou negar essa tese, já que os motivos dos lefeu são inescrutáveis. Só o que se sabe é que, mesmo com um deus da Tormenta nas fileiras do Panteão, ainda existem guardiões da realidade.

DESTRUIR ANTICRIAÇÃO

O poder da realidade pode ser canalizado para destruir tudo aquilo que é antinatural. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para canalizar a realidade em seu golpe. Você soma seu Carisma ao teste de ataque e +1d8 a rolagem de dano e, se o alvo for uma criatura da Tormenta, ignora sua imunidade a acertos críticos. Se possuir a habilidade Golpe Divino, em vez disso ela causa 1 dado extra de dano e ignora a imunidade a acertos críticos de criaturas da Tormenta. Pré-requisitos: treinado em Luta, Vontade de Ferro.

MARCA DE DISTINÇÃO:

ESCUDO DA REALIDADE

Você recebe +5 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta

PODERES DE

GUARDIÃO DA REALIDADE

DETECTAR ANTICRIAÇÃO

Você sabe instintivamente o que é ou não real. Você está permanentemente sob o efeito da magia Detectar Ameaças, com todos os seus aprimoramentos, mas apenas para criaturas e efeitos da Tormenta. Além disso, soma seu Carisma em Intuição e Percepção. Pré-requisitos: treinado em Percepção, Destruir Anticriação.

HERÓI DA REALIDADE

Após tantas lutas, o guardião da realidade enfim comprehende que não defende apenas um mundo, mas sim toda a Criação.

Você projeta uma aura de realidade constante com 9m de raio. Criaturas a sua escolha nessa aura não ficam frustradas por entrar em uma área de Tormenta e, nessas áreas, o custo de suas habilidades aumenta apenas em +1 PM (em vez de +2) e seus itens mágicos encantados não perdem encantos. Além disso, dano contra criaturas a sua escolha dentro da aura ignora uma quantidade de RD igual ao seu Carisma e criaturas da Tormenta dentro da aura sofrem uma penalidade em

rolagens de dano igual ao seu Carisma. Pré-requisito: Herói de Arton.

HERÓI DA REALIDADE

O guardião da realidade não luta por um povo, um reino ou mesmo uma causa. Ele luta por toda Arton.

Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para transformar um acerto crítico recém-sofrido em um acerto normal, para repetir um teste de resistência recém-feito ou para reduzir à metade um dano de uma fonte da Tormenta recém-sofrido. Pré-requisito: Herói dos Reinos

HERÓI DOS REINOS

Por saber que seu dever é o mais exigente de todos, os guardiões da realidade desenvolvem uma reserva de força de vontade que nenhum outro herói possui.

Na primeira rodada de cada combate, você recebe uma quantidade de PM temporário igual ao seu Carisma. Além disso, uma vez por rodada, quando você usa uma habilidade contra uma criatura ou um efeito da Tormenta, o custo desta habilidade é reduzido em -1 PM (cumulativo com outras reduções). Pré-requisito: Detectar Anticriação.

INQUISIDOR DE WYNNA

Wynna, a Deusa da Magia, é uma divindade generosa. Não nega seu dom mágico a ninguém que esteja disposto a buscá-lo. Na verdade, segundo alguns, Wynna é generosa demais. O inquisidor de Wynna é um combatente sagrado que tomou para si o dever de garantir que a magia não seja usada para fins malignos. Enquanto alguns servos dos deuses desejam limitar as artes arcana, o Inquisidor ama a magia, e defende seu uso — desde que inocentes não sofram por causa disso. Assim, ele abraça a Deusa da Magia como nova divindade padroeira, recebendo novos poderes e procurando obedecer a seus dogmas. Certos arcana veem os inquisidores de Wynna como brutamontes perigosos, que podem a qualquer momento decidir que o dom está sendo “mal utilizado”. Alguns afirmam que a própria Wynna não vê com bons

olhos esses cruzados, e eles só têm poderes porque ela não nega a magia a ninguém! Contudo, o verdadeiro inquisidor de Wynna não é intolerante ou truculento. Pelo contrário, é um protetor dos estudantes arcanos, um defensor dos magos e feiticeiros. Combate aqueles que, por seus próprios fins egoístas, estariam limitando o acesso à magia, tomando todo o poder para si mesmos.

No final das contas, ninguém tem nada a temer dos inquisidores de Wynna. Desde que esteja em paz com sua própria consciência.

ADMISSÃO

O candidato deve ter presenciado um uso de magia arcana que tenha sido uma clara afronta aos ensinamentos de Wynna; algo sórdido o suficiente para despertar no candidato a vontade de se tornar um protetor da dádiva da Deusa da Magia. Após isso, ele deve procurar um templo de Wynna e se apresentar como candidato a inquisidor. Lá, ele será confrontado com três testes. O primeiro é o teste da compreensão: o candidato deverá fazer algum tipo de descoberta mágica, seja encontrar um pergaminho contendo uma magia perdida, recuperar um objeto mágico roubado ou escrever um tratado teórico sobre as artes mágicas. O segundo teste é o teste da dádiva, em que o candidato deverá auxiliar alguém em necessidade usando primariamente magia, seja na forma de magias, uso de habilidades mágicas ou empregando itens mágicos. Por fim, o terceiro teste é o da dedicação. Este teste não é administrado pelos clérigos de Wynna, mas sim pela própria deusa, que surge para o candidato em sonhos para ouvi-lo descrever o que aprendeu até o momento. Caso consiga fazer a deusa sorrir enquanto discute o uso moral da magia, o candidato se torna um inquisidor.

PODERES DE INQUISIDOR DE WYNNA

BENÇÃO ARCANA

Você pode usar seu modificador de Carisma para Mistério (no lugar de Inteligência) e como atributo-chave de suas magias. Além disso, você aprende e pode lançar duas magias, arcana ou divinas, de 1º círculo à sua

escolha. Pré-requisitos: treinado em Mistério, devoto de Wynna.

GOLPE PURIFICADOR

O poder divino do inquisidor pode remover o efeito de uma magia em andamento.

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe purificador. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e, se acertar, gera o efeito básico da magia *Dissipar Magia* tendo como alvo a criatura atingida. Pré-requisito: Benção Arcana.

MAGIA SAGRADA

As magias de um inquisidor de Wynna são capazes de destruir malfeiteiros.

Quando lança uma magia que causa dano, você pode gastar 2 PM para aumentar a CD para resistir a essa magia em +2 e aumentar o dano da magia em +2d8. Para cada dois outros poderes de inquisidor de Wynna que possuir, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8. Pré-requisito: Bênção Arcana.

PIRA DA INQUISIÇÃO

Ninguém pode decidir quem recebe o dom da magia. Mas o inquisidor pode punir o mau uso dessa dádiva com a chama essencial de Wynna.

Quando usa Golpe Purificador, você pode gastar 3 PM para criar uma onda de dispersão mágica com o efeito de Dissipar Magia que afeta todas as criaturas, a sua escolha, em alcance curto do alvo de seu golpe. Para cada efeito que foi dissipado sobre si, uma criatura na área sofre 2d6 pontos de Dano de Essência. Para cada dois outros poderes de inquisidor de Wynna, você recebe +1 nesse teste de Mistério. Pré-requisito: Golpe Purificador.

REFLETIR MAGIA

Os inquisidores se esforçam para aproveitar ao máximo o Dom de Wynna, redirecionando energia arcana mal utilizada de volta para quem a emitiu. Quando passa em um teste de resistência contra uma habilidade mágica que tenha você como um dos alvos, você pode gastar uma reação e 6 PM para refletir esse efeito de volta para o atacante. Você não sofre nenhum efeito da habilidade (outros alvos são afetados normalmente) e o atacante é afetado por ela como se fosse o alvo original, fazendo quaisquer testes de

resistência necessários (CD Car). Pré-requisito: quatro outros poderes de inquisidor de Wynna.

SORRISO PROTETOR DE WYNNA

A Deusa da Magia é alegre e carismática, e seus devotos compartilham este traço.

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma e resistência à magia +2.

Esses bônus aumentam em +1 para cada outros dois poderes de Inquisidor de Wynna que você possuir. Pré-requisito: Bênção Arcana.

USE SEU PODER PARA O BEM

Quando confrontados com arcanos vilanescos, os inquisidores tentam fazer com que a bênção de Wynna seja usada para fins heroicos.

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para fazer um teste de Mistério oposto à Vontade de uma criatura mágica ou conjurador arcano em alcance curto. Se vencer o teste oposto, você causa à criatura 1d6 pontos de dano de essência por poder de inquisidor de Wynna que possuir e você e seus aliados em alcance curto recuperam a mesma quantidade de PV. Se o alvo vencer o teste oposto, ele não poderá mais ser afetado por este poder por um dia. Pré-requisito: Bênção Arcana.

SERES MÁGICOS MALIGNOS

As obrigações e restrições de Wynna impedem que um devoto mate seres mágicos e conjuradores arcânicos. Em termos de regras, seres mágicos são elfos, qareens, espíritos e quaisquer criaturas que o mestre considere como tal. Já um conjurador arcano é qualquer criatura capaz de lançar uma ou mais magias arcânicas.

Entretanto, inquisidores de Wynna existem para proteger a dádiva da Deusa da Magia e isso, eventualmente, pode significar contrariar essas obrigações e restrições. Por isso, um inquisidor de Wynna pode ferir e matar essas criaturas quando elas estiverem utilizando o presente de Wynna para fins malignos. Em caso de dúvida sobre o que é um fim maligno, o mestre tem a palavra final.

IRMÃO INSEPARÁVEL

Não é raro que aventureiros tenham animais como ajudantes ou amigos. Podem ser companheiros de caça, montaria, aliados de batalha. Existe um elo, porém, ainda maior que esse. Uma comunhão que transcende as dificuldades de co-

municação e as barreiras mundanas, que desafia até mesmo os limites da magia. Uma simbiose espiritual entre humanoide e animal possível apenas através da tristeza profunda da perda. Os raros humanóides e animais que conseguem realizar esse feito são chamados de irmãos inseparáveis, obtendo um grau de cooperação inigualado.

Culturas muito afeiçoadas aos animais têm a maior chance de produzir irmãos inseparáveis. Os duyshidakk produzem mais irmãos inseparáveis do que qualquer outro povo. Nas terras selvagens de Lamnor, animais têm muito mais facilidade de sobreviver que humanóides. Os ginetes de Namalkah não ficam muito atrás, mas costumam ser afetados tão negativamente pela morte de seus companheiros que não conseguem completar a admissão. Sabe-se que alguns cavaleiros de Bielefeld também chegaram a se tornar irmãos insperáveis de suas montarias. É fácil para um irmão inseparável reconhecer outra pessoa com habilidades semelhantes: existe uma certa característica no toque, no olhar, por diferentes que sejam as formas de tratar animais. Apesar disso, nunca existiu nenhuma espécie de organização ou, por irônico que seja, irmandade entre eles. Tendo como único ponto em comum elos fortes com criaturas animais, pouco poderia fazer com que esses indivíduos cooperassem entre si.

ADMISSÃO

Para dar verdadeiro valor ao seu companheiro, primeiro o candidato precisa perdê-lo. Essa é a parte mais difícil do processo, lidar com a dor da perda e ter forças o bastante para buscar uma alternativa. A forma como o companheiro perdeu a vida não faz diferença, mas caso seja uma situação que vá contra a ideia de um elo entre humanoide e animal, o candidato não pode continuar a admissão. Não há problema se o candidato sacrificar seu companheiro quando ele estiver morrendo por conta de uma doença incurável ou se o companheiro for vítima de morte violenta pelas mãos de um inimigo, mas o candidato não pode matar seu companheiro exclusivamente para cumprir a admissão!

Depois de morrer, o companheiro animal ou montaria precisa ser trazido de volta à vida. A forma

mais prática é o Dom da Ressurreição dos devotos de Thyatis. A pessoa responsável pela ressurreição também não pode ser o devoto; é muito fácil dar uma segunda chance ao seu melhor amigo, afinal de contas. A igreja de Thyatis costuma pedir pagamento incomuns para essas situações, o que normalmente resultará em uma aventura. Depois da ressurreição, o elo entre humanoide e animal fica mais forte e o candidato se torna um irmão inseparável. *Pré-requisito:* uma habilidade que forneça um parceiro animal (como Companheiro Animal).

PODERES DE IRMÃO INSEPARÁVEL

AÇÃO FRATERNA

Seu companheiro age para ajudá-lo sempre que possível.

O custo de seu poder Surto Heroico é reduzido em -2 PM. Além disso, você pode usar este poder duas vezes por rodada. Se fizer isso, uma das ações adicionais deve ser executada por seu companheiro inseparável. Ele usa as suas estatísticas, mas está limitado ao que uma criatura de sua espécie conseguiria fazer (por exemplo, um lobo não poderia arrombar uma fechadura ou lançar uma magia, mas poderia fazer um ataque corpo a corpo). *Pré-requisitos:* Elo Eterno, Surto Heroico.

ATAQUE CONJUNTO

Você e seu companheiro animal agem como uma só criatura em batalha.

Você recebe uma arma natural que representa um ataque de seu companheiro inseparável. Esta arma causa 1d6 pontos de dano de um tipo entre corte, impacto ou perfuração (escondido ao adquirir este poder). Quando usa a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a arma de seu companheiro. Para cada dois outros poderes de irmão inseparável que você possui, o dano desta arma natural aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* Elo Eterno.

ELO ETERNO

Você e seu companheiro animal estão espiritualmente ligados para sempre.

Você recebe a habilidade Empatia Selvagem (veja Tormenta20, capítulo 1). Se já tiver essa habilidade, recebe +2 em Adestramento. Além

disso, enquanto seu companheiro inseparável estiver em alcance curto, você recebe +2 em testes de resistência. Estes bônus aumentam em +1 para cada dois outros poderes de irmão inseparável que você possuir. *Pré-requisitos:* Companheiro Animal ou Montaria.

DEFESA COORDENADA

Você e seu companheiro protegem um ao outro como ninguém. Vocês nunca mais vão permitir serem separados.

Enquanto seu companheiro inseparável estiver em alcance curto, você recebe +2 na Defesa e, quando sofre dano, pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Se fizer isso, role 1d6. Em um resultado 1, seu companheiro inseparável fica muito ferido e não pode mais ser usado (nem fornece quaisquer bônus) até o fim da cena. Para cada dois outros poderes de irmão inseparável que você possuir, esse dado aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* Elo Eterno.

PRESença REVIGORANTE

Apenas estar ao lado do seu irmão de alma já é uma grande motivação.

No início de cada cena em que estiver com seu companheiro inseparável, você recebe 20 pontos de vida temporários. Estes PV aumentam em +5 para cada dois outros poderes de irmão inseparável que você possuir. *Pré-requisitos:* Elo Eterno.

QUE GRACINHA

A conexão genuína entre humanoide e animal pode derreter o mais duro dos corações.

Quando faz um teste de Enganação ou Diplomacia com seu companheiro inseparável em alcance curto, você pode gastar 2 PM para somar sua Sabedoria ao teste. Para cada dois outros poderes de irmão inseparável que possui, você recebe um bônus adicional de +1 nesse teste ao usar este poder. *Pré-requisitos:* Elo Eterno.

TREINAMENTO INTENSIVO

Os companheiros de grandes heróis desenvolvem habilidades incríveis.

Escolha um poder de bucaneiro, ladino ou guerreiro. Você deve cumprir os requisitos desse poder (considere que seu nível nestas classes é igual ao seu nível de personagem) e ele não pode ter um atributo mental (Int, Sab ou

Car) em seus pré-requisitos. Enquanto seu companheiro inseparável estiver em alcance curto, você pode usar o poder escolhido. Para cada outros seis poderes de irmão inseparável, você pode escolher um poder adicional. *Pré-requisitos:* Elo Eterno.

LOBO LUNAR

Licantropos são vítimas de uma maldição, perdendo completamente seu controle e se entregando à sede de sangue. São muito amados por Tenebra, mas poucos entre eles conseguem exercer a própria vontade. Alguns devotos conseguiram desenvolver uma forma de controlar essa transformação, transformando a maldição em bênção. São os lobos lunares; enquanto Tenebra ama os licantropos acima dos teriantropos, ama os lobos lunares acima dos demais licantropos. Devotos fervorosos de Tenebra, os lobos lunares adquirem poderes acima e além daqueles possuídos por outros licantropos, embora precisem se dedicar para provar sua devoção à Mãe Noite. São poucos, solitários e competitivos entre si, por vezes clamando florestas ou cavernas escuras como seu território, sendo especialmente avessos a invasões por outros lobos lunares. Quanto aos lobos e lobisomens, porém, são encarados pelos lobos lunares como servos em potencial, com alcateias inteiras sendo sobrepujadas e tomadas como parte do séquito de lunares mais ambiciosos.

ADMISSÃO

Um lobo lunar deve ser um licantropo e provar sua devoção à Deusa das Trevas acima de qualquer suspeita, dentro de seus rigorosos ditames. Embora existam várias formas a partir do qual isso pode acontecer, um ritual em específico foi imortalizado em canção pelo bardo Hars Yammet.

O candidato deve se entregar à selvageria de sua transformação por uma noite, permitindo que a escuridão de Tenebra o consuma. Depois disso, precisa se manter em um lugar intocado por qualquer forma de luz, incluindo a da lua, do fogo ou das estrelas, por cinco noites — uma para cada ponta da estrela da Mãe Noite. Ao completar esse ritual e emergir de seu esconderijo para o luar, o candidato será abordado por um lobisomem enviado pela Deusa das Trevas para testar

sua convicção. Na maior parte dos casos, o lobisomem ataca o candidato. Qualquer que seja a resolução, caso sobreviva ao encontro, o candidato será visitado por Tenebra em sonho e se tornará um lobo lunar.

LICANTROPIA

Ainda que seja considerada uma dádiva entre certos devotos de Tenebra, a licantropia é uma doença e também uma maldição.

Um personagem que contrai licantropia por mordida de lobisomem (ou porque Tenebra simplesmente deseja assim) não apresenta nenhum sintoma até a primeira noite de lua Cheia. Nessa ocasião, ele então se transforma e parte em uma caçada selvagem, matando tantas vítimas quanto puder, dando preferência a seres inteligentes. Ao amanhecer, retorna à forma normal, sem lembrança do que fez.

Uma vítima de licantropia que esteja ciente de sua condição pode realizar um teste de Vontade (CD 30). Isso não evita a transformação, nem concede qualquer forma de controle, mas permite se lembrar de suas ações no dia seguinte. Um devoto de Tenebra recebe +5 nesse teste.

A licantropia pode ser curada com a magia Purificação (+7 PM, requer 3º círculo).

PODERES DE LOBO LUNAR

CAÇADOR NOTURNO

Quando um lobo lunar começa sua caçada, nada pode detê-lo.

Quando faz testes de ataque ou testes de Percepção contra alvos de sua Marca da Presa, você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste). Para cada dois outros poderes de lobo lunar que você possuir, você recebe +1 em rolagens de dano com suas armas naturais contra alvos de sua Marca da Presa.

Pré-requisitos: Marca da Presa, Licantropo Verdadeiro.

GARRAS LUNARES

As garras de um lobo lunar deixam uma trilha de escuridão por onde passam, sugando a luz do luar. Você recebe uma arma natural de garras (1d6) na forma de lobisomem. Além disso, uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para

atacar com suas garras, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com mordida. Finalmente, pode gastar 1 PM para fazer suas garras causarem +1d6 de dano de trevas até o fim da cena. Seu dado de dano de trevas aumenta em um passo para cada dois outros poderes de lobo lunar que você possuir. *Pré-requisitos:* Carícia Sombria, Licantropo Verdadeiro. *Habilidade mágica.*

LICANTROPO VERDADEIRO

Os lobos lunares dominam com maestria a bênção de Tenebra. Podem se transformar a qualquer momento, libertando os horrores da noite contra seus inimigos. Ambas as formas são ferozes e sua arma natural é uma mordida. Você pode se transformar em lobo ou em lobisomem. Isso é equivalente ao poder Forma Selvagem do druida. Ambas as formas são ferozes e concedem uma arma natural de mordida. Na forma de lobisomem você pode falar, usar magias e empunhar itens, diferente do normal para Forma Selvagem. Além disso, você recebe +2 nos testes de ataque, na Defesa e em Percepção. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de lobo lunar que você possuir. *Pré-requisito:* devoto de Tenebra, Sentidos Aguçados, treinado em Percepção e Sobrevivência. *Habilidade mágica.*

NOITE IMORTAL

Não importa quantas vezes o sol surja extinguindo a noite, ela sempre retornará. O mesmo vale para os maiores entre os lobos lunares.

Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para curar 10 PV. Para cada dois outros poderes de lobo lunar, você pode gastar +1 PM para aumentar essa cura em 5 PV. *Pré-requisito:* outro poder de lobo lunar. *Habilidade mágica.*

SENTIDOS DO PREDADOR

Nem o mais suave ruído ou o mais fugaz vislumbre escapa dos sentidos aguçados de um lobo lunar.

Você pode gastar 2 PM para receber percepção às cegas (alcance curto) até o fim da cena. Para cada dois outros poderes de lobo lunar, você pode gastar +1 PM para aumentar o alcance em uma categoria (de curto para

médio, e de médio para longo). *Pré-requisito:* outro poder de lobo lunar. *Habilidade mágica.*

TOQUE LUNAR

A noite é traiçoeira. Quando uma presa acha que já sentiu o pior que um lobo lunar tem a oferecer, um golpe cruel abre espaço para o poder mágico sombrio.

Você aprende e pode lançar Toque Vampírico. Quando obtém um acerto crítico com suas garras, você pode lançar Toque Vampírico como uma ação livre, sem nenhum aprimoramento. As vítimas sofrem um redutor de -1 nos testes de resistência contra essa magia para cada dois outros poderes de lobo lunar que você possuir. *Pré-requisitos:* Garras Lunares. *Habilidade mágica.*

UIVO ASSUSTADOR

Quando um lobo lunar joga a cabeça para trás e uiva para a lua, mesmo o mais corajoso dos mortais sente um arrepião de medo percorrer sua espinha.

Você aprende e pode lançar Amedrontar (atributo-chave Sabedoria). Você pode aplicar aprimoramentos a essa magia como se fosse um druida do seu nível de personagem. As vítimas sofrem um redutor de -1 nos testes de resistência contra essa magia para cada dois outros poderes de lobo lunar que você possuir. *Pré-requisitos:* Licantropo Verdadeiro. *Habilidade mágica.*

MÉDICO DE SALISTICK

Os nativos de Salistick, o Reino sem deuses, não confiam em milagres. Muitos nem mesmo acreditam nos deuses. E parece que os deuses também não acreditam muito em Salistick: no reino, a magia divina não funciona bem.

Felizmente, existe a medicina.

O médico de Salistick é uma pessoa racional, cética e estudiosa — um verdadeiro cientista — que substitui a fé por ciência e conhecimento. A maioria destes tipos se forma no Colégio Real de Médicos de Salistick, onde suas técnicas são ensinadas, pesquisadas e criadas.

Os médicos de Salistick (tratados pelo título “doutor”) podem ser reconhecidos por seus trajes brancos, muitas vezes manchados de sangue (alguns acreditam que, quanto mais suja a roupa, maior a experiência do médico). Costumam carregar inúmeros frasquinhos de

remédios e outras substâncias, além de estranhos instrumentos cirúrgicos.

É vital para os doutores duvidar dos deuses — ou pelo menos desconfiar de seu interesse e benevolência. No momento em que um médico passa a confiar mais em milagres do que em ciência, seus pacientes sofrem. Assim, estes são tipos orgulhosos (e muitas vezes arrogantes) com relação a seu conhecimento. Mas uma coisa é certa: conseguem consertar você.

ADMISSÃO

Um médico de Salistick precisa ser certificado pelo Colégio Real de Médicos de Salistick, um processo que normalmente leva quase uma década de estudo intenso. É possível que um praticante independente consiga a certificação, mas para isso precisa comprovar suas habilidades diante do conselho. Isso requer uma audiência formal de avaliação e certificação com a chefia do corpo docente do Colégio e a participação em um conjunto de disciplinas médicas obrigatórias. A audiência de avaliação e certificação custa T\$ 5.000 e possui duas etapas. A primeira é uma série de provas teóricas e práticas, aplicadas ao longo de uma semana nas dependências do Colégio Real, e incluem exames escritos, entrevistas com avaliadores e testes práticos, tanto com cadáveres quanto com pacientes reais. O Colégio conduz duas audiências a cada ano, em Pomo e Contenda, que costumam reunir dezenas de candidatos para as provas. Embora o Colégio seja bastante rígido com as datas e frequência de aplicação das audiências, candidatos particularmente promissores ou influentes podem conseguir audiências extraordinárias em outras épocas. A critério do mestre, as provas de uma audiência podem ser resolvidas como um teste estendido envolvendo Conhecimento, Cura e Ofício (alquimista), ou conduzidas em maior detalhe como parte de uma aventura. Candidatos que sejam aprovados na primeira etapa da audiência são convidados à segunda etapa do processo de avaliação do Colégio Real. Esta é a elaboração de um trabalho acadêmi-

co relacionado a algum tópico médico de interesse do candidato. A elaboração desse trabalho geralmente envolve pesquisa teórica e viagens a campo, e muitas vezes se torna o centro de alguma aventura do candidato (e potencialmente de seus companheiros). Uma vez que o trabalho seja concluído, ele deve ser apresentado à uma banca de avaliação no Colégio, em uma data a ser combinada entre o candidato e a própria banca. Se o trabalho for aprovado, o candidato é aceito como aluno iniciante do Colégio Real, e pode começar a última etapa de seu processo de admissão.

Um aluno iniciante deve frequentar um conjunto de disciplinas obrigatórias, que ocupam ao menos um semestre, e são ministradas presencialmente no Colégio Real, em Salistick. Durante esse período, o candidato vai dedicar a maior parte de seu tempo a salas de aula, laboratórios e ao hospital, onde terá contato com as técnicas médicas científicas desenvolvidas pelo Colégio Real. Durante este semestre, o candidato poderá se ausentar por breves períodos para atender assuntos pessoais, incluindo missões curtas, mas deverá obter uma autorização formal do corpo docente do Colégio para tal. Após concluir este semestre de estudo, o candidato recebe a certificação como médico de Salistick.

Para o Colégio Real, a crença em milagres dificulta a dedicação dos médicos. Acredita-se que um profissional que confia nas divindades mais do que na ciência pode causar sofrimento a seus pacientes. Por isso não existem médicos devotos.

MARCA DE DISTINÇÃO: CIÊNCIAS MÉDICAS

Para aqueles formados no Colégio Real, a medicina é mais do que instinto, é uma ciência fundamentada na lógica e razão.

Você pode usar Inteligência como atributo-chave de Cura (em vez de Sabedoria).

MÉDICINA AVANÇADA

Aplicando estudo e ciência aos seus procedimentos médicos, os membros do Colégio

Real alcançam além das fronteiras da medicina artoniana.

Cada dado de cura de seu poder Medicina aumenta para d8. Além disso, você pode gastar 1 PM para usar esse poder em uma criatura na qual ele já tenha sido usado neste dia. Pré-requisitos: Foco em Perícia (Cura), Medicina.

PODERES DE MÉDICO DE SALISTICK MÉDICINA PREVENTIVA

Um doutor de Salistick vai cuidar bem do corpo e da mente de seus pacientes.

Você pode gastar uma hora para cuidar da saúde de um número de pessoas igual ao seu nível. Cada pessoa atendida recebe 5 PV temporários para cada poder de médico de Salistick que você possui e +1 em testes de resistência pelo próximo dia. Este poder pode ser usado ao mesmo tempo que cuidados prolongados (veja Cura) se estiver aplicando ambos às mesmas pessoas. Pré-requisito: Medicina Avançada.

MÉDICO DE CAMPO

Acostumado a praticar seu ofício sob pressão, um doutor aprende a agir rapidamente e a tratar os mais severos ferimentos.

Para você, a ação necessária para prestar primeiros socorros e usar itens alquímicos que recuperam PV, PM ou condições é reduzida em um passo (até um mínimo de ação de movimento). Além disso, você pode gastar 5 PM e uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 30) em uma criatura adjacente que tenha morrido há até uma rodada. Se você passar, a criatura é ressuscitada com 1 PV. Você pode usar esse efeito uma vez por dia por criatura. Pré-requisitos: Medicina Avançada, deve ter usado primeiros socorros com um resultado 30 ou mais em pelo menos três criaturas.

REMÉDIOS

O melhor doutor é aquele que faz os melhores remédios.

Quando usa um preparado alquímico que cura PV ou recupera PM, cada dado desse efeito aumenta em um passo. Além disso, você recebe +5 em testes de Ofícios (alquimista) para fabricar preparados alquímicos e

gasta apenas ¼ do preço desses itens para fabricá-los. Pré-requisitos: treinado em Ofício (alquimista), Medicina Avançada.

SAÚDE PERFEITA

Um bom médico sabe cuidar de si mesmo (ou assim Esperamos).

Você recebe +1 em Constituição e, para cada poder de médico de Salistick que possui, recebe +1 PM. Pré-requisitos: treinado em Fortitude, Acompanhamento Médico.

MESTRE DA FÚRIA FRIA

Adentrar o estado de fúria selvagem atingido por um bárbaro é uma sensação única. Um júbilo marcial que domina mente e corpo, uma força interna que parece guiar as ações em busca de mais violência. Se entregar completamente a essa fera enjaulada no próprio peito pode resultar na completa perda de identidade de um combatente, se tornando nada além de um monstro sanguinário que se deleita com o sofrimento alheio. Para um pequeno séquito de nativos das Montanhas Uivantes, porém, a fúria não precisa ser sempre tão incontrolável e devastadora. Ela pode ser cruel e traiçoeira como a vingança, mantida sempre em cheque; fria, mas tão mortal quanto as nevascas súbitas da região. Aparentemente calma, mas um turbilhão de raiva sob sua superfície congelada. Esses são os ideais principais da Ordem da Fúria Fria. Fundada séculos atrás por um Escolhido de Beluhga, a Ordem da Fúria Fria consiste de combatentes capazes de controlar corpo e mente a ponto de atingir um estado de transe de batalha furioso, mas sem perder a razão. São mais precisos que brutais, mais traiçoeiros que selvagens, além de serem tocados pelo frio mágico de sua patrona.

O treinamento para se tornar um mestre da fúria fria é extremamente traumático. Esse trauma se reflete diretamente nos cabelos brancos de todos os mestres; o estresse intenso gera uma canicie acelerada.

ADMISSÃO

Para se tornar um mestre da fúria fria, o candidato precisa questionar o mecanismo da

fúria, encerrando-a voluntariamente para fazer uma ação normalmente não permitida pelo poder. Além disso, precisa ter conhecimento sobre a existência da Ordem da Fúria Fria. Esse grupo é muito recluso e pouco numeroso: mesmo com séculos de existência, apenas algumas dezenas de membros existiram. Atualmente, seus números podem ser contados nos dedos da mão. Sabendo que a Ordem existe, o candidato precisa localizar seu quartel-general, uma caverna nas Uivantes. Isso requer exploração dessa região inóspita, sendo que nenhum membro da ordem dá essa informação para um candidato. Encontrar a caverna faz parte do teste.

Tendo encontrado a caverna, o candidato é testado em mente e espírito. Esse é um processo longo e penoso, exigindo semanas de provações que matariam a maior parte das pessoas. O candidato deve nadar em lagos congelados, partir geleiras com cabeçadas, passar uma noite no frio congelante tendo somente um cantil de hidromel como parceiro, meditar enquanto é cutucado com ferros em brasa, enfrentar animais com as próprias mãos e se alimentar exclusivamente de neve por três dias, sem contar outras tarefas designadas especificamente para cada candidato. As provações continuam, no mínimo, até que o trauma torne os cabelos do candidato brancos.

Caso atenda às expectativas da Ordem, o candidato passa por um ritual no qual um pedaço mágicamente tratado de gelo eterno é inserido em seu coração. A partir daí, ele pode ser considerado um mestre da fúria fria.

PODERES DE MESTRE DA FÚRIA FRIA

ALMA DE GELO ETERNO

O gelo eterno das Uivantes é mais resistente que o bronze.

Quando usa Alma de Bronze, você recebe 5 PV temporários adicionais para cada poder de mestre da fúria fria. Além disso, enquanto tiver os PV temporários concedidos por Alma de Bronze, você é imune a frio. *Pré-requisitos:* Alma de Bronze, Fúria Fria.

AURA CONGELANTE

A frieza da fúria de um mestre não é apenas conceitual. O gelo eterno em seu peito cria

um ambiente inóspito, uma miniatura das Montanhas Uivantes, para todos que ousarem chegar perto.

Enquanto você estiver em fúria, todos os espaços a 1,5m de você são considerados terreno difícil e causam 1d6 pontos de dano de frio a cada criatura que terminar seu próprio turno neles. Para cada dois outros poderes de mestre da fúria fria que você possuir, essa área aumenta em +1,5m e o dano de frio aumenta em +1d6. *Pré-requisitos:* Fúria Fria.

DEFESA CRUEL

Sobreviver no frio inclemente das Uivantes permite que você aproveite ao máximo a dor de seus inimigos, posicionando-se para se defender de acordo com os ferimentos que causou.

Enquanto estiver em fúria, sempre que causar dano corpo a corpo em um oponente, você recebe +4 na Defesa contra-ataques dele por 1 rodada. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de mestre da fúria fria que você possuir. *Pré-requisitos:* Fúria Fria, Pele de Ferro.

FÚRIA FRIA

Dizem que o mundo pode terminar em fogo ou gelo. Um mestre da fúria fria conhece o bastante sobre o ódio para saber que o gelo é adequado para fins de destruição, carregando-o em seu coração. Quando entra em fúria, seus olhos assumem uma tonalidade azul intensa e você pode fazer ações que exijam calma e concentração, como usar a perícia Furtividade ou lançar magias. Sua fúria também não termina mesmo que você não tenha atacado ou sido alvo de um efeito hostil.

Além disso, enquanto estiver em fúria, seus ataques têm a margem de crítico aumentada em um. Essa margem aumenta em +1 para cada dois outros poderes de mestre da fúria fria que você possuir. *Pré-requisitos:* Fúria ou Fúria Divina, Vontade de Ferro, treinado em Atletismo, Sobrevivência e Vontade.

GOLPE CONGELANTE

Quando desfere um ataque com todas as suas forças, você invoca o frio das Uivantes.

Quando usa o poder Golpe Poderoso, seu ataque causa +1d6 pontos de dano de frio. Esse dado de dano aumenta em um passo para cada dois outros poderes de mestre da

fúria fria que você possuir. *Pré-requisitos:* Fúria Fria, Golpe Poderoso.

INVESTIDA AVALANCHE

Quando um mestre da fúria fria faz uma investida, a neve abafa seus passos e seu cabelo branco o camufla na paisagem estéril do gelo. É fácil perdê-lo de vista – um erro que só costuma ser cometido uma vez.

Quando usa o poder Investida Imprudente, você pode gastar 2 PM para não sofrer penalidades na Defesa e executar o movimento em qualquer direção, em vez de apenas em linha reta. Além disso, você ignora terreno difícil durante a investida e pode fazer um teste de Furtividade como parte dela, sem redutores, oposta à Percepção do seu alvo. Caso tenha sucesso, o alvo fica desprevenido contra o ataque. *Pré-requisitos:* treinado em Furtividade, Fúria Fria, Investida Imprudente.

LÂMINA DA GELEIRA

Entre todas as armas usadas pelos mestres da fúria fria, a preferida é a espada bastarda. Seu tamanho e peso são adequados para os golpes poderosos permitidos pela ira, enquanto sua lâmina reta e equilibrada proporciona um estilo de luta extremamente versátil.

Você se torna proficiente com a espada bastarda como uma arma exótica e recebe +2 em testes de ataque para manobras e em rolagens de dano com ela. O bônus em rolagens de dano aumenta em +1 para cada dois outros poderes de mestre da fúria fria. *Pré-requisitos:* Foco em Arma (espada bastarda), Fúria Fria.

VIGILANTE MASCARADO

Criminosos são um bando covarde e supersticioso. Debocham da lei, desafiam até mesmo aventureiros — mas tremem ao pensar sobre um vingador urbano implacável, cuja identidade e capacidades ninguém conhece. Riem da lei, mas não riem do vigilante mascarado.

O vigilante mascarado é um aventureiro que treinou corpo e mente até o limite, para dedicar-se à caça de vilões nas cidades. Embora seja um guerreiro e infiltrador habilidoso em outros ambientes, este cruzado encapuzado domina completamente o terreno dos becos e telhados, das sombras e sarjetas. A maioria veste algum tipo de uniforme, que pode variar

de uma elaborada fantasia remetendo a animais ou deuses até um simples manto escuro e uma máscara. O mais importante é que sua identidade seja mantida em segredo, pois boa parte do poder do vigilante mascarado depende desse ar misterioso.

Alguns vigilantes mascarados são lutadores altruístas, determinados a erradicar o mal. Outros são carniceiros sanguinolentos, tanto ou mais cruéis que os criminosos que caçam. Existem até mesmo vigilantes mascarados dedicados ao crime — usam suas capacidades para aterrorizar pessoas comuns e dominar grandes quadrilhas. Alguns pertencem a sociedades secretas. Outros trabalham sozinhos, ou com grupos de aventureiros.

Em qualquer caso, o vigilante mascarado utiliza a incerteza e o medo gerados por sua figura, e os rumores ao seu redor para vencer a guerra contra o crime. Nenhum vigilante mascarado é um mero guerreiro, arcanista ou clérigo, aos olhos dos criminosos, é um demônio imortal e incansável.

ADMISSÃO

Para se tornar um vigilante mascarado, o candidato precisa antes de mais nada de um bom motivo para perseguir criminosos pela noite. Isso pode ir desde o simples desejo de fazer o bem e combater injustiças até uma vontade ardente de vingança contra um malfeitor específico. Esse motivo precisa ser expresso claramente em jogo, mesmo que nenhum outro personagem presencie o momento, como um aventureiro contemplativo declarando para a própria noite como se tornará a vingança encarnada.

Com sua motivação determinada, o candidato deve assumir um traje e um codinome como parte de seu disfarce. Alguns vigilantes usam trajes complexos, como uma armadura articulada moldada por um inventor, enquanto outros apenas cobrem o rosto com uma máscara rústica estampada com um símbolo marcante. O importante é que o traje seja facilmente identificável e esconda a identidade do usuário. O codinome pode retratar as habilidades e aparência do vigilante, como

a mandrágora (uma jovem dahlan com um traje feito de plantas) ou seus métodos, como extinção (um vigilante trajado de preto que mata todos os criminosos que encontra).

Além de sua identidade secreta, o candidato deve também desenvolver uma técnica ou ataque “registrado”, algo que sirva para lembrar os criminosos de seu poder e capacidades. Em termos de regras, o candidato deve aprender um poder (seja subindo de nível ou com uma ação entre aventuras de treinamento). Este poder será a manobra registrada de sua identidade secreta.

Com esses elementos determinados, o candidato precisa combater o crime sob sua identidade secreta e empregando de forma efetiva sua manobra registrada. Isso pode ser impedir um roubo, capturar um assassino, resgatar um prisioneiro ou qualquer outra situação semelhante. Pode inclusive existir uma motivação pessoal para que o candidato lide com esse crime em específico; vestir um capuz e ir atrás do assassino de um ente querido é um clássico. Durante essa missão, o candidato não pode revelar sua identidade nem receber ajuda do seu grupo de aventureiros. Caso tenha sucesso, da próxima vez que vestir seu traje se tornará um vigilante mascarado.

PODERES DE VIGILANTE MASCARADO

CAVALEIRO DAS TREVAS

Vigilantes mascarados se sentem mais à vontade na escuridão. Você recebe visão no escuro.

Quando desfere um acerto crítico ou ataque furtivo contra uma criatura, você pode gastar 2 PM para ignorar a imunidade a acertos críticos e/ou ataques furtivos do alvo. Por fim, suas rolagens de dano contra criaturas desprevistas ou sob alguma condição de medo recebem +1d6. Esse dado adicional aumenta em um passo para cada dois outros poderes de vigilante mascarado que você tenha. Pré-requisitos: ataque furtivo, traje das sombras.

criatura da noite

Alguns vigilantes mascarados utilizam magia para imbuir seus trajes com poderes especiais. Outros foram mordidos por um animal radioativo mágico.

Escolha uma das formas selvagens de druida (tormenta20, p. 63) e um animal relacionado ao seu disfarce e à forma escolhida. Se estiver vestindo seu traje das sombras, você pode gastar uma ação completa e 3 PM para se transformar em uma versão humanoide deste animal. Você recebe os benefícios da forma selvagem escolhida, exceto que não assume completamente a forma do animal (e não recebe o bônus em enganação). Para os demais efeitos, este poder funciona como a habilidade forma selvagem. Se possuir outros dois poderes de vingador mascarado, pode gastar 6 PM para usar a versão aprimorada da forma escolhida e, se possuir outros seis poderes de vingador mascarado, pode gastar 10 PM para usar a versão superior. *Pré-requisitos:* traje das sombras, ter a imagem de um animal estampada no seu traje.

MÓBILIDADE URBANA

O vigilante mascarado fica completamente à vontade em terreno urbano.

Quando está vestindo seu traje das sombras em terreno urbano, você recebe +2 na defesa e em acrobacia, atletismo, investigação, percepção e sobrevivência. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de vigilante mascarado. Além disso, se estiver em terreno elevado (como em um telhado), você pode gastar 2 PM para fazer uma investida pulando sobre um oponente no chão. Faça um teste de acrobacia para amortecer queda (tormenta20, p. 115). Além dos efeitos normais da investida, para cada dado de dano de queda que você reduzir desta forma, seu ataque causa +1d6 pontos de dano. *Pré-requisitos:* treinado em acrobacia, traje das sombras.

PUNIR OS CULPADOS

O vigilante mascarado é especialmente eficaz no combate contra criminosos.

Quando está vestindo seu traje das sombras, você pode gastar 2 PM para designar uma criatura em alcance médio como culpada de um crime. Até o final da cena, você causa +1d6 pontos de dano contra essa criatura. Esse dano aumenta em um passo para cada outros dois poderes de vigilante mascarado que você possuir. Você só pode escolher outro alvo depois que a cena acabar ou que a criatura for reduzida a 0 pv. Caso seja provado que uma criatura escolhida como

alvo dessa habilidade era inocente do crime acusado, você não pode usar esse poder novamente por um dia. *Pré-requisito:* traje das sombras.

SÍMBOLO DE ESPERANÇA

Para os cidadãos comuns que vivem nas grandes cidades, a visão de um vigilante mascarado é um alívio e uma benção.

No início de uma cena, ou sempre que reduzir um inimigo a 0 PV com um ataque corpo a corpo, se estiver usando seu traje das sombras você pode gastar uma reação e 3 PM para discursar e inspirar seus aliados em alcance curto com suas palavras. Você e seus aliados recebem +2 na defesa e em testes de resistência até o fim da cena. Além disso, a próxima habilidade que cada aliado usar nessa cena tem seu custo reduzido em -1 PM.

Pré-requisitos: treinado em diplomacia, código do herói, traje das sombras.

TRAJE DAS SOMBRAIS

O vigilante mascarado oculta sua identidade com um traje especial, facilmente reconhecível por seus inimigos.

Você transforma sua fantasia improvisada em um verdadeiro traje das sombras. Esse traje concede +2 em furtividade e intimidação e reduz a penalidade por armadura de sua armadura neste mesmo valor. Este bônus (e a redução na penalidade) aumenta em +1 para cada dois outros poderes de vigilante mascarado que você possuir. Se perder seu traje, você pode criar outro com um dia de trabalho e o gasto de t\$ 100. *Pré-requisitos:* treinado em furtividade, intimidação e luta.

VINGADOR SEM ROSTO

O maior segredo de um vigilante mascarado é sua identidade secreta.

Você se torna imune a todas as formas de detecção de sua identidade secreta, incluindo perícias como intuição e percepção, e magias, como visão da verdade. Esta imunidade protege apenas sua identidade secreta; você ainda pode ser detectado por perícias e habilidades, mas isso nunca revelará sua identidade. A única forma de descobrir sua identidade secreta é arrancando sua máscara de seu traje das sombras enquanto você estiver inconsciente ou paralisado. *Pré-requisito:* traje das sombras.

XERIFE DE AZGHER

Dentro das fronteiras do reinado, a justiça é vigilante e afiada como a espada de khalmir. Mas quanto mais distante das regiões, que se dirá além do próprio reinado, a lei e a justiça se tornam mais nubladas. Nessas fronteiras sem lei, criminosos e malfeiteiros se sentem cada vez mais seguros. Distantes da justiça de khalmir ou da lei do reinado, se tornam mais ousados em seus trambiques e mais frequentes em seus achaques. O povo inocente dessas regiões isoladas sofre em silêncio, mas a verdade é que ninguém consegue se esconder do olhar implacável do deus sol. Onde os bandidos gargalham dos cavaleiros do reinado, Azgher atua através de seus xerifes.

Meio samaritano, meio homem da lei, o xerife de Azgher é um viajante, missionário, caçador e juiz. Ele vaga de cidade em cidade, de vila em vila, caçando criminosos pela lei dos mortais e do deus sol, protegendo os inocentes em nome de um poder superior. Muitos trazem o rosto oculto por um lenço ou máscara; alguns o fazem para proteger seus entes queridos contra a vingança dos criminosos, enquanto outros são devotos do deus Azgher e obedecem a suas obrigações e restrições. Todos ostentam o sol vigilante, um broche mágico na forma de um sol dourado, como símbolo de sua autoridade.

Os xerifes de Azgher são uma organização afiliada à igreja do deus sol que sagra oficiais para proteger o povo das regiões mais distantes e garantir o cumprimento da lei. Operam frequentemente sozinhos, confiando em sua habilidade e retidão para garantir sua sobrevivência, por vezes com o apoio de grupos de aventureiros. São autorizados a usar armas de fogo mesmo dentro do reinado, com uma predileção pela pistola que rivaliza com a cimitarra entre devotos de Azgher. Algumas cidades têm um xerife de Azgher residente — isso só acontece nas piores pociegas de arton, tão infestadas pelo crime que exigem um guardião permanente.

ADMISSÃO

O candidato precisa encontrar, prender e entregar às autoridades um criminoso que tenha cometido um crime grave contra um inocente. O momento da entrega às autoridades deve ser às claras, sob a luz de Azgher. De-

Sol Vigilante

pois que o malfeitor tiver sido entregue às autoridades, quando o candidato for dormir, terá um sonho mostrando o caminho para a sede dos xerifes, no império de tauron. Depois de visitar a sede e se identificar, o candidato deve provar seu valor para a ordem. Dependendo do quão notório fosse o criminoso entregue às autoridades anteriormente, isso pode ser o suficiente. Caso contrário, a ordem pode designar alguns testes locais para avaliar a habilidade do candidato. De qualquer forma, mesmo depois de considerado apto, o candidato precisa ajudar um xerife em um caso antes de ser sagrado. Normalmente isso consiste de uma aventura, na qual o xerife acompanha o candidato e permite que ele tome a iniciativa sempre que possível, apenas observando durante a maior parte do tempo. Ao longo dessa aventura, o xerife julgará principalmente a conduta do candidato. De certa forma, o teste na sede dos xerifes testa a habilidade e o caso acompanhando o xerife testa o caráter. Caso seja finalmente considerado digno, o candidato recebe um sol vigilante e a ordem o sagrará xerife de Azgher. É de bom tom que o candidato faça uma oferenda aos xerifes no valor do sol vigilante antes de ir embora.

PODERES DE XERIFE DE AZGHER AO PÔR DO SOL

A justiça chega anunciada. Depois de receber o aviso do xerife, os malfeiteiros podem apenas se render.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para recitar em voz alta os crimes de uma criatura em alcance médio. Até o final da cena, ou até a criatura se render, você recebe +2 na defesa e em testes de ataque e rolagens de dano com cimitarra e pistola contra esta criatura. Para cada dois outros poderes de xerife de Azgher que você possui, você pode gastar +1 PM para aumentar estes bônus em +1. *Pré-requisitos:* caçador de bandidos.

A insígnia dos xerifes de Azgher é um broche feito de ouro, em formato de sol. Mais que a marca de Azgher, o *sol vigilante* é um símbolo de autoridade, reconhecido em diversos lugares. Enquanto ostentá-lo, você terá autorização para portar armas de fogo pelo Reinado e será considerado oficialmente uma figura de autoridade. O mestre define os efeitos exatos desse reconhecimento mas, como regra geral, você recebe +5 em Diplomacia com devotos de Azgher e agentes da lei, como cavaleiros, paladinos, nobres e guardas. Além de seus efeitos mundanos, um *sol vigilante* conta como um símbolo sagrado de Azgher e permite que você lance *Círculo da Justiça* (atributo-chave Sabedoria). Caso já conheça essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Um *sol vigilante* só funciona nas mãos de um verdadeiro xerife de Azgher; se empunhado por qualquer outra pessoa, ele assume um tom opaco. Item mágico (acessório médio), preço T\$ 21.000.

CAÇADOR DE BANDIDOS

Um caçador implacável, o xerife de Azgher empenha sua alma e honra ao perseguir malfeiteiros. Uma vez por aventura, ao final de qualquer cena, você pode escolher um indivíduo, como spencer, o pistoleiro tatuado, ou um pequeno grupo, como o bando dos macdugals ou os orcs da caverna do musgo, como sua presa (o mestre tem a palavra final sobre se um grupo se qualifica para este poder). Até o final da aventura, você recebe +2 em testes de perícia (exceto testes de ataque) contra a presa escolhida. Para cada outros dois poderes de xerife de Azgher que você possui, este bônus aumenta em +1. Até a aventura terminar, ou até você derrotar sua presa, você sofre uma penalidade em PM igual ao bônus total recebido por este poder. *Pré-requisitos:* treinado em investigação, eu sou a lei.

DESTRUIR O CRIME

O poder sagrado de Azgher flui pelas balas de suas armas.

Você pode usar a habilidade golpe divino em ataques à distância com armas de fogo.

Pré-requisitos: proficiência em armas de fogo, golpe divino, o longo braço da lei.

DURÔ NA QUEDA

O xerife de Azgher está acostumado a receber os mais severos golpes e mesmo assim continuar de pé; ele sabe que, se cair, ninguém irá ajudá-lo. Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode gastar uma reação e 1 PM para receber resistência a dano 5 até o início de seu próximo turno. Para cada dois outros poderes de xerife de Azgher, você pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar em +5 a RD recebida. *Pré-requisitos:* eu sou a lei, vitalidade.

EU SOU A LEI

Oficialmente sagrado, o xerife de Azgher se torna um agente da lei reconhecido em todos os lugares.

Você recebe um sol vigilante, o símbolo mágico dos xerifes de Azgher, e passa a considerar a pistola como uma das armas preferidas de Azgher (além da cimitarra). Por fim, você pode usar o poder espada solar em pistolas e, para cada dois outros poderes de xerife de Azgher que você possui, o dado de dano de fogo concedido por este poder aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* treinado em intuição e sobrevivência, espada solar.

JUSTIÇA CEGA

Mesmo quando a visão falha, o xerife de Azgher pode fechar os olhos e confiar nos seus próprios instintos.

Você aprende e pode lançar a magia visão da verdade. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. *Pré-requisito:* olho de Azgher.

OLHO DE AZGHER

Persistente como o sol do deserto, o xerife de Azgher sempre encontra os criminosos.

Você aprende e pode lançar a magia localização. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. *Pré-requisitos:* eu sou a lei, sentidos aguçados.

O LONGO BRAÇO DA LEI

Nenhum bandido está fora do alcance de um xerife de Azgher.

Uma vez por rodada, se uma criatura em alcance curto se mover voluntariamente mais de 1,5m, você pode gastar uma reação e 2 PM para fazer um ataque com pistola ou cimitarra (caso esteja em alcance corpo a corpo) contra ela. Você pode sacar a arma com que vai atacar como parte dessa reação. *Pré-requisitos:* Olho de Azgher, Saque Rápido.

TOQUES FINAIS

A FICHA É SÓ O COMEÇO

A ficha de meu personagem estava pronta. A parte mecânica, matemática, de jogo. Mas RPG não é só um jogo, é também interpretação. Claro, mexer com os números é ótimo! Traduzir um conceito para as regras é uma arte por si só, além de divertido. Como representar aquela ideia esquisita em termos de jogo, de forma que as forças e fraquezas do personagem tenham impacto na aventura? Há um prazer em olhar para a ficha e ver as peças se encaixando.

MAS ISSO NÃO É TUDO.

Com uma ficha bem montada, você saberá como jogar quando uma cena de ação começar. Quando os trogloditas erguerem seus machados e correrem na direção do grupo, você estará com a sua ação na ponta da língua.

Mas, se em vez de atacar, os trogs resolverem conversar?

Como seu personagem reagirá? Se você tiver pensado apenas nos aspectos mecânicos, talvez não tenha uma resposta para essa pergunta. Seu personagem é agressivo? Talvez ele não queira papo! É mais ponderado? Nesse caso, talvez haja uma solução para esse conflito sem derramamento de sangue. É ponderado, mas por algum motivo odeia trogloditas? Voltamos ao combate.

Muitos rpgistas jogam com personagens que são avatares de si mesmo. Frente a um conflito, tentam tomar a ação mais otimizada possível — mesmo que, na vida real, ninguém faça isso. Sim, na teoria todo mundo tenta tomar as melhores decisões para as suas próprias vidas, mas na prática nossas decisões são mais influenciadas por nossas personalidades do que por otimização de resultados.

Não há nenhum problema em tratar seu personagem como um avatar de você mesmo. Quase todos os jogadores iniciantes jogam assim. Mas, depois de um tempo jogando com “Você”, talvez você queira realmente interpretar. Ou seja, encarnar um personagem com traços próprios, que faria coisas que você mesmo não consideraria.

Como fazer isso?

O LADO B

O livro básico Tormenta20 traz, em seu capítulo de construção de personagens, uma seção chamada “Toques Finais”, voltada aos aspectos descritivos do personagem. O capítulo 5 do mesmo livro traz mais ensinamentos e dicas sobre interpretação.

É um conteúdo valioso, mas pequeno quando comparado com a quantidade de páginas voltadas às classes, poderes e outros aspectos mecânicos. O “lado A” do jogo, o lado das regras, precisa mesmo de mais espaço. Afinal, todos sabemos conversar e contar histórias intuitivamente, mas ninguém nasce sabendo as regras de RPG.

E saber as regras é importante. Afinal, são elas que irão traduzir a maioria de suas ações no mundo de jogo. Mas, hoje, vamos dar uma atenção para os aspectos descritivos e interpretativos de seu personagem. Como? Ora, esta é a Caverna do Saber, então vamos resolver isso com... Regras!

TRAÇOS DO PERSONAGEM

Para definir os aspectos interpretativos de nosso personagem vamos usar uma lista de adjetivos — coisas como “curioso”, “impaciente” ou “humilde”. Quando estiver em uma cena de interpretação, olhar para a sua lista irá ajudá-lo a agir com seu personagem. Se o rei parabeniza o grupo por ter matado o monstro que assolava a região e seu personagem é humilde, ele não vai ficar se gabando — por mais que você talvez queira fazer isso. Pode ser esquisito à primeira vista não fazer aquilo que você quer, mas experimente: tentar pensar como outra pessoa pode ser tão divertido quanto acumular bônus é derrotar inimigos!

Os traços do personagem são divididos em três grupos: racionais, emocionais e sociais. Sim, há um grupo para cada atributo mental de Tormenta20.

Para definir os traços de seu personagem, veja seus modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Para cada ponto de atributo, role uma vez na tabela correspondente (tabela 1 para Inteligência, tabela 2 para Sabedoria e tabela 3 para Carisma). Se o atributo for 0, role uma vez.

Se o atributo for negativo (uma penalidade), as rolagens serão 1d20-5. Se for positivo (um bônus), serão 1d20+5. Por fim, se o atributo for 0, role apenas 1d20.

Tabela 1: Traços Racionais (Inteligência)		Tabela 2: Traços Emocionais (Sabedoria)		Tabela 3: Traços Sociais (Carisma)	
1d20	Traço	1d20	Traço	1d20	Traço
-4	Bronco	-4	Desonesto	-4	Vingativo
-3	Encrenqueiro	-3	Infiel	-3	Sovina
-2	Obediente	-2	Indolente	-2	Cruel
-1	Arbitrário	-1	Impaciente	-1	Solitário
0	Malicioso	0	Impulsivo	0	Vulgar
1	Enjoado	1	Malandro	1	Ranzinha
2	Indisciplinado	2	Extrovertido	2	Grosseiro
3	Exigente	3	Pessimista	3	Frio
4	Sarcástico	4	Distraído	4	Rude
5	Teimoso	5	Desconfiado	5	Fofoqueiro
6	Independente	6	Mundano	6	Taciturno
7	Indulgente	7	Egoísta	7	Arrogante
8	Preguiçoso	8	Volúvel	8	Severo
9	Mandão	9	Dissimulado	9	Orgulhoso
10	Pretensioso	10	Rígido	10	Espalhafatoso
11	Justo	11	Honesto	11	Piedoso
12	Inocente	12	Introvertido	12	Generoso
13	Singelo	13	Fiel	13	Misericordioso
14	Pomposo	14	Prestativo	14	Gregário
15	Meticuloso	15	Ingênuo	15	Elegante
16	Despojado	16	Paciente	16	Piadista
17	Disciplinado	17	Prudente	17	Sensível
18	Frugal	18	Otimista	18	Afável
19	Curioso	19	Atento	19	Polido
20	Flexível	20	Crédulo	20	Tímido
21	Criativo	21	Espiritual	21	Falastrão
22	Temperado	22	Altruísta	22	Humilde
23	Enérgico	23	Persistente	23	Gentil
24	Ousado	24	Sincero	24	Modesto
25	Culto	25	Protetor	25	Discreto

Assim, um humano guerreiro com Int 0, Sab 2 e Carisma -1 irá rolar uma vez na tabela de traços racionais sem modificador (1d20), duas vezes na tabela de traços emocionais com bônus de +5 (1d20+5) e uma vez na tabela de traços sociais com penalidade de -5 (1d20-5).

Com atributos mentais tão medianos, esse aventureiro não terá uma personalidade muito destacada!

Já um qareen bucaneiro com Int 3, Sab -1 e Carisma 4 irá rolar três vezes na tabela 1 (1d20+5 em cada), uma vez na tabela 2 (1d20-5) e quatro vezes na tabela 3 (1d20+5 em cada). Com Atributos mais extremos, esse herói terá uma personalidade mais colorida.

Nenhum traço possui efeito mecânico. Um personagem desonesto não ganha bônus em Ladinagem. Ter propensão a alguma coisa não necessariamente o torna competente nessa coisa!

De forma similar, nenhum traço é necessariamente pior ou melhor que os outros. Embora aqueles nas posições iniciais da tabela sejam mais tradicionalmente vistos como negativos, não necessariamente serão ruins para seu personagem. Às vezes, pode ser melhor ser cruel do que piedoso... Você não é obrigado a rolar seus traços. A ideia das tabelas é fornecer inspiração e opções. Fique à vontade para escolher quais e quantos traços você terá, da tabela ou inventados por você. O importante é ter anotado um conjunto de informações sobre a personalidade de seu personagem, que sirvam como guia para interpretá-lo — assim como você anota as perícias e poderes e outras coisas que ele pode fazer. Essas anotações irão ajudá-lo a agir de forma diferente — como seu personagem, e não Como você — e consistente. É muito comum, ao interpretar um personagem, mudar a personalidade dele “conforme a maré”, agindo um dia de uma forma, e no outro dia de outra, conforme o que for mais conveniente. Ter os traços anotados evita isso. E quem sabe isso não renda uns pontos de experiência extras no fim da sessão?

PERFIS DE PERSONAGEM

Antes de mais nada, preciso dizer que essa regra é mais indicada para jogadores que já estão confortáveis em criar e interpretar personagens, e funcionam melhor se todo o grupo aderir em conjunto. Um Perfil é definido pela combinação dos três atributos mentais: **Inteligência, Sabedoria e Carisma**. Caso o valor do atributo seja acima de 2, influencia no Perfil do personagem.

Dessa forma, temos oito perfis possíveis, com os atributos relevantes indicados entre parênteses.

Um personagem recebe um bônus de +2 em rolagens de perícias associadas aos seus atributos sempre que o mestre decidir que está agindo de acordo com seu perfil, assim como palavras-chave que podem ser usadas como métodos de experiência.

DIPLOMÁTICO (INT & CAR)

Personagens diplomáticos conseguem alinhar razão e emoção para determinar suas ações e resolver problemas. Seguem seu coração e vontades, mas sempre avaliando a situação para buscar a melhor solução possível para todos os envolvidos, mesmo seja pouco prudente.

Métodos de Experiência: aconselhar, negociar, ter ideias.

EMPÁTICO (SAB & CAR)

Personagens com esse perfil têm facilidade para compreender as emoções e necessidades dos outros, conseguindo se colocar no lugar das pessoas. Preferem resolver conflitos e problemas de forma que ninguém saia machucado, seja física ou emocionalmente, mesmo que essa não seja a resolução mais prática ou viável.

Métodos de Experiência: acalmar, proteger, trabalhar em equipe.

GENIAL (INT, SAB & CAR)

Esse perfil representa personagens que se aproximaram do equilíbrio perfeito entre a razão, emoção e sensibilidade. São pessoas observadoras, detentoras de um vasto conhecimento erudito e personalidade forte,

geralmente líderes naturais, sejam benevolentes ou cruéis.

Métodos de Experiência: qualquer método mental ou social (que não envolva uma ação física, como Lutar ou Esconder-se). Sujeito à aprovação do Mestre.

IMPULSIVO (CAR)

Personagens que fazem aquilo que acham correto ou que seja o melhor para ele e seus aliados, sem considerar a lógica ou as consequências de seus atos! Algumas vezes podem ser egoístas ou rudes, mas não necessariamente o fazem de forma proposital ou maldosa.

Métodos de Experiência: desafiar, inspirar, teimar.

INDIFERENTE (NENHUM)

Personagens simplórios, que não se incomodam em pensar muito sobre nada. Eles fazem o que tem que ser feito, e geralmente não têm muito conhecimento, ambição ou força de vontade.

Métodos de Experiência: adaptar-se, obedecer, sobreviver.

PERSPICAZ (INT € SAB)

Astuto e atencioso, esse personagem está sempre ligado às pessoas e ao ambiente, procurando compreender tudo que cara está acontecendo ao seu redor. Costumam ser polidos e educados, mas deixam a emoção em segundo plano, tanto as suas quanto as das outras pessoas.

Métodos de Experiência: descobrir, julgar, suspeitar.

PRUDENTE (SAB)

Personagens com esse perfil tendem a pensar mais do que fazer, sendo mais observadores e contemplativos. Eles não buscam conhecimento nem querem realizar seus desejos, apenas gostam de se conectar com o mundo através de experiências, boas e ruins, contanto que não se coloquem em perigo.

Métodos de Experiência: explorar, preservar, refletir.

RACIONAL (INT)

Guiados pela razão acima de tudo, personagens com esse perfil procuram sempre

otimizar seu tempo e suas ações, focados no resultado. Algumas vezes podem ser vistos como frios e calculistas, mas não são necessariamente maldosos e nem tomam decisões egoísticas, apenas lógicas.

Métodos de Experiência: aperfeiçoar, dominar, estudar.

PERÍCIAS

Dedução. Você pode avaliar uma situação e concluir a melhor opção lógica para solucionar um problema. A CD é 10 para situações simples, como um problema matemático ou a organização de um estoque, 20 para problemas mais complexos como a interpretação de uma lei e 30 para enigmas e quebra-cabeças. Se passar, o mestre deve te dar uma dica de como seria a melhor forma de resolver a situação em seu favor. Este uso de perícia pode ser utilizado por personagens treinados em **Conhecimento, Investigação, Misticismo e Ofício**.

Com a aprovação do mestre, o personagem pode tentar deduzir uma solução para uma situação que envolva a perícia escolhida, como por exemplo usar Conhecimento para deduzir o melhor caminho até um local específico, ou Ofício para deduzir a melhor maneira de destruir um objeto relacionado. Isso pode ajudar grupos em situações que dependem muito da habilidade de raciocínio dos jogadores do que dos personagens em si, como quando precisam descobrir como utilizar as esferas de cristal que conseguiram para abrir a porta selada do templo. A intenção é valorizar o investimento do jogador nesse atributo mental sempre que ele precisa recorrer apenas ao próprio raciocínio lógico para prosseguir. Alternativamente, o mestre pode fornecer a dica em segredo, para que o jogador decida como seu personagem vai lidar com a informação.

Prudência. Você pode avaliar uma situação e constatar os cuidados necessários para não tomar uma decisão ruim. A CD é 10 para situações simples, como seguir ou não os rastros encontrados na estrada, 20 para problemas mais complexos como saber se compor-

tar em uma missa de Lena e 30 para situações muito delicadas ou exóticas, como se deve ou não interromper um discurso de um emissário de Sckhar. Se passar, o mestre deve te dar uma dica do que não fazer diante da situação. Pode ser utilizado por personagens treinados em **Intuição**, **Percepção**, **Religião** e **Sobrevivência**.

Com a aprovação do mestre, o personagem pode tentar um teste de prudência referente a uma situação que envolva a perícia escolhida, como por exemplo usar Religião para saber que sair durante um culto a Khalmyr é considerado ofensivo, ou Sobrevivência para saber que bárulhos muito altos deixam lobos nervosos. Isso serve para valorizar personagens sábios que não se meteriam em enrascadas, mesmo quando seus jogadores estão desatentos ou desconhecem alguma informação específica do jogo. Esse uso em especial é mais bem aproveitado se o mestre ativamente pedir um teste para livrar os jogadores de uma enrascada! Assim como em Dedução, o mestre pode fornecer a dica em segredo.

Sedução. Você consegue perceber se outra criatura está interessada, fascinada ou intimidada por você, seja por conta de sua aparência, prestígio ou reputação. Faça um teste oposto com um teste de Vontade do alvo. Se vencer, você percebe que o alvo está cativado, e recebe +2 em outros testes de perícias baseadas em Carisma contra o alvo até o final da cena. Este uso de perícia pode ser utilizado por personagens treinados em **Adestramento**, **Diplomacia**, **Enganação**, **Intimidação**.

Com a aprovação do mestre, o personagem pode tentar um teste de sedução contra uma criatura em uma situação apropriada, como cativar um animal usando Adestramento ou usar Diplomacia com uma pessoa que te admira de alguma forma. Assim como em testes de prudência, o teste de sedução funciona melhor se pedido pelo mestre, para ajudar jogadores que podem não perceber as nuances desse tipo de situação.

PODERES GERAIS

PODERES DE COMBATE

ALCANCE AMPLIADO

Ao usar armas alongadas, seu alcance natural é triplicado ao invés de duplicado. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

ARAUTÔ DE ANDRASTE

Você pode invocar o poder de Andraste para fechar portais e enviar demônios de volta para o Turvo. Qualquer criatura do tipo espírito tem -2 nos testes de resistência contra suas magias e poderes e você recebe um bônus de +5 em testes para dissipar efeitos de teleporte. Além disso, no quinto nível, você aprende e pode lançar a magia dissipar magia. No nono nível, você aprende e pode lançar a magia âncora dimensional.

ARREMÉSSO MÚLTIPLO

Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma do mesmo tipo. *Pré-requisito:* Estilo de Arremesso.

ATAQUE COM ESCUDO

Se estiver empunhando um escudo, quando usa a ação atacar, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder seu bônus de escudo na Defesa. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

ATACAR FERIMENTO

Quando faz um ataque corpo a corpo contra um alvo que tenha sofrido dano neste combate ou tenha ferimentos anteriores, ou seja, uma criatura com PV abaixo do total, você pode usar este poder. Você gasta 1 PM e sofre -5 no teste de ataque mas, se acertar, além de causar dano, você atinge um ponto ferido muito dolorido. O alvo fica debilitado até o fim de seu próximo turno (Fortitude CD For evita).

Para perceber um ferimento pré-existente (ocorrido sem que você tenha testemunhado) que não esteja à vista, o mestre pode exigir um teste de Cura ou Percepção, CD 15. Por exemplo, você pode notar que o alvo está mancando levemente, ou tenta proteger certa parte do corpo.

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.)

Nota: Inclui golens, sim. Quem viu a luta final entre Optimus Prime e Megatron, sabe disso!

ATACAR INOCENTES

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para fazer um ataque impiedoso contra um NPC, com pouco ou nenhum treino em combate, que seja mais fraco do que você. Em termos de regra, o alvo não pode ter treinamento em Luta ou Reflexos e deve ter ND igual ou menor do que seu nível -5. Se acertar, o ataque tem efeito igual a um golpe de misericórdia. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes a este poder.

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.)

Pré-requisitos: 6º nível de personagem.

BRECHA NA GUARDA

Uma vez por rodada, quando ataca oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos você recebe +1d6 em sua rolagem de dano. *Pré-requisito:* treinado em Percepção.

CAMINHO DA MÃO VAZIA

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma coreografia que parece uma dança, mas esconde técnicas que o preparam para a luta. Até o fim da cena, sempre que faz um teste de ataque desarmado, você rola dois dados e usa o melhor resultado. *Pré-requisitos:* habilidade Briga ou Estilo Desarmado, Sab 1, ser treinado por Kasumi.

CEGAR

Declare que está usando este poder antes de fazer um ataque. Você sofre -10 no teste de ataque, mas, se acertar, além de causar dano, deixa o alvo cego até o final do próximo turno dele. Este poder funciona apenas com armas corpo a corpo leves ou ágeis, ou armas à distância de disparo (não, você não vai cegar ninguém com um machado taurico ou um canhão, deixe de ser besta).

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes.

(Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.)

Pré-requisito: Des 2, Foco em Arma com a arma utilizada.

COMBATE MONTADO

Enquanto estiver montado você recebe +2 na defesa e o dano de suas armas corpo a corpo aumenta em um passo. Você também consegue guiar sua montaria sem usar as mãos (efetivamente deixando as duas mãos livres enquanto montado). *Pré-requisito:* Ginete.

COMBATENTE VETERANO

Sua margem de ameaça com armas que saiba usar aumenta em +1. *Pré-requisito:* proficiência em armas marciais.

CONTRAGUARDA

Enquanto seu bônus do poder Combate Defensivo estiver ativo, sempre que uma criatura errar um ataque corpo a corpo contra você, pode gastar uma reação e 2 PM para fazer

uma manobra desarmar contra o atacante.

Pré-requisito: Desarmar Aprimorado.

CORTAR A FRONTE

Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma leve ou ágil de corte, você pode gastar 2 PM. Se acertar, além de causar dano, você produz um corte na região da frente do alvo, fazendo o sangue escorrer sobre os olhos, deixando o alvo ofuscado e sangrando até o fim da cena. O alvo pode usar uma ação de movimento para limpar o sangue do rosto e remover a condição ofuscado, mas ele volta a escorrer no início de seu turno seguinte.

Golens e osteon, assim como outras criaturas que não sangram (ou não dependem de olhos para enxergar), são imunes a este poder.

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.) *Pré-requisito:* Foco em Arma com a arma utilizada.

CORTE LACERANTE

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de corte, você pode gastar 1 PM. Se você acertar o ataque, causa +1d8 pontos de dano. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

DECAPITAR

Se estiver empunhando uma arma de duas mãos que cause dano de corte ou impacto, você pode gastar uma ação completa e 5 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo indefeso. Se acertar, você causa dano normal e decepa a cabeça da criatura (Fortitude CD For evita a decapitação). Uma criatura decapitada morre instantaneamente, a menos que tenha mais de uma cabeça.

Criaturas sem cabeça, ou imunes a acertos críticos, são imunes a este poder.

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público

co impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.) *Pré-requisitos:* For 2, Foco em Arma com a arma utilizada.

ESCUDO VIVO

Se estiver agarrando uma criatura, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para usá-la como um escudo vivo. Até o início de seu próximo turno (ou até a criatura se soltar), você é considerado sob cobertura e qualquer ataque que erre você por 5 ou mais acerta a criatura que está usando como escudo.

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.)

ESQUIVA MONTADA

Enquanto estiver montado, sempre que precisar fazer um teste de Reflexos você pode gastar 2 PM para usar Cavalar no lugar desta perícia. Se o teste for contra um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste. *Pré-requisito:* Combate Montado.

ESTUDAR O ADVERSÁRIO

Sempre que erra um ataque contra uma criatura, você recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque contra o mesmo alvo. O bônus zera quando você acertar o alvo ou atacar um alvo diferente. *Pré-requisito:* treinado em Guerra.

ESTOCADA DEBILITANTE

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de perfuração, você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, o alvo sofre -2 nos testes de ataque e nas rolagens de dano até o início da sua próxima rodada. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

ESVISCERAR

Você pode gastar uma ação completa e 4 PM para fazer um ataque corpo a corpo com penalidade de -5. Se acertar, o ataque causa dano normal e o alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD for igual ao dano sofrido). Se falhar, suas vísceras escapam pelo ferimento, deixando-o desprevenido e sangrando até receber cura mágica ou ser alvo de um teste de Cura (CD 20). Este poder funciona apenas com armas corpo a corpo de corte, e apenas contra oponentes usando armadura leve ou nenhuma armadura. Osteon e criaturas imunes a acertos críticos são imunes a este poder. Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.) *Pré-requisito: Foco em Arma com a arma utilizada.*

FRATURAR

Você pode gastar 2 PM e fazer um ataque corpo a corpo com redutor de -5. Se acertar, além de causar dano normal, você fratura um membro da criatura a sua escolha (Fortitude CD For evita a fratura).

Um braço quebrado causa redutor de -5 em todos os testes de perícias baseadas em Força, enquanto uma perna quebrada deixa o personagem lento. Multiplas fraturas são cumulativas (-10 em perícias para os dois braços e deslocamento reduzido a 0 para as duas pernas). Anote o dano de cada ataque com este poder separadamente; os efeitos de cada fratura terminam apenas quando o dano do ataque correspondente é curado.

Este ataque pode ser executado apenas com uma arma corpo a corpo de impacto. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a esta manobra. Criaturas com mais de dois braços/pernas sofrem redutores apenas quando resta apenas um ou nenhum membro intacto.

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.) *Pré-requisitos: For 2, Foco em Arma com a arma utilizada.*

Nota: Funciona com golens e osteon. Aliás, funciona com osteon que é uma beleza!

GUARDIÃO CINZENTO

Você pode sentir a presença de criaturas do tipo monstro dentro do alcance médio. Além disso, recebe +2 em todos os testes de resistência. *Pré-requisito: ser iniciado por outro Guardião Cinzento.*

MATADOR DE GIGANTES

Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e estas criaturas não recebem bônus por tamanho em manobras de combate contra você.

PANCADA ESTONTEANTE

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de impacto, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, o alvo fica desprevenido até o início de seu próximo turno. *Pré-requisitos: For 2, treinado em Luta.*

PIQUEIRO

Se estiver empunhando uma arma alongada, uma vez por rodada, sempre que um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar uma reação e 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo.

SEDE DE SANGUE

Para cada oponente que você matar (reduzir a 0 pvs ou menos) você recebe +1 em testes de ataque, até um máximo de +5. Estes bônus duram até o final da cena.

Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos

de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam mais cautelosos com você.)

PODERES DE DESTINO

ADESTRAR MONTARIA

Você pode trocar um dos benefícios concedidos por sua montaria por outro de uma outra montaria diferente. O mestre deve aprovar a troca e ela ainda deve fazer sentido (por exemplo, um cavalo comum não pode conceder deslocamento de voo). *Pré-requisito:* qualquer habilidade que forneça um aliado montaria.

ASAS DO DRAGÃO

Você desenvolve asas dracônicas e recebe deslocamento de voo igual à metade do seu deslocamento. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões. *Pré-requisitos:* Coração de Dragão, 7º nível de personagem.

CONHECIMENTO DRACÔNICO

Você recebe +2 em Misticismo e resistência a magia +2. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões.

Pré-requisito: Coração de Dragão.

CORAÇÃO DE DRAGÃO

Você recebe +2 PV e +2 PM. Além disso, para você, um dragão jovem conta como um único parceiro para seu limite de parceiros. *Pré-requisitos:* Car 2, 3º nível de personagem.

COMPETÊNCIA SERVIL

Você pode gastar 1 PM para somar um d4 ao resultado de qualquer jogada de d20 que realizar. Esse d4 aumenta em um passo sempre que seu bônus de treinamento aumenta, para d6 no nível 7 e para d8 no nível 11. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões. *Pré-requisito:* Coração de Dragão.

COVIL PORTÁTIL

Você desenvolve um segundo estômago, onde pode armazenar itens que engole. Esse estômago contém uma quantidade de

espaços igual ao seu Carisma. *Pré-requisito:* Coração de Dragão.

DIVIDIR FARDO

Sua Força é considerada o dobro do valor para capacidade de carga, mas pelo menos um terço do seu equipamento (em peso) deve ficar com sua montaria (podendo não estar disponível em momentos que o mestre decide que sua montaria não pode participar da cena). *Pré-requisito:* qualquer habilidade que forneça um aliado montaria.

DOIS COMO UM

Escolha duas perícias para cada nível de poder de sua montaria (exceto Luta ou Pontaria). Quando faz um teste de uma das perícias escolhidas enquanto montado, você pode gastar 2 PM para usar Cavalgar no lugar desta perícia. Sempre que sua montaria aumentar de nível de poder, escolha duas perícias adicionais. O mestre deve aprovar as perícias escolhidas e elas devem ser algo em que sua montaria poderia ser de alguma ajuda. *Pré-requisito:* Ginete.

EXPLORAR TEMORES

Você consegue perceber os piores temores de seu oponente, e usar esses receios contra ele. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para avaliar uma criatura que possa ver. Faça um teste de Intuição contra Vontade do alvo; se passar, você detecta algum medo ou receio profundo: antigo ferimento, técnica de combate falha, passado doloroso, a segurança de uma pessoa amada, segredo sombrio, uma fobia...

Após descobrir o medo, usá-lo contra o oponente requer comunicação verbal (uma ação livre). A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 15 + seu modificador de Carisma). Se falhar, o alvo fica abalado até o fim da cena. Se passar, fica imune a esse poder por 24h. Criaturas imunes ao medo são também imunes a este poder. Usar este poder é violação das Obrigações e Restrições de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah (ah vá) e Thyatis e dos Códigos de Honra do cavaleiro, do Herói do paladino e Código do samurai. Além disso, usar este poder em público impõe penalidade de -5 em testes de Diplomacia subsequentes. (Não, você não recebe bônus em Intimidar por lutar sujo, isso apenas faz com que os outros sejam

mais cautelosos com você.) *Pré-requisito:* Car 1, treinado em Intuição.

GARRAS DRACÔNICAS

Suas garras causam +1d6 pontos de dano. Esse dano é do mesmo tipo do sopro de energia do dragão ao qual você serve. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões. *Pré-requisitos:* garras, Coração de Dragão.

INSTINTO DRACÔNICO

Você recebe +2 em iniciativa e na margem de ameaça das suas garras. *Pré-requisito:* garras, Coração de Dragão.

MONTARIA APRIMORADA

Seu aliado do tipo montaria recebe um segundo tipo diferente, ganhando os bônus equivalentes. Por exemplo, se você tiver um Companheiro guardião, pode adicionar o tipo guardião a ele, tornando-o uma montaria guardiã que concede +2 na defesa, além dos bônus da montaria. *Pré-requisitos:* qualquer habilidade que forneça um aliado montaria, 9º nível de personagem.

PACTO ELEMENTAL

Você criou um vínculo mágico com uma criatura elemental primordial através de um ritual de magia. Em termos de jogo, ele é um aliado elemental de um tipo a sua escolha (veja a seguir). O elemental obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo. Você só recebe os benefícios de seu aliado elemental se puder evocá-lo. Elementais são um tipo especial de aliado que usam as seguintes regras:

- Para usar um aliado elemental você precisa primeiro gastar uma ação de movimento e 2 PM para evocá-lo. Para isso, você precisa de uma porção inerte do elemento relacionado para servir como meio, como por exemplo uma fogueira ou tocha para um elemental do fogo, ou uma poça d'água para um elemental da água. O elemental desaparece no final da cena.
- Em seu turno, você pode dar uma ordem para o elemental usando uma ação de movimento. As ações que cada elemental pode executar desta forma são apresentadas em sua descrição. Algumas destas ações têm um custo em PM que deve ser pago por você.

- Outros usos criativos para o aliado, como pedir que um elemental da água apague um incêndio ou que um elemental da terra erga algo pesado ficam a critério do mestre.

Água

Bolha. O elemental envolve seu corpo como uma bolha de água. Você recebe +4 na Defesa e pode respirar normalmente sob a água por uma rodada.

Empurrão Hidráulico (2 PM). O elemental dispara um jato de água pressurizado em um alvo em alcance curto. O alvo sofre 3d6 pontos de dano de impacto e fica caído (Ref CD atributo-chave de magias evita a condição).

Surfar. Você recebe deslocamento de natação 12m por uma rodada.

Ar

Barreira Eólica. Você recebe camuflagem contra-ataques à distância e +2 em Reflejos por uma rodada.

Conduzir ao Solo. Ao contrário de outras ações do elemental, esta é uma reação; você pode lançar Queda Suave, mas apenas em você mesmo.

Planar (2 PM). Você recebe deslocamento de voo 12m por uma rodada.

Fogo

Aura de Calor. Até sua próxima rodada, inimigos que terminarem seus turnos adjacentes a você sofrem 2d6+2 pontos de dano de fogo.

Chicote de Chamas (2 PM). O elemental acerta uma criatura em alcance curto com um jato de chamas que causa 4d6 pontos de dano de fogo (Ref CD atributo-chave de magias reduz à metade).

Labareda Propulsora. Você recebe +10 em testes de Atletismo para correr e saltar por uma rodada.

Terra

Arremesso de Rocha (2 PM). O elemental arremessa um pedregulho contra um alvo em alcance médio, causando 5d6 pontos de dano de impacto (Ref CD atributo-chave de magias evita).

Muralha. Você recebe resistência 10 a corte, impacto e perfuração por uma rodada.

Tunelar. Você recebe deslocamento de escalaada (12m) ou escavar (9m) por uma rodada.

Pré-requisito: 6º nível de arcanista ou druida.

SENHOR DOS CÉUS

Você recebe +5 na Defesa e em Reflexos se voou pelo menos 3m no último turno.

Pré-requisito: deslocamento de voo, Coração de Dragão.

SÉRVO DO OCASO

Você é imune à condição alquebrado. Quando obtém um acerto crítico, você pode gastar 1 PM para deixar o alvo lento por 1 rodada (CD Car). Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões.

Pré-requisito: Coração de Dragão.

SÉRVO DA PROTEÇÃO

Você recebe +5 PV e +2 na Defesa. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões.

Pré-requisito: Coração de Dragão.

SÉRVO DOS SÉGREDO

Você recebe +2 em Enganação, Furtividade e Ladinagem. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões.

Pré-requisito: Coração de Dragão.

SENTIDOS DRACÔNICOS

Você recebe +5 em Percepção e percepção às cegas. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões.

Pré-requisitos: Coração de Dragão, 7º nível de personagem.

SIM, AMO!

Você criou um vínculo mágico com um gênio menor, seja porque encontrou um objeto vinculado ou por conta de um ritual arcano. Em termos de jogo, é um aliado djinn de um tipo a sua escolha (veja a seguir). Você só recebe os benefícios de seu djinn se puder evocá-lo e passar em um teste de perícia definido pelo tipo de gênio.

Gênios são um tipo especial de aliado que usam as seguintes regras:

- Cada gênio está vinculado a um objeto de poder, como um instrumento musical, uma lamparina de óleo ou outro objeto pequeno.
- Um gênio manifesta seu poder concebendo a habilidade de lançar magias de até 2º círculo, arcanas ou divinas, pertencentes às suas escolas de domínio. Para isso, você deve fazer um pedido ao gênio e convencê-lo de que merece ser atendido.

• Fazer um pedido exige manusear o objeto de poder com as duas mãos, uma ação padrão (ou a execução da magia desejada, o que for maior) e um teste da perícia associada contra CD 20 + o custo em PM da magia. Se você passar, lança a magia (CD atributo-chave da perícia associada). Se falhar, você não convence o gênio e ele não irá mais atendê-lo pelo restante da cena. Cada novo desejo ao gênio no mesmo dia aumenta a CD do teste de perícia em +5.

• Quando faz um desejo, você pode usar quaisquer aprimoramentos da magia desejada, até um custo máximo igual ao seu bônus de atributo-chave da perícia associada. A CD para convencer o gênio aumenta em +1 por PM e você paga o custo em PM dos aprimoramentos.

• Para fazer um desejo, escolha uma magia arcana ou divina de até 2º círculo, pertencente a uma das escolas de domínio do gênio. Fazer isso é uma ação padrão (ou a execução da magia, o que for maior) e exige um sucesso em um teste da perícia apropriada (conforme o tipo de gênio) com CD 20 + custo em PM da magia. Quando faz um desejo, você pode usar quaisquer aprimoramentos da magia desejada, até um custo máximo igual ao seu bônus no atributo-chave da perícia associada.

Allaraz (luz)

Gênios da luz anseiam por proteger as obras dos deuses, escolhendo seus amos entre aqueles que abraçam tal devoção. São também aqueles que se regozijam com o uso da magia arcana para promover o bem.

Escolas. Abjuração e evocação (apenas efeitos de luz e cura).

Perícia associada. Nobreza. Você deve convencer o allaraz de que é uma criatura de grande valor e dignidade, que merece ser servida.

Dabbus (trevas)

Gênios das trevas são egoístas e odeiam todos os outros seres na existência, mas — como todos os gênios — estão presos à obrigação de servir seus mestres. Por isso aceitam amos que praticam o mal. Mesmo como servos, regozijam-se em espalhar maldade e destruição.

Escola. Necromancia.

Perícia associada. Intimidação. Você deve convencer o gênio de que é um grande vilão malvado, mesmo que esteja apenas fingindo.

Gizzehi (fogo)

Criados assim pelos deuses, gênios do fogo também precisam servir a mestres — caso contrário seus poderes diminuem gradualmente até sumir. Então eles o fazem, mas nunca de bom grado. São seres cheios de ressentimento, ansiosos por vingança contra seus amos, sempre buscando formas de trapacear seus acordos. Cumprem ordens, mas nunca sem um rosnar de raiva, nunca sem uma ameaça velada.

Escolas. Adivinhação e evocação (apenas efeitos de fogo)

Perícia associada. Atletismo. Você precisa convencer o gênio de que é mais poderoso do que ele e obedecê-lo é melhor do que o contrário.

Jairuan (ar)

Gênios do ar são pacifistas por natureza, buscam solucionar desavenças com diálogo, quase nunca recorrem à violência. Quando confrontados, preferem influenciar com encantamentos ou enganar com ilusões; são mestres em fazer com que seus oponentes destruam a si mesmos, atacando aliados ou caindo em armadilhas.

Escolas. Encantamento e ilusão.

Perícia associada. Intuição. Você deve convencer o gênio de sua capacidade de observar além de mentiras e disfarces.

Kemooz (terra)

A expressão sempre austera pode levar a pensar que estes gênios são sérios, mal-humorados, mas não é o caso. Mesmo que não sorriam tanto, kemooz têm o mesmo coração bondoso e generoso de seus irmãos. Têm imenso prazer em concluir uma obra que será desfrutada, e traga alegria a outros. São honrados, sinceros e bastante literais ao atender desejos, o que algumas vezes leva a erros de interpretação que podem ser divertidos ou trágicos.

Escola. Transmutação

Perícia associada. Fortitude. Você deve convencer o gênio de que é tão resiliente quanto a terra da qual ele extraí seu poder.

Yazzu (água)

Yazzu são bondosos e generosos como os outros gênios, mas também são aqueles que mais clamam por liberdade. Não ficam presos a um único amo por muito tempo, exceto quando se afeiçoam — ou quando forçados por seus códigos, então buscando formas de escapar. São também mais combativos, não raras vezes empunhando o tridente mágico em batalha para proteger seus mestres.

Escola. Evocação (apenas efeitos de água ou frio) e convocação.

Perícia associada. Iniciativa. Você deve provar ao gênio que é capaz de agir rapidamente quando necessário. *Pré-requisito:* treinado na perícia associada, 6º nível de personagem.

TREINAR MONTARIA

Se for uma montaria, seu aliado fornecido pelo poder Parceiro tem o nível de poder aumentado para veterano. A partir do 16º nível, você pode comprar esse poder uma segunda vez para aumentar o nível de poder do aliado montaria de veterano para mestre. *Pré-requisitos:* Parceiro (animal), 8º nível de personagem.

VIGOR DRACÔNICO

Você recebe +5 PV e +2 em Fortitude. Você sofre -1 nos testes de resistência contra habilidades de dragões. *Pré-requisito:* Coração de Dragão.

PODERES DE MAGIA

CARGA ELEMENTAL:

COMBUSTÃO DE MANA

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de fogo, seu mana começa a aquecer e você recebe uma carga elemental de combustão, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que pode lançar. Para cada carga de combustão acumulada, suas magias que causam dano de fogo causam um dado adicional do mesmo tipo, até um máximo de dados adicionais igual à quantidade de dados de dano original da magia (incluindo aprimoramentos). Você perde todas as cargas de combustão acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de combustão. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano de fogo, 6º nível de personagem.

CARGA ELEMENTAL:

CORROSÃO CONCENTRADA

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de ácido, seu mana se torna mais concentrado e você recebe uma carga elemental de corrosão, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. A CD para resistir às suas magias que causam dano de ácido aumenta em +1 para cada carga de corrosão acumulada. Você perde todas as cargas de corrosão acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de corrosão. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano de ácido, 6º nível de personagem.

CARGA ELEMENTAL: DÍNAMO MÁGICO

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano elétrico, você recebe uma carga elemental de energia, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. Para cada carga de energia acumulada, o custo total dos aprimoramentos de suas magias que causam dano elétrico é reduzido em -1 PM. Você perde todas as cargas de energia acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de energia. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano elétrico, 6º nível de personagem.

CARGA ELEMENTAL: VÉU DO INVERNO

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de frio, seu mana começa a esfriar e você recebe uma carga elemental de geada, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. Quando você lança uma magia que causa dano de frio, pequenos cristais de gelo se formam sobre seu corpo, fornecendo 5 PV temporários por carga de geada. Você perde todas as cargas de geada acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de geada. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano de frio, 6º nível de personagem.

CONFLUÊNCIA ELEMENTAL

Suas cargas elementais interagem entre si, criando um vínculo de poder elemental. Cargas diferentes passam a contar como cargas de um mesmo elemento para efei-

tos de bônus. Por exemplo, se tiver uma carga de combustão, uma carga de energia e uma carga de geada, sua próxima magia que cause dano elétrico, de fogo ou de frio causará três dados adicionais de dano, terá o custo total de seus aprimoramentos reduzido em -3 PM e concederá 15 PV temporários. Você ainda só pode ter um número total de cargas elementais ativas igual ao círculo máximo de magia que pode lançar. *Pré-requisitos:* dois poderes de carga elemental, 9º nível de personagem.

COZINHAR RECEITA MÁGICA

Você elevou o nível de sua alquimia mágica e é capaz de infundir propriedades de magia em suas criações culinárias. Para fazer uma receita mágica, você usa a mesma regra de fabricar poções (Tormenta20, pg 320) mas faz um teste de Ofício (culinária) ao invés do teste original, e o custo de fabricação aumenta para custo em PM da magia elevado ao quadrado x T\$25. Uma receita mágica pode ser consumida por até 4 criaturas médias, e todos que a consumirem recebem os efeitos da magia escolhida, mas isso precisa ser feito imediatamente depois que poção estiver pronta, e ela não pode ser armazenada. Caso a duração do efeito seja diferente de instantânea, é aumentada para 1 dia. *Pré-requisitos:* Habilidade de classe Alquimista Iniciado ou poder geral Preparar Poção, 6º nível de personagem.

DESTILAR SUBSTRATO

Você é capaz de extrair substratos alquímicos de criaturas e utilizá-los na manufatura de poções. Se tiver acesso ao corpo de uma criatura recém-abatida (menos de 2 horas), você pode fazer um teste de Sobrevivência (para animais, monstros e humanoides) ou Mistério (para construtos, dragões, espíritos e mortos-vivos) CD 12 + ND da criatura. Se passar, pode extrair o sangue (ou outra substância definida pelo mestre) da criatura para ser utilizado no preparo de poções, reduzindo o custo de fabricação em 1 PM para cada dois ND da criatura. Substratos de cada tipo de criatura afetam escolas de magia diferentes:

- **Animais.** Poções de Adivinhação e Encantamento.

- **Construtos.** Poções de Abjuração e Transmutação.
- **Espíritos.** Poções de Convocação e Ilusão.
- **Monstros.** Poções de Evocação.
- **Mortos-Vivos.** Poções de Necromancia.
Pré-requisitos: Habilidade de classe Alquimista Iniciado ou poder geral Preparar Poção, 4º nível de personagem.

EXPLOSÃO FULGENTE

Suas magias que causam dano de fogo recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, as chamas mágicas emitem um brilho intenso. Um alvo que falha no teste de resistência fica cego por uma rodada.

FRIO PENETRANTE

Suas magias que causam dano de frio recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, a magia cobre os alvos com cristais de gelo. Um alvo que falha no teste de resistência fica enredado por uma rodada.

GÊNESE ELEMENTAL

Escolha um tipo de dano entre entre ácido, eletricidade, frio e fogo. Suas magias que causam dano do tipo escolhido recebem um novo aprimoramento.

+3 PM: além do efeito normal, a magia também cria um grupo de 1d4 (+1 por círculo) elementais Pequenos em espaços desocupados adjacentes ao alvo ou dentro da área de efeito da magia, que permanecem até o fim da cena ou até serem reduzidos a 0 PV. Você pode usar uma ação de movimento para fazer os elementais se moverem (deslocamento voo 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar 1d6 pontos de dano do tipo da magia a criaturas adjacentes. Os elementais têm 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência, falham automaticamente em qualquer teste oposto e são imunes a atordoamento, dano do seu elemento, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, ilusão, paralisia, sono e veneno. Usos criativos para elementais criados fora de combate ficam a critério do mestre.

RAIOS E TROVÕES

Suas magias que causam dano elétrico recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, a magia irrompe em um trovão retumbante. Um alvo que falha no teste de resistência fica caído.

VAPORES TÓXICOS

Suas magias que causam dano de ácido recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, a magia exala gases nocivos. Um alvo que falha no teste de resistência fica enjoado por uma rodada.

PODERES CONCEDIDOS

ARMA DE MÓRTÉ

RAGNAR

Você pode gastar 1 PM para imbuir uma arma que estiver empunhando com energia sombria até o fim da cena. A arma causa +2 pontos de dano de trevas. Sempre que você reduzir um inimigo a 0 PV ou menos com a arma, esse bônus aumenta em +1 (aumento máximo limitado por sua Força). *Habilidade mágica.*

AURA BÉLICA

KEEN

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura belicosa com 9m de raio e que dura até o fim da cena. Cada criatura que entrar na aura ou começar seu próprio turno dentro dela deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, ataca a criatura mais próxima com quem tiver a categoria de atitude mais baixa — priorizando ataques e magias com efeito de alvo, ao invés de área. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia. *Habilidade mágica.*

CURA DESAFIADORA

KEEN

Em seu apreço pela violência, Keenn despreza poderes de cura. Seus devotos que usam tais magias o fazem desafiando abertamente a vontade de seu deus. Quando lança uma magia de cura, você pode gastar +2 PM para que isso não viole suas Obrigações & Restrições.

DESPREZAR CURA

KEEN

Você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com armas para cada círculo

de magias que puder conjurar. Entretanto, você não recupera pontos de vida por nenhum efeito, exceto descanso.

GINETE ALTIVO

A SOMBRA

Enquanto está montado sobre um cavalo, você recebe +2 em testes de ataque e em Cavalgar. Além disso, você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair do cavalo quando sofre dano e não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado em cavalos. Este poder conta como o poder Ginete para efeitos de pré-requisitos de outras habilidades.

INVESTIDA TEMPESTADE A SOMBRA

Quando faz uma investida, você pode gastar 2 PM para cobrir seu corpo com eletricidade. Se fizer isso, seu ataque causa +2d8 pontos de dano de eletricidade. Além disso, criaturas adjacentes ao caminho que você percorrer na investida sofrem 2d8 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1 rodada (Ref CD Sab reduz à metade e evita a condição).

LEGIÃO TAPISTANA

TAURON

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 legionários defensores em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os legionários andarem (com deslocamento 6m). Cada legionário fornece um bônus cumulativo de +2 na Defesa de um aliado do qual esteja adjacente. Cada vez que um ataque contra uma criatura defendida por um legionário erra, um dos legionários defendendo essa criatura desaparece. Os legionários têm For 2, Des 0, Defesa 19, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oponente. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os legionários não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre. *Habilidade mágica.*

LIBERDADE IRRESTRITA

A SOMBRA

Você recebe +2 em testes de manobra para evitar ser agarrado e de resistência contra efeitos mentais, de medo, de metamorfose e de movimento. Além disso, se falhar num desses testes, pode rolá-lo novamente. Se ainda assim falhar, no início de cada um de seus turnos pode rolar esse teste novamen-

te, como uma ação livre e com um bônus cumulativo de +2, até se libertar.

MÚSCULOS DIVINOS

TAURON

Você pode gastar 1 PM para receber +2 em Força por uma rodada.

PROTEGER OS FRACOS

TAURON

Você pode gastar 2 PM para fornecer +2 na Defesa e em testes de resistência de um aliado em alcance curto até o fim da cena, ou até você usar esta habilidade novamente em outro aliado, o que acontecer primeiro.

RESISTIR À MORTE

A SOMBRA

A sombra não quer que você se vá antes de sua sombra ser consumida, e a dos seus companheiros e a do mundo. Uma vez por semana, quando está no corredor da morte, a sombra te concede um ponto de sombra adicional para refazer o dado de sorte caso necessário. Esse ponto adicional é o primeiro a ser utilizado e some ao fim da cena.

SALTO ANURÍDEO

A SOMBRA

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para saltar 9m em qualquer direção. Se terminar o salto em alcance corpo a corpo de uma criatura e atacá-la no mesmo turno, você recebe os benefícios e as penalidades de uma investida e sua arma causa um dado extra de dano do mesmo tipo durante esse ataque. Você pode aprender Primor Atlético como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em -1 PM. *Habilidade mágica.*

SEDE DE BATALHA

KÆN

Se estiver em um combate, você ganha 1 PM temporário no início de cada turno seu. A cada cena, você pode ganhar um número máximo de pontos de mana com este poder igual ao seu nível. Para este poder, um “combate” é qualquer situação de violência real. Atacar um amigo em uma luta controlada não é um “combate”. Massacrar plebeus indefesos, sim.

SOMBRA IRRESTRITA

A SOMBRA

Você é capaz de utilizar sua própria estamina para negociar com a sombra. Uma vez por dia, você pode pedir um favor d'A Sombra sem gastar seus PS, utilizando sua mana no lugar dos pontos de sombra. Para cada ponto de sombra é necessário gastar 5 PM. Além disso, uma vez por semana, você pode abrir mão dos benefícios de um descanso longo para recuperar 2 PS.

TOQUE DA RUÍNA

Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para causar 2d12 pontos de dano de trevas em uma criatura ou objeto em alcance de toque (Fort CD Sab reduz à metade). Se o alvo for reduzido a 0 PV ou menos por esse poder, ele vira pó e você recebe PV temporários em valor igual ao dano causado. Você pode aprender Desintegrar como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em -1 PM. *Habilidade mágica.*

ESCOLA DE COMBATE

Apresentadas pela primeira vez no Manual do Combate de Tormenta RPG, as escolas podem ser encaradas como uma evolução dos estilos: representam uma maneira mais específica e até mais eficiente de lutar, mas demandam pré-requisitos mais complexos, por isso é muito difícil que o mesmo personagem conheça mais de uma escola de combate.

Em termos de regras, escolas de combate são consideradas poderes de combate. Entretanto, não é possível usar mais de uma escola ao mesmo tempo (um personagem que conheça mais de uma escola deve declarar, no início de seu turno, qual escola usará até seu próximo turno).

ARQUEARIA DE LARJANDHAS

O mais famoso estilo de arquearia élfica, batizado em homenagem de um dos maiores heróis da história de Lamnor, ainda que não existam registros de que seja mesmo seu criador. Adeptos dessa escola são capazes de atingir alvos tão difíceis com suas flechas que muitos acreditam, erroneamente, que se tratam de arqueiros arcânicos.

Quando usa Mira Apurada com uma arma de disparo com a qual possua Foco em Arma, além dos benefícios normais, seus ataques com essa arma ignoram bônus em Defesa por cobertura, reduzem a chance de falha por camuflagem (incluindo camuflagem total) em 20% e ignoram até 5 pontos da resistência a dano do alvo.

Pré-requisitos: Estilo de Disparo, Foco em Arma (uma arma de disparo), Mira Apurada.

CAMINHO PACIFICADOR

Dentro da igreja de Lena, os pacificadores são conhecidos como o braço militar da igreja. São raros, incluindo entre seus membros principalmente paladinos da Deusa da Vida e mercenários arrependidos resgatados de campos de batalha. Usam seu conhecimento da guerra para trazer a paz.

RAGNAR

Você recebe +5 em testes para fazer manobras com ataques desarmados. Além disso, não sofre penalidades no ataque quando faz um ataque desarmado sob o efeito de Combate Defensivo.

Pré-requisitos: Ataque Piedoso, Combate Defensivo, Estilo Desarmado (ou Briga).

CENTURIÃO DE TAURON

O estilo de combate disciplinado e eficiente dos exércitos de Tapista sempre foi temido e respeitado em toda Arton. Após a queda do Império de Tauron, muitos legionários se espalharam pelo Reinado e além, levando consigo os segredos dessa escola de luta e adotando novos pupilos que julgam fortes o suficiente para aprendê-la.

Sempre que ataca um alvo usando seu Ataque com Escudo, você pode usar Pancada Estonteante pagando 1 PM (em vez de 2 PM). Além disso, seu bônus de dano concedido por Brecha da Guarda aumenta para +2d6.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo, Brecha da Guarda, Pancada Estonteante.

CHEIRO DO MEDO

Entre os duyshidakk, o mundo que deveria ser não é um objetivo, é um modo de vida. Essa filosofia se traduz em uma escola de combate extremamente pragmática, voltada para se aproveitar de qualquer vantagem e terminar lutas o mais rápido possível.

Você aumenta em um passo o dano dos seus ataques desarmados no primeiro turno de um combate. Além disso, você recebe +5 em ataques contra oponentes vulneráveis, caídos ou sob um efeito de medo.

Pré-requisitos: treinado em iniciativa, Estilo Desarmado (ou Briga), Presença Aterradora, Reflexos de Combate.

CORAÇÃO DA MONTANHA

Os anões de Doherimm são conhecidos por sua maestria de machados e martelos. Porém, na longa guerra contra os trolls nobres, às vezes os valorosos filhos de Khalmyr e Tenebra precisavam lutar sem suas ferramentas preferidas. O último recurso de um anão precavido, quando afastado da disciplina de sua unidade e das suas armas ancestrais, são seus punhos duros como pedra e sua força de vontade inquebrantável, nascida da teimosia dos longevos.

Você recebe +2 no dano dos seus ataques desarmados quando está com metade dos seus pontos de vida ou menos. Além disso, quando faz um ataque desarmado contra um oponente

que não esteja adjacente a nenhum aliado seu, você recebe redução de dano 10 contra aquele oponente.

Pré-requisitos: Estilo Desarmado (ou Briga), Vitalidade, Vontade de Ferro.

ESCUDO DA LUZ

Os cavaleiros da luz prezam suas espadas como representantes de seu dever, especialmente quando são relíquias de Khalmyr. Depois da Guerra Artoniana, porém, muitos membros da ordem têm estudado um estilo de combate alternativo, baseado apenas no uso do escudo e das mãos nuas.

Aumente em um passo o dano do seu escudo quando fizer um ataque com escudo no mesmo turno que tiver acertado um ataque desarmado. Além disso, você pode arremessar seu escudo como se fosse uma arma de arremesso com alcance curto. Quando ataca com seu escudo dessa forma, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, após o ataque o escudo ricocheteia e volta para sua mão (pegá-lo é uma reação).

Pré-requisitos: Ataque com Escudo, Estilo de Arma e Escudo, Estilo Desarmado (ou Briga).

FOLHA NO VENTO

A tranquilidade que imperava no auge de Lenórienn levou ao desenvolvimento de uma série de artes marciais. Muitas foram inspiradas na observação dos fenômenos da natureza. A escola da Folha no Vento adota esses princípios, cruzando o ar com velocidade variável e passando despercebido por seus inimigos. Você recebe +5 em Acrobacia. Além disso, quando usa Acrobacia com sucesso para passar por um inimigo, esse inimigo é considerado desprevenido contra seu próximo ataque desarmado.

Pré-requisitos: treinado em Acrobacia, Acrobático, Estilo Desarmado (ou Briga), Reflexos de Combate.

GARRA DO DRAGÃO

Muito comum em Khubar, nas Montanhas Uivantes e em Sckharshantallas, esse estilo de luta emula o poder de um dragão através do combate desarmado. Seus usuários formam garras com as mãos e conseguem, com ferocidade e pujança inigualáveis, despedaçar seus oponentes como se estivessem armados. Você pode causar dano por corte ou perfuração em vez de impacto com seus ataques desarmados. Além disso, quando faz um ataque desarmado com Ataque Poderoso, sua margem de crítico e seu multiplicador de crítico aumentam em 1.

Pré-requisitos: Ataque Poderoso, Estilo Desarmado (ou Briga), Foco em Arma (ataque desarmado).

QUEBRA-MONTANHAS

Desenvolvida pelos membros das guildas caçadoras de monstros das Sanguinárias, essa escola visa igualar o nível de poder bruto do lutador com o das enormes feras que ele enfrenta, usando armas enormes capazes de nocautear monstros gigantes. Quando usa uma arma apropriada para uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua, seu bônus de dano concedido por Matador de Gigantes muda para +2d6 para cada categoria de tamanho do alvo acima de Médio — +2d6 para um alvo Grande, +4d6 para Enorme e +6d6 para Colossal. Além disso, quando usa Ataque Pesado contra uma criatura Grande ou maior, você recebe +5 nos testes para derrubar ou empurrar.

Pré-requisitos: Ataque Pesado, Ataque Poderoso, Empunhadura Poderosa, Matador de Gigantes.

RELÂMPAGO DE AÇO

Muitos mistérios rondam a origem dessa escola. Rumores dizem que foi criada por um clã de assassinos em Ahlen, enquanto outros sussurram sobre uma sociedade secreta de esgrimistas que buscam a técnica perfeita para acabar com um duelo em um único golpe.

Uma vez por rodada, quando ataca com uma arma leve corpo a corpo que tenha sacado imediatamente antes do ataque, você pode gastar 3 PM. Se fizer isso, você dobra os bônus recebidos por Ataque Preciso (caso se apliquem) e multiplica seu bônus de Destreza no dano em caso de acerto crítico. Uma criatura atacada desta forma fica imune a este poder até o fim da cena.

Pré-requisitos: Acuidade com Arma, Ataque Preciso, Saque Rápido.

EQUIPAMENTOS

NOVAS ARMAS

Nova Habilidade de Armas: Híbrida

Uma arma híbrida possui dois ou mais modos de uso. Quando usa a arma, você considera apenas as características do modo que está usando e aplica apenas habilidades e efeitos que afetem este modo. Trocar de modo é uma ação de movimento (ou livre, se você tiver Saque Rápido). Aplicar

Armas Símples	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a corpo — Leve						
Porrete	T\$ 2	1d6	X2	—	Impacto	1
Corpo a corpo — Uma Mão						
Machado de lenha	T\$ 15	1d6	X3	—	Corte	1
Ataque à Distância — Uma Mão						
Zarabatana	T\$ 5	1d3	X2	Curto	Perfuração	1
Armas marciais	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a corpo — Leve						
Neko-te	T\$ 10	1d4	19	—	Corte	1
Corpo a corpo — Uma Mão						
Gládio	T\$ 12	1d6	19/x3	—	Perfuração	1
Lâmina de Espinhos	T\$ 6.000	1d8	19	—	Corte	1
Corpo a corpo — Duas Mãos						
Tetsubo	T\$ 20	2d6	19/x3	—	Impacto	2
Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a corpo — Leve						
Wakizashi	T\$ 75	1d6	19	—	Corte	1
Corpo a corpo — Uma Mão						
Açoite Finntroll	T\$ 30	1d8	X2	—	Corte	1
Atigili	T\$ 150	1d8	19	—	Corte	2
At'mokhet	T\$ 180	1d8	19/x3	—	Corte	2
Cajado de Batalha	T\$ 10	1d8/1d8	X2	—	Impacto	2
Espada Vespa	T\$ 75	2d4	18	—	Corte ou Perfuração	1
Mordida do diabo	T\$ 30	1d4	X2	—	Perfuração	1
Pistola Punhal	T\$ 300	**	**	**	Perfuração	1
Presa da serpente	T\$ 1.000	1d8	17	—	Corte	1
Corpo a corpo — Duas Mãos						
Lança de fogo	T\$ 25	1d12	X3	—	Impacto	1
Ataque à Distância — Leve						
Shuriken	T\$ 1	1d4	X2	—	Perfuração	0,5
Ataque à Distância — Uma Mão						
Arpão	T\$ 30	1d10	X3	—	Perfuração	1
Ataque à Distância — Duas Mãos						
Balestra	T\$ 150	1d12	19	—	Perfuração	2
Armas De Fogo*	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Ataque à Distância — Leve						
Traque	T\$ 75	2d6	19/x3	—	Perfuração	1
Maça de guerra	T\$ 25	1d12	X3	—	Perfuração	1
Ataque à Distância — Uma Mão						
Pistola-Tambor.	T\$ 2.100	2d6	19/x3	—	Perfuração	1
Ataque à Distância — Duas Mãos						
Arcabuz	T\$ 800	2d10	19/x3	Médio	Perfuração	2
Bacamarte	T\$ 450	4d6	19/x3	Especial	Perfuração	2
Bazuca	T\$ 1000	Especial	X4	Médio	Perfuração	2

*Todas as armas de fogo usam balas (veja Tormenta20, p. 151) como Munição

** Veja a descrição da arma.

melhorias e encantos em uma arma híbrida custa o dobro do preço em tibares.

Açoite Finntroll. Feito de tiras de couro com farpas de aço nas pontas, é também um instrumento de tortura. Uma criatura que sofra dano do açoite sofre -2 em testes de perícia e rolagens de dano por 1 rodada (metabolismo).

Arcabuz. Versão mais pesada e mais potente do mosquete. Por seu peso e recuo, é uma arma desbalanceada. Recarregar um arcabuz é uma ação padrão.

Arpão. Instrumento de pesca convertido em arma, esta haste tem rebarbas em uma extremidade e uma corda na outra. Se causar dano com um ataque, o arpão fica preso no alvo. Enquanto você segura a corda, sempre que o alvo se move, você pode fazer um teste de Força oposto. Se você vencer, o alvo só pode se mover até o limite da corda (9m). Ele pode se soltar gastando uma ação de movimento, mas perde 1d10 PV. O arpão é uma arma de arremesso; pode ser usado como arma corpo a corpo, mas com penalidade de -5 no teste de ataque. Esta arma é permitida para devotos do Oceano e se beneficia de poderes concedidos que afetam essas armas.

At'mokhet. Esta arma pode ser usada para atacar alvos a até 4,5m de distância, e capaz de se enroscar nas mãos, pernas ou armas de seus adversários. A at'mokhet é uma arma ágil e versátil, que fornece +2 em testes para derrubar ou desarmar. Entretanto, devido ao movimento errático de sua lâmina segmentada, falhar por 5 ou mais em um teste de ataque com essa arma causa 1d4 pontos de dano de corte em seu usuário.

Atigili. O atigili é uma concha afiada que pode ser empunhada de forma ofensiva ou defensiva, apontando a borda ou a parte chata para o oponente. Em sua forma defensiva, não pode ser usada para realizar ataques mas concede um bônus de +1 na Defesa, cumulativo com armaduras e escudos. Trocar de empunhadura é uma ação de movimento, ou uma ação livre se o usuário tiver o poder Saque Rápido.

Bacamarte. Esta arma de fogo tem boca larga, capaz de espalhar a munição como um cone de 6m (seu alcance máximo). Para atacar, faça um ataque à distância e compare com a Defesa de cada criatura na área. Recarregar exige uma ação completa e 2 balas.

Balestra. A balestra é uma versão mais robusta da besta pesada, que utiliza um sistema de catracas reguláveis para armar seu arco. Esse sistema permite que usuários mais fortes apliquem mais tensão à arma; ao

contrário de outras armas de disparo, você aplica sua Força a rolagens de dano com uma balestra. Esta arma é muito pesada e complexa para ser usada sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica. Recarregar uma balestra é uma ação padrão.

Bazuca. Este item é alvo de muitos boatos. Alguns dizem que foi uma arma desenvolvida pelo mestre armeiro Ingram Brassbones. Outros apontam que é uma aplicação marcial de ferramentas duyshidakk. O que praticamente todos concordam é se tratar de uma arma grande, barulhenta, desajeitada e muito pouco prática... mas extremamente letal. Uma bazuca requer o uso das duas mãos, tem alcance médio e usa bombas como munição. Um acerto causa 2d8 de dano de perfuração e a explosão da bomba. Um alvo atingido sofre -2 em seu teste de Reflexos contra a explosão ou -5 no caso de um acerto crítico. Recarregar uma bazuca requer duas ações completas.

Cajado de Batalha. Um cajado reforçado com chapas de metal nas pontas. Uma arma discreta, usada por andarilhos que não querem levantar suspeitas. O cajado de batalha é uma arma dupla.

Espada Vespa. Esta arma estranha é feita com três ferrões de vespas gigantes, presos a uma estrutura de ossos em forma de "H". Pode-se pressionar a empunhadura para unir os ferrões, como uma arma de corte; ou separá-los, para dano de perfuração.

Gládio. Espada de lâmina curta, mas pesada, sem guarda. A ponta é muito afiada, capaz de infligir ferimentos precisos e letais. É uma das armas padrão dos legionários do Império de Tauron.

Lâmina de Espinhos. Esta arma, feita de material vegetal, é extremamente afiada, com vários espinhos curtos e resistentes que crescem ao longo de sua lâmina. Ela conta como uma espada longa que fornece +5 em suas rolagens de dano. Entretanto, ela requer cuidados diários, que incluem meio litro de água e pelo menos duas horas de luz do sol direta. Sem isso, ela começa a murchar, diminuindo seu bônus em rolagens de dano em -1 para cada dois dias sem cuidados. Se o bônus chegar a zero, a espada morre e apodrece. A lâmina de espinhos não pode receber modificações ou encantos.

Lança de Fogo. Esta arma é formada por um longo cano com uma corona de madeira e uma lâmina pontiaguda em sua extremidade. A lança de fogo é uma arma híbrida que pode ser usada em dois modos: como uma arma corpo a corpo alongada (dano 1d10, crítico x3) ou como

uma arma de fogo (dano 2d8, crítico 19/x3, alcance médio). Quando faz um ataque com a lança de fogo em modo corpo a corpo, você pode acionar seu mecanismo para disparar a bala; se acertar, causa +2d8 pontos de dano. Quando faz um ataque com ela em modo arma de fogo contra um oponente adjacente, você causa +1d8 pontos de dano. Para atacar com ela como arma de fogo, você deve também ter proficiência em armas de fogo, ou é considerado não proficiente na arma. Recarregar a lança de fogo é uma ação padrão.

Maça de Guerra. Uma versão mais perigosa da maça comum, com uma cabeça formada por grandes placas de metal. O peso da maça de guerra torna seu golpe poderoso, mas desajeitado, fazendo com que ela seja uma arma desbalanceada. Além disso, uma maça de guerra é muito pesada e desequilibrada para ser usada sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica.

Machado de Lenha. Uma ferramenta comum. Sua lâmina projetada para cortar madeira rígida é capaz de ignorar 5 pontos de RD de objetos e construtos.

Mordida do Diabo. Esta arma é formada por um aparato em forma de mandíbula preso a uma empunhadura. A mandíbula pode ser usada para agarrar e, graças a uma longa corrente, pode se destacar do cabo e alcançar alvos a até 3m. Por exigir movimentos precisos e coordenados, é uma arma exótica. A mordida pode ser feita de metal, mas ossos e dentes de feras aquáticas também são usados. É uma arma ágil e versátil, fornecendo +2 em testes para agarrar e desarmar.

Neko-te. Uma luva com garras metálicas na palma e no dorso. Fornece +2 em testes de Atletismo para escalar e conta como uma mão livre para isso. Além disso, se você estiver usando duas neko-te, seu deslocamento ao escalar aumenta em +1,5m.

Pistola Punhal. Esta arma é formada por uma lâmina pontiaguda com um mecanismo acoplado que armazena uma bala. A pistola-punhal é uma arma híbrida que pode ser usada em dois modos: como uma arma corpo a corpo ágil (dano 1d6, crítico 18) ou como uma arma de fogo (dano 2d6, crítico 19/x3, alcance curto). Quando faz um ataque com a pistola-punhal em modo corpo a corpo, você pode acionar seu mecanismo para disparar a bala; se acertar, causa +2d6 pontos de dano. Para atacar com ela em modo arma de fogo, você deve também ter proficiência em armas de fogo, ou é consi-

derado não proficiente com ela. Recarregar a pistola-punhal é uma ação padrão.

Pistola-Tambor. Esta arma de fogo possui um tambor giratório que armazena 4 munições. Esse tambor é parte de um mecanismo complexo e por isso conta como uma melhoria para a arma. Recarregar uma pistola-tambor é uma ação completa.

Porrete. Um pedaço sólido de madeira, coberto por uma camada grossa de lã. Um porrete causa dano não letal.

Presas de Serpente. Espada de obsidiana, um vidro vulcânico negro formado quando a lava esfria rapidamente. Por sua origem, as voracis acreditam que esse material é uma dádiva da Divina Serpente. Mais afiada que o aço, causa ferimentos terríveis; em um acerto crítico, o dano aumenta em um passo (antes de ser multiplicado). Uma presa de serpente não pode receber a melhoria material especial e exige treinamento especial para ser empunhada sem quebrar, por isso é uma arma exótica. É uma arma ágil.

Shuriken. Pequenos projéteis metálicos para arremesso, em forma de estrelas ou dardos. Uma vez por rodada, quando ataca com uma shuriken, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional de shuriken contra o mesmo alvo. Se tiver Arremesso Múltiplo, em vez disso você não paga PM para usar esse poder.

Tetsubo. Uma versão mais pesada e sofisticada do tacape, geralmente reforçado com anéis metálicos, rebites e/ou cravos. É uma arma versátil, fornecendo +2 em testes para derrubar ou empurrar.

Traque. Esta arma, feita com sucata e materiais de segunda mão, é suscetível a falhar nos piores momentos. Se errar um ataque com um resultado ímpar no d20, ela é avariada. Recarregá-la é uma ação padrão.

Wakizashi. Versão mais curta da katana. Juntas, katana e wakizashi formam o daisho, símbolo da nobreza imperial em Tamu-ra. Alguns samurais e nobres carregam a wakizashi como peça simbólica, enquanto outros a usam como arma secundária. Um personagem que esteja empunhando uma katana e uma wakizashi não sofre a penalidade de -2 por usar os pode-

res Ambidestria, Dois Céus ou Estilo de Duas Armas com essas armas.

Zarabatana. Pequeno tubo oco usado para disparar dardos. Causa dano mínimo, mas é excelente para inocular venenos; a CD para resistir ao veneno dos dardos aumenta em +2. Um pacote de munição contém 20 dardos, custa T\$ 2 e ocupa 0,5 espaço.

NOVAS ARMADURAS E ESCUDOS

Armadura de Ossos. Os nezumi e outros povos são conhecidos por produzir estas armaduras sinistras. Combinando um aspecto assustador e energias negativas de ossadas, esta armadura fornece +1 em Intimidação e na CD de seus efeitos de medo (cumulativo com a melhoria macabra).

Armadura de Quitina. Feita com carapaças selecionadas de grandes insetos, esta

armadura dos povos-trovão é mais leve que suas contrapartes metálicas. Embora seja uma armadura pesada, não reduz o deslocamento do usuário.

Escudo de Couro. Por sua leveza, este escudo é popular entre velocis e ubaneri. É feito com uma armação de madeira esticando uma membrana de couro (ou outro material flexível) e amarrado ao braço, impedindo o uso dessa mão. Contra-ataques à distância, o bônus na Defesa do escudo aumenta em +2. Entretanto, ele é muito leve para ser usado como arma.

Veste de Teia de Aranha. Feita com teia de aranha gigante, esta veste é cinza-escura, maleável e silenciosa, mas também forte como aço. Fornece +5 em Furtividade, mas não pode receber a melhoria material especial.

Armaduras Leves	Preço	Defesa	Penalidade	Espaços
Armadura de Ossos	T\$ 120	+3	-2	2
Veste de teia de aranha	T\$ 3.000	+4	0	2
Armaduras Pesadas	Preço	Defesa	Penalidade	Espaços
Armadura de quitina	T\$ 350	+7	-3	5
Espaços	Preço	Defesa	Penalidade	Espaços
Escudo de couro	T\$ 3	+1	-1	1

ITENS GERAIS

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Caixa de Voz. Este complexo mecanismo tem 1d4 cargas: quando usa uma habilidade de bardo ou nobre com alcance curto ou médio, você pode gastar uma carga para aumentar seu alcance em um passo. Segredo de engenharia da Supremacia Purista, este item não pode ser fabricado, sendo encontrado apenas nos destroços de corcéis e carroagens de comando.

Corda de Teia. Feita de teia de aranha gigante, esta corda de 10m funciona como uma corda normal, mas é mais resistente. Arrebentá-la exige 5 pontos de dano de corte ou um teste de Força (CD 28).

Dente de Wisphago. Um dente de wisphago pode ser vestido como um amuleto.

Quando faz um teste de resistência contra

uma magia arcana, você pode gastar o amuleto para rolar novamente esse teste com um bônus de +2. Uma vez ativado, o amuleto se desfaz. Um dente de wisphago não pode ser fabricado.

Gema de Força. Parte de certos engenhos da Supremacia, esta gema tem 1d4 cargas. Empunhando a gema, você pode gastar uma ação padrão e uma carga para produzir um domo semelhante ao efeito básico da magia Campo de Força. Alternativamente, quando lança essa magia, você pode empulhá-lo e usar uma carga para reduzir seu custo em -2 PM. Encontrada nos destroços de corcéis e carroagens de comando, esta gema não pode ser fabricada.

Semente-espada. Essa semente verde de formato losangular é leve e resistente, tendo de 3 a 5 cm de comprimento, e é vendida em sacos com 10 unidades que ocupam

Um espaço cada. Você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para energizar a semente e lançá-la ao chão, fazendo brotar quase instantaneamente uma espada curta ou longa, dependendo do tipo de semente. A espada fornece +1 em testes de ataque e conta como uma arma de madeira para efeitos como a magia Armamento da Natureza. Ela dura até o final do dia, quando murcha e resseca, sendo destruída. Os preços listados são para Lysianassa; fora da cidade-floresta, sacos de semente-espada podem alcançar preços bem mais elevados. *Preço: T\$ 30 (semente de espada curta) e T\$ 50 (semente de espada longa).*

FERRAMENTAS

São todos os itens comuns que afetam diretamente testes, como por exemplo todos os kits (que cancelam as penalidades de -5 das perícias, essencialmente concedendo um bônus de +5) e itens que concedem bônus fixos, como a barraca (+2 em testes de Sobrevivência para acampar) e o pé de cabra (+5 em testes de Força para arrombamento forçado).

MPP. Esse bastão de ferro denso tem um conjunto de engrenagens e mecanismos que permite reconfigurar suas várias peças entre duas funções: arma e ferramenta. Como arma, a MPP conta como uma espada curta e, como ferramenta, conta como um kit de Ofício (definido em sua fabricação). Mudar sua configuração é uma ação padrão. Uma MPP pode receber melhorias tanto de armas quanto de ferramentas.

VESTUÁRIO

Botas. Calçados resistentes e confortáveis, fornecem +1 em testes de Atletismo para correr.

Capa. Feita com couro resistente para proteger o usuário do sol e da chuva. Pode vir com ou sem capuz. Fornece +2 em testes de resistência contra efeitos do clima.

Chapéu. Fornece +1 em uma perícia baseada em Carisma, escolhida no momento da fabricação. A aparência do chapéu geralmente está ligada à perícia. Por exemplo:

uma bandana com pintura de caveira que da +1 em intimidação.

Colete à prova de balas. Essa chapa de metal desajeitada e acolchoada é um item de vestuário que pode ser combinado com qualquer armadura em um processo equivalente a vestir uma armadura leve. O colete aumenta a penalidade de armadura em -2 e concede redução 10 contra perfuração, mas não fornece proteção contra acertos críticos. Quando reduz dano de perfuração em uma cena, precisa ser consertado (veja a perícia Ofício) antes de oferecer redução de dano novamente.

Garra Feroz. Estas pinças de insetos gigantes, presas com tiras de couro, funcionam como uma manopla (Tormenta20, p. 159), mas seus benefícios também se aplicam a uma garra ou a uma arma natural de um personagem sob efeito de habilidades como Forma Selvagem.

Luvas. Um par de luvas reforçadas que fornece +1 em testes de Atletismo para escalar.

Manopla explosiva. Essa manopla inclui um mecanismo de disparo, ativado com o impacto de um golpe particularmente poderoso. Quando o usuário obtém um acerto crítico com um ataque desarmado, causa +2d6 pontos de dano de impacto. A manopla carrega apenas um tiro por vez e deve ser recarregada como uma ação completa antes de ser usada novamente. Funciona como uma manopla normal. Vestuário,

Manto de mago. Um tecido reforçado que cobre todo o corpo, geralmente de cores bufantes e muito usado por conjuradores. Fornece +2 em testes de concentração para magias.

Manto do Mantor. Este manto, feito a partir do couro de um mantor, oferece parte de sua furtividade. Na escuridão completa fornece camuflagem total, mesmo contra criaturas que vejam no escuro.

Manto Pesado. Estas vestes pesadas com um grande capuz oferecem proteção contra o sol e contra claridade em excesso. Você recebe imunidade a condição ofuscado e,

mesmo durante o dia, não é considerado sob luz solar ou semelhante.

Sobreiro. Tipo de chapéu com abas muito largas, comum nas proximidades de Smokestone. Fornece resistência a efeitos de sentidos +2.

Traje Selako. Feito com couro de selako, este traje fornece parte das capacidades desses predadores. Você recebe +2 em testes de Atletismo para nadar e +3m em seu deslocamento de natação.

ESOTÉRICOS

Ankh Solar. Este item raro é encontrado em corpos embalsamados no Deserto da Perdição. Pode ser usado como arma leve simples corpo a corpo (dano 1d6, crítico 19, corte). Suas magias que tenham testes de resistência recebem o seguinte aprimoramento: +2 PM. Além do normal, criaturas que falham na resistência não podem recuperar PV por 1 rodada.

Carrilhão Consagrado. Um tipo sino que produz um som peculiar, aumentando a CD de suas magias divinas em +1. Magias divinas lançadas em alvos que sejam devotos de outros deuses têm sua CD aumentada em +2.

Estola Clerical. Uma faixa adornada com símbolos divinos usada ao redor do pescoço, que pende pelos ombros até a cintura. Suas magias divinas que concedem bônus têm seu valor aumentado em +1 em alvos que não são devotos de outros deuses, e +2 em alvos devotos do mesmo deus que o você (exceto você mesmo).

Ostensório Santificado. Essa obra de arte dedicada à um deus, geralmente na forma de um bastão ou cetro, fornece um dado adicional do mesmo tipo para magias divinas. Dependendo da divindade, afeta magias de cura ou magias que causam dano de trevas (escorlhido do momento da fabricação).

Tomo de Guerra. Quando lança uma magia de evocação, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos.

Tomo do Rancor. Suas magias de dano recebem o seguinte aprimoramento: +2 PM. Além do normal, quando lança uma magia de dano, ela causa +2d8+2 pontos de dano de corte, impacto ou perfuração, a sua escolha.

ALQUÍMICOS

PRÉPARADOS

Bálsamo de Drogadora. Produzido por curandeiras dos povos-trovão, este pote de cerâmica contém uma pasta gosmenta. Aplicá-la é uma ação completa e cura 4d6+4 PV.

Bomba de Fumaça. Saco de estopa com pavio, contendo uma pólvora especial que produz mais fumaça do que fogo. Segue as mesmas regras da bomba, mas, em vez de causar dano, emite uma nuvem de fumaça espessa com 6m de raio, que obscurece toda a visão e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.

Elixir Químérico. Beber este elixir é uma ação padrão; até o fim da cena, você ganha uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se já possui uma mordida, seu dano aumenta em um passo.

Escama Companheira. Essa escama de dragão tratada alquimicamente pode ser usada como uma ação padrão, encostando-a na região do peito, próximo ao coração. Concede 1d10 PM temporários, ou 2d10 caso o usuário tenha o poder Coração de Dragão, seja um feiticeiro de linhagem dracônica ou um kallyanach. Só pode ser criado por alquimistas que tenham um dragão como mestre ou como parceiro.

Éter Elemental. Extraído de elementais, este líquido viscoso tem cor e textura relacionados ao elemento de origem. Uma dose é suficiente para cobrir uma arma corpo a corpo ou 20 munições; aplicá-lo é uma

Item	Preço	Espaços	Item	Preço	Espaços
Alimentação			Amplificadores Arcanos		
Algravia	T\$ 3	-	Bastão de Mitrail	T\$ 1.000	1
Banquete de Canceronte	T\$ 36	-	Cetro Elemental	T\$ 600	1
Coc-au-Triz	T\$ 54	-	Medalhão de Prata	T\$ 300	1
Cozido de Serpe	T\$ 12	-	Orbe de Cristal	T\$ 1.000	1
Gorlogg Ensopado	T\$ 6	-	Tomo de Especialista	T\$ 600	1
Omelete Monstruosa	T\$ 3	-	Varinha de Aço-Rubi	T\$ 1.000	1
Sashimi de Kraken	T\$ 60	-	Alquímicos - Preparados		
Animais			Bálsamo de Drogadora	T\$ 60	0,5
Bulette	T\$ 500	-	Bomba de Fumaça	T\$ 15	0,5
Capivara	T\$ 60	-	Elixir Quimérico	T\$ 120	0,5
Corcel do Deserto	T\$ 150	-	Escama Companheira	T\$ 2.000	0,5
Dromedário	T\$ 75	-	Éter Elemental	T\$ 60	0,5
Elefante	T\$ 1.500	-	Isca Putrefata	T\$ 60	0,5
Hiena	T\$ 220	-	Lágrima Pétreia	T\$ 30	0,5
Leão	T\$ 800	-	Óleo de Baleia	T\$ 30	0,5
Rinoceronte	T\$ 600	-	Óleo de Besouro	T\$ 50	0,5
Urso Pardo	T\$ 300	-	Pó Azul	T\$ 150	0,5
Equipamento de Aventura			Vitória Líquida	T\$ 6.000	0,5
Caixa de Voz	T\$ 50	1	Alquímicos - Catalisadores		
Corda de Teia	T\$ 100	1	Corrosivo Mineral	T\$ 150	0,5
Dente de Wisphago	T\$ 100	1	Elo de Ferro	T\$ 30	0,5
Gema de Força	-	1	Frasco de Amônia	T\$ 150	0,5
Semente-espada	T\$ 30/50	1	Gelo Extremo	T\$ 150	0,5
Ferramentas			Pedaço de Língua	T\$ 30	0,5
MPP	T\$ 150	1	Pena de Thyatis	T\$ 30	0,5
Esotéricos			Raio Cristalizado	T\$ 150	0,5
Ankh Solar	T\$ 450	1	Alquímicos - Venenos		
Carrilhão Consagrado	T\$ 150	1	Esporos de Cogumelo	T\$ 75	0,5
Estola Clerical	T\$ 100	1	Peçonha Anciã	T\$ 1.800	0,5
Ostensório Santificado	T\$ 75	1	Peçonha Irritante	T\$ 10	0,5
Tomo de Guerra	T\$ 300	1	Veneno Batráquio	T\$ 30	0,5
Tomo do Rancor	T\$ 750	1	Vestuário		
Itens Litúrgicos			Botas	T\$ 2	1
Cálice Sagrado	T\$ 200	1	Capa	T\$ 5	1
Carrilhão Consagrado	T\$ 600	1	Chapéu	T\$ 2	1
Estola Clerical	T\$ 600	1	Colete à prova de balas	T\$ 100	1
Ostensório Santificado	T\$ 1.000	1	Garra Feroz	T\$ 60	1
Sacrário Portátil	T\$ 1.000	1	Luvas	T\$ 2	1
Turíbulo Ungido	T\$ 600	1	Manopla explosiva	T\$ 100	1
Vela Eclesiástica	T\$ 60	1	Manto de mago	T\$ 150	1
Véu Ritualístico	T\$ 600	1	Manto do Mantor	T\$ 450	1
Amplificadores Arcanos			Manto Pesado	T\$ 10	1
Ampulheta de Areia da Perdição	T\$ 1.000	1	Sobreiro	T\$ 10	1
Anel de Adamante	T\$ 300	1	Traje Selako	T\$ 90	1

ação padrão e faz a arma (ou as munições) causar +1d4 pontos de dano do tipo do dano elemental até o fim da cena. Múltiplas doses não são cumulativas.

Isca Putrefata. Frasco de restos mortais diluídos em uma solução macabra. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar a isca em um local ou criatura em alcance médio. A isca se gruda ao alvo (Ref CD Des evita) e dura 1d6 rodadas. Durante esse tempo, cada morto-vivo não inteligente em alcance curto é atraído (Von CD Des evita), gastando todas as suas ações para se deslocar até a isca. Quando a alcança, fica fascinado ou, se a isca estiver presa a uma criatura, a ataca.

Lágrima Pétreia. Este líquido cristalino tem o poder de devolver criaturas à sua forma original. Você pode gastar uma ação padrão para aplicá-lo em uma criatura adjacente ou arremessá-lo em uma criatura em alcance curto; uma dose remove todos os efeitos de metamorfose (Ref CD Des evita).

Óleo de Baleia. Este antigo preparado é um destilado de gordura de baleia. Você pode usar uma ação padrão para aplicar o óleo em uma arma ou pacote de munições para ignorar penalidades de combate submerso com esse item até o fim da cena.

Óleo de Besouro. O líquido do terrível besouro-do-óleo pode ser usado em lampião (dobro da duração e área de iluminação) e explosivos. Para usar um frasco, você precisa empunhá-lo, gastar uma ação de movimento para acender seu pavio e uma ação padrão para arremessá-lo em alcance curto. Criaturas a até 3m do ponto atingido sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD Des reduz o dano à metade e evita a condição).

Pó Azul. Saquinho de couro com pó feito a partir de uma planta exótica de Galrasia, capaz de absorver energia mágica ambiente. Inalar o pó é uma ação completa e recupera 2d4 PM.

Vitória Líquida. Esse composto exige, além dos elementos alquímicos, o dispêndio permanente de 2 PM de uma criatura com o subtipo dragão. Ao consumi-lo, o usuário é preenchido de poder, recebendo +5 em testes de ataque e rolagens de dano, +5 na Defesa, +3m de deslocamento, +5 na CD de suas habilidades, 50 pontos de vida temporários e 25 pontos de mana temporários até o final da cena.

CATALISADORES

Corrosivo Mineral. Pasta mineral corrosiva produzida com ingredientes naturais. Aumenta os dados de dano de magias de ácido em uma categoria: d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12 (máximo).

Elo de Ferro. Um pequeno anel feito de ferro puro. Lançar magias da escola de abjuração com esse catalisador diminui o custo em 1PM.

Frasco de Amônia. Um frasco de vidro contendo um líquido cáustico, muito usado para fabricar poções e granadas. Suas propriedades adicionam +1d6 de dano de ácido à magias.

Gelo Extremo. Cristais minerais que eliminam todo o calor ao redor. Aumenta os dados de dano de magias de frio em uma categoria: d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12 (máximo).

Pedaço de Língua. Glândulas que podem ser usadas como um catalisador que fornece +1 na CD dos testes de Fortitude para resistir a suas magias.

Penas de Thyatis. Essa linda flor alaranjada com aspecto de penugem cresce em regiões áridas. Usada como catalisador, diminui o custo de magias de adivinhação em 1PM.

Raio Cristalizado. Eletricidade gerada por elementais e outros seres mágicos pode ser solidificada na forma de pequenos cristais. Aumenta os dados de dano de magias de eletricidade em uma categoria: d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12 (máximo).

VENENOS

Esporos de Cogumelo. Extraído de certos cogumelos e criaturas aparentadas, causa breve mas perigosa paralisia. Inalação, vítima

fica paralisada (lenta) por 1 rodada, depois imune a parálisia por este veneno pela cena.

Peçonha Aciã. Veneno poderoso, extraído de serpes aciãs, capaz de afetar até criaturas imunes. Contato, perde 3d12 PV por rodada durante 3 rodadas e ignora imunidade a venenos (perde 3d12 PV).

Peçonha Irritante. Este veneno leve, produzido por diversas criaturas, tem efeito brando mas que não pode ser resistido. Contato, perde 1d6 PV.

Veneno Batráquio. Produzida a partir da saliva de sapos gigantes, esta gosma machuca e enjoia. Contato, perde 1d12 PV e fica enjoado por 1 rodada (perde 1d6 PV).

AMPLIFICADORES ARCANOS

Objetos esotéricos feitos de materiais capazes de melhorar magias arcana no momento em que são lançadas, ou mesmo quando atingem um alvo que esteja vestindo um deles.

Amplificadores tem várias formas e, portanto, funcionam de maneiras ligeiramente diferentes. Eles foram concebidos para serem “ferramentas de magia” e suprir os arcanistas e bardos com opções mais baratas e simples para melhorar suas habilidades de conjuração em níveis baixos.

Em termos de regras, amplificadores são sempre tratados como equipamentos feitos para criaturas de tamanho médio.

Apesar do tamanho não influenciar em sua função, à critério do mestre alguns amplificadores que precisam ser vestidos podem ser problemáticos para criaturas maiores ou menores.

Usando amplificadores. A maioria dos amplificadores tem seu efeito ativado simplesmente do conjurador estar empunhando o item enquanto lança uma magia. No entanto, alguns canalizadores requerem que o personagem gaste uma certa quantidade de PM para ativá-lo, de forma semelhante a adicionar aprimoramentos à magias. Existem também amplificadores especiais — e mais raros — que requerem que o alvo da magia esteja vestindo o item, como o anel de adamante. Mesmo nesses casos, o amplificador não

ocupa espaço de um item mágico, sendo considerado um equipamento comum.

Como o nome deixa claro, amplificadores arcana só afetam magias arcana, e só é possível ativar um amplificador por vez numa mesma magia.

Fabricando amplificadores. Mesmo se tratando de itens comuns, as técnicas de artesanato necessárias para a confecção desses itens requerem um estudo profundo das energias mágicas, geralmente dominado por arcanistas e inventores. Por isso, fabricar um amplificador arcana requer um teste de Ofício (artesanato) CD 20. Somente personagens treinados em Misticismo podem fabricar esse tipo de item.

Ampulheta de Areia da Perdição. Essa pequena ferramenta exótica feita de madeira e vidro tem em seu interior um punhado de areia do Deserto da Perdição, que pode ser usada para medir o tempo exato de um minuto. Quando lança uma magia com duração sustentada usando esse amplificador, o conjurador pode gastar até 10 PM adicionais (ainda limitado pelo seu máximo de PM) para que eles fiquem “armazenados” na ampulheta, fazendo com que o item “sustente” a magia automaticamente até seu os PM armazenados acabem. Isso desobriga o arcanista de usar uma ação livre e seus próprios pms para sustentar a magia, podendo ele mesmo sustentar outro efeito ao mesmo tempo. Se o conjurador soltar a ampulheta, ela for quebrada ou a cena terminar, o efeito da magia termina imediatamente e quaisquer PM ainda armazenados na ampulheta são perdidos.

Anel de Adamante. Esses anéis geralmente ostentam um brasão ou marca pessoal. Quando ativa esse amplificador, magias pessoais que concedem bônus na Defesa ou Testes de Resistências tem esse bônus aumentado em +1.

Bastão de Mitral. Uma barra de 30cm feita de mitral, geralmente com runas e símbolos desenhados em todo seu comprimento. Quando lança uma magia com alcance diferente de pessoal, o conjurador pode pagar +1 PM para ativar esse amplificador e aumentar

o alcance da magia em um passo: de curto para médio, ou de médio para longo.

Cetro Elemental. Geralmente feitos de madeira ou metal, esses cetros tem pedras preciosas especialmente tratadas em suas pontas, afinadas com um elemento entre ácido, eletricidade, fogo e frio (escolhido no momento da fabricação). Lançar uma magia que causa dano do mesmo tipo do cetro usando-o como amplificador aumenta dano da magia em um dado do mesmo tipo.

Medalhão de Prata. Gravados com runas e marcas pessoais do conjurador, esses medalhões de prata pura diminuem o custo de magias de alcance pessoal em -1PM.

Orbe de Cristal. Uma esfera perfeita do tamanho de uma maçã, feita de material cristalino. Quando lança uma magia que afeta uma área, o conjurador pode pagar +1 PM para ativar esse amplificador e dobrar a área de efeito da magia.

Tomo de Especialista. Os tratados de estudos arcanos nestes livros aumentam a compreensão do conjurador sobre uma escola de magia (escolhida no momento da fabricação do tomo). Se usado como amplificador, esse tomo aumenta a CD de magias da escola vinculada em +2.

Varinha de Aço-Rubi. Um conjurador empunhando este amplificador pode gastar +2 PM para que sua magia ignore qualquer tipo de resistência a dano.

AMPLIFICADORES ARCANOS COMO FOCO DO BRUXO

Arcanistas que trilham o caminho do Bruxo tem uma pequena desvantagem para usar alguns amplificadores: eles precisam lançar suas magias através de seu foco, sendo tecnicamente impedidos de lançá-las pelos amplificadores! Mas não se desespere. Um bruxo pode transformar um amplificador em seu foco, realizando um ritual semelhante à construir um foco novo, mas um pouco menos trabalhoso: gastando apenas um dia de trabalho e T\$ 50 em material. No entanto, ele ainda pode ter apenas um único foco ativo por vez.

ITENS LITÚRGICOS

Equipamentos ligados à fé dos deuses, que seus devotos acreditam serem capazes de melhorar sua conexão com as bênçãos das divindades, aprimorando suas capacidades de lançar magias divinas.

Itens litúrgicos cobrem o nicho de substâncias e materiais considerados “sagrados” pelos devotos dos deuses, mas que não necessariamente carregam qualquer tipo de poder divino. São geralmente usados em missas e rituais, ou ostentados para demonstrações de fé. Portanto, a maioria deles funciona apenas para devotos de deuses específicos!

Os itens listados aqui são mais genéricos, mas os mestres são livres para “customizar” suas aparências de acordo com o deus que representam — uma Estola Clerical de Megalokk pode ser feita de couro, garras e presas de monstros, por exemplo, enquanto um Cálice Sagrado de Tenebra pode ser feito a partir de um crânio. Assim como os amplificadores arcanos, os itens litúrgicos são tratados como equipamentos feitos para criaturas de tamanho médio. Por geralmente ostentar símbolos dos deuses, a maioria dos equipamentos litúrgicos podem ser usados como um símbolo sagrado.

Usando itens litúrgicos. Itens esotéricos divinos geralmente funcionam simplesmente por serem empunhados ou vestidos por um sacerdote da divindade que representam, seja um clérigo, druida ou mesmo um paladino capaz de lançar magias através do poder de classe Orar. Equipamentos litúrgicos só afetam magias divinas, e só é possível ativar um deles por vez numa mesma magia.

Fabricando itens litúrgicos. Por serem itens ligados aos dogmas da fé, além de um teste de Ofício (artesanato) CD 20, um personagem precisa ser treinado em Religião para conseguir fabricar esse tipo de item. Um item litúrgico é dedicado à um deus específico no momento de sua fabricação.

Cálice Sagrado. Algum tipo de recipiente capaz de ser usado como um copo. O conjurador pode gastar +2 PM se um alvo beber

do cálice enquanto é alvo de uma magia de cura, maximizando os efeitos.

Carrilhão Consagrado. Um tipo de sinete complexo que produz um som muito peculiar. Se o conjurador tocar o carrilhão enquanto lança uma magia que concede qualquer tipo de bônus numérico, alvos que não forem devotos de outros deuses tem esses bônus aumentados em +1. Devotos do mesmo deus do conjurador (incluindo ele mesmo) têm os bônus aumentados em +2.

Estola Clerical. Um tipo de faixa usada ao redor do pescoço, que pende pelos ombros até a cintura. Quando lança magias de encantamento vestindo a estola, elas tem a CD aumentada em +2.

Ostensório Santificado. Uma obra de arte dedicada ao deus, geralmente na forma de um bastão ou cetro. Magias lançadas com um ostensório em mãos tem seu custo reduzido em -1PM se um alvo for devoto do mesmo deus.

Sacrário Portátil. Um tipo de altar portátil, geralmente parecendo uma pequena caixa com vários apetrechos. Usar um sacrário tem os mesmos efeitos de Celebrar Ritual, mas o limite de PM que o conjurador pode usar é igual ao valor do sacrário dividido por 30. Assim, um sacrário com valor de T\$ 300 pode ser usado para lançar uma magia de até 10 PM, que terá seu valor reduzido para 5 PM.

Turíbulo Ungido. Um tipo de aspersório ou incensário formado por um fornilho na ponta de uma corrente, onde se queimam ervas e incensos. Quando lança uma magia que afeta uma área, o conjurador pode pagar +1 PM para ativar esse amplificador e dobrar a área de efeito da magia.

Vela Eclesiástica. Uma única vela que dura por até uma hora. Quando lança uma magia com duração sustentada usando, o conjurador pode gastar até 10 PM adicionais (ainda limitado pelo seu máximo de PM) para que eles fiquem “armazenados” na vela, fazendo com que o item “sustente” a magia automaticamente até seu os PM armazenados acabem. Isso desobriga o conjurador de usar uma ação livre e seus próprios pms para sustentar a magia, podendo ele mesmo sustentar outro efeito ao mesmo tempo. A vela passa a ser o centro do efeito da ma-

gia, e seus efeitos não podem ser alterados. Misteriosamente, a vela não pode ser apagada por meios mundanos, mas pode ser quebrada. Se ela for destruída ou a cena terminar, o efeito da magia termina imediatamente e quaisquer PM ainda armazenados são perdidos. Ao contrário de outros itens litúrgicos, a vela eclesiástica é consumida no processo.

Véu Ritualístico. Uma toalha ou tecido que cobre a cabeça e a face do conjurador. Magias de adivinhação lançadas usando o véu tem seu alcance aumentado em um passo.

ALIMENTAÇÃO

Algravia. Bebida alcoólica adoçada feita da seiva de feras-cactos. Você recebe +1 em perícias baseadas em Carisma, cumulativo com outros itens. Múltiplas doses são cumulativas entre si, mas intoxicantes; para cada dose além da primeira no mesmo dia, você deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 5 para cada dose anterior). Em caso de falha, você fica enjoado e perde todos os bônus de alimentação até o fim do dia.

Banquete de Canceronte. Um canceronte adulto é suficiente para produzir um pequeno banquete. Você recebe 1d4+1 dados de auxílio. Sempre que realizar um teste de perícia, você pode gastar 1d4 e adicionar o resultado como bônus no teste. Se o banquete for preparado por um personagem com o poder Mestre Cuca, os dados de auxílio se tornam d6. Este prato requer carne fresca de canceronte, sendo assim raramente encontrado longe de grandes cidades costeiras.

Coc-au-Triz. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos poderosos, e esta guloseima reflete esse poder; é um ninho de fios de ovos assados e gratinados. Ao consumir, escolha uma habilidade com custo em PM. Seu custo diminui em -1 PM.

Cozido de Serpe. Quando cozida por várias horas em uma sopa específica, a carne da serpe fica livre de seu veneno natural. Diferente de outros alimentos, preparar este cozido é um teste estendido de Ofício (cozinheiro) com CD 20, que requer 3 suces-

sos antes de 3 falhas. Se preparado com sucesso, fornece +1 em todos os testes de perícia, cumulativo com outros itens. Se falhar, os ingredientes são consumidos e você é envenenado (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas; Fort CD 20 reduz para 1 rodada).

Gorlogg Ensopado. Criado nas cozinhas de Yuvalin por Rizzelena, chef élfica de grande talento, este é um ensopado altamente nutritivo. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de PV e PM em +1 por nível.

Omelete Monstruosa. Dizem que este prato foi inventado por aventureiros presos em uma caverna cheia de ovos. Desde então, tornou-se popular entre aqueles de baixa seletividade alimentar, ou muita coragem. É feita com ovos de qualquer praga monstruosa, mas variações mais refinadas usam ovos de corcel de Kally e outras feras dracônicas menores. Você recebe +2 em rolagens de dano e -2 em testes de perícias baseadas em Sabedoria, cumulativo com outros itens. Se feita com ovos de dragão, muda para +5 e -5. E garante que você será caçado por uma mamãe dragoa furiosa...

Sashimi de Kraken. Esta iguaria exótica foi criada pelos maiores chefs de Tamu-ra. Você recebe +2 em Diplomacia, cumulativo com outros itens, e 5 PM temporários. Dificilmente encontrada em cidades longe do mar.

ANIMAIS

Estes animais são raros, restritos a povos ou regiões específicas, mas podem ocasionalmente ser encontrados à venda. Todos são parceiros iniciantes.

Bulette. Temperamental e feroz, esta fera pode ser adquirida de mercadores na Grande Savana, no Deserto da Perdição ou em Doherimm — em outros lugares, atinge o dobro do preço. Pode ser usado como um parceiro montaria.

Capivara. Simpática, amistosa e dotada de longos e afiados dentes, a capivara é muito

apreciada por ginetes Pequenos como hynne e goblins. Pode ser usado como um parceiro montaria por personagens Pequenos e Minúsculos.

Corcel do Deserto. Tipo de cavalo insetoide encontrado na Grande Savana e no Deserto da Perdição. Pode ser usado como um parceiro montaria.

Dromedário. Disponível em regiões áridas ou montanhosas, pode ser um parceiro montaria.

Elefante. Grande demais para ambientes urbanos, é empregado como animal de trabalho em áreas abertas, como fazendas e áreas de mineração. Pode ser usado como um parceiro montaria.

Hiena. Embora sejam mais comuns entre gnolls, hienas podem ocasionalmente ser domesticadas por outros povos. Uma hiena pode ser usada como um parceiro especial (veja p. 119) por personagens treinados em Adestramento, ou montaria por personagens Pequenos e Minúsculos.

Leão. Considerado símbolo de nobreza e força, o majestoso leão pode ser treinado para aceitar um cavaleiro, sendo usado como um parceiro montaria.

Rinoceronte. Eram animais de gado dos anões quando estes ainda viviam na superfície; hoje são selvagens e perigosos, de difícil domesticação. Podem ser usados como parceiros montaria, mas raramente são encontrados à venda.

Urso Pardo. Este robusto predador pode ser encontrado em várias regiões de Arton. Ainda que incomum, pode ser empregado como um parceiro montaria.

ITENS SUPERIORES MELHORIAS NOVAS

ARMAS CORPO A CORPO

Estampada. Somente armas de duas mãos e escudos podem receber essa melhoria, devido à superfície necessária. Uma arma estampada concede um bônus de +2 em testes de Enganação para fintar. Em Moreania, uma

arma estampada concede +2 em testes baseados em Carisma com outros aventureiros.

Lâmina Rúnica. Geralmente aplicada em espadas curtas por conta do preço e aproveitamento de material, esta modificação pode ser aplicada em qualquer espada. As runas na lâmina fazem a arma ser considerada um item esotérico com as mesmas propriedades de um cetro elemental ou de uma varinha arcana (escolhido na criação). Além disso, a arma é considerada tanto uma arma quanto um item esotérico.

Penetrante. A arma ignora 5 pontos da redução de dano. *Pré-requisito:* cruel.

Quelícera. Esta modificação só pode ser aplicada em espadas curtas. A lâmina é mergulhada por dias em uma mistura secreta de venenos, tornando-se escura e porosa, sem perder seu fio ou tenacidade. Qualquer veneno aplicado na arma tem sua CD aumentada em +2. Qualquer não-membro visto carregando uma dessas armas será considerado um alvo pela Teia.

ARMAS DE FOGO

Itens superiores são equipamentos de alta qualidade, fabricados com as melhores técnicas e matérias-primas. Quando se trata de armas de fogo, porém, esse é um propósito ainda muito experimental. As melhorias apresentadas a seguir são inovações recentes, exclusivas para uso com armas de fogo, que as tornam ainda mais perigosas e imprevisíveis. Qualquer arma com as melhorias a seguir está sujeita às regras de falha dos novos itens de pólvora (ver anteriormente), mas a margem para essa falha aumenta a cada melhoria. Então um item com duas melhorias falha com um resultado 2, um item com três melhorias falha com um resultado 3 e assim por diante. Alguns dos novos itens apresentados nesse artigo já apresentam uma chance de falha, mesmo sem melhorias. Qualquer um desses itens, quando tem apenas uma melhoria, falha somente com um resultado 1; a chance de falha é sempre igual ao número de melhorias. A exceção é a melhoria

cartucho de papel, que efetivamente aumenta em um o número de melhorias para cálculo de chance de falha.

Cano Duplo. Você pode ter duas balas carregadas por vez. Cada cano requer uma ação de recarga separada. Só pode ser aplicado a armas que disparam balas.

Cartucho de Papel. Essa melhoria pode ser aplicada apenas a balas como pacotes de munição. Trata-se de um pequeno tubo de papel tratado alquimicamente que contém tanto a pólvora quanto a bala. A recarga é muito mais rápida com cartuchos de papel, diminuindo em um passo. Porém, a chance de falha aumenta em um (além do normal pela melhoria) e carregar qualquer quantidade de cartuchos de papel impõe um redutor de -2 em testes de resistência contra qualquer efeito de fogo. Caso obtenha um resultado 1 em um teste de resistência contra efeitos de fogo, o portador fica em chamas e todos os seus cartuchos de papel são destruídos. Só pode ser aplicado a balas.

Engraxado. Uma solução alquímica permite que a arma seja sacada rapidamente, concedendo +2 em iniciativa. O usuário sofre -2 em testes para resistir contra a manobra desarmar.

Munição Expansiva. Essa melhoria cruel faz com que a munição se expanda e torne um ferimento ainda pior depois de acertar. Até que o alvo recupere todos os seus pontos de vida, qualquer teste de Medicina para ajudá-lo sofre penalidade de -5 e qualquer magia de cura tem efeito pela metade (o conjurador pode gastar +1 PM para causar efeito total). Só pode ser aplicado em balas.

Tambor. Essa evolução do cano duplo permite que até três tiros sejam armazenados em um tambor, que é girado conforme a arma dispara. Só pode ser aplicado a armas que disparam balas. *Pré-requisito:* cano duplo.

FERRAMENTAS E VESTUÁRIO

Aprimorado. Um item com esta modificação é construído de forma cuidadosa e com os melhores materiais. Apenas itens que já fornecem bônus em testes de perícias podem receber essa modificação, aumentando esse bônus em +1.

Magistral. Aumenta o bônus de perícia fornecido para +2. Pré-requisito: Aprimorado.

Obra-prima. Aumenta o bônus de perícia fornecido para +3. Pré-requisito: Magistral.

Multifuncional. Esta melhoria só pode ser aplicada em um item que modifica uma perícia (fornecendo bônus ou reduzindo penalidade). Escolha outra perícia que usa o mesmo atributo-chave; o item passa a funcionar também para a segunda perícia escolhida (mas não se aplica a testes de ataque).

ITENS ESOTÉRICOS

Ampliador. Você pode pagar +1 PM para dobrar a área da magia.

Extensor. Você pode pagar +1 PM para ativar esse item e aumentar o alcance da magia em um passo (de curto para médio ou de médio para longo).

Harmonizado. Escolha uma magia. Seu custo diminui em -1 PM. Você pode mudar a magia afetada pelo item com um ritual que exige um dia e T\$ 100 em ingredientes.

Implacável. Aumenta o bônus na CD para resistir a suas magias para +2. Pré-requisito: Poderoso.

MUNIÇÕES

As seguintes melhorias podem ser aplicadas apenas para flechas e virotes. Embora sejam comumente usadas por caçadores com o poder Flecheiro, também podem ser aplicadas por inventores.

Agulha. Uma munição de ponta muito afiada, pensada para penetrar entre as frestas de placas ou através de malhas resistentes. Ignora 5 pontos de redução de dano.

Assobiadora. Estas munições simulam o pio de um pássaro específico quando disparadas. Alguns povos, como os elfos, usam esses piões para trocar mensagens simples a longas distâncias. Um teste de Sobrevivência (CD 20) permite distinguir o som da munição do pio do animal.

Cauda-de-Andorinha. Essas munições possuem de duas a quatro rebarbas a partir da ponta, extremamente afiadas; sua função é causar um grande ferimento, que deixa o alvo sangrando até a morte. Se causar

dano em uma criatura em alcance curto (ou médio, se tiver o poder Olho do Falcão), você deixa a vítima sangrando.

Crescente de Lena. Essa ponta em formato de lua crescente não tem uma boa aerodinâmica, mas é ideal para derrubar criaturas diminutas ou que estejam voando. Permite executar a manobra derrubar contra alvos Pequenos ou menores, ou que estejam voando, mas reduz o alcance para curto.

Fósforo. Quando atinge o alvo, essa munição irrompe em um lampejo luminoso momentâneo. Um alvo atingido fica ofuscado por 1 turno.

Incendiária. Possui um pequeno compartimento que armazena combustível. Para usar uma flecha incendiária, você deve gastar uma ação de movimento para acender sua ponta antes de disparar. Uma criatura atingida fica em chamas.

Punhal. Essa munição possui uma ponta curta e resistente, projetada para perfurar armaduras. Concede +2 em testes de ataque contra alvos vestindo armaduras.

Rombuda. Essa flecha tem uma ponta rombuda e acolchoada. Pode ser feita na própria haste, com a ponta grossa, com uma pedra arredondada amarrada por tiras de couro, ou apenas bolotas de argila secas ao sol. Você pode causar dano não letal com essa munição sem penalidades no ataque, mas seu alcance é reduzido para curto.

MATERIAIS ESPECIAIS NOVOS

CASCO DE MONSTRO

Os cascos protetores de certos monstros podem substituir aço e outros materiais rígidos, embora sejam mais frágeis; ao sofrer dano de impacto, um item mundial feito de casco de monstro sofre 1 ponto a mais por dado de dano.

Arma. Conta como uma arma primitiva para a magia Armamento da Natureza e efeitos semelhantes.

Armadura e Escudo. Têm sua penalidade de armadura diminuída em 1. Armaduras pesadas de casco permitem aplicar 1 ponto de Destreza na Defesa.

Esotérico. Quando lança uma magia, você recebe redução de dano 5 contra o próximo dano que sofrer até sua próxima rodada.

CHIFRE DE MONSTRO

Arma. Quando polido e tratado de forma adequada, o chifre de certos monstros pode ser utilizado para confeccionar armas capazes de cortes ainda mais letais. *Apenas espadas podem ser feitas deste material.* Extrair o chifre intacto de qualquer criatura do tipo monstro requer um teste de Sobrevivência (CD 15 + ND do monstro). Um chifre de monstro pode servir como material para uma espada do tamanho apropriado: chifres de monstros Pequenos ou menores fazem espadas leves; monstros Médios e Grandes, espadas de uma mão; e monstros Enormes ou maiores, espadas de duas mãos. Uma espada de chifre de monstro tem seu multiplicador de crítico aumentado em 1. Preço: +T\$ 9.000.

COURAÇA DE KAIJU

Ainda mais raro que couro dracônico, este material pode ser empregado para fabricar itens superiores de grande poder. Jamais encontrado à venda, sendo obtido apenas a partir de um kaiju abatido.

Arma (exige uma peça). O dano aumenta um passo. Além disso, quando faz um ataque, se o alvo usar um efeito que reduz o dano desse ataque (como Durão ou Escamas Supremas), você pode gastar 2 PM para ignorar o efeito. Isso não se aplica a RD.

Armadura e Escudo. Armadura leve e escudo (exigem uma peça): RD 10/mágico. Armadura pesada (exige três peças): RD 20/mágico.

Esotérico (exige uma peça). Quando lança uma magia que causa dano, você pode gastar 2 PM para ignorar efeitos dos alvos que reduzem o dano dessa magia, como Durão ou Evasão (exceto redução de dano e o efeito de passar no teste de resistência contra a magia).

COURO DE BULLETTÉ.

Este couro raramente é encontrado à venda; quando não é curtido e tratado logo após a extração, perde suas qualidades especiais.

Armadura. Armadura leve (exige uma peça): fornece deslocamento de escavação

igual à metade de seu deslocamento normal e redução de ácido 5. Armadura pesada (exige três peças): como acima, mas a redução de ácido é 10.

Esotérico (exige uma peça). Quando lança uma magia de ácido que causa dano, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 nas rolagens de dano (mesmo em rodadas subsequentes).

CRISTAL DE SOL

Utilizados pelos ursos das neves para armazenar calor, estes cristais perdem suas propriedades em algumas semanas quando não utilizados, tornando difícil encontrá-los à venda.

Arma (exige uma peça). Só pode ser aplicado a armas de corte ou perfuração. A arma causa +2 pontos de dano por fogo.

Armadura e Escudo (exige uma peça). Quando faz um teste de resistência contra um efeito de frio, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Esotérico (exige uma peça). Quando lança uma magia de fogo, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, criaturas que falhem em seu teste de resistência contra a magia ficam em chamas (se a magia já deixa a vítima em chamas, em vez disso o dano das chamas aumenta em +1d6 cumulativo).

FIO-DE-AÇO

Arma. Uma arma feita de fio-de-aço concede um bônus de +2 para realizar manobras e em testes de Atletismo para escalar. Fio-de-aço é feito e consertado com Ofícios (artesão) em vez de Ofícios (armeiro). Somente armas leves podem ser feitas com esse material. Preço: +T\$ 300.

GORÁDIO

Arma. Uma arma feita de gorádio pode ser comida como uma ação de movimento, concedendo os benefícios de uma porção de gorad quente. Uma arma de gorádio tem metade dos pontos de vida normais e é vulnerável a fogo. Somente armas leves podem receber essa modificação. Preço: +T\$ 250.

LANAJUSTE

Também chamado de coral-de-ferro, é encontrado em paredões afiados banhados

pelo mar em Khubar. Mais conhecido por seu uso em lâminas afiadas, o lanajuste também é empregado em outros itens.

Arma. Ataques com a arma ignoram penalidades por combate submerso. Além disso, pode ser utilizada por devotos do Oceano sem violar suas obrigações e restrições.

Armadura e Escudo. Fornece redução de corte: armaduras leves e escudos, redução 5; armaduras pesadas, redução 10.

Esotérico. Quando lança uma magia que causa dano de corte, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 na rolagem de dano.

LUMINOSA

Arma. Uma arma com esta modificação possui uma reserva de neon que pode ser ativada para gerar uma luz forte e intensa. Você pode gastar 1 PM para fazer a arma emitir luz azulada como uma tocha até o fim da cena. Se fizer isso em combate, criaturas adjacentes quando você ativa o neon ficam ofuscadas por uma rodada.

PENA DE KRAKEN

Esse material vítreo extraído da concha interna de um kraken é extremamente afiado. Em seu estado bruto, é quebradiço e difícil de transportar sem equipamento adequado, sendo assim raramente encontrado à venda.

Arma (exige uma peça). Quando faz um acerto crítico, o dano aumenta dois passos (antes de ser multiplicado).

Armadura e Escudo. Armadura leve e escudo (exigem uma peça): quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra você, perde 5 pontos de vida.

Armadura pesada (exige três peças): quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra você, perde 10 pontos de vida.

Esotérico (exige uma peça). Se o item fornece algum bônus numérico, ele aumenta em +1.

PRATA

Embora seja muito maleável, a prata pode ser usada para revestir objetos e conceder propriedades quase mágicas. Por ser usada como revestimento, prata pode ser combinada com um

Espada de Coral

Fabricada com uma técnica secreta mantida pela Irmandade dos Pescadores, uma espada de coral é uma cimitarra feita de lanajuste. Além dos benefícios do material especial, ela tem fio extremamente agudo; em um acerto crítico, deixa a vítima sangrando. Quando aplicado desta forma, este material especial custa +T\$ 1.800 (em vez de T\$ 600).

segundo material especial (cada um contando como uma melhoria separada).

Arma. Causa +2 pontos de dano em espíritos e mortos-vivos e é considerada mágica para atacar essas criaturas.

Armadura e Escudo. Fornece redução de dano causado por espíritos e mortos-vivos: armaduras leves e escudos, RD 5; armaduras pesadas, RD 10.

Esotérico. Suas magias causam +2 pontos de dano em espíritos e mortos-vivos.

QUITINA RAZZA

Cobiçada por caçadores de monstros, que a consideram um grande troféu, esta quitina raramente é encontrada à venda; a única forma de obter este material é abater um razza'kham.

Arma (exige uma peça). Sempre que rolar o resultado máximo em um dado do dano básico da arma, role um dado extra, repetindo o processo a cada resultado máximo.

Armadura e Escudo. Armadura leve e escudo (exigem uma peça): concede +2 em Percepção e seu bônus na Defesa aumenta em 1. Armadura pesada (exigem três peças): concede +5 em Percepção e seu bônus na Defesa aumenta em 2.

Esotérico (exige uma peça). Sempre que rolar o resultado máximo em um dado do dano básico da magia (sem contar aprimoramentos e outros efeitos), role um dado extra, repetindo o processo a cada resultado máximo.

RECURSOS NATURAIS

Certas criaturas, como dragões, elementais e monstros peçonhentos, fornecem recursos específicos como parte de seus tesou-

ros. Entretanto, existem outros materiais de grande utilidade que podem ser extraídos de ameaças. Esta seção apresenta regras opcionais para mestres que desejam usar esse tipo de tesouro em suas aventuras. Recursos naturais podem ser incluídos em qualquer criatura que já não possua um recurso especial, e podem complementar seu tesouro normal ou substituí-lo (a critério do mestre). Para usar um desses recursos, escolha um tipo apropriado à criatura em questão. Alternativamente, você pode rolar na linha referente ao tipo da criatura na Tabela 3-5:

Tipo de criatura (1d6)	Carapaça	Couro	Fonte	Ingrediente	Mantimento	Osso	Sucata
Animal	1	2-3	-	-	4-5	6	-
Construto	1-2	-	3	4	5	-	6
Espírito	-	-	1-3	4-6	-	-	-
Humanoide	1	2	3	-	4	5-6	-
Monstro	1	2	3	4	5	6	-
Morto-vivo	1	-	2-3	-	-	4-6	-

Patamar	Valor/Qualidade
Iniciante	T\$ 20 para itens normais
Veterano	T\$ 100 para itens superiores
Campeão	T\$ 500 para itens mágicos
Lenda	T\$ 2.500 para itens mágicos

Recursos naturais são extraídos como recursos especiais; exigem uma hora de trabalho e um sucesso em um teste de Sobrevivência ou de um Ofício relacionado ao recurso, com CD 15 + ND da criatura. Em caso de falha, os recursos são estragados.

TIPOS DE RECURSOS

A variedade de recursos existentes em Arton é tão vasta quanto sua fauna. A seguir são descritos os mais comuns, mas você pode expandir esta lista conforme adequado à sua campanha. Use os recursos descritos aqui e nas fichas de ameaças como base para suas ideias.

A descrição de cada recurso indica seus usos. Para recursos que podem ser empregados como matéria-prima, seu valor, bem como o grau de qualidade dos itens que podem ser fabricados com ele, depende do patamar da ameaça da qual foi extraído.

Recursos Naturais. A quantidade de recursos fornecida depende do tamanho da criatura; criaturas Pequenas e Médias fornecem 1 unidade do recurso, criaturas Grandes e Enormes fornecem 2 unidades e criaturas Colossais fornecem 5 unidades. Criaturas Minúsculas são muito pequenas para produzir recursos. Embora seja possível extrair recursos de criaturas inteligentes, isso pode ser considerado um tabu, um crime ou simplesmente um ato hediondo, dependendo de onde os aventureiros estiverem.

Carapaça. Diversos tipos de carapaças servem como matéria-prima para couraças, lorigas segmentadas, meias armaduras, armaduras completas e escudos pesados. Esses itens contam como itens naturais para devotos de Allihanna, mas são mais frágeis que metal; cada vez que você sofre um acerto crítico, há 10% (1 em 1d10) de chance de que o item seja destruído. Um item mágico ou feito inteiramente de peças de uma criatura lenda não sofre esse efeito.

Couro. Serve como matéria-prima para armaduras acolchoadas, armaduras de couro, gibões de peles e escudos leves. Ao fabricar uma versão mágica desses itens, você pode gastar 10 peças de couro de lendas para reduzir o custo do item em -1 PM.

Fonte. Das penas de uma fênix às presas de um vampiro, várias criaturas carregam uma fagulha mística que pode ser usada como matéria-prima de itens esotéricos. Além disso, ao fabricar um acessório mágico, você pode gastar 10 fontes de lendas para reduzir o custo do item em -1 PM.

Ingrediente. Diversas criaturas produzem substâncias que podem ser empregadas co-

mo ingredientes para itens alquímicos e poções mágicas, independente de seu patamar.

Mantimento. Carne, leite, ovos e outros materiais podem ser usados como alimentos. Cada porção alimenta quatro pessoas; mantimentos de uma criatura iniciante contam como uma refeição comum, de uma criatura veterana ou campeã contam como um prato especial (determinado pelo mestre) e de uma criatura lenda contam como dois pratos especiais (com efeitos cumulativos).

Ossos. Ossos das mais variadas partes de criaturas servem como matéria-prima de armas. Peças de patamar veterano também podem ser usadas nas melhorias espinhoso ou macabro. Além disso, ao fabricar uma maça do terror ou um item tumular ou assustador, você pode gastar 10 peças de osso de lendas para reduzir o custo do item em -1 PM.

Sucata. Partes de golens e outras criaturas artificiais servem como matéria-prima de engenhocas e itens de metal. Além disso, quando fabrica uma engenhoca, você pode gastar uma peça de sucata para receber um bônus no teste de Ofício (cumulativo com bônus de outros itens), conforme o patamar da criatura: veterano, +2; campeão, +5; lenda, +10.

ITENS MÁGICOS ESPECÍFICOS

Amuleto do servo. Esse amuleto consiste de uma pedra preciosa envolta em uma rede de fios de ouro. Dentro dessa pedra reside uma fagulha do poder de um dragão. O usuário do amuleto recebe redução 5 contra o tipo de dano do sopro deste dragão e -5 em testes de resistência contra suas habilidades ou em qualquer teste de ações ofensivas contra ele. Além disso, o servo pode lançar a magia Aviso para enviar mensagens para seu mestre. Acessório menor, T\$ 3.000.

As Obras das Irmãs. Como presente de Kallyadranoch por sua devoção, cada uma das irmãs recebeu o poder para criar um item mágico específico. Esses itens são algumas das diversas ferramentas que utilizam para atrair devotos à fé em seu pai.

Os poderes mágicos desses itens só funcionam com devotos de Kallyadranoch.

- *Punhal Escarlate.* Criada por Hemera, esta adaga formidável causa +1d6 pontos de dano de essência. Além disso, conta como um orbe cristalino. Arma específica média, preço T\$ 41.000.

- *Braceletes das Escamas.* Criados por Acteia, estes braceletes de aço escurecido são entalhados de forma a parecer escamas de dragão. Fornecem redução de dano 5 e contam como uma luva de ferro. Acessório médio, preço T\$ 21.000.

- *Face Dracônica.* Esta máscara dourada, semelhante ao rosto estilizado de um dragão, fortalece o poder arcano do usuário. Fruto do poder de Ilízia, fornece +2 na CD para resistir a suas habilidades mágicas (incluindo magias) e conta como um medalhão de prata. Acessório médio, preço T\$ 25.000.

Avir. Este montante aumentado macabro maciço formidável tumular foi fabricado a partir do fêmur da irmã de Narsogg. Uma arma única, conta como um cajado arcano. Além dos benefícios desse esotérico, as magias do usuário que causam dano de trevas causam +1 ponto de dano por dado. *Arma específica maior, preço T\$ 96.000.*

Báculo da Fé. Este bordão banhado a ouro formidável é dedicado a uma divindade específica, que pode ser identificada pelos símbolos em sua empunhadura e extremidades. Quando empunhado por um devoto dessa divindade, causa +1d6 pontos de dano de fogo (para divindades que canalizam energia positiva) ou +1d6 pontos de dano de frio (para divindades que canalizam energia negativa). *Arma mágica específica maior, T\$ 45.000.*

Batina Consagrada. Esta armadura acolchoada guardiã refletora é dedicada a uma divindade específica, que pode ser identificada pelos símbolos bordados em seu peito e mangas. Conta como um manto eclesiástico aprimorado e, se vestida por um devoto da divindade à qual é dedicada, for-

nece redução de dano 5. **Armadura específica maior**, T\$ 80.000.

Braceletes do guerreiro dragão. Esses grossos braceletes de couro escuro contam com uma grande gema incrustada em sua superfície, como o olho de um dragão vigilante. Uma vez por rodada, quando obtiver um acerto crítico com garras, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional com garras como uma ação livre. Acessório menor, T\$ 9.000.

Chifre de Unicórnio. Um chifre de unicórnio é um poderoso item mágico de cura. Se estiver empunhando o chifre, você pode lançar Curar Ferimentos e Purificação; caso já conheça essas magias, seu custo diminui em -1 PM, cumulativo com outras reduções. Ele também pode ser usado para lançar a magia Segunda Chance, mas perde todos os poderes após isso. Por fim, ele pode ser empunhado como uma espada curta formidável.

Mesmo sem seus poderes, o chifre pode ser transformado em 12 doses de pó de chifre, um poderoso ingrediente para preparados e poções. Misturar uma dose desse pó aos ingredientes de um preparado ou poção aumenta cada dado de cura do efeito do item em dois passos (até um máximo de d12).

Ainda que o simples ato de portar um chifre de unicórnio não seja necessariamente maligno, muitos devotos, sobretudo de Allihanna e Marah, poderão questionar a origem do chifre. Chifres de unicórnio não podem ser fabricados, e são obtidos apenas de um unicórnio morto. Acessório maior, preço T\$ 120.000.

Colar do general dragão. Esse amuleto é feito das presas de um dragão. Seu usuário pode usar Servos do Dragão como uma ação padrão e direcionar os kobolds invocados uma vez por rodada como uma ação livre. Acessório menor, T\$ 9.000.

Espada da Herança Heróica. Essa espada longa formidável contém o último desejo de um cavaleiro ou paladino morto. Nas mãos de um personagem com Código de Honra ou Código do Herói, ela fornece visões do objetivo de seu antigo dono e forma um pacto com o novo portador. A critério do mestre, sempre que o personagem estiver cumprindo a tarefa

do antigo proprietário da arma, ela se torna uma espada magnífica defensora que permite que seu portador lance a magia Círculo da Justiça. Preço: T\$ 210.000.

Florete Floral. Esse florete certeiro formidável concede +4 em testes de Enganação e Ladinagem. Seu usuário pode lançar as magias Névoa, se manifestando na forma de uma nuvem de pétalas de rosas, e Salto Dimensional. Preço: T\$ 120.000.

Fragmento de Filactério. Mesmo após a destruição do filactério de um lich, uma parte do poder mágico da criatura pode permanecer, geralmente em seu maior fragmento. Um fragmento de filactério conta como uma costela de lich poderosa que fornece +20 PM (sómente após um dia de uso). Um fragmento só pode ser obtido de um filactério estilhaçado e não pode ser fabricado. Acessório maior, preço T\$ 90.000.

Grilhão de Descrença. Esta armadura completa reforçada e selada contém uma forte maldição divina: uma vez vestida, não pode ser retirada. Qualquer criatura que chegue a 0 PV vestindo esta armadura não pode ser ressuscitada e se torna um guerreiro perpétuo (veja p. 139). Se de alguma forma a maldição for removida (como por dissipar o item ou quebrar a maldição), ela se transforma numa armadura completa reforçada e selada com um encanto aleatório (veja Tormenta20, p. 338). Uma armadura grilhão de descrença não pode ser fabricada e é encontrada apenas em guerreiros perpétuos. Armadura específica menor, preço T\$ 24.000.

Guarda Esquelética. O usuário dessa espada curta defensora pode gastar uma ação de padrão e 3 PM para fincar a espada no chão e fazê-la se transformar até o final da cena em um esqueleto guarda-costas que funciona como um aliado guardião mestre que não conta em seu limite de aliados. Preço: T\$ 60.000.

Gwurthun. Enquanto empunhada, essa espada longa conjuradora confere ao usuário resistência a magia +4. Além disso, sempre que seu portador passar em um teste de resistência contra um efeito mágico, a lâmina

absorve 1 PM, até um máximo de 10 PM. O usuário pode usar os PM absorvidos para lançar a magia armazenada na espada sem que ela seja perdida. Preço: T\$ 135.000

Hajalbar. Apenas espadas que causem dano de corte podem ser fabricadas com este material. Uma espada de hajalbar é considerada mágica para propósitos de redução de dano e imunidades, e causa +2 pontos de dano de essência. Preço: +T\$ 3.000.

Kiri. A lâmina lendária conhecida apenas como “Kiri” é uma katana ameaçadora formidável. Ela permite a seu usuário a gastar uma ação padrão e 6 PM para evocar uma fumaça branca densa, que tem as mesmas propriedades da magia Névoa com o aprimoramento de deixar a nuvem espessa. O usuário não é afetado pela magia enquanto empunhar a espada. Preço: T\$ 150.000.

Parvathar, o Pulmão da Montanha. Criado pelos anões de Doherimm para forjar aço-rubi, o Parvathar utiliza energias elementais como combustível. Preso ao corpo do usuário, ele é um item vestido de 1 espaço que, mesmo em sua forma enfraquecida, permite usar os efeitos a seguir.

Aspirar. Quando sofre um efeito que causa dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, o usuário do Parvathar pode gastar 3 PM para reduzir esse dano à metade.

Assoprar. Se já tiver usado Aspirar na cena, o usuário pode gastar uma ação padrão disparar um cone de 6m. Criaturas nessa área sofrem 1d6 pontos de dano para cada 5 pontos de dano absorvidos com Aspirar, do mesmo tipo de energia (Reflexos CD Car reduz à metade). O Parvathar deve ser recarregado usando Aspirar antes de poder Assoprar novamente.

Este item não pode ser comprado.

Pequena Cobra. O portador desta espada curta formidável venenosa pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para transformá-la em uma cobra venenosa até o fim da cena. Essa cobra conta como um parceiro assassino veterano. Preço: T\$ 75.000.

Pilar Primordial. Esse montante formidável pode alternar suas características de acordo com o elemental manifestado.

Água: se torna uma arma congelante;

Ar: se torna uma arma ágil e dançarina;

Fogo: se torna uma arma flamejante;

Terra: se torna uma arma defensora. Trocar o elemental manifestado requer uma ação de movimento. Além disso, o usuário pode evocar um ou mais dos elementais da arma, como na magia Conjurar Elemental, mas invocando apenas um elemental de cada tipo. Enquanto um elemental estiver fora da arma, ela não pode assumir suas propriedades. Preço: T\$ 270.000.

Pilão Conspurcado. Este pequeno pilão de madeira de aparência sinistra é decorado com símbolos místicos entalhados e fragmentos de ossos encravados. Conta como uma costela de lich. Além dos benefícios desse esotérico, o custo de suas magias de encantamento e necromancia lançadas pela varinha diminui em -1 PM e a CD para resistir a elas aumenta em +2. Acessório médio, preço T\$ 21.000.

Pistola Demoníaca. Esta pistola ameaçadora formidável e profana não pode ser fabricada por nenhum meio conhecido por mortais e só pode ser obtida através de um pacto com um demônio da pólvora (veja p. 255). Uma pistola demoníaca está sempre carregada e não precisa de munição. Uma vez por dia, em um momento escolhido pelo mestre (ou na primeira ocasião em que houver outras pessoas próximas), o portador da arma é atingido pelo impulso homicida de disparar contra uma criatura inteligente aleatória à vista (incluindo aliados). O portador pode resistir a esse impulso por este dia passando em um teste de Vontade (CD 25). Qualquer medida para evitar acidentes (manter a pistola guardada, descarregada ou mesmo trancada e fora de alcance) fracassa automaticamente; quando o portador cede ao impulso assassino, a arma surge magicamente em suas mãos. Caso o portador da pistola seja

morto, a arma desaparece. Arma específica média, preço T\$ 72.250.

Presuntador. Feito de mana solidificado e dado a Klunc como recompensa por um ato especialmente heroico, o Presuntador é um machado de guerra aumentado energético magnífico. Se Klunc ficar inconsciente, o Presuntador continua lutando sozinho, com as mesmas estatísticas que teria se estivesse sendo empunhado. Quando ataca dessa forma, o Presuntador tem Defesa 35, RD 50 e 50 PV. *Arma mágica específica maior, T\$ 120.000.*

Valete de Nimb. Essa espada longa causa o dano de uma espada longa. Ou não! Sempre que acertar um ataque, antes de rolar o dano da arma, role 1d4. A arma causa o dano da arma rolada: 1) adaga; 2) espada longa; 3) montante; 4) machado taurico. Uma valete pode ser identificada com um teste de Religião (CD 25), e geralmente é uma espada de empunhadura preta e lâmina vermelha (ou seria o contrário?) Com uma guarda de formato estranho, que lembra o símbolo de um coração, outras vezes um diamante, ou mesmo uma ponteira e, talvez, o de uma pequena árvore. Preço: T\$ 30.000.

Vitarium: Energia Positiva Portátil. Um elemento mágico, encontrado apenas em Galrasia, o vitarium parece âmbar, mas pulsa com calor agradável e luz dourada. Isso porque não é um mineral, mas energia positiva concentrada e solidificada!

O processo de formação do vitarium leva séculos, e exige um fluxo constante de energia positiva. Com o tempo, essa energia se acumula e toma forma sólida. Em Arton, o único lugar capaz de fornecer esse fluxo é Galrasia — e mesmo assim, apenas nos pontos mais profundos da ilha.

O vitarium é encontrado em “pedras”, que variam do tamanho de um cascalho até o de um punho. Uma pedra bruta de vitarium pode ser usada como um item vestido (guardada em um bolso ou usada como um pingente) que fornece redução de dano 2/trevas. Alternativamente, o vitarium pode ser trabalhado como um material especial para fabricação de itens esotéricos, um

segredo conhecido por algumas artesãs de Galrasia. Um item exótico de vitarium potencializa magias de cura de luz, aumentando sua cura em +1 PV por dado.

Vitarium raramente é comercializado, as poucas pedras à venda foram contrabandeadas de Galrasia. Uma pedra bruta (suficiente para fabricar um item esotérico) vale T\$ 4.500.

Talho de Azgher. Essa cimitarra formidável emite luz como uma tocha. Seu usuário pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fortalecer a luz até o fim da cena. Isso aumenta seu raio para 30m e faz com que ela seja considerada luz solar. Preço: T\$25.000.

Uyzrrak Da'ukthra. Este machado de guerra magnífico aumentado atroz de adamante é marcado com escrita goblinoide em sua lâmina e aparenta já ter visto inúmeras batalhas. Quando empunhado por um duyshidakk, causa +2d8 pontos de dano contra qualquer criatura não duyshidakk e recebe um encanto adicional, conforme o elemento do círculo intermediário do Akzath mais próximo do portador: Luz, Sagrado; Nós, Piedoso; Dentro, Defensor; Estagnação, Excruciente; Trevas, Profano; Fora, Arremesso; Eles, Dilacerante; Movimento, Energético. A critério do mestre, se o portador do machado se tornar mais próximo de outro elemento, o encanto muda de acordo. Arma específica média preço T\$ 78.050.

Yasidi. Essa espada longa corrosiva energética formidável é apenas um cabo sem ornamentos que emite um feixe de ácido. Caso seja capaz de lançar magias arcana, o usuário pode substituir seus testes de ataque com Yasidi por testes de Reflexos (CD Des ou For) do oponente. Preço: T\$170.000.

AS RUNAS MÁGICAS

Uma runa é um pequeno objeto de metal ou pedra, marcado com um símbolo místico, que pode ser infundido em uma arma para conceder a ela um poder mágico específico. Em termos de regras, runas contam como encantos e ocupam o mesmo espaço destes (ou seja, uma arma pode ter um total de 3 encantos e/ou runas em qualquer combinação). Entretanto, ao con-

trário de encantos, infundir uma runa não requer nenhuma habilidade especial nem o pagamento de um custo em PM. Para aplicar uma runa a uma arma, você precisa apenas ter a runa e a arma em mãos e gastar uma ação completa. É possível remover uma runa de uma arma, tanto para aproveitá-la em outra arma quanto para abrir espaço para uma nova runa, mas isso é mais difícil. Para remover uma runa de uma arma, o personagem precisa ser treinado em Ofício (armeiro) ou Religião, gastar um dia de trabalho e T\$ 1.000 em materiais.

Testes de Resistência contra Runas. Algumas runas permitem um teste de resistência para evitar ou reduzir seus efeitos. O atributo-chave dessa CD é sempre o atributo que o personagem usa em testes de ataque com a arma (mesmo que o efeito em questão não seja parte de um ataque). Isso geralmente será Força para armas de corpo a corpo e Destreza para armas de ataque à distância, mas poderá ser outro atributo, como Sabedoria (para um clérigo sob efeito de Abençoar Arma) ou Carisma (para um bardo sob efeito de Esgrima Mágica).

OBTENDO RUNAS

Runas são itens mágicos especiais, que não podem ser fabricados por mortais. São uma dádiva dos deuses (ou de outras entidades igualmente poderosas em sua campanha) e só podem ser obtidas como tesouros ou como recompensas por serviços prestados à estas entidades.

Para gerar runas usando as tabelas de tesouro de Tormenta20 e A Lenda de Ghanor, considere que uma runa é equivalente a um item mágico permanente menor. Assim, sempre que um item mágico destes surgir como resultado de um tesouro, há uma chance de 25% (1 em 1d4) de que o tesouro contenha uma runa no lugar do item. Fique à vontade para ajustar essa porcentagem para tornar runas mais raras ou comuns em sua campanha.

RUNAS DE GELO

Bigorna de Ivaldi. Quando ataca com a arma, você pode gastar 2 PM para desferir um

golpe mortal. Se acertar o ataque, você causa +2d6 pontos de dano de frio e todas as criaturas adjacentes ao alvo ficam abaladas (Vontade evita). Para cada runa adicional deste tipo na arma, cada dado de dano de frio adicional aumenta em um passo e a CD para resistir ao efeito aumenta em +2.

Gume de Skaldi. Esta runa só pode ser infundida em armas de arremesso. Você pode gastar uma ação padrão e 5 PM para criar cópias de gelo da arma e arremessá-las em criaturas a sua escolha em alcance curto. Faça um ataque à distância e compare-o com a Defesa de cada inimigo escolhido. Então, faça uma rolagem de dano e aplique-a a cada inimigo atingido; todo o dano causado por estes ataques é de frio. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o custo para usar este efeito é reduzido em -1 PM.

Ira do Ancestral de Geada. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para disparar uma rajada de gelo em uma criatura em alcance curto. Isso conta como um ataque corpo a corpo com a arma, exceto que seu alcance é curto e todo o dano causado é de frio. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o alcance da rajada aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo). Névoas de Helheim. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para congelar o chão em um raio de 9m. Criaturas na área ficam atordoadas por uma rodada e depois lentas (Fortitude reduz o efeito para lento por uma rodada). Uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena. Cada runa adicional deste tipo na arma aumenta o raio do efeito em +3m e a CD para resistir a ele em +2.

Névoa do Fimbulwinter. Você pode lançar Sopro das Uivantes. Cada runa adicional deste tipo na arma reduz o custo dessa magia em -1 PM e, se a arma tiver três runas destas, você pode usar o aprimoramento que exige 3º círculo. Presa Invernal. Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo que esteja empunhando causar +1d8 de dano de gelo até o fim da cena. Para cada runa adicional deste tipo

na arma, você pode gastar +2 PM para aumentar o dano de frio em +1d8.

Rugido do Leviatã. Esta runa só pode ser infundida em armas de arremesso. Após ser arremessada, se estiver livre, a arma volta voando para você (pegá-la é uma reação). Sempre que pega a arma, você emite uma pequena explosão gélida que causa 2d6 pontos de dano de frio a todas as criaturas adjacentes. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o dano da explosão aumenta em +1d6.

Toque de Hel. Quando atinge uma criatura com a arma, você pode gastar 1 PM para causar +1d6 pontos de dano de frio cumulativos para cada acerto anterior na mesma criatura desde o início do combate. Esse bônus de dano volta a zero se você errar um ataque contra a criatura ou ficar uma rodada inteira sem atacá-la. Para cada runa adicional deste tipo na arma, cada dado de bônus de dano de frio aumenta em um passo.

RUNAS DE FOGO

Chamas da Angústia. Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo que esteja empunhando causar +1d8 de dano de fogo até o fim da cena. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +2 PM para aumentar o dano de fogo em +1d8.

Ciclone do Caos. Esta runa só pode ser infundida em uma arma corpo a corpo. Quando faz uma investida com a arma, você pode gastar 2 PM para criar um breve ciclone de chamas ao seu redor. Cada criatura adjacente ao caminho de sua investida (incluindo o alvo dela) sofre 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade). Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano de fogo em +2d6.

Devastação de Nemeia. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de corpo a corpo. Quando ataca um mesmo oponente com duas armas, se uma delas tiver essa runa, você pode gastar 1 PM para formar um arco de chamas. Você recebe +2 em cada teste de ataque e em cada rolagem de dano e, se acertar ambos os ataques, cau-

sa +4d6 pontos de dano de fogo na criatura. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o bônus em ataque e dano aumenta em +1 e o dano adicional por acertar os dois ataques aumenta em +1d6.

Erupção de Atlas. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de corpo a corpo. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para golpear o chão com a arma, causando pequenas erupções em alcance curto. Criaturas a sua escolha na área sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam caídas (Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição caído). Você golpeia o chão com sua arma, causando tremores e erupções flamejantes em uma área. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +2d6.

Ferocidade das Fúrias. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para criar três discos de fogo protetores ao seu redor. Cada disco fornece +2 na Defesa e redução de fogo 5 (estes efeitos são cumulativos). Cada vez que um ataque contra você erra, um dos discos explode, causando 2d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas adjacentes. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você cria um disco de fogo extra ao usar este efeito.

Fúria de Tártaro. Você pode gastar 2 PM para evocar a fúria de Tártaro. Quando faz isso, você faz um ataque corpo a corpo contra um inimigo adjacente e, então, salta para qualquer espaço desocupado em alcance curto. Se terminar este salto adjacente a outro inimigo, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra ele. Esse ataque recebe os benefícios e penalidades de uma investida. Para cada runa adicional do mesmo tipo na arma, ambos os ataques causam +1d6 pontos de dano de fogo.

Raio de Hélio. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir, você pode lançar Explosão de Chamas como uma ação livre, pagando seu custo normal em PM. Cada runa adicional deste tipo na arma reduz o custo dessa magia em -1 PM.

Retribuição de Hades. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de perfuração. Quando faz um ataque com a arma, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, no início de sua próxima rodada a vítima sofre 6d6 pontos de dano de fogo e fica vulnerável por uma rodada (Fortitude reduz à metade e evita a condição vulnerável). Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano de fogo em +2d6.

RUNAS DE AR

Arco Voltaico. Ao acertar um ataque corpo a corpo com a arma, você pode fazer outro ataque contra um inimigo em seu alcance, pagando uma quantidade de PM igual à 1 + a quantidade de ataques já realizados no turno. Entretanto, o dano desses ataques adicionais é todo de eletricidade. Artilharia dos Ancestrais. Esta runa só pode ser infundida em armas de disparo. Você pode gastar uma ação padrão e 6 PM para efetuar um disparo para cima, criando uma chuva de raios elétricos. Cada criatura a sua escolha em alcance médio sofre 6d6 pontos de dano de eletricidade. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano de eletricidade em +2d6. Dedo da Devastação. Você pode lançar Toque Chocante. Cada runa adicional deste tipo na arma reduz o custo dessa magia em -1 PM.

Honra aos Caídos. Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para fazer um ataque celeste. Você salta muito alto e pousa em um espaço desocupado em alcance médio, atacando uma criatura em seu alcance ao poussar. Esse ataque recebe os benefícios e penalidades de uma investida e, se acertar, provoca uma onda de choque que se espalha em alcance curto a partir do alvo. Todas as criaturas na área (exceto você) sofrem 4d6 pontos de dano de eletricidade e ficam vulneráveis por uma rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição vulnerável). Para cada runa adicional deste tipo na arma, você

pode gastar +1 PM para aumentar o dano de eletricidade em +2d6.

Ímpeto de Mil Soldados. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de perfuração. Uma vez por rodada, quando ataca com a arma, você pode gastar 2 PM para fazer dois ataques adicionais contra duas criaturas diferentes adjacentes ao alvo do ataque inicial. Todo o dano destes ataques adicionais é de eletricidade. Para cada runa adicional deste tipo na arma, quando usa este efeito cada um dos três ataques causa +1d6 pontos de dano de eletricidade.

Ofensiva dos Huldra. Quando faz uma investida com a arma, você pode gastar 2 PM para se mover a uma velocidade sobrenatural. Seu deslocamento nesta investida é dobrado e seu alvo é considerado desprevenido contra este ataque. Para cada runa adicional deste tipo na arma, sua investida causa +2d8 pontos de dano de eletricidade.

Tempestade da Alma do Mundo. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de corpo a corpo. Você pode usar o poder Tornado de Dor com a arma, com exceção que o dano causado pelo ataque se torna de eletricidade. Se possuir este poder, o custo para usá-lo com a arma é reduzido em -1 PM. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o dano adicional por acerto com Tornado de Dor aumenta em +1.

Vendaval de Vindvalr. Você pode gastar 1 PM para fazer com que uma arma corpo a corpo que esteja empunhando cause +1d8 de dano de eletricidade até o fim da cena. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +2 PM para aumentar o dano de eletricidade em +1d8.

ARTEFATOS

AMULETO DO ABUTRE

Este pingente de ouro em formato de abutre é um poderoso amuleto arcano, cuja origem sombria é cercada de mistério. Sabe-se que ele surgiu na mesma época em que Ferren Asloth realizou seu famigerado ritual e que é um dos mais poderosos itens

do Arquilich Ferren Asloth. Capaz de conceder habilidades arcana incríveis fornece ao usuário +50 PM (somente após um dia de uso), aumenta em +5 a CD para resistir a suas magias arcana e permite utilizar a habilidade Conhecimento Sequestrado (CD Int, veja p. 294).

Tamanho poder, entretanto, não passa de uma armadilha. Em sua obsessão pela vida eterna, Ferren aprisionou uma pequena parte de sua essência neste amuleto, fazendo com que ele funcione como um segundo filactério. No início de cada dia em que estiver usando o amuleto, o portador deve fazer um teste de Vontade (CD 20 + 1 por dia adicional). Se falhar, começa a ter pensamentos cruéis, que o incentivam a buscar mais poder a qualquer custo. Se falhar uma segunda vez, torna-se dependente do amuleto e não consegue mais removê-lo por vontade própria (e fica agressivo caso outra pessoa tente fazê-lo). Por fim, se falhar uma terceira vez, sua alma é destruída. Quando isso acontecer, se Ferren estiver destruído, o fragmento de sua alma armazenado no amuleto se aposa do corpo do portador, trazendo o Arquilich de volta à existência. O portador passa automaticamente no teste de Vontade sempre que tiver matado um conjurador arcana no dia anterior.

ANEL DA FELICIDADE DE VALLEN

Este anel foi criado pelos diabretes negociantes a partir da felicidade de Vallen Allond. Foi concedido a Crânio Negro por motivos que apenas os diabretes conhecem — mas que, de forma geral, podem ser resumidos a sadismo e desejo de destruição. O anel da felicidade de Vallen fornece cura acelerada 10 (somente após um dia de uso) que recupera até perda de vida. Além disso, se o usuário for morto enquanto estiver usando o anel e continuar com ele, irá recuperar 1 ponto de vida por dia e, quando chegar a PV positivos, será ressuscitado. Sendo feito a partir da felicidade de Vallen Allond, o anel tem um efeito colateral: o usuário é assaltado por visões desse aventureiro e sente compulsão de pro-

tegêlo, estar perto dele ou garantir sua felicidade. É claro que, para um usuário insano, os conceitos de “proteger” e “garantir a felicidade” tornam-se bem distorcidos... O anel também influencia o comportamento do usuário (tornando-o um pouco mais semelhante a Vallen).

ARMADURA DE CRÂNIO NEGRO

Esta armadura foi criada pelos diabretes negociantes a partir das memórias de Ellisa Thorn, ex-membro do Esquadrão do Inferno. Sua aparência é notável e ameaçadora: completamente negra, parece sugar a luz e destaca-se até mesmo contra o céu noturno. O elmo tem a forma de um crânio estilizado, com adornos que o tornam ainda mais sinistro. Ela é uma armadura completa fortificada guardiã macabra que parece se mover sozinha (suas placas deslizam para manter o usuário protegido e defendê-lo). Apesar de seu peso e rigidez, não atrapalha os movimentos, permitindo saltos e acrobacias em meio ao combate: conta como uma armadura leve com penalidade de armadura 0. Contudo, por ser feita a partir das memórias de uma artoniana, a armadura tem um efeito colateral: bombardeia o usuário com impressões da vida de Ellisa Thorn. Molda o estilo de luta e até mesmo parte do comportamento do usuário para refletir os membros do Esquadrão do Inferno. Por exemplo, Crânio Negro luta com duas espadas (como Vallen Allond), rastreia (como a própria Ellisa ou Andilla Dente-de-Ferro) e repete “não há morte” (como Gregor Vahn).

COROA DE ALLIHANNA

Este artefato, criado pela própria Deusa da Natureza, tem a aparência de uma coroa de madeira e vinhas. Concede For +3, Con +3 e redução de dano 20 (já contabilizado).

CARTHALKAN, A ESPADA CRISTALINA

Esta espada longa atroz e pungente é feita de um cristal translúcido. Empunhá-la traz uma sensação estranha, pois ela não tem o peso de materiais comuns, como metal ou madeira. Quando brandida por um herdeiro da fa-

mília Sharpblade, a arma emite uma luz límpida e revela todos os seus poderes: torna-se uma espada longa atroz pungente ameaçadora magnífica, que tem dano base 4d8.

COROA IMPERIAL

Símbolo do trono do Reinado, esta coroa é usada pelos Reis-Imperadores há séculos. Ao longo das gerações, foi imbuída pela força de cada um dos monarcas que a usou, até se tornar um artefato capaz de auxiliar o regente na tarefa de guiar a humanidade. O usuário da Coroa Imperial recebe +2 em Sabedoria e Carisma (cumulativo com outros itens), aplica seu Carisma na Defesa e em testes de resistência e recebe imunidade a encantamento. Como um artefato, a Coroa Imperial não pode ser danificada por meios mundanos. A única maneira de destruí-la é roubá-la e escondê-la em uma masmorra. Se nenhum herói resgatar a Coroa dentro de um ano e um dia, ela será reduzida a pó.

GEMAS ETERNAS

Esta joia é formada por uma correntinha de mitral, adornada por safiras, esmeraldas, rubis e diamantes que emitem luz própria, brilhando com todas as cores do arco-íris. A beleza das Gemas Eternas só é rivalizada por seu poder. O usuário recebe +2 em Carisma, +5 na Defesa e 1 ponto de mana extra por nível (após um dia de uso). Se possuir a capacidade de lançar magias arcana, a CD de suas magias aumenta em +2.

GLÓRIA DE MUSTARAF

Essa montante de adamante maciça cruel atroz formidável magnífica veloz concede +2 em Força e Carisma. A espada tem vários requisitos para seu portador: deve ter nascido nos Ermos Púrpuras, deve ter Força e Carisma 5 ou mais, os poderes Comandar e Fúria (ou Fúria Divina) e deve ser honrado (código dos heróis, código de honra ou devoto de Azgher, Khalmyr ou Lin-Wu). Caso não cumpra os requisitos, não é possível sequer erguer a Glória de Mustaraf do chão.

RÓMPEDOR DA REALIDADE

Este artefato lefeu é um machado de guerra gigante atroz pungente anticiatura (não lefeu) magnífico de matéria vermelha. Ataques com

ele ignoram redução de dano, fortificação e imunidade a acertos críticos. Além disso, seus golpes distorcem a vítima: uma criatura atingida pela arma perde 1 ponto cumulativo de um atributo aleatório permanentemente (Fort CD For evita). Um não lefeu que empunhe o Rompedor fica debilitado até o fim da cena.

MAGIAS NOVAS

AÇOITE FLAMEJANTE

Arcana 1 (convocação)

Execução: padrão;

Alcance: pessoal;

Efeito: Açoite de chamas criado em sua mão;

Duração: sustentada;

Resistência: Reflexos especial.

Um açoite de fogo surge em uma de suas mãos com a qual possa empunhar uma arma (essa mão fica ocupada pela duração da magia). Você pode usar uma ação padrão para causar 2d6 pontos de dano de fogo com o açoite em uma criatura em alcance curto e deixá-la em chamas e enredada enquanto estiver em chamas dessa forma. Passar na resistência reduz o dano à metade e evita as chamas.

+2 PM: muda a execução para movimento.

+2 PM: muda o dano para 4d6. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o dano para 6d6. Requer 3º círculo.

ARMA MÁGICA

Universal 1 (Transmutação)

Execução: padrão;

Alcance: toque;

Alvo: 1 arma empunhada;

Duração: cena.

A arma é considerada mágica e fornece +1 nos testes de ataque e rolagens de dano (isso conta como um bônus de encanto). Caso você esteja empunhando a arma, pode usar seu atributo-chave de magias em vez do atributo original nos testes de ataque (não cumulativo com efeitos que somam este atributo).

Truque: troca o alvo para 1 espada empuñhada. Em vez do normal, a arma funciona como uma tocha até o final da cena.

+2 PM: aumenta o bônus em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: a arma causa +1d6 de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, escolhido quando a magia é lançada. Este aprimoramento só pode ser usado uma vez.

+3 PM: muda o bônus de dano do aprimoramento acima para +2d6.

BÊNCÃO DA DRAGOA RAINHA

Universal 4 (Transmutação)

Execução: completa;

Alcance: pessoal;

Alvo: você;

Duração: sustentada.

Sua pele se torna branca como a neve e você manifesta um par de asas e uma coroa feitas de gelo cristalino que flutuam rentes ao seu corpo. Você recebe deslocamento de voo 18m, imunidade a fogo e frio e resistência a dano não mágico 15. Suas magias que causam dano de frio têm seu dano maximizado, mas você fica impedido de lançar magias que causam dano de fogo.

CONTROLAR AR

Divina 2 (Transmutação)

Execução: padrão;

Alcance: médio;

Área: varia;

Duração: cena;

Resistência: veja texto.

Você pode controlar os movimentos e comportamentos de massas de ar. Ao lançar a magia, escolha um dos efeitos abaixo.

Ascender: cria uma corrente de ar ascendente capaz de erguer do chão uma criatura ou objeto médio, fazendo o alvo flutuar para cima e para baixo conforme sua vontade. Você pode gastar uma ação de movimento para subir ou descer o alvo até 6m por rodada, até um máximo de 30m de altura. Você não pode mover o alvo horizontalmente — mas o alvo pode, por exemplo, escalar uma colina ou se

apoiar no teto para mover-se lateralmente (com metade de seu deslocamento normal). Uma criatura que esteja flutuando fica vulnerável e sofre -2 nas jogadas de ataque. Alvos involuntários têm direito a um teste de Fortitude no início de seu turno para negar o efeito. Derrubar um alvo flutuando (simplesmente parando a corrente de ar) causa o dano normal de queda, mas um alvo que passe no teste pode “nadar” para o chão contra a corrente. Você pode usar essa opção para fazer uma manobra derrubar contra uma criatura voadora dentro do alcance, usando seu atributo-chave no lugar de Força.

Sopro: cria uma lufada de vento a partir de suas mãos, que empurra qualquer criatura Média ou menor em um cone de 4,5m — faça uma manobra empurrar usando seu atributo-chave ao invés de força, usando o mesmo resultado de sua rolagem para todos os alvos. A lufada de vento também faz qualquer coisa que um vento forte e súbito faria, como levantar pó, dispersar vapores, apagar chamas, espalhar papéis ou mover uma embarcação. Manter o sopro ativo exige uma ação padrão.

Vento: cria uma área de vento forte (veja Tempestade20, p. 267) dentro do alcance da magia. Se lançada numa área que já esteja com algum efeito de vento, aumenta esse efeito em um passo. Manter o vento ativo requer uma ação de movimento. Você também pode usar essa opção para reduzir os efeitos de vento em uma área.

+2 PM: aumenta o limite de tamanho de criaturas e objetos afetados em um passo.

CONJURAR MORTOS-VIVOS

Universal 2 (Necromancia)

Execução: completa;

Alcance: curto;

Efeito: 6 mortos-vivos;

Duração: sustentada.

Você conjura seis esqueletos capangas de tamanho Médio feitos de energia negativa em espaços desocupados dentro do alcance.

Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os mortos-vivos andarem (eles têm

deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6+2 pontos de dano de trevas cada). Os esqueletos têm For 2, Des 2, Defesa 18 e todos os outros atributos nulos; eles têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto, mas são imunes a atordoamento, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, frio, ilusão, parálisia, sono e veneno. Eles desaparecem quando são reduzidos a 0 PV ou no fim da cena. Os mortos-vivos não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre.

+2 PM: aumenta o número de mortos-vivos conjurados em +1.

+3 PM: em vez de esqueletos, conjura carniçais. Requer 3º círculo.

+2 PM (Apenas Arcanos): em vez de esqueletos, conjura soterrados. Requer 3º círculo.

+3 PM: em vez de esqueletos, conjura fúrias de Tauron. Requer 3º círculo.

+3 PM (Apenas Devotos de Arsenal): em vez de esqueletos, conjura guerreiros perpétuos. Requer 3º círculo.

+3 PM (Apenas Devotos de Sszaas): em vez de esqueletos, conjura zumbis peçonha. Requer 3º círculo.

+7 PM: em vez de esqueletos, conjura sombras. Requer 4º círculo.

Carnical: como esqueletos, mas têm For 3, Des 3, Defesa 27 e causam 1d8+3 pontos de dano de trevas mais perda de 1d8 PV por veneno. Além disso, criaturas atingidas por um carniçal devem passar num teste de Fortitude ou ficam paralisadas por 1 rodada. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune à parálisia dos carniçais por um dia.

Fúria de Tauron: como esqueletos, mas têm tamanho Pequeno, deslocamento de voo 12m, a habilidade incorpóreo, Des 5, Defesa 18 e causam 1d6 pontos de dano de trevas mais 1d6 pontos de dano de fogo. Além disso, criaturas vivas atingidas ficam desprevenidas por 1 rodada e em chamas (Fort CD igual à da magia evita).

Guerreiro Perpétuo: como esqueletos, mas têm For 5, Des 4, Defesa 33, a habilidade incorpóreo e causam 3d6 pontos de dano de impacto duas vezes por ação.

Sombra: como esqueletos, mas têm Des 4, Defesa 35, a habilidade incorpóreo e causam 2d10 pontos de dano de trevas. Além disso, criaturas vivas atingidas por uma sombra devem passar num teste de Fortitude ou perdem 1d4 PM. Sombras perdem a habilidade incorpóreo quando expostas à luz do sol.

Soterrado: como esqueletos, mas causam dano de frio. Além disso, criaturas atingidas por um soterrado devem passar num teste de Fortitude ou ficam enredadas por 1 rodada.

Zumbi Peçonha: como esqueletos, mas têm For 3, Des 1, Defesa 25 e causam 1d8+1 pontos de dano de trevas mais perda de 2d6 PV por veneno. Além disso, criaturas atingidas por um zumbi peçonha ficam atordoadas por 1 rodada (apenas uma vez por cena) e depois fracas (Fort reduz para fracas por 1 rodada).

DARDO GÉLIDO

Arcana 1 (Evocação)

Execução: padrão;

Alcance: curto;

Alvo: 1 criatura;

Duração: instantânea;

Resistência: Fortitude parcial.

Você dispara um dardo de gelo contra o alvo, que sofre 2d6 pontos de dano de frio e fica lento por 1 rodada. Passar no teste de resistência reduz o dano à metade e evita a condição.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: aumenta o número de alvos em +1 (total de alvos limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

DETONAÇÃO CONGELANTE

Arcana 1 (Evocação)

Execução: padrão;

Alcance: pessoal;

Área: esfera de 6m;

Duração: instantânea;

Resistência: Fortitude parcial.

Você emite uma onda de frio extremo que cobre a área de gelo. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio e ficam enredadas e imóveis por 1d4 rodadas. Passar no teste de resistência reduz o dano pela metade e deixa a criatura enredada por uma rodada. Uma criatura voadora que fica imóvel começa a cair no início do seu turno.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: muda a duração para sustentada. Ao invés do normal, você emite uma aura de frio constante em alcance curto. Uma criatura que entre na área ou inicie seu turno dentro dela sofre 2d6 pontos de dano de frio e fica enredada e imóvel por uma rodada. Passar no teste de resistência reduz o dano pela metade, evita a condição imóvel e faz com que a criatura não possa mais ficar imóvel por esta magia nesta cena. Requer 2º círculo.

DISPARO GÉLIDO

Arcana 1 (Evocação)

Execução: padrão;

Alcance: médio;

Alvo: 1 criatura;

Duração: instantânea;

Resistência: Fortitude reduz à metade.

Você dispara um dardo de neve e gelo contra o alvo, que causa 2d8+2 pontos de dano de frio.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+1 PM: muda a resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica lenta até o final da cena.

GEISER CÁUSTICO

Arcana 1 (evocação)

Execução: ação padrão;

Alcance: médio;

Área: cilindro com 3m de diâmetro e 3m de altura;

Duração: instantânea;

Resistência: Reflexos reduz à metade.

O solo explode em ácido corrosivo, causando 2d6 pontos de dano de ácido em todas as criaturas e objetos livres na área.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+2 PM: Além do normal, o solo continua borbulhando em ácido venenoso até o final da cena, tornando-se terreno difícil. Qualquer criatura que entre na área ou comece o turno dentro dela sofre 2d6 pontos de dano de ácido (sem direito a teste de resistência).

HÁLITO PEÇONHENTO

Universal 3 (evocação)

Execução: ação padrão;

Alcance: pessoal;

Área: cone de 9m;

Duração: instantânea;

Resistência: Fortitude parcial.

Você sopra uma fumaça densa esverdeada de toxinas corrosivas que queima a pele e os olhos dos alvos. Criaturas na área sofrem 4d8 pontos de dano de ácido mais 4d8 pontos de dano de veneno e ficam cegas por 1d4+1 rodadas. Passar num teste de Fortitude reduz o dano pela metade e evita a cegueira.

+2 PM: aumenta o dano de ácido em +1d8 e o dano de veneno em +1d8.

IMPACTO FULMINANTE

Arcana 3 (evocação)

Execução: ação padrão;

Alcance: curto;

Alvo: uma criatura;

Duração: sustentada;

Resistência: Fortitude parcial.

Você evoca um poderoso relâmpago dos céus que acerta o alvo com um clarão estrondoso. O alvo sofre 4d6 pontos de dano elétrico mais 4d6 pontos de dano de impacto e fica caído e atordoado por uma rodada. Se passar no teste de resistência, o alvo sofre metade do dano, evita as condições e não pode mais ser atordoado por essa magia até o fim da cena.

+2 PM: aumenta o dano de eletricidade em +1d6 e o dano de impacto em +1d6.

+4 PM: muda o alvo para “criaturas escondidas”. Requer 4º Círculo.

INVOCAR FAGULHA ELEMENTAL

Arcana 2 (Convocação)

Execução: completa;

Alcance: curto;

Efeito: familiar elemental;

Duração: sustentada.

Você transforma uma porção de um elemento inerte em uma criatura elemental Pequena do tipo do elemento alvo. Por exemplo, lançar esta magia em um copo de água cria um elemental da água. Você pode criar elementos do ar, da água, do fogo e da terra com esta magia. O elemental obedece a todos os seus comandos e funciona como um familiar comum (veja Familiares, em Tormenta20, p. 38) ou elemental (veja Elementais). O elemental auxilia apenas você e não conta em seu limite de parceiros.

+1 PM: além do normal, o elemental fornece redução 10 contra o dano correspondente a seu tipo.

+2 PM: em vez do normal, o elemental recebe a habilidade de dois familiares, um comum e um elemental.

JATO CORROSIVO

Arcana 1 (Evocação)

Execução: padrão;

Alcance: curto;

Área: linha;

Duração: instantânea;

Resistência: Fortitude reduz à metade.

Você dispara um jato de ácido corrosivo de suas mãos, que causa 2d6 pontos de dano de ácido às criaturas na área. Essa magia causa dano dobrado em constructos e objetos.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: muda a resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica vulnerável.

KATANA CELESTIAL

Divina 5 (Evocação)

Execução: padrão;

Alcance: pessoal;

Área: linha de 60m ou duas linhas de 30m;

Duração: instantânea;

Resistência: Reflexos parcial.

Um golpe vindo dos céus risca o campo de batalha. Se escolher duas linhas, cada uma deve seguir em uma direção diferente, criando um corte em “V”. Criaturas na área sofrem 12d8 pontos de dano de luz (ou 12d12, se forem mortos-vivos) e ficam cegas e surdas até o fim da cena (Reflexos reduz à metade e evita as condições).

+3 PM: aumenta o dano em +2d8 (ou +2d12 contra mortos-vivos).

+6 PM: muda a área para uma linha de 120m ou quatro linhas de 30m em direções opostas, formando um “X”.

MOMENTO DE TORMENTA

Universal 2 (Convocação)

Execução: completa;

Alcance: pessoal;

Área: cubo de 30m;

Duração: sustentada;

Resistência: veja texto.

Uma nuvem rubra surge acima do conjurador. Uma vez por turno, você pode gastar uma ação de movimento para fazer a nuvem manifestar um dos fenômenos a seguir.

Chuva ácida. Gotas corrosivas causam 6d4 pontos de dano de ácido em todas as criaturas na área.

Neblina venenosa. Uma neblina faz com que todas as criaturas na área percam 2d12 PV por veneno (Fortitude evita).

Raios escarlates. Até 6 inimigos aleatórios na área sofrem 6d8 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade).

Pesadelos reais. Cada criatura na área sofre 4d6 pontos de dano psíquico e perde 1d4 PM (Vontade reduz o dano à metade e evita a perda de PM). Esta magia só pode ser aprendida e lançada por conjuradores que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é proibida e seu uso é permitido apenas em áreas controladas na Academia Arcana e outros lugares restritos, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em

qualquer outro ponto do Reinado é um crime enquadrado na décima-primeira infração do Vigintílogo.

+3 PM: aumenta o dano em +1 dado do mesmo tipo.

+5 PM: além do normal, criaturas na área ficam alquebradas enquanto permanecem na área.

+5 PM (Apenas Devotos de Aharadak): muda a área para círculo de 1km de raio.

NUVEM TEMPESTUOSA

Arcana 1 (convocação)

Execução: ação padrão;

Alcance: curto;

Efeito: nuvem com 3m de diâmetro;

Duração: sustentada;

Resistência: Fortitude reduz à metade.

Você cria uma nuvem espessa carregada com eletricidade que causa 2d8 pontos de dano elétrico a qualquer criatura no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a nuvem voar 6m em qualquer direção.

Uma criatura só pode sofrer dano da nuvem uma vez por rodada. A nuvem é imune a dano e conta como uma criatura Pequena para qualquer efeito de vento.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8.

+2 PM: a nuvem também retumba com trovões. Além do normal, uma criatura que falhar no teste de Fortitude fica atordoada por 1 rodada. Se passar no teste, não pode mais ser atordoada por essa magia até o final da cena.

PÂNTANO VITRIÓLICO

Arcana 4 (transmutação)

Execução: ação padrão;

Alcance: médio;

Área: círculo de 15m de raio;

Duração: cena;

Resistência: Reflexos reduz à metade.

Você transforma o solo da área em um lodo viscoso ácido e pegajoso. Criaturas na área quando a magia é lançada sofrem 5d8 pontos de dano de ácido e ficam enredadas; passar no teste de resistência reduz o dano pela metade e evita a con-

dição. Uma vítima presa pode usar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD igual à da magia). Se passar, se liberta. Uma criatura sofre esse efeito novamente quando termina seu turno dentro da área afetada.

O espaço ocupado pelo pântano é considerado terreno difícil e deslocar-se dentro da área causa 1d8 pontos de dano de ácido para cada 1,5m percorridos.

+2 PM: aumenta o dano inicial e o dano do deslocamento em +1d8.

+5 PM: além do normal, o pântano exala gases com efeitos alucinógenos. Criaturas que falham no teste de Fortitude ficam confusas por uma rodada.

PREPARAÇÃO DE BATALHA

Universal 2 (Convocação)

Execução: padrão;

Alcance: toque;

Alvo: até dois itens que você possua, entre armas, armaduras e escudos;

Duração: permanente até ser descarregada;

Custo Adicional: penalidade de 1 PM.

Esta magia é utilizada por clérigos e bardos que não precisam (ou não podem) estar sempre com suas armas ou armaduras. A magia é lançada sobre até dois itens que você possua. A partir daí, em qualquer momento, você pode usar uma ação completa para convocar os itens, que aparecem sobre seu corpo e em suas mãos (conforme apropriado ao item). O efeito é espalhafatoso, sendo praticamente impossível utilizá-lo sem chamar atenção. A magia funciona independentemente da distância dos itens, desde que estejam no mesmo Plano, mas termina se você perder a posse deles.

+1 PM: aumenta o número de alvos em dois e o custo adicional em +1 PM.

RAIO DE PLASMA

Arcana 4 (Evocação)

Execução: padrão;

Alcance: médio;

Área: linha;

Duração: instantânea;

Resistência: Fortitude reduz à metade.

Você dispara uma rajada luminosa superaquecida que causa 10d8 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área. O raio é capaz de derreter qualquer barreira física, seja de madeira, pedra ou metal, atingindo mesmo alvos fora de sua linha de visão.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, a área para “Efeito: espada de plasma”, a duração para sustentada e a resistência para “Reflexos reduz à metade”. Ao invés do normal, você condensa a rajada na forma de uma espada de plasma que emite luz (alcance curto) e calor intensos. Você pode usar uma ação padrão para atingir um alvo adjacente com a espada, que causa 10d8 pontos de dano de fogo e ignora a resistência a dano de objetos. Sua mão que “empunha” a espada é considerada ocupada.

TOQUE ÁLGIDO

Arcana 3 (Evocação)

Execução: padrão;

Alcance: toque;

Alvo: 1 criatura;

Duração: instantânea;

Resistência: Fortitude parcial.

Sua mão emite uma energia congelante que causa 6d8 pontos de dano de frio e recobre o alvo com uma camada de gelo, deixando-o paralisado por 1d4 rodadas. O alvo pode refazer o teste de Fortitude no final de seus turnos para quebrar o gelo e se livrar da condição. Passar no teste de resistência reduz o dano pela metade e deixa o alvo enredado por uma rodada.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

TRANSFORMAÇÃO EM DRAGÃO

Arcana 4 (Transmutação)

Execução: completa;

Alcance: pessoal;

Alvo: você;

Duração: sustentada.

Esta magia invoca o poder de um dragão, causando mutações no conjurador que o

tornam semelhante a uma criatura dracônica. Você recebe +2 em Força, Constituição, Inteligência e Carisma (esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais), +5 na Defesa e redução 30 contra o elemento do sopro do dragão cujo componente material você usou. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação padrão para exalar um sopro que causa 8d6+8 pontos de dano do elemento correspondente em um cone de 9m (Reflexos reduz à metade). *Componente Material:* uma peça de couro de dragão ou uma escama de dragão no valor de T\$ 1.000.

+2 PM: aumenta o dano do sopro em +1d6+1.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

+6 PM: além do normal, asas de couro brotam de suas costas. Você recebe deslocamento de voo 18m.

+3 PM: você recebe uma arma natural de mordida (1d6, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se já possuir uma mordida, em vez disso seu dano aumenta em dois passos.

+3 PM: o bônus em atributos se torna +4.

VELOCIDADE DO RELÂMPAGO

Arcana 4 (transmutação)

Execução: ação padrão;

Alcance: pessoal;

Alvo: você;

Duração: sustentada;

Resistência: Reflexos reduz à metade.

Seus olhos passam a emanar luz branca e minúsculos raios de eletricidade. Enquanto esta magia durar, você pode usar uma ação de movimento para se teletransportar até 12m em linha reta para qualquer direção, deixando um “rastro” de eletricidade no caminho. Criaturas que você atravessar sofrem 6d8 pontos de dano de eletricidade.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+5 PM: muda o deslocamento do teletransporte para 15m e você pode fazer curvas durante o movimento. Entretanto, você não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço em cada ação de movimento.

REGRAS

IDIOMAS

Um ser inteligente sabe 2 idiomas de sua raça + sua inteligência, abaixo são os idiomas mais comuns de cada raça.

<i>Abissal</i>	Dökkalfar, Kallyanachs/Ryuujins De Trevas, Sulfure, Qareens De Trevas E Outros Habitantes Dos Reinos Dos Deuses Malignos,
<i>Anão</i>	Anões, Hynnes, Minotauros E Minauros.
<i>Aquan</i>	Elfos Do Mar, Qareens De Água, Jottun De Gelo, Kallyanachs/Ryuujins De Frio, Kappa, Tritões E Sereias.
<i>Auran</i>	Kallyanachs/Ryuujins De Eletricidade, Qareens De Ar, Harpia.
<i>Celestial</i>	Aggelus, Ljósálfar, Qareens De Luz, Vanir.
<i>Dracônico</i>	Dragões, Elfos, Goblins, Kobolds, Nagahs, Qareens E Trogs,
<i>Élfico</i>	Elfos, Goblins, Hynnes, Minotauro E Qareens.
<i>Gigante</i>	Jotunns, Anões, Ogros E Minotauros.
<i>Gnoll</i>	Gnolls, Elfos, Goblins
<i>Goblin</i>	Goblins, Anões, Elfos, Hynnes, Hobgoblins, Bugbears E Minotauros.
<i>Hynne</i>	Hynnes E Goblins
<i>Ignan</i>	Qareens De Fogo, Kallyanachs/ Ryuujins De Fogo, Jotunns De Fogo E Outras Criaturas De Fogo.
<i>Infernal</i>	Diabos, Qareens De Trevas, Kallyanachs De Trevas, E Outros Habitantes Do Reino Dos Deuses.
<i>Moreanico</i>	Moreaus, Sátiro, Yidishan, Humanos.
<i>Orc</i>	Orcs, Anões, Elfos, Goblins, Hynnes, Medusas E Minotauros.
<i>Silvestre</i>	Centauros, Dahllans, Elfos, Entes, Goblins, Minotauros, Nagah, Qareens, Sátiro, Sífides E Ninfas. Povos Do Trovão.
<i>Taumariano</i>	Kaijin, Kappa, Mashin, Nezumi, Tabrachi E Tengu.
<i>Táurico</i>	Minotauros, Minaruos E Anões.
<i>Terran</i>	Anões, Qareen De Terra, Kallyanachs/Ryuujins De Ácido E Criaturas Do Subterrâneo.
<i>Troll</i>	Finnntroll, Orcs, Ogros, Goblins, Bugbears.
<i>Valkar</i>	Humanos, Meios-Elfos, Meios-Orcs, Qareens E Todas As Raças Civilizadas.

OBJETIVOS HERÓICOS

Com esta regra opcional, você pode escolher um objetivo heróico para seu personagem. Ascender ao trono do reino, vingar a morte de seu mestre, tornar-se o líder de uma guilda de ladrões ou qualquer outra coisa igualmente grandiosa.

Como o nome diz, um objetivo heróico precisa ser algo grandioso. Em termos de jogo, algo que exija várias aventuras para ser concluído. Ser sagrado cavaleiro não é um objetivo heróico. Se tornar o Alto Comandante da Ordem da Luz, sim! De forma similar, matar o chefe de uma gangue não é um objetivo heróico. Livrar todas as estradas de Deheon de bandidos, sim! Você pode escolher seu objetivo durante a construção do personagem, mas isso não é obrigatório. Se quiser, pode começar sem um objetivo específico e esperar algumas aventuras para defini-lo. Isso pode ser uma boa opção, pois permite que você entenda um pouco da temática da campanha e, consequentemente, escolha um objetivo mais alinhado com os possíveis rumos das aventuras. Da mesma forma, mesmo que esta regra esteja em uso, você não é obrigado a ter um objetivo. Não há nada de errado com heróis errantes que vagam por aí em busca de fazer o bem... Porém, ter um objetivo dá a você mais chances de se envolver com — e até definir — a história da campanha. Em termos de jogo, um personagem com um objetivo heróico recebe certos benefícios quando se aproxima de seu objetivo e sofre penalidades quando se afasta dele (veja abaixo). Personagem sem objetivos, por outro lado, não têm nada a perder ou a ganhar, o que equilibra as coisas.

BENEFÍCIOS DE OBJETIVO

No início de qualquer cena diretamente relacionada a seu objetivo, você recebe 1d6 pontos de mana (em Tormenta20). Em outros sistemas, o mestre deve escolher um benefício relevante, que efetivamente ajude o personagem, mas que não seja tão forte a ponto de tirar qualquer desafio da cena. Por exemplo, 1 ponto de ação em Tormenta RPG, 1 PE em 3D&T etc. Esse benefício representa o impulso dado pela motivação em alcançar aquilo que você busca. Você só pode ganhar o benefício de objetivo uma vez por aventura, mesmo que a aventura tenha mais de uma cena relacionada a seu objetivo. Você pode escolher não ganhar o benefício em uma cena se achar que a aventura terá outra cena relacionada ao seu destino mais tarde e que seja mais importante ou desafiadora. Ao fim da cena, o benefício termina (quaisquer pontos não usados desaparecem).

O que exatamente determina uma cena diretamente relacionada a seu objetivo fica a critério do mestre. Um jeito fácil de definir isso é: ao término da cena, seu personagem estará mais perto da conclusão de seu objetivo do que antes do início dela? Se a resposta for sim, então a cena ativa o benefício. Caso contrário, não. Por exemplo, se o seu objetivo é prender um vilão, e você está lutando contra um capanga desse vilão que sabe onde ele está escondido, então a cena é ligada ao seu objetivo. Afinal, ao vencer o capanga, você poderá interrogá-lo para descobrir onde o vilão está. Se em vez disso estiver lutando contra monstros aleatórios, a cena não estará ligada ao seu objetivo. Um jogador malandro pode dizer que seu personagem precisa estar vivo para atingir seu objetivo, mas esse argumento não procede. Se o personagem for atacado por um monstro aleatório e matar o monstro, não estará mais perto de concluir seu objetivo do que estava antes de ser atacado.

PENALIDADES DE OBJETIVO

A vida de quem tem um objetivo não é só feita de alegrias. Se ao término de uma cena você estiver mais longe de seu objetivo do que estava antes do início dela, sofre uma penalidade de -2 em todos os testes até o fim da aventura. Isso representa a frustração de se afastar daquilo que busca. Por exemplo, se você tem uma pista de que o vilão está escondido no deserto ao sul, mas precisa, por qualquer motivo, viajar para as montanhas do norte, você sofre a penalidade. Se o seu objetivo é se tornar rei e você é derrotado em uma batalha que lhe traria poder político, você sofre a penalidade.

O mestre deve dosar a frequência de cenas ligadas aos objetivos de um personagem. Nem toda aventura precisa ter cenas assim! De fato, se todas as aventuras forem ligadas ao objetivo de um personagem, a campanha acabará girando em torno dele. Isso fará com que ele se torne o protagonista da história, em detrimento dos outros personagens. Uma boa média é que, de cada duas ou três aventuras, uma tenha uma cena diretamente relacionada ao objetivo de um personagem.

CONCLUINDO SEU OBJETIVO

Se você completar seu objetivo, recebe um benefício maior e permanente. Em Tormenta20, o benefício padrão é +1 ponto em um atributo básico à sua escolha. Em outros sistemas, o mestre deve escolher algo tão relevante quanto. A partir desse ponto, você não possui mais um objetivo.

Não recebe mais benefícios em cenas ligadas a ele, mas também não fica mais sujeito a penalidades por se afastar dele. Você pode continuar se aventurando pelo bem comum, se aposentar (e construir outro personagem) ou escolher outro objetivo. Novos objetivos devem ser aprovados pelo mestre, e no geral um mesmo personagem não deve ter mais do que dois ou três objetivos heroicos ao longo de toda carreira.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Em vez dos benefícios e penalidades gerais descritos acima, o mestre pode usar mecânicas específicas para tipos de objetivos diferentes. A seguir estão alguns exemplos de tipos de objetivos com suas mecânicas específicas. Usando esses exemplos como parâmetros, o jogador pode criar objetivos personalizados, mas apenas com aprovação do mestre.

Benefício. Você recebe este benefício em cenas diretamente ligadas ao seu objetivo.

Penalidade. Você sofre esta penalidade se, ao término de uma cena, você estiver mais longe de seu objetivo do que estava no início dela. A penalidade dura até o fim da aventura.

Conclusão. Se alcançar seu objetivo, você recebe este benefício. Ele é permanente.

ASCENSÃO

Você quer ascender socialmente e conquistar uma posição de destaque, como a de conselheiro, nobre, líder de guilda ou mesmo regente. Você é movido pela ambição — não é o mais nobre dos sentimentos, mas, se é para alguém estar no topo, que seja você.

Benefício. +1d6 em testes de Carisma, perícias baseadas em Carisma e CD de habilidades baseadas em Carisma.

Penalidade. Seu total de pontos de mana é reduzido em 1d6.

Conclusão. +1 em Carisma.

DESCOBERTA

Você quer aprender um conhecimento específico, criar uma teoria ou desvendar um mistério. Para se qualificar como um objetivo heroico, precisa ser algo grandioso, equivalente a descobrir uma fraqueza da Tormenta, em Arton, ou a cura do câncer, na Terra.

Benefício. +1d6 em testes de perícia, exceto ataques.

Penalidade. -2 em testes de perícia até o fim da aventura.

Conclusão. +1 em Inteligência.

LIBERTAÇÃO

Você quer salvar, resgatar ou ajudar uma pessoa, grupo de pessoas ou mesmo um povo inteiro. Isso pode ser tanto uma libertação literal (salvar prisioneiros ou escravos) quanto figurativa (por exemplo, tirar os goblins da Favela de Valkaria e dar a eles um lar mais digno).

Benefício. +1d6 na Defesa e testes de resistência.

Penalidade. -2 em testes de ataque até o fim da aventura.

Conclusão. +2 na Defesa e testes de resistência.

RIQUEZA

Você quer dinheiro, pura e simplesmente. Não é o mesmo que ascensão social, pois você não envolve o reconhecimento das pessoas. Você não é necessariamente movido por cobiça — talvez queira o dinheiro por motivos nobres, como para ajudar alguém ou pagar uma dívida. Quanto exatamente fica a critério da campanha e do mestre, mas para ser considerado um objetivo heroico precisa ser uma quantia muito alta.

Benefício. Todos os custos em PM que você paga são reduzidos em 1 (mínimo 1).

Penalidade. Todos os custos em PM que você paga aumentam em 1.

Conclusão. Escolha uma habilidade com custo em PM (pode ser uma magia). O custo em PM para usá-la é reduzido à metade (mínimo 1).

VINGANÇA

Você quer matar uma pessoa ou monstro que lhe fez um grande mal. Um vilão que matou

seu mestre, um monstro que devorou sua família etc. Você é movido pela sede de sangue — não é exatamente “heroico”, mas, ei, alguém precisa fazer o que precisa ser feito.

Benefício. +1d6 em rolagens de dano.

Penalidade. -2 em testes de resistência até o final da aventura.

Conclusão. +2 em rolagens de dano.

REGRA DE IDADE

Para construir um personagem levando em conta sua idade, simplesmente escolha a faixa etária dele e aplique os modificadores correspondentes. As faixas etárias são criança, adolescente, jovem, adulto, maduro, velho e ancião. Jovem é a idade padrão para aventureiros iniciantes, e não possui modificadores. Em outras palavras, personagens construídos com as regras normais são, por definição, jovens. A seguir estão modificadores para crianças e adolescentes para Tormenta20. O mestre pode adaptá-los para outros sistemas.

CRIANÇA (9 A 12 ANOS)

A menor faixa etária possível para personagens jogadores. Obviamente existem pessoas no mundo mais jovens que isso, mas não recomendamos jogar com personagens abaixo de 9 anos.

Em Tormenta20, crianças nasceram durante a Guerra Purista, mas eram muito pequenas para participar ou sequer se lembrar dela. Embora não tenham se envolvido diretamente, podem ter sofrido suas consequências. Podem ser órfãs da guerra, filhas de refugiados — ou, numa visão mais otimista, filhas de soldados ou oficiais vitoriosos, que ganharam status social devido ao conflito.

- **Força -2, Constituição -1, Sabedoria -1.**

Crianças são mais fracas e frágeis que adultos, além de menos capazes de entender as sutilezas do mundo.

- **Tamanho Menor.** Uma criança é uma categoria de tamanho menor que o padrão de sua raça. Ou seja, uma criança humana é Pequena, em vez de Média, e uma criança hynne é Minúscula, em vez de Pequena.

- **Sem Origem.** Uma criança não recebe benefícios de origem. Ela está começando a viver os anos que a definirão!

• **Protegido dos Deuses.** Crianças recebem +2 em Defesa e +5 em todos os testes de resistência. Isso é uma mistura de sorte sobrenatural com o fato de que inimigos normalmente ignoram crianças, justamente por serem menos perigosas.

ADOLESCENTE (13 A 17 ANOS)

Muitos aventureiros começam suas “carreiras” enquanto adolescentes. Em Tormenta20, adolescentes viram a Guerra Purista, mas dificilmente terão participado dela. Esta é a categoria de idade mais velha para um personagem que nasceu em Tamu-ra após a libertação da ilha.

• **Força -1.** A musculatura de um adolescente ainda não é plenamente desenvolvida.

• **Origem em Construção.** Um adolescente recebe apenas um benefício de origem, em vez de dois.

• **Ímpeto Juvenil.** Um adolescente recebe +5 pontos de mana. Adolescentes acham que podem tudo, e essa confiança exacerbada acaba deixando-os mais heroicos.

JOVEM (18 A 25 ANOS)

A idade padrão. Personagens jovens usam as regras básicas de construção de personagem, sem modificadores.

Em Tormenta20, personagens jovens podem ter participado da Guerra Purista, ainda que provavelmente em postos iniciais. Eles podem ter visto ou se lembrar de eventos como as Guerras Táuricas, o ataque de Mestre Arsenal ao Reinado, a batalha dos deuses em Tamu-ra, a Libertação de Valkaria e a coroação de Lady Shivara como Rainha Imperatriz, mas serão muito novos para efetivamente terem participado de qualquer um desses fatos históricos.

JOGANDO COM CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Existem incontáveis histórias com personagens crianças ou adolescentes. De clássicos da literatura como Alice no País das Maravilhas, O Mágico de Oz e Crônicas de Narnia, a filmes (Goonies, E.T. — O Extraterrestre), animações (A Viagem de Chihiro, Os Incríveis) e quadrinhos (Kick Ass, Turma da Mônica Jovem), qualquer mídia tem histórias sobre crianças. Mes-

mo gêneros que normalmente não são ligados a elas, como velho oeste e ficção científica, não escapam, como provam Bravura Indômita e O Jogo do Exterminador. Nas últimas décadas, tivemos uma nova onda de livros com protagonistas crianças, como Harry Potter, Percy Jackson e A Guerra dos Tronos. Ainda mais recentemente, Stranger Things trouxe as crianças e adolescentes de volta aos holofotes. Stranger Things e A Guerra dos Tronos, inclusive, têm tanto protagonistas adultos quanto crianças, provando que é possível misturar tudo.

Visto a quantidade de histórias em que crianças são protagonistas, chega a ser estranho como a maior parte dos rpgs não dá muita atenção para elas. Felizmente, colocar personagens mais novos em uma campanha é fácil. Para isso, precisamos apenas nos lembrar de algumas diferenças básicas entre crianças e adultos.

• **Tamanho e Força.** O mais óbvio! Crianças e adolescentes são menores e mais fracos que adultos. Isso é representado em regras (veja acima), então não precisa ser discutido em mais detalhes.

• **Conhecimento (ou falta dele...).** Crianças não são menos inteligentes que adultos, mas têm menos conhecimento. Isso também é representado em regras, com personagens dessas faixas etárias recebendo menos benefícios de Origem, mas além de ajustes na ficha, exige um cuidado na interpretação. O mais importante a se ter em mente é que o conhecimento de uma criança sobre assuntos comuns pode ser tão bom quanto o de um adulto, mas o conhecimento sobre temas mais complexos provavelmente será bem pior. Um exemplo: no Brasil, aprendemos cedo que Pedro Álvares Cabral “descobriu” o país em 1500, mas não aprendemos quase nada sobre as consequências políticas, econômicas e sociais deste evento. A falta desse tipo de conhecimento torna crianças mais vulneráveis a intrigas, espionagem e coisas similares — algo que o mestre pode aproveitar a seu favor. Apenas lembre-se de que embora crianças sejam mais ingênuas, elas não são idiotas!

• **Histórico.** Outra questão óbvia: o histórico de um personagem criança provavelmente será diferente do histórico de um personagem adul-

to. Para começar, ela dificilmente terá treinamento profissional, fazendo com que você tenha de pensar de onde as habilidades dela saíram. Isso não é difícil, na verdade. Há vários arquétipos de crianças com habilidades úteis para um personagem de RPG, principalmente em cenários de fantasia: o escudeiro que aprendeu a lutar enquanto servia a seu cavaleiro; o ajudante de mago que aprendeu magia enquanto limpava a torre de seu mestre; o menino de rua que aprendeu a roubar para ter que o que comer. Apenas lembre-se de ter um histórico compatível com uma criança e os poucos anos de vida que ela teve até o momento.

• **Motivação.** Um aspecto mais complexo. Todo personagem deve ter uma motivação para se enfiar em aventuras e masmorras, mas o que motiva uma criança é diferente do que motiva um adulto. Dinheiro, poder e amor/sexo são motivações comuns para adultos, mas no geral não dizem muito para crianças. Uma criança só vai se importar com dinheiro se for muito pobre, por exemplo, e são raras as crianças com aspirações políticas. Amor familiar pode ser uma motivação, por outro lado, e muitas crianças em histórias estão fazendo algo por seus pais ou irmãos. Mas, na maior parte das vezes, as crianças não escolhem se aventurar; elas são atiradas em direção à aventura. É o caso de Alice e Dorothy, que não escolhem cair na toca do coelho ou serem levadas por um furacão. É importante lembrar que crianças e adolescentes não são equilibrados com adultos. Mesmo com os benefícios, eles continuam sendo mais fracos. Mas lembre-se: menos poder não necessariamente significa menos diversão. E, em último caso, você pode chorar para o mestre atacar os adultos do grupo...

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES

Já falamos do ponto de vista dos jogadores, agora vamos dedicar algumas palavras ao mestre. Mestrar para personagens crianças exige cuidado em relação a certos temas, especialmente violência e sexo. Algumas pessoas podem não se sentir confortáveis em colocar crianças, mesmo que fictícias, em contato com isso.

Se esse for o caso, simplesmente não use esses temas em sua aventura. É possível fazer

cenas de ação sem violência: basta usar perseguições, perigos ambientais, armadilhas ou até mesmo combates mais “ingênuos”, nos quais os heróis e vilões são nocauteados em vez de mortos, por exemplo. É claro, a (triste) verdade é que crianças são tão suscetíveis a problemas adultos quanto os próprios adultos.

Se o seu grupo for maduro, fique à vontade para colocar personagens jovens em situações pesadas. Exemplos existem: no filme O Profissional, a personagem Mathilda (primeiro papel de Natalie Portman no cinema, diga-se de passagem) é uma menina de 12 anos que fuma, bebe e mata pessoas (embora parte disso só apareça na versão do diretor). Não muito diferente da Hit-Girl de Kick-Ass. E As Crônicas de Gelo e Fogo não hesitam em colocar suas personagens crianças em situações difíceis.

SÍNDROME DE PETER PAN

Só porque seu personagem começou criança, ele não precisa ficar criança! Uma das coisas mais divertidas em uma campanha é acompanhar as mudanças do personagem — não apenas em regras, mas também em personalidade. E não há mudança maior do que a passagem da infância para a vida adulta.

Algo muito legal a se fazer é começar uma campanha com personagens crianças, então, depois de uma ou algumas aventuras, fazer um salto temporal de alguns anos, retomando a história com os mesmos heróis, agora adultos. A personalidade deles pode ser influenciada pelos eventos que aconteceram na sua infância — como no histórico de muitos aventureiros. A diferença aqui é que os eventos foram jogados! Isso também tem outra vantagem. Se o jogador tiver cansado do personagem, pode aproveitar essa transição para mudar a ficha dele. Na prática, a versão adulta será outro personagem, com a vantagem de manter o vínculo emocional e as conexões com a história do personagem antigo (a versão criança).

ENVELHECENDO

Quando um personagem criança vira adolescente, troca os modificadores de criança pelos de adolescente. Na prática, aumenta uma categoria de tamanho e ganha +1 de Força, +1 de Constituição, +1 de Sabedoria e 1 benefício de origem, mas perde a habilidade Protegido dos Deuses.

Da mesma forma, quando um adolescente vira adulto, perde os modificadores de adolescente. Na prática, ganha +1 de Força e mais 1 benefício de origem (completando os dois habituais), mas perde a habilidade Ímpeto Juvenil.

ADULTO

Uma idade bastante padrão para aventureiros — pelo menos para aqueles que não morreram em sua primeira caverna infestada de goblins! Muitos npcs com os quais os personagens jogadores vão interagir serão adultos, também. Guardas da cidade, mercadores, etc. É claro, para npcs secundários, o mestre deve ignorar os modificadores de faixa etária, utilizando-os apenas nas fichas de vilões e outras figuras importantes da campanha.

Em Tormenta, um personagem adulto terá vivido pelos últimos grandes acontecimentos do mundo — aqueles descritos nos romances A Flecha de Fogo e A Deusa no Labirinto, além da Guerra Purista. É claro, ele não necessariamente terá presenciado esses eventos, mas certamente terá sofrido as consequências deles. Um personagem dessa faixa etária também terá visto acontecimentos mais antigos, como a queda do Paladino de Arton, a primeira batalha contra a Tormenta em Trebuck (liderada pela então Rainha Shivarã), a Libertação de Valkaria, a Batalha dos Deuses (liderada por Sir Orion Drake), a marcha de Arsenal pelo Reinado em seu colosso e as Guerras Táuricas. Ele pode ter participado desses eventos, mas como um novato, recruta, etc.

Com esse tipo de vivência, serão um pouco mais resistentes a quaisquer novas calamidades que enfrentem. Um personagem adulto, ao falar com um jovem ou adolescente, pode falar coisas como “Ué, nunca viu um deus morrer antes?”.

Um personagem adulto recebe +1 em todos os atributos mentais. Porém, apesar de ser ainda relativamente novo, já passou por algumas coisas, e precisa escolher uma desvantagem de idade (veja a seguir).

MADURO

Personagens maduros normalmente estão no ápice de suas carreiras. Capitães da guarda, líderes de guilda de mercadores,

burgomestres de vilas e outras posições de autoridade normalmente são ocupadas por npcs maduros. Eles normalmente já não têm o mesmo vigor de pessoas mais novas, mas compensam isso com experiência e sabedoria. Em outras palavras, cuidado ao cruzar o caminho de uma pessoa madura... Em Tormenta, personagens maduros já terão visto um bocado de coisas! Além de tudo descrito em “Adulto”, acima, ele poderá se lembrar de eventos como a chegada de Mestre Arsenal ao mundo de Arton, a guerra civil de Bielefeld e, claro, o surgimento da Tormenta. Ele será muito novo para ter participado desses eventos, mas poderá já ter lutado contra Arsenal ou nas Guerras Táuricas, por exemplo, e novamente nas Guerras Puristas, já sendo um veterano de diversos grandes conflitos (e, provavelmente, incontáveis outros menores). Por tudo que já passou, um personagem maduro começa o jogo com um poder adicional em relação a personagens mais novos e recebe +1 em todos os atributos mentais. Toda essa experiência, porém, cobra seu preço, seja em marcas físicas, seja em traumas emocionais. Um personagem maduro precisa escolher duas desvantagens de idade (veja a seguir).

VELHO

Num mundo de problemas como Arton, nem todos chegam a essa idade respeitável. Aquelas que a alcançam normalmente assumem posições de respeito, como conselheiros de um burgomestre, nobre ou mesmo rei. Não há limites aqui: também podem ser generais, mestres de grandes guildas ou mesmo sumo-sacerdotes! Claro, nem todos alcançam tamanha eminência. Alguns, ao chegar a esta idade, serão fazendeiros, artesãos ou descansarão em suas casas. Em Tormenta, um velho terá muitas histórias para contar!

Ele poderá se lembrar de eventos considerados lendários na era atual, como o eclipse solar no qual Thwor nasceu e a ascensão do antigo Rei-Imperador ao trono do Reinado. Um personagem dessa idade poderia até mesmo ter lutado

no Dia dos Gigantes, em Valkaria, uma batalha hoje envolta em lendas e mistérios!

Personagens velhos começam o jogo com dois poderes adicionais e recebem +2 em todos os atributos mentais. Porém, sofrem -1 em todos os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e precisam escolher três desvantagens de idade. Além disso, não podem escolher o poder Aumento de Atributo para nenhum atributo físico — infelizmente, os tempos de vigor ficaram para trás. A partir deste ponto, mesmo o mais saudável dos aventureiros começa a sentir que a idade é um caminho sem volta...

ANCIÃO

A última categoria de idade. Em Arton, a maioria das pessoas não chega a este patamar.

Mesmo entre aqueles que não encontram um fim violento, poucos se tornam anciões antes de serem ceifados pela própria velhice. As exceções são aqueles ricos o bastante para contratar tratamento médico de Salistick ou poções e magias milagrosas para sustentar — nesses casos, anciões são menos raros.

Um personagem ancião é tão velho quanto o antigo Rei-Imperador. Ele terá visto a chegada de Lorde Niebling a Arton, os primeiros contatos entre o Reinado e Tamu-ra, além de incontáveis mudanças na política do mundo, como a guerra civil de Bielefeld. As histórias que um ancião escutava quando crianças já foram praticamente esquecidas hoje, e falavam sobre o primeiro encontro de Talude e Vectorius, a fundação da Ordem da Luz e a luta contra um antigo deus chamado Sartan.

Um personagem ancião começo o jogo com três poderes adicionais +3 em todos atributos mentais. Porém, sofre -2 em todos os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e precisa escolher quatro desvantagens de idade. As mesmas restrições de Aumento de Atributo vistas em velhos, acima, também se aplicam a anciões.

O PESO DA IDADE

Todas as categorias de idade acima obrigam o jogador a escolher uma desvantagem de idade por categoria — ou seja, uma para adultos, duas para madiros, três para velhos e quatro para

anciões. A seguir está a lista de desvantagens e suas descrições. Como a velhice não atinge todas as pessoas da mesma forma, esta mecânica representa melhor os efeitos do envelhecimento do que modificadores estáticos. Desvantagens de idade podem ser substituídas por desvantagens gerais de acordo com a permissão do mestre.

Catarata: Seus olhos já não são os mesmos. Você sofre -5 em testes de Percepção e Pontaria.

Definhamento: A idade roubou seu peso, deixando-o um fiapo do que era antes. Você sofre -5 em testes de Fortitude e de manobras de combate.

“Devagar, Jovem!”: Você já não anda no mesmo ritmo que antes. Seu deslocamento reduz em -3m e você não pode fazer investidas.

Distraído: Você já não é mais tão atento quanto outrora. Você sempre fica surpreendido na primeira rodada de qualquer cena de ação.

Frágil: Seu vigor se foi. Você perde 2 PV por nível.

Gota: Sempre que faz um teste de Destreza ou de perícia baseada em Destreza você sofre 1d6 pontos de dano.

Juntas Duras: Suas articulações doem. Você sofre -5 em testes de Acrobacia e Reflexos.

Melancólico: Você enxerga tudo cinzento, e tem menos vontade de realizar façanhas. Você perde 1 PM por nível.

“No Meu Tempo...”: Você se prende a visões idealizadas de um passado que nunca ocorreu, e se torna presa fácil para manipulação. Você sofre -5 em testes de Intuição e Vontade.

Pulmão Ruim: Seu fôlego é uma fração do que era antes. Você não consegue prender a respiração por um número de rodadas igual a sua Constituição. Quando precisa prender a respiração, deve fazer testes de Fortitude a partir da primeira rodada. Sempre que faz uma investida, role 1d6. Num resultado ímpar, você fica fatigado até o fim da cena.

Rabugento: Você é duro de aguentar. Você sofre -5 em testes de Carisma e de perícias

baseadas em Carisma, com exceção de Intimidação.

Recurvado: A idade dobrou suas costas, deixando-o mais baixo. Você é uma categoria de tamanho menor do que o padrão para sua raça, mas não para modificador de Furtividade.

Sono Ruim: Você acorda várias vezes no meio da noite, o que atrapalha seu descanso. Sua recuperação é sempre uma categoria pior. Por exemplo, condições normais para você contam como condições ruins, diminuindo sua recuperação de PV e PM para metade do nível. Se a condição de descanso já é ruim, você não recupera nenhum ponto de vida ou de mana!

Teimoso: Você faz as coisas sempre do seu jeito e tem dificuldade de lidar com coisas nas quais não é perito. Você não recebe o bônus de metade do nível em perícias nas quais não é treinado.

Tosse: Em cenas de ação, role 1d6 no início de cada cena. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e perde sua primeira ação. Em cenas de interpretação, role 1d6 sempre que fizer um teste de perícia baseada em Carisma. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e sofre uma penalidade de -5 no teste que estava fazendo.

JOGANDO COM PERSONAGENS MAIS VELHOS

Não faltam exemplos de personagens sêniores na ficção. Desde o clássico mago barbudo — Merlin, Gandalf, Dumbledore, Talude — até qualquer personagem interpretado por Patrick Stewart (Professor Xavier, Capitão Picard...).

Também há versões velhas de personagens normalmente adultos, como o Wolverine envelhecido de Logan. Todos esses podem servir de inspiração para seu personagem. Além, claro, de qualquer pessoa da vida real que você conheça, como pais, tios e avôs.

Além da própria personalidade do seu aventuriero, é legal pensar na relação dele com o mundo de jogo. Personagens mais velhos, obviamente, terão visto mais coisas do que os jovens. Acima temos exemplos de eventos que seu personagem pode ter presenciado em Arton conforme a faixa etária dele. Pense nisso quando estiver jogando Tormenta ou qualquer outro jogo. A relação da idade com o sobrena-

tural também pode ser explorada: um personagem humano velho pode ter um amigo elfo que ainda seja adulto. E um elfo velho terá visto muitas coisas!

“Deixe-me lhe contar uma coisa...”: Às vezes, julgamos pessoas mais velhas por suas teimósias ou modos de ver o mundo que julgamos antiquados. Mas, não raro, à medida que nós mesmos envelhecemos, vamos entendendo que, em algumas coisas, eles estavam certos. Faz parte da vida! Jovens tendem a achar que sabem de tudo, mas se esquecem de um detalhezinho: os velhos já foram jovens, mas os jovens nunca foram velhos. Em outras palavras: moleque, fique quieto. Os idosos sabem mais! Para representar conhecimentos adquiridos pela idade, o mestre pode fornecer bônus específicos para certos testes. Um ancião, por exemplo, pode ter um bônus em certos testes de Conhecimento e Nobreza, pois pode ter vivido coisas sobre os quais os mais novos apenas escutaram. Diplomacia pode receber um bônus também, se o personagem estiver interagindo com pessoas que respeitam os idosos. Se quiser levar isso adiante, o mestre pode até mesmo criar poderes gerais com requisitos de categoria de idade.

ENVELHECENDO...

Modificadores de idade não são cumulativos. Quando atinge uma faixa etária maior, você aplica apenas a diferença de modificadores.

Um personagem maduro recebe os bônus de sua idade nova unicamente atual, não importando os bônus retroativamente fornecidos. Criaturas não humanoides ou monstruosas (construtos como golens ou mortos-vivos como osteons) não experimentam as penalidades e benefícios de idade previamente previstos. Por causa disso, golens são utilizados como guardiões de locais por tempos extremos.

BUSCA PELA IMORTALIDADE

Pensar em idade também levanta a questão da morte, e da busca para evitá-la. Em princípio, nenhum personagem deveria morrer de velho durante uma aventura, pelo fato de ser algo que o jogador não teria como impedir. Mas, se o mestre quiser ser mais “realista”, (leia-se: sa-

cana) pode cobrar que aventureiros velhos e anciões rolem 1d20 no início de cada aventura. Num resultado de 1 para velhos, ou de 1 a 3 para anciões, o tempo do personagem está chegando ao fim. Durante esta aventura, ele sofre os efeitos de mais uma desvantagem de idade a sua escolha. E, após esta última chance de glória, seu tempo no mundo mortal terá se acabado. Assim como em muitas lendas, a perspectiva da mortalidade incentiva os personagens a buscarem a imortalidade. Normalmente, não nos preocupamos muito com isso em rpgs, pois não imaginamos nossos personagens falecendo de causas naturais. Mas se isso for uma possibilidade, uma aventura em busca de algum tipo de “fonte da juventude” começa a se tornar mais interessante. Especialmente se o rejuvenescimento sobrenatural eliminar as penalidades da idade, mas não os benefícios. Para encerrar, deixo um lembrete: envelhecer pode ter desvantagens... Mas a alternativa é pior!

DESVANTAGENS GERAIS

Você pode pegar apenas uma desvantagem geral e em troca ganha um poder geral extra. Você pode gastar 1 ponto entre aventuras para ganhar uma desvantagem geral após a criação de seu personagem (ainda com o limite de uma única desvantagem geral total). Você pode gastar um poder para anular sua desvantagem.

Alcunha ridícula: Não importa onde você vá, onde seu nome for pronunciado qualquer criatura inteligente irá reconhece-lo por um título ridículo. Você sofre -5 em jogadas de intimidação e -2 em diplomacia e obter informação.

Amaldiçoado: Você foi amaldiçoado por uma entidade poderosa, como uma fada ou divindade. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado 1, você perde todos os seus pontos de mana.

Ansioso: em um combate você deve anunciar sempre a ação do seu próximo turno antecipadamente, e sofre menos -2 em todas as perícias baseadas em carisma.

Assombrado: Você é assombrado por erros do passado — ou é literalmente assombrado por um fantasma! Você sofre -5 em Diplomacia por sua aura sombria. Além disso, no começo de cada cena envolvendo um perigo, role um dado. Em um resultado par, você fica alquebrado

até o fim da cena (o custo em PM de suas habilidades aumenta em +1).

Azarado: Sempre que você tirar um 2 natural em uma rolagem de D20, considere uma falha automática como se houvesse tirado 1.

Cabeça Quente: Quando você sofre dano, sua próxima ação deve ser atacar a fonte do dano. Se não puder atacá-la, ou se ela não puder ser atacada (por exemplo, se o dano veio de um buraco no qual você caiu), você pode fazer outras ações, mas sofre -2 em todos os testes na rodada.

Caolho: Você não tem um dos olhos. Você sofre -2 em Iniciativa, Percepção, Pontaria e Reflexos.

Chato: Sempre que você parte de uma aldeia, uma festa acontece. Você sofre -5 em testes de Diplomacia. Além disso, a atitude inicial de npcs em relação a você é sempre uma categoria pior.

Cleptomaníaco: sempre que tiver a oportunidade de roubar algo deve fazer um teste de vontade CD 15+ metade do seu nível ou você tenta roubar o objeto em questão.

Mas não se limite a suas falhas, interprete!

Código de Conduta: Escolha um dos códigos a seguir. Você segue rigorosamente esse código. Se violá-lo, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

- **1ª Lei de Marah:** jamais causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

- **Código do Caçador:** nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura de aparência mais perigosa que esteja à vista. (apenas permitido para membros da classe caçador).

- **Código de Cavalheiro.** Você jamais poderá ferir uma mulher de qualquer tipo (o que inclui fêmeas de espécies inteligentes quaisquer). Além disso, jamais deve recusar ajudar uma mulher, contanto que não viole as restrições de seu Deus ou o próprio código de conduta. Caso duas peçam coisas conflitantes, você seguirá a que tem mais afinidade.

- **Código do Combate:** nunca atacar um oponente indefeso, caído, desprevenido ou em desvantagem numérica. (Não válido para cavaleiro).
- **Código da Derrota:** nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você deve tirar a própria vida. (Nem que seja para ressuscitar mais tarde...).
- **Código de Honra.** Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar.
- **Código da Honestidade.** Você não pode mentir, trapacear ou roubar e sofre uma penalidade de -5 em testes de Enganação, Furtividade e Ladinagem.
- **Código do Herói.** Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar.
- **Código da Redenção:** jamais atacar sem provocação, sempre aceitar um pedido de rendição, sempre poupar oponentes reduzidos a 0 Pontos de Vida.
- Especial.** De acordo com os observadores, você pode criar um código diferente para seu personagem. Entretanto, um código só vale como desvantagem se realmente penalizá-lo. O observador decide se um código é restritivo o bastante para valer como desvantagem.
- Combalido:** Sua saúde é frágil. Você sofre -5 em Fortitude.
- Covarde:** Seu lema é “aquele que foge hoje vive para lutar amanhã”. E se der para evitar a luta de amanhã também, melhor! Você sofre -5 em testes de Intimidação. Além disso, no começo de cada cena envolvendo um perigo, role um dado. Em um resultado par, você fica abalado até o fim da cena.
- Daltonismo:** Você não sabe distinguir cores e recebe -5 em percepção.
- Deficit de atenção:** você ganha -10% de XP por missão (jogada ou mestrada).
- Devaneios:** você costuma se perder em sua linha de raciocínio, sempre que repetir

a mesma ação recebe um redutor de -2 devido a tédio (cumulativo).

Distraído: Você é muito desligado e... Hein? Do que estávamos falando? Você sofre -5 em Iniciativa e Percepção.

Duro de Ouvido: Sua audição é ruim. Você sofre -2 em Iniciativa, Percepção e Reflexos. Além disso, sempre conta como estando em condições ruins para lançar magias. Magias afetadas pelo poder Magia Discreta não sofrem essa limitação.

Expurgo de Aharadak: você sofre -2 em efeitos causados pela Tormenta e lefeu, além disso matéria vermelha (incluído ataques naturais de lefeus) causa +2 de dano em você.

Expurgo de Allihanna: Por algum motivo, animais não gostam de você. Você sofre -5 em testes de Adestramento e Cavalgar. Além disso, animais e monstros irracionais (Int 1 ou 2) recebem +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra você.

Expurgo de Arsenal: Você recebe -5 em luta e pontaria. (Proibido para Conjuradores)

Expurgo de Azgher: Por cada minuto diretamente exposto ao sol você sofre 1 de dano. (Não redutível por RD ou resistência).

Expurgo de Kally: Você não pode comprar poderes mágicos. (Apenas para Conjuradores).

Expurgo de Khalmir: Você nunca pode escolher 10 em um teste não importa a situação ou suas habilidades.

Expurgo de Lena: efeitos de cura em você sempre tem efeito mínimo.

Expurgo de Lin-Wu: você recebe -5 em Vontade contra efeitos de Encantamento e Ilusão. Além disso, é incapaz de adquirir qualquer imunidade contra esses descriptores.

Expurgo de Marah: Você começa todas as aventuras com apenas ½ dos seus PM. Além disso você só recupera metade de PM por descanso.

Expurgo de Megalokk: Monstros (não conscientes) serão completamente agressivos com você. Você SEMPRE será o alvo dos mesmos. Monstros mesmo que solitários podem sentir seu cheiro a até 1 quilometro, monstros que andam em bando irão se reunir e irão caça-lo.

Expurgo de Nimb: 20 natural deixa de ser um sucesso automático para você.

Expurgo de Tenebra: Você só pode pegar esta desvantagem se possuir visão na penumbra ou visão no escuro. Você perde esses benefícios e quaisquer habilidades ligadas a eles e sofre -5 em furtividade.

Expurgo de Thwor: Você recebe -5 em todos os testes de perícias contra goblinoides.

Expurgo de Thyatis: você não pode ser revivido de forma alguma.

Expurgo de Wynna: Algo em você não agrada a Deusa da Magia. Você sofre -5 em testes de resistência contra magias.

Expurgo do Panteão: Você não pode se tornar Devoto de nenhum deus, e sofre -2 em todos os testes contra magias divinas.

Filho(a) de Nimb: Você é louco. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.

Fracote: Você cresceu dentro dos muros de um palácio ou enfurnado na torre de um mago e nunca praticou atividades físicas. Você está permanentemente sob efeito da condição fraco (-2 em testes de atributos físicos e de perícias baseadas nesses atributos).

Franzino: Você recebe -1 PV por nível de personagem. *Pré-requisito:* Con 0 ou menos.

Gritão: sempre que ataca você grita o mais alto que puder. Você não pode usar a manobra Fintar. E não pode atacar furtivamente ou quando estiver impedido de falar, como amordaçado ou debaixo d'água.

Impulsivo: Você age primeiro e pensa depois. Você sofre -5 em Furtividade e Investigação e não pode fazer a ação preparar.

Inculto: Por algum motivo — uma infância pobre, vir de uma tribo primitiva... — você não teve acesso a educação. Você é analfabeto e recebe duas perícias treinadas a menos (isso pode reduzir as perícias que você pode escolher a zero, mas não afeta as perícias fixas de sua classe).

Indefeso: Você nunca aprendeu a se defender. Você sofre -2 em Defesa e testes de resistência.

Indolente: Você é apático. Você sofre -5 em Reflexos.

Ingênuo: Não há maldade em seu coração. Você sofre -5 em Enganação, Intuição, Investigação e Ladinagem.

Lúdico: Sempre que soltar uma magia você deve fazer uma rima relacionada com o tema ou a magia não funciona. (Apenas para classes conjuradoras).

Maneta: Você perdeu uma mão — num duelo de espadas, devorada por um monstro, devido a uma maldição... Você sofre -2 em Atletismo, Ladinagem e Ofício. Além disso, não pode usar armas de duas mãos, uma arma e um escudo, etc.

Matugo: Você sofre -5 em Investigação e em testes de Iniciativa e Percepção em cidades. Quando descansa nesse ambiente, sua recuperação é uma categoria pior (se já era ruim, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível).

Megalomaníaco: você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo — e acha que ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com frequência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte.

Melancólico: Por um trauma no passado, um amor não correspondido ou qualquer outro motivo, você é uma figura triste e sombria. Você recebe -1 PM por nível de personagem.

Míope: Você tem dificuldade de enxergar objetos distantes. Como alternativa, acha covardia atacar de longe e nunca treinou com armas de ataque à distância. Você sofre -5 em Pontaria.

Mudo: "...". Você não pode falar nem realizar nenhuma ação com componentes verbais.

Organismo amágico: poções não funcionam em você.

Piromaníaco: você adora pôr fogo nas coisas, sente alegria e excitação quando faz e necessita fazer com certa frequência. Toda vez que você ver fogo, você vai sentir um enorme desejo de pôr fogo em algo, você deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (15+metade do seu nível) para se segurar.

Temeroso: Você tem medo de se machucar. Como alternativa, treinou apenas com armas de ataque à distância e não sabe o que fazer quando as coisas ficam mais “pessoais”. Você sofre -5 em Luta.

Tolo: É fácil enganá-lo. Você sofre -5 em Vontade.

Vagaroso: Você tem um problema em uma perna ou pé ou está acima do peso. Você está permanentemente sob efeito da condição lento (todas as suas formas de deslocamento são reduzidas à metade e você não pode correr ou fazer investidas).

Zica: Uma vez por sessão o mestre pode pedir para você re-rolar uma jogada bem sucedida.

UM FAVOR PARA A SOMBRA

“Você ouve uma voz doce no pé do seu ouvido...”

“Ele vai se desviar. Não fui rápido o bastante...” Pensava Elliun enquanto olhava desacreditado para o monstro que se esquivava de sua espada longa. Byans eram criaturas ágeis e o elfo atacante já não pensava direito. Valyr estava deitada no chão lutando por sua vida e tentando recuperar seu escudo para se desvencilhar dos outros Byans, e Turumö, o anão, contava as balas restantes em seu revólver. Elliun precisava derrubar aquele monstro. Ele sabia disso. E A Sombra, também.

Elliun sentiu como se o tempo desacelerasse. A espada descia devagar, com a trajetória ainda a definir. Foi então que ouviu uma doce e conhecida voz falando muito próxima de seu ouvido. A voz aveludada parecia existir além do tempo, como se desrespeitasse a lentidão que havia tomado o elfo de súbito.

“Parece que a situação está indo de mal a pior. Se pelo menos você tivesse uma leve ajudinha... Um... Empurrão para o lugar certo. Se pelo menos sua espada fosse mais... Certeira. Eu posso te ajudar e você sabe disso. A Sombra, Elliun, está sempre aqui para você”.

O elfo já havia utilizado desse artifício antes, quando estava em perigo escalan-

do a Espinha de Voráx. Era uma situação de vida e morte. Parecida com essa.

“Diga-me, o que você quer, Sombra”. Pensou o elfo ainda letárgico.

“Mais um pequeno pedaço de sua alma” — disse A Sombra com sua voz reconfortante.

Elliun viu sua espada e viu monstro. Ele era um guerreiro treinado na guarda de Sarfo, um herói da Confederação de Lim’Sa. Um homem treinado na arte da espada e totalmente capaz de saber que aquilo seria insuficiente, e o pior — ficaria em posição desvantajosa em relação ao Byan, que poderia atacar seu flanco com facilidade. Tudo isso em fragmentos de segundos enquanto o tempo estava suspenso pel'a Sombra.

“Eu aceito”. Ele disse.

“Excelente”. Ela respondeu.

O Byan começou a mudar de expressão. O sorriso escancarado em seu rosto monstruoso deu lugar a uma expressão de dúvida. Sua perna direita afundou na neve espessa de Tatsumari e o corpo ficou preso. Preso o suficiente para que a espada de Elliun acertasse com precisão o ombro da criatura, separando o braço do resto do corpo. A neve foi pintada de vermelho e Elliun levantou a espada para o próximo.

“Obrigado... Mais uma vez”, ele pensou.

“Nada é de graça”, ela respondeu.

A SOMBRA: DEUSA DOS DESEJOS E DO ÚLTIMO SUSPIRO

A Sombra é uma entidade gananciosa, sempre disposta a negociar a alma dos mortais de Arton. Cada mortal valioso em Arton tem sua alma dividida em 5 pedaços, diferente dos mortais simples que possuem sua alma em um único bloco sem valor (pelo menos é o que diz A Sombra). Esses mortais conseguem negociar os pedaços de sua alma com a entidade, que pode realizar alguns efeitos mágicos em troca.

Essa negociação é chamada de “Trato Sombrío”. Todo personagem recém-criado come-

ça com uma reserva de 5 Pontos de Sombra (PS). É uma reserva finita, que representa a quanto pura está a alma de uma criatura. Não existem formas naturais de recuperar PS. Quanto mais pontos você tem na sua reserva, mais pura é sua alma, e isso é visível. A sombra que sua personagem projeta no chão fica menor de acordo com a quantidade de PS que ainda tem em sua reserva. Quanto menos pontos você tem, menor é a sua sombra, até o momento em que você não tem mais PS e sua sombra desaparece.

A qualquer momento, um personagem pode usar uma ação livre (mesmo inconsciente) para pedir o auxílio d'a Sombra.

A Sombra pode conceder alguns desejos e favores às custas de um ou mais PS. O desejo mais comum é a chamada “Segunda Chance”, onde um personagem pode refazer um teste que acabou de realizar, mas deve ficar com o segundo resultado. A Sombra também pode dar uma Segunda Chance em rolagens do Dado de Sorte, o que é realmente útil quando o personagem está no Corredor da Morte (ver mais a frente). Você também pode fazer os seguintes desejos:

- Refazer uma rolagem. *Custo: 1PS.*
- Forçar um personagem envolvido na mesma cena a refazer uma rolagem. *Custo: 1PS.*
- Agir fora da sua vez na iniciativa, agindo em um turno completo. Isso não substitui seu turno nesse combate (podendo agir, essencialmente, duas vezes em uma rodada). *Custo: 2PS.*
- Duplicar o efeito de uma magia, seja ela conhecida ou não, sem gastar PM. Você ainda pode gastar PM adicionais para aprimorar a magia. O círculo da magia depende do seu nível de personagem: 1º para nível 1; 2º para nível 5; 3º para nível 9 e 4º para nível 13. *Custo: 3PS*

CONSUMINDO SUA SOMBRA

Além da sua reserva de PS ser limitada o consumo deste recurso tem consequências severas. Os primeiros dois pontos não possuem consequência imediata a não ser ter sua sombra ligeiramente menor que das pessoas a sua volta.

O terceiro ponto gasto causa um impacto grande em sua vida de aventureiro. A partir desse momento, você recupera apenas metade dos PV através de qualquer recurso que não seja o descanso natural. O último ponto é ainda mais severo, onde você não recupera mais PV com qualquer recurso que não seja o descanso natural.

NOTAS PROMISSÓRIAS

Notas promissórias são documentos que podem ser recebidos como forma de representar que a alma de alguém foi vendida para outra pessoa. Cada nota promissória tem o valor determinado pelo mestre quando ela é feita, e assim, ela é capaz de substituir a alma de quem está fazendo o acordo. Notas promissórias só podem ser feitas uma vez e não têm limite de tempo. Mesmo que o portador da alma originalmente tenha morrido ou que ele tenha desistido do acordo original, elas são irreversíveis a menos que o novo dono da alma desista de seu uso. Vale notar que notas promissórias não muda como a alma de seu dono se comporta, logo, mesmo que com 20 notas promissórias, a alma de seu dono permanecerá em 0 PS caso ele já tenha usado todos seus pontos de sombra e ele ainda sim só poderá utilizar descanso para se curar.

A SOMBRA, A SORTE E A MORTE

A morte está muito mais relacionada com A Sorte do que com a constituição física de um personagem.

O CORREDOR DA MORTE

Um personagem que está morrendo se vê em uma fila, aguardando para ser atendido pela deusa Morte, uma velha senhora de dedos cadavéricos que fica folheando um livro antigo feita do coro de anjos. Aleatoriamente, ela chama o nome de algum personagem no corredor da morte. Uma vez que a Morte chamar seu nome três vezes, você está morto e deve atravessar para O Lado de Lá.

Todo personagem que toma dano o suficiente para ser reduzido a 0 ou menos pontos de vida recebe a condição morrendo e está em grande perigo. Uma criatura morrendo está inconsciente e deve realizar rolagens de Dado de Sorte (1d6) quando chegar sua vez na iniciativa. Se o resultado for 4, 5 ou 6, a criatura ainda não foi chamada pela Morte no Corredor da Morte e permanece inconsciente, terminando seu turno. Caso o resultado seja 1, 2 ou 3 a criatura foi chamada pela Morte e o que acontece depende da quantidade de vezes que já foi chamada:

- **Se for a primeira vez:** A Morte chama a criatura e encontra o nome verdadeiro dela já registrado no livro da Vida, o nome cantado pelos anjos durante a Corogênese.
- **Se for a segunda vez:** A Morte chama a criatura para escrever no livro o grilhão que a prende no mundo mortal. O grilhão é uma palavra, um conceito, que a criatura usa para se ancorar em suas crenças. Pode ser um medo ou um desejo.
- **Se for a terceira vez:** A Morte chama a criatura e escreve o dia e situação que levou a criatura a morrer. A partir desse momento não há volta. A criatura está morta. Assim que a criatura conseguir três resultados positivos (4, 5 ou 6) ela estabiliza e sai da condição morrendo, ficando apenas inconsciente. As falhas, por sua vez, são permanentes. Assim, um personagem que ficou morrendo e teve uma falha, permanece com essa falha pelo resto de sua vida, precisando de apenas mais duas falhas para morrer na próxima vez que ficar morrendo.

OFUSCAÇÃO

A Sombra pode ajudar aventureiros nas situações mais difíceis, mesmo quando estão inconscientes. Um personagem que faz uma rolagem de um Dado de Sorte pode pedir auxílio d'a Sombra para refazer sua rolagem e ficar com o segundo resultado. Em termos narrativos, é como se A Sombra tentasse ofuscar o personagem no corredor da morte, escondendo-o da outra divindade.

Esse é, talvez, o uso mais comum dos Pontos de Sombra, uma vez que os personagens estão

sempre envolvidos em situações dramáticas, perigosas e trágicas.

SE TORNANDO UM ECO

Usar a Sombra de maneira desmedida traz consequências aos aventureiros e às pessoas a sua volta. A consequência mais imediata é a perda gradual da capacidade de recuperar pvs de maneiras não-convencionais, mas o principal medo é a transformação em Eco.

Um personagem que morre e já tenha gasto todos os seus Pontos de Sombra não é aceito pel'a Morte após sua passagem pelo corredor da morte. Sua alma está infectada com a tentação sombria e agora ela pertence À Sombra e seus desejos escusos. Esse personagem, então, pode se tornar um Eco — uma deturpação sombria que serve aos desejos da deusa, atormentando os vivos e agindo sem consciência própria. Colocamos abaixo a ficha de um Eco que representa um personagem de patamar iniciante (1º a 4º nível).

ECO MÓDULO

Muda para Morto-vivo.

Recebe +5 em defesa

PV Recebe +4 por nível e redução de dano 5

Ataques: Uma criatura atingida precisa fazer um teste de Fortitude (CD 21). Se falhar, fica fraca e o Eco recebe 10 PV e 5 PM temporários.

Recebe À Distância Disparo Sombrio +11 (1d10+11 trevas 19, x2). Uma criatura atingida precisa fazer um teste de Fortitude (CD 21). Se falhar, fica fraca e o Eco recebe 10 PV e 5 PM temporários.

Movimentação Sombria (movimento, 1 PM) O Eco se teletransporta 12m para um espaço adjacente a outra criatura (ocupando o espaço da sombra dela).

Abraço da Noite (movimento, 2 PM) O Eco fica com camuflagem até o começo do seu próximo turno ou receber dano de luz.

Vulnerabilidade Todo Eco recebe +50% de dano de luz.

OVERDOSE DE MANA

Os destilados mágicos carregam propriedades alquímicas poderosas que, em grande quantidade, podem fazer mal ao organismo. Por isso, consumir diversas poções em um curto intervalo de tempo ocasiona um fenômeno que os estudiosos chamam de “overdose mágica”, que pode manifestar vários sintomas estranhos e desagradáveis. Um personagem que beba uma segunda poção mágica dentro do intervalo de uma hora precisa fazer um teste de Constituição (CD 5 + total de pms da magia na poção). Se falhar, rola 1d6 e sofre um dos efeitos abaixo:

- **1-2:** Fica atordoado por uma rodada.
- **3-4:** Fica enjoado por uma rodada.
- **5-6:** Fica alquebrado por uma rodada.

Cada poção além da segunda consumida no mesmo intervalo de tempo aumenta a CD do teste em 5.

PERSONA NON GRATA

Uma maneira de manter os jogadores alinhados com a proposta é contabilizar um valor de Reputação para o grupo. Esse valor mede a percepção coletiva da sociedade sobre os personagens, representando sua fama (ou infâmia!) Entre os reinos.

Comece a campanha com Reputação 0. Conforme avançam nas aventuras, essa reputação vai aumentar ou diminuir, podendo variar de +10 até -10. Primeiro, peça para os jogadores escolherem cinco Métodos positivos (T20, página 312) que representem os valores gerais que seus personagens representarão ao longo da campanha, e que estejam alinhados com a proposta do jogo. Por exemplo, um grupo de exploradores que pretende mapear Galrásia pode escolher Descobrir, Fazer Amizades, Pesquisar, Preservar e Proteger. Depois, o mestre escolhe métodos negativos que sejam opostos aos Marcos positivos escolhidos. No caso do nosso exemplo, eles podem ser Destruir, Enganar, Humilhar, Julgar e Roubar.

Se as partes estiverem de acordo, este será o guia de Reputação para a campanha. GanHANDO (e perdendo) Reputação. Sempre que um membro do grupo fizer algo que representa um dos valores positivos, o grupo ganha +1

de Reputação. Já quando algum personagem toma uma atitude alinhada com os métodos negativos, a Reputação do grupo diminui em -1. A cada sessão de jogo, o valor só pode ser alterado três vezes.

REPUTAÇÃO POSITIVA:

- Membros do grupo recebem um bônus em testes de Diplomacia para Mudar Atitude e Pedir Favor igual a metade de seu valor de Reputação (arredondado para cima).
- O grupo recebe desconto de 10% na compra de qualquer item ou serviço para cada três pontos positivos em sua reputação, ou seja, 10% para reputação +3, 20% para reputação +6 e 30% para reputação +9.
- Aumenta o total de Aliados que podem ajudar os personagens, independentemente do nível, em +1 aliado para cada 5 pontos (um aliado adicional em Reputação +5 e dois aliados adicionais ao atingir +10).

REPUTAÇÃO NEGATIVA:

- Membros do grupo recebem uma penalidade em testes de Diplomacia igual a metade de seu valor de Reputação (arredondado para cima).
- Mercadores evitam fazer negócios com os personagens. O grupo precisa pagar mais caro em qualquer item ou serviço, com o valor aumentado em 10% para cada -3 de Reputação.
- Para cada -5 de Reputação o grupo perde um aliado. E não pode mais adquirir novos aliados, exceto aqueles adquiridos com poderes.
- Se atingir -10 de Reputação o grupo não é mais bem-vindo em vilas e cidades, sendo geralmente expulso pelas autoridades locais.

QUESTÃO DE CARÁTER Diga-me com quem andas...

Pensada como uma regra opcional, a Índole introduz pontos especiais na sua mesa, que podem ser usados para aprimorar testes mal-sucedidos, recuperar pontos de mana e até mesmo evitar a morte! No entanto, esse poder não vem de graça: para obter pontos na sua reserva de índole, você precisa interpretar bem seu personagem — suas maiores qualidades, mas especialmente suas maiores limitações. Aventureiros artonianos podem vir de culturas muito diferentes, e isso influencia diretamente sua visão do que é correto, heroico

ou generoso. É a isso que vamos chamar de índole, e que você poderá escolher no momento de criação do seu personagem. Cada índole representa uma visão particular do que é ser um aventureiro:

O **Akzath**, dos povos goblinoides de Lamnor. A **Bravura**, o norte para a maior parte dos aventureiros de Arton, em especial os que vivem no Reinado e nas terras vizinhas.

A **Honra**, valorizada na terra dos samurais de Lin-Wu, o Império de Jade.

O **Instinto**, a índole da distante Moreania, onde os povos descendem milagrosamente da natureza.

O **Lamento**, a melancolia de muitos elfos da antiga Lenórienn.

A **Liberdade**, a índole de todos aqueles que tiveram seus gritos calados por tanto tempo no Império de Tauron — e em qualquer outro lugar. A **Teimosia**, dos persistentes anões de Dotherimm.

Cada índole está ligada a uma das várias regiões de Arton, mas não é necessário ser nativo desse lugar para escolhê-la. Basta que a história do personagem inclua algum elemento que justifique sua escolha. Por exemplo, um goblin treinado por um samurai tamuriano pode ter a índole da Honra e um pirata idealista pode ter a índole da Liberdade, mesmo sem ter envolvimento com as lutas antiescravistas do Império de Tauron. Embora faça sentido dizer que um devoto de Thwor sempre devesse ter a índole do Akzath ou um devoto de Valkaria, a índole da Bravura, essa decisão fica a critério do jogador. Por serem mecânicas totalmente distintas, não há nenhum problema termos personagens devotos de um deus que não são da índole mais óbvia — é totalmente possível que seu personagem tenha um bom motivo para isso!

Cabe lembrar que as índolessão uma escolha opcional do jogador, não da mesa. Caso um único jogador queira uma índole para seu personagem, ninguém do grupo é obrigado a escolher também. É uma decisão totalmente individual, com suas próprias vantagens e desvantagens.

...E TE DIREI QUÊM ÉS!

Escolhida a índole do seu herói, de que forma ela impacta no jogo e na sua interpretação? A índole é uma reserva especial de pontos que pode variar ao longo de cada sessão. Quando você age de acordo com as virtudes da sua índole, essa reserva ganha pontos. Então, você pode gastar esses pontos para diversos efeitos.

Usos ponto de índole		
Adicionar um dado a uma jogada ou teste. Você deve usar o ponto de ação depois de rolar o dado, mas antes do mestre dizer se você foi bem-sucedido ou não.		
Adicionar um dado à sua defesa até o início de seu próximo turno.		
Fazer um segundo teste de resistência contra algum efeito nocivo que o esteja afetando, como uma magia dominar pessoa. Você não pode fazer um segundo teste para um efeito instantâneo, como uma bola de fogo (mas pode adicionar um dado ao primeiro teste).		
Realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação.		
Recuperar pontos de vida. A quantidade de PV que você recupera depende de seu nível.		
Você pode gastar 2 pontos de índole para receber uma ação completa em seu turno, como ação livre.		
Você pode gastar pontos de índole para executar uma demonstração especial e única de sua índole.		
Nível	Dado Extra	PV recuperados
1º - 4º	1d4	1d8+1
5º - 8º	1d6	2d8+3
9º - 12º	1d8	3d8+5
13º - 16º	1d10	4d8+7
17º - 20º	1d12	5d8+9

Toda ídole apresenta três violações: atos que seu personagem não pode realizar, sob o risco de perder todos os pontos que tiver e não poder ganhar mais pontos de ídole pelo resto da sessão de jogo. Se uma nova violação for cometida ainda assim, o personagem perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do dia seguinte.

Cada ídole tem também três virtudes: ações que fazem o personagem ganhar 1 ponto de sua ídole, porque condizem com a sua maneira de entender o mundo e mudá-lo para melhor.

Pontos de ídole podem ser usados à vontade para uma das seguintes demonstrações, quando um aventureiro canaliza todo o seu ideal e caráter para agir de forma heroica.

A quantidade máxima de pontos de ídole que um personagem pode variar de acordo com seu patamar: 3 para aventureiros iniciantes, 4 para veteranos, 5 para campeões e 6 para lendas. Um herói experiente é mais capaz de canalizar a força de seu caráter em grandes feitos.

Por fim, mas não menos importante — uma ídole sempre tem um tabu: uma desvantagem que representa uma dificuldade de se fazer algo que você considera extremamente reprovável. Tabus costumam ser restrições específicas ou causar penalidades em testes de perícia em que a moralidade do herói fica em cheque.

AKZATH

Aproximar-se do conhecimento é aproximar-se da morte. Todo aventureiro que vive pelo Akzath respeita o destino e se responsabiliza por suas próprias ações e suas consequências.

TABU

Você escolheu lidar com o futuro que vier das suas atitudes. Você nunca pode repetir um teste ou jogar novamente um dado de dano como parte de qualquer efeito para obter um novo resultado ou um resultado melhor. Além disso, não pode ser devoto de outro deus que não seja Thwor.

VIOLAÇÕES

- Não aceitar ou impedir que uma mudança ocorra, mesmo que seja para pior.
- Agir contra o Mundo Como Deve Ser e seus defensores.
- Tentar controlar o incontrolável ao escalar 0, 10 ou 20 para um teste.

VIRTUDES

- Obter o resultado exato da CD em um teste sem gastar pontos de Akzath.
- Falhar em um teste relevante em que seu modificador seja maior do que qualquer penalidade que esteja sofrendo no teste.
- Passar em um teste relevante em que esteja sofrendo uma penalidade maior que seu modificador.

DEMONSTRAÇÃO ESPECIAL DO AKZATH:

Quando faz um teste, você pode gastar todos os seus pontos de Akzath e jogar o dado sem aplicar qualquer bônus ou penalidade. Se o resultado for igual ou menor que o número de pontos de Akzath gastos, você passa no teste e recupera a quantidade de pontos de Akzath gastos + 1 (sem ultrapassar o seu limite máximo).

BRAVURA

Esta é a coragem incansável em busca de um objetivo — nobre ou mesquinho — que leva à excelência e superação de um herói.

TABU

Os mais corajosos são aqueles que encaram seus maiores medos de frente. Sempre que estiver sob qualquer efeito de medo, você é obrigado a se aproximar da fonte de seu medo se for se mover, mesmo que o efeito diga o contrário. Você pode ficar no mesmo lugar, mas não pode se afastar dessa fonte.

VIOLAÇÕES

- Recusar o pedido de ajuda de um inocente.
- Recuar ou fugir de uma ameaça ou perigo.
- Roubar, matar ou fazer mal a um inocente.

VIRTUDES

- Salvar a vida de um inocente ou companheiro.
- Completar uma aventura sem receber qualquer recompensa por ela.
- Poupar a vida de um inimigo ou rival.

DEMONSTRAÇÃO ESPECIAL DE BRAVURA:
Se não estiver sob um efeito de medo, você pode gastar todos os seus pontos de Bravura para conceder imunidade a medo até o fim da cena a qualquer número de criaturas a sua escolha (incluindo você) em alcance curto.

HONRA

Esta é a índole que mede toda a integridade e dignidade de um herói, mais valiosa do que sua própria vida.

TABU

Sua integridade vale mais que sua vida. Você sofre -2 em Enganação, Furtividade e Ladinagem.

VIOLAÇÕES

- Atacar um adversário indefeso ou rendido.
- Abandonar ou trair seus companheiros.
- Desobedecer seu superior, mestre ou senhor.

VIRTUDES

• Arriscar a própria vida para proteger alguém inocente, a própria honra ou a reputação de seu clã.

- Poupar a vida de um inimigo por compaixão.
- Honrar uma antiga dívida ou devolver um favor.

Demonstração Especial de Honra:

Se for morrer, você pode gastar todos os seus pontos de Honra para continuar vivo até o fim da cena e se tornar imune à condição inconsciente. Ao fazer isso, escolha um inimigo na cena como alvo. Caso não consiga derrotá-lo ou destruí-lo até o fim da cena, você deve cometer seppuku ou abandonar a índole da Honra para sempre, trocando-a por outra ou seguindo sem índole alguma. Você nunca mais pode voltar a ter a índole da Honra. Caso seja bem-sucedido, você evita a morte ao fim da cena, ficando inconsciente e com 0 PV.

INSTINTO

Alguns jamais esquecem o forte laço ancestral que os ligam aos outros animais e à toda natureza. Esta é a índole de tais pessoas.

TABU

Você aceita a civilidade e a sociedade, mas ainda prefere a espontaneidade da natureza aos supostos progressos da civilização. Você sofre -5 em Guerra, Jogatina e Pilotagem. Além

disso, não pode ser devoto de outro deus que não seja Allihanna, Megalokk ou Oceano.

VIOLAÇÕES

- Caçar animais e desmatar habitats naturais por esporte ou outro motivo além da subsistência e do sustento.
- Utilizar uma engenhoca, relacionada aos darash ou não.
- Fixar residência em uma metrópole.

VIRTUDES

- Curar, ajudar ou salvar uma forma de vida não humanoide em apuros.
- Descobrir informações relevantes por meio da natureza — rastreando pegadas em um lugar ermo, guiando-se pelas estrelas ou falando com animais e plantas, por exemplo.
- Decidir como agir de acordo com sua sabedoria e instinto em vez de um curso lógico mais óbvio.

Demonstração Especial de Instinto:

Durante um descanso ao relento, você pode gastar todos os seus pontos de Instinto para aumentar a qualidade do seu descanso e dos seus aliados em um passo. Além disso, para cada ponto de Instinto gasto, cada participante do descanso é considerado 1 nível acima para efeitos de recuperação de PV e PM.

LAMENTO

Muitas vezes, o que motiva um herói a seguir em frente são seus arrependimentos, suas cicatrizes, suas maiores saudades. Esta é a índole de todos que tiveram seu coração partido, sua alma despedaçada, sua esperança perdida para sempre.

TABU

São tantos arrependimentos e saudades no passado e tantos medos e preocupações no futuro... Os deuses ainda se importam? Você ainda se importa? Você não pode ser devoto de nenhum deus e sofre -2 em Diplomacia e Vontade.

VIOLAÇÕES

- Aceitar elogios ou qualquer outro gesto positivo e afetuoso.
- Aceitar de bom grado os louros de uma vitória ou conquista.
- Permitir-se sorrir.

VIRTUDES

- Compartilhar a tragédia da sua perda por meio de histórias contadas a seus companheiros.
- Afogar suas mágoas com alguma atividade prazerosa.
- Debulhar-se em lágrimas.

DÉMONSTRAÇÃO ESPECIAL DE LAMENTO:

Sua tristeza é tão forte que não pode ser sobrepujada por nenhum efeito, nem mesmo mágico. Sempre que for alvo de um efeito de encantamento, você pode gastar todos os seus pontos de Lamento para evitar o efeito e continuar triste.

LIBERDADE

Sem liberdade para falar e agir, qualquer outra luta perde o sentido. Esta índole defende o direito mais fundamental a qualquer pessoa.

TABU

Jamais será você o primeiro a prender alguém em grilhões. Você sofre -5 em testes de manobra para agarrar criaturas inteligentes. Você também não pode aprender ou lançar magias que causem as condições agarrado, enredado, imóvel ou paralisado.

VIOLAÇÕES

- Prender alguém contra a própria vontade.
- Coagir alguém a fazer algo contra a própria vontade, com efeitos mágicos, coerção ou força bruta.
- Omitir-se diante de outra pessoa realizando as demais violações.

VIRTUDES

- Opor-se a figuras autoritárias.
- Infringir uma lei, ordem ou norma injusta.
- Defender o direito de outras pessoas agirem de acordo com as demais virtudes.

DÉMONSTRAÇÃO ESPECIAL DE LIBERDADE:

Você pode gastar todos os seus pontos de Liberdade para se tornar imune às condições agarrado, enredado, imóvel e paralisado até o fim da cena.

TEIMOSIA

Às vezes, tudo que um verdadeiro herói precisa é de persistência turrona e inflexível. Não importa o que os outros acham, ou se fariam tudo diferente. Você vai agir da forma como sempre

age, mesmo se souber que suas chances são menores por causa disso.

TABU

Muito ajuda quem não atrapalha. Toda vez que receber ajuda em um teste, você se incomoda e se sente atrapalhado, em vez de ajudado. Para cada +1 que receberia pela ajuda, você sofre -1 em vez disso.

VIOLAÇÕES

- Mudar de ideia depois de já ter decidido seu curso de ação.
- Reconhecer abertamente que cometeu um erro ou pedir desculpas por ele.
- Falar abertamente que se arrepende de algo que fez ou deixou de fazer.

VIRTUDES

- Continuar discutindo mesmo depois de ter sido convencido de estar errado.
- Reclamar sobre o resultado de uma ação, seja ela sua ou de um companheiro, por tanto tempo que outras pessoas percam a paciência.
- Continuar reclamando mesmo depois que alguém perder a paciência.

DÉMONSTRAÇÃO ESPECIAL DE TEIMOSIA:

Ao fazer um teste, você pode gastar todos os seus pontos de Teimosia para passar automaticamente. Caso possua o máximo de pontos de Teimosia, você deve obrigatoriamente gastar todos os seus pontos para passar no próximo teste que precisar fazer, seja lá qual for.

MUDANDO DE ÍNDOLE

Quem nunca mudou de ideia? Durante a campanha, um herói pode mudar — e muito. A qualquer momento em uma sessão, um jogador pode decidir que a índole de seu personagem não o representa mais. O personagem perde todos os pontos de índole que tiver e só pode escolher uma nova índole (caso queira e faça sentido com a história) no começo da próxima sessão.

É melhor que mudanças de índole não sejam frequentes na campanha, guardadas para momentos verdadeiramente impactantes e de transformação do herói. Cenas assim podem se tornar grandes pontos de virada não

só para o personagem em questão, mas para todo o grupo!

REGRAS DE ALIMENTAÇÃO

Batatas Grelhadas. Embora as batatas russet maravilhosamente saborosas sejam a atração principal, sem dúvida o creme de queijo rouba a cena com seu sabor distinto.

- Ofício +4; CD 15.

Peixe Empanado. Frito e acompanhado por uma porção generosa de batatas de corte espesso. Ainda mais delicioso com uma pitada de vinagre de malte.

- Luta +1, Pontaria +1, Vontade +1; CD 15.

Sopa de Cebola Assada. Uma sopa de caldo saudável cheia de cebola doce, coberta com queijo ralado e assada no forno até dourar.

- Ofício +3; CD 10.

Café da Manhã do Fazendeiro: este prato simples, mas delicioso, feito de batatas e ovos mexidos, vai sustentar você durante a colheita.

- Fortitude +1, Vontade +1, PV temporário +5; CD 10.

Salada de Gengibre. Uma salada picante que atrai com o aroma de gengibre fresco.

- Mistério +2, Vontade +1, PM temporário +2; CD 15.

Laghman. Prato popular na região de Othard, que consiste de macarrão grosso e carne picada de dzo (um tipo de iaque) em um caldo saudável.

- Fortitude +2, Vontade +1, PV +4; CD 15.

Tako-Yaki. Bolinhos de massa frita, do tamanho de uma mordida, cada um contendo um único pedaço de polvo macio no miolo derretido.

- Vontade +2, PV temporário +5, dano +2 em acertos críticos; CD 20.

Pão de Bacon. Massa macia misturada com bacon em fatias grossas, torcida em um padrão semelhante a um maço de trigo.

- PV temporário +10, dano +2 em acertos críticos; CD 10.

Torta de Nozes. Um monte de nozes e sementes deliciosas entrou neste pastel doce e saboroso.

- Mistério +4, PM temporário +5; CD 20.

Biscoito de Café. Biscoito amanteigado com um sabor sutil de café.

- Ofício +2, Percepção +2; CD 20.

INVOCAÇÕES DE FINAL FANTASY PARA TORMENTA 20

Astrais, Eikons, Eidolons, Espers, Guardian Forces, Primais... Invocações! Poucos elementos são tão característicos da série Final Fantasy quanto elas. Ao longo de dezesseis jogos da linha principal, além de incontáveis spin-offs, elas adquiriram uma personalidade própria, por vezes mais reconhecíveis que a dos próprios heróis que deveriam ajudar.

ALIADOS CONJURADOS

Nos muitos mundos da série Final Fantasy, são comuns seres que sustentam grande poder e o emprestam a heróis que se mostram dignos de recebê-lo. Podem ser avatares divinos, espíritos elementais, guardiões da natureza, ou, algumas vezes, apenas criaturas extremamente poderosas, como construtos místicos e dragões ancestrais. Adquirir um desses aliados não é uma tarefa corriqueira, que você faz no espaço entre aventuras. Deve ser um tesouro conquistado em campanha, após um desafio que o prove digno de tê-lo como parceiro. Algumas vezes, será necessário vencê-lo em combate – os mais orgulhosos, principalmente, tendem a ceder seus poderes apenas a quem for forte o bastante para derrotá-lo, ou ao seu portador anterior. Outros podem exigir provações diferentes, como a resolução de um enigma, a busca de um item perdido, o cumprimento de uma missão, ou algum tipo de prova da sua orientação moral e ética.

A aliança ou pacto normalmente será selado com uma joia que contém a essência da criatura, e cuja simples posse já altera o usuário, fortalecendo-o com a energia que provém do aliado. Às vezes chamada magicta, parece

uma pedra preciosa comum, como uma safira ou rubi. Podemos chamá-la genericamente de cristal de invocação. Cada cristal ocupa 0,5 espaço. Embora seja raro, é possível que um cristal de invocação seja encontrado como um tesouro comum, guardado por uma criatura poderosa ou em um local de difícil acesso. Nesses casos, apenas libertar a criatura pode ser o suficiente para conquistar a sua confiança, e tornar o personagem capaz de invocá-la. De todo modo, de posse de um destes cristais, será possível chamar a criatura para auxiliá-lo em um momento de necessidade.

CRISTais DE INVOCAÇÃO

Existem duas formas diferentes de usar um cristal de invocação. A primeira é transformando-o em uma magia: quando um conjurador sobe de nível, ele pode trocar uma de suas magias recebidas pela capacidade de invocar uma criatura cujo cristal de invocação ele possua. O círculo de magia mais alto disponível ao conjurador determinará o poder da invocação: para 1º círculo, será Iniciante; 3º círculo, Veterana; e 5º círculo, Mestre. Um conjurador que invoque aliados a partir de magia é chamado Invocador. Ele não recebe o bônus passivo da criatura, mas tem a vantagem de utilizar seu atributo-chave para magias para calcular a CD das habilidades da criatura, e também pode utilizar poderes que reduzem o custo em PM ou aumentam o dano e a CD de magias para melhorar as invocações. Não há limite de cristais que o personagem pode transformar, exceto pelo número de magias que quiser trocar.

A segunda forma de usar um cristal de invocação é equipá-lo. O cristal passa a contar como um item vestido mas concede seu bônus passivo e permite que o usuário invoque a criatura mesmo sem ser um conjurador. Como alternativa, você pode incrustá-lo em uma arma ou armadura; nesse caso, ele conta como uma modificação de item superior, com custo equivalente. Ele pode ser ativado quando o personagem estiver empunhando a arma ou vestindo a armadura. Cada item pode ter apenas um cristal de invocação.

Alguém que invoque aliados desta forma, sem transformá-los em magias, é chamado

de Dominante. Nesse caso, o nível de parceiro da invocação é ajustado de acordo com o do personagem: do 1º ao 8º nível, são Iniciantes; do 9º ao 16º, Veteranas; e a partir do 17º, Mestres. Cds de resistência serão calculadas a partir do seu Carisma.

Em qualquer dos casos, fazer a invocação usa uma ação completa, e pode ser de dois tipos, à escolha do invocador: companheira ou conjuração. Cada criatura só atende ao chamado do invocador uma vez por combate ou cena, independente do tipo de invocação escolhida.

COMPANHEIRAS

Como companheira, você convoca a criatura para auxiliá-lo como um parceiro, e ela ficará no campo de batalha até o fim da cena ou até ser dispensada com uma ação livre. Cada personagem só pode ter uma invocação companheira no campo de batalha de cada vez.

A invocação ocupa um espaço livre adjacente ao personagem de acordo com o tamanho da criatura (veja a seção Tamanho do Capítulo Um – Construção de Personagens de Tormenta20 e A Lenda de Ghanor), se deslocando em conjunto com o invocador. Ela não atenderá ao chamado em uma área que não ofereça espaço suficiente.

Segue as mesmas regras de uma criatura invocada pela magia Conjurar Monstro, mas não realiza outras ações além das habilidades especiais descritas adiante. Possui PV de acordo com o seu tamanho (aumente em 50% para uma criatura Veterana, ou multiplique por 2 para uma Mestra), e, quando seus ataques causam dano de algum tipo de energia, é imune a danos do mesmo tipo e vulnerável ao tipo oposto, de acordo com os pares: ácido/elétrico, fogo/frio e luz/trevas. Caso o invocador fique inconsciente, a criatura invocada desaparece independente de quantos PV ainda tenha.

Chamar a criatura como companheira não custa PM, mas cada uso das suas habilidades custa 1 PM (Iniciante), 3 PM (Veterano) ou 6 PM (Mestre). Você pode usar os poderes dos níveis inferiores, para poupar energias. Normalmente, usar o poder de um aliado invocado usa uma ação de movi-

mento, mas alguns podem ser ações livres ou reações. Independente da ação, um personagem só pode usar um benefício de aliado conjurado por rodada.

CONJURAÇÃO

Como conjuração, a criatura é chamada para usar uma única habilidade poderosa e deixa o campo de batalha em seguida. O custo depende do nível do aliado: 6 PM (Iniciante), 10 PM (Veterano) ou 15 PM (Mestre).

Também é possível fazer o ataque de conjuração de um aliado que tenha sido chamado como companheiro primeiro; nesse caso, depois de usar o seu poder máximo, ele será automaticamente dispensado. No entanto, você não pode fazer uma conjuração de uma invocação enquanto tem outra invocada como companheira.

Diferente de uma invocação companheira, a conjuração não é restrita pelo espaço disponível: ela é magicamente capaz de se manifestar em qualquer lugar, seja em um campo de batalha ao ar livre, seja em um corredor estreito de masmorra. É a mágica de Final Fantasy!

INVOCAÇÕES

ALEXANDER

Esta gigantesca fortaleza móvel foi possuída pelo espírito de um avatar divino, que a permite atacar os inimigos do conjurador com pilares de luz sagrada.

Passivo. Con +1, Sab +1.

Tamanho. Colossal.

Companheiro. Iniciante: você pode gastar uma ação de movimento para causar 4d6 pontos de dano de luz em um alvo em alcance curto (Reflexos reduz à metade).

Mortos-vivos sofrem 50% a mais de dano desse efeito. **Veterano:** como acima, mas o dano aumenta para 8d6, o alcance aumenta para médio e o alvo fica ofuscado se falhar no teste de Reflexos). **Mestre:** como acima, mas o dano aumenta para 16d6, o alcance aumenta para longo e o efeito atinge todas as criaturas em uma esfera de 3m.

Conjuração: Julgamento Divino. **Iniciante:** criaturas em uma esfera com 3m de raio em alcance médio sofrem 6d6 pontos de dano de luz e ficam ofuscadas por uma rodada (Reflexos reduz à metade e evita a condição).

Mortos-vivos sofrem 50% de dano a mais.

Veterano: como acima, mas o dano aumenta para 12d6, o alcance aumenta para longo e a área aumenta para uma esfera com 4,5m de raio. **Mestre:** como acima, mas o dano aumenta para 25d6 e a área aumenta para uma esfera com 6m de raio.

BAHAMUT

O rei dos dragões é um aliado difícil de conquistar, mas cuja ajuda é inestimável. Ele pode carregá-lo em voo pelo campo de batalha, e seu poderoso Mega Flare é uma arma de destruição em massa.

Passivo. For +1, Car +1.

Tamanho. Enorme.

Companheiro. Iniciante: você pode gastar 1 PM para receber deslocamento de voo 12m por uma rodada e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para causar 3d8 pontos de dano de corte em um alvo em alcance curto (Reflexos reduz à metade). **Veterano:** como acima, mas o deslocamento de voo aumenta para 15m e, você pode também gastar uma ação de movimento e 2 PM para causar 6d8 pontos de dano de corte em um alvo em alcance curto (Reflexos reduz à metade). **Mestre:** como acima, mas o deslocamento de voo aumenta para 18m e, você pode também gastar uma ação de movimento e 4 PM para causar 12d8 pontos de dano de corte em um alvo em alcance curto (Reflexos reduz à metade).

Conjuração: Mega Flare. **Iniciante:** causa 6d8 pontos de dano de essência em todas as criaturas em uma linha de 9m (Reflexos reduz à metade). **Veterano:** como acima, mas o dano aumenta para 10d8 em uma linha de 12m. Alternativamente, você pode gastar uma ação completa para concentrar o poder e, na próxima rodada, transformar o ataque em Giga Flare, que muda o dado de dano para d10 e amplia a largura da linha para 4,5m. **Mestre:** como acima, mas o dano aumenta para 20d8 em uma linha de 15m. Alternativamente, quando usa Giga Flare você pode gastar uma segunda ação completa no turno seguinte para transformar o ataque em Tera Flare, que muda o dado de dano para d12 e amplia a largura da linha para 7,5m.

CARBUNCLE

Uma pequena criatura senciente com uma enorme joia vermelha incrustada na testa. Seu brilho protege os aliados e pode rebater magias de volta contra quem os conjurou.

Passivo. Sab +2.

Tamanho. Pequeno.

Companheiro. Iniciante: uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto faz um teste de resistência, você pode gastar uma reação para conceder um bônus de +2 a esse teste. **Veterano:** como acima, mas o bônus aumenta para +5 e o alvo pode rolar dois dados e usar o melhor resultado. **Mestre:** como acima, mas essa habilidade pode ser usada duas vezes por rodada e seu alcance aumenta para médio.

Conjuração: Luz Rubi. **Iniciante:** um número qualquer de criaturas a sua escolha em alcance curto recebe resistência a magia +2 até o fim da cena. Se uma criatura sob este efeito passar em um teste de resistência contra uma magia por 10 ou mais, ou rolar um 20 natural, pode gastar uma reação para refletir o efeito da magia contra sua origem (demais alvos permanecem afetados). **Veterano:** como acima, mas a resistência a magia aumenta para +5. **Mestre:** como acima, mas uma criatura afetada pode refletir o efeito de uma magia se passar no teste de resistência por 5 ou mais.

CAVALEIROS DA TÁVOLA REDONDA

O lendário Rei Arthur e seus doze cavaleiros são uma força colossal, que apoiam os ataques do conjurador e podem fazer uma sequência de golpes devastadores contra os inimigos.

Passivo. For +1, Con +1.

Tamanho. Colossal.

Companheiro. Iniciante: uma vez por rodada, você recebe +1d6 em uma rolagem de dano, e essa rolagem ignora até 5 pontos de RD do alvo (exceto resistência específica a corte). **Veterano:** aumenta para +3d6. **Mestre:** aumenta para +6d6 e ignora até 10 pontos de RD, exceto se for específica a corte.

Conjuração: Final Definitivo. **Iniciante:** causa 6d6 pontos de dano de corte em todas as criaturas em um cone de 12m (Reflexos reduz à metade). Esse dano ignora até 5 pontos de

RD, exceto RD específica contra corte. **Veterano:** como acima, mas o dano aumenta para 12d6 e a área se torna um cone de 15m. **Mestre:** como acima, mas o dano aumenta para 25d6, a área se torna um cone de 18m e o dano ignora até 10 pontos de RD, exceto RD específica contra corte.

DIABOLOS

O senhor dos pesadelos ataca os inimigos com explosões de trevas infectando-os com sua energia

Passivo. For +1, Int +1.

Tamanho. Grande.

Companheiro. Iniciante: você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para disparar energia sombria em uma criatura em alcance curto. O alvo sofre 3d6 pontos de dano de trevas e fica alquebrado (Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição).

Veterano: Como acima, mas quando dispara a energia sombria, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano para 8d6 e o efeito para todas as criaturas em uma esfera com 3m de raio em alcance médio. **Mestre:** como acima, mas quando dispara a energia sombria, você pode gastar +4 PM para aumentar o dano para 16d6 e o efeito para todas as criaturas em uma esfera com 4,5m de raio em alcance longo.

Conjuração: Mensageiro das Trevas. **Iniciante:** todas as criaturas em uma esfera com 4,5m raio em alcance médio sofrem 6d6 pontos de dano de trevas ficam alquebradas (Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição). **Veterano:** o dano aumenta para 12d6 e a área se torna uma esfera com 6m de raio em alcance longo.

Mestre: o dano aumenta para 25d6 e a área se torna uma esfera com 9m de raio em alcance longo.

GARUDA

A poderosa harpia desvia ataques contra você com lufadas de vento, e pode criar um ciclone devastador ao seu redor.

Passivo. Des +2.

Tamanho. Grande.

Companheiro. Iniciante: você recebe +1 na Defesa e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para causar 3d6 pontos de dano de corte em um inimigo em alcance curto (Reflexos reduz à metade). **Veterano:** como acima, mas o bônus de Defesa aumenta para +2 e você pode também gastar uma ação de movimento e 2 PM para causar 8d6 pontos de dano de corte em um inimigo em alcance curto (Reflexos reduz à metade). **Mestre:** Como acima, mas o bônus de defesa aumenta para +3 e você também pode gastar 4 PM para causar 16d6 pontos de dano de corte em um inimigo em alcance curto (Reflexos reduz à metade).

Conjuração: Chamado dos Ventos. **Iniciante:** uma área de ventos cortantes surge em uma esfera com 4,5m de raio ao redor do personagem. Criaturas escolhidas nessa área sofrem 6d6 pontos de dano de corte e, se estiverem voando, ficam atordoadas por uma rodada (Reflexos reduz o dano à metade, evita a condição e a criatura não pode mais ser atordoada por essa habilidade nesta cena). **Veterano:** aumenta o dano para 12d6 e a área para esfera com 6m de raio. **Mestre:** aumenta o dano para 25d6 e a esfera para esfera com 7,5m de raio.

IFRIT

O demônio do fogo é uma força bruta e fúria, própria para auxiliar mais violentos.

Passivo. For +2.

Tamanho. Colossal.

Companheiro. Iniciante: você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para disparar chamas em uma esfera com 3m de raio em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (reflexos reduz o dano à metade e evita a condição). **Veterano:** como acima, e você também pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para disparar chamas em uma esfera com 3m de raio em alcance médio. Criaturas nesta área sofrem 8d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (reflexos reduz o dano à metade e evita a condição). **Mestre:** como acima, e você também pode gastar uma ação de movimento e 4 PM para disparar chamas

em uma esfera de 4,5m de raio em alcance médio. Criaturas nessa área sofrem 16d6 de dano e ficam em chamas (Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição).

Conjuração: Fogo Infernal. **Iniciante:** cria chamas e uma esfera com 3m de raio em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição). **Veterano.** Muda o dano para 12d6 e a área para esfera com 4,5m de raio em alcance médio. **Mestre:** muda o dano para 25d6 e a área para esfera com 6m de raio.

LEVIATHAN

A poderosa serpente dos mares, que comanda enormes ondas para devastar seus inimigos.

Passivo. For +1, Des +1.

Tamanho. Enorme.

Companheiro. Iniciante: você recebe deslocamento de natação 12m e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para disparar uma rajada de água em uma esfera de 3m de raio em alcance curto. Criaturas em esta área sofrem 4d6 pontos de dano e ficam enjoadas por 1d4 rodadas (Reflexos reduz à metade e evita a condição). **Veterano:** como acima, mas o deslocamento de natação aumenta para 15m e, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para disparar uma rajada de água em uma esfera de 3m de raio em alcance curto. Criaturas em esta área sofrem 8d6 pontos de dano e ficam enjoadas por 2d4 rodadas (Reflexos reduz à metade e evita a condição). **Mestre:** como acima, mas o deslocamento de natação aumenta para 15m e, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para disparar uma rajada de água em uma esfera de 6m de raio em alcance curto. Criaturas em esta área sofrem 16d6 pontos de dano e ficam enjoadas pela cena (Reflexos reduz à metade e evita a condição).

Conjuração: Tsunami. **Iniciante:** dispara uma rajada que atinge uma linha de 12m com 4,5m de largura. Criaturas nessa área sofrem 6d8 pontos de dano de impactos e ficam enjoadas por 1d4 rodadas(Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição). **Veterano:** o dano aumenta para 10d8, a duração da condição passa para 2d4 rodadas e a área se

torna uma linha de 15m com 4,5m de largura. **Mestre:** o dano aumenta para 20d8, a duração da condição se torna cena e a área se torna uma linha de 15m com 6m de largura.

ODIN

O cavaleiro sombrio invade o campo de batalha com seu cavalo de seis pernas, cortando todos em seu caminho com sua espada lendária.

Passivo. Des +1, Con +1.

Tamanho. Grande.

Companheiro. Iniciante: Seu deslocamento muda para 12m e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). **Veterano:** como acima, mas seu deslocamento muda para 15m e, uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para causar 6d8 de dano de perfuração em alcance curto (Reflexos reduz à metade). **Mestre:** como acima, mas seu deslocamento muda para 18m e o dano de perfuração muda para 12d8.

Conjuração: Zantetsuken. **Iniciante:** causa 8d6 pontos de dano de corte em um cone de 9m (Reflexos reduz à metade). **Veterano:** o dano aumenta para 10d8. **Mestre:** o dano muda para 14d10 e a área para cone de 12m.

PHOENIX

A lendária ave flamejante capaz de curar ferimentos e até ressuscitar os mortos.

Passivo. Sab +1, Car +1.

Tamanho. Grande.

Companheiro. Iniciante: uma vez por rodada, você recebe +1d6 pontos de dano de fogo em uma rolagem de dano, além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 2d6+2 PV em uma criatura em alcance curto. **Veterano:** como acima, mas o dano aumenta para +2d6 e você pode gastar uma ação de movimento e 3PM para curar 6d6+6 PV em uma criatura em alcance curto.

Mestre: como acima, mas o dano aumenta para 3d6 e você pode gastar uma ação de movimento e 6 PM para curar 12d8+12 em uma criatura em alcance médio. Este efeito pode curar até mesmo criaturas que tenham morrido a menos de 1 hora.

Conjuração: Chama do renascimento.

Iniciante: causa 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em uma esfera de 4,5m de raio em alcance curto. Se você estiver na área, em vez de sofrer dano, você recupera uma quantidade de PV igual ao dano de fogo. **Veterano:** aumenta o dano para 12d6 e você pode curar uma quantidade de criaturas na área (além de você) igual à sua sabedoria (mínimo de 1).

Mestre: aumenta o dano para 20d6 e a área para esfera com 6m de raio em alcance médio. Este efeito pode curar até mesmo criaturas que tenham morrido a menos de 1 hora.

Especial: uma vez por dia, quando seus pontos de vida são reduzidos a 0 ou menos, você pode fazer um teste de vontade (CD 20). Se passar, a Phoenix é conjurada espontaneamente como uma reação, sem custo em PM, e usa seu efeito de conjuração no maior nível disponível.

RAMUH

O senhor das tempestades, Ramuh, é um espírito ancião que domina o poder dos relâmpagos e da eletricidade.

Passivo. Int +2.

Tamanho. Grande.

Companheiro. Iniciante: você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para disparar uma rajada elétrica em uma criatura em alcance curto. O alvo sofre 2d8 pontos de dano de eletricidade e fica atordoado por uma rodada (Reflexos reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por Ramuh uma vez por cena. **Veterano:** como acima, mas você também pode gastar 2 PM para causar 4d6 pontos de dano em alcance médio. **Mestre:** como acima, você pode também gastar 4 PM para causar 16d6 de dano em um número de criaturas igual à sua Inteligência em alcance médio.

Conjuração: Raio do julgamento. **Iniciante:** dispara uma explosão elétrica em uma esfera com 3m de raio em alcance médio. Criaturas na área sofrem 6d8 pontos de dano de eletricidade e ficam atordoadas por 1 rodada (Re-

flexos reduz à metade e evita a condição; uma criatura só pode ser atordoada por esse efeito uma vez por cena). **Veterano:** aumenta o dano para 10d8 e a área para esfera com 4,5 de raio em alcance longo. **Mestre:** aumenta o dano para 20d8 e a área para uma esfera com 6m de raio.

SÍLFIDES

Um conjunto de fadas que auxilia o invocador, curando seus ferimentos e condições.

Passivo. Car +2.

Tamanho. Pequena.

Companheiro. Iniciante: Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para curar 2d6+2 PV em uma criatura que esteja em alcance curto. Além disso, a criatura pode refazer o teste de uma única condição negativa que esteja a afetando. **Veterano:** como acima, mas você pode gastar 3 PM para curar 6d6+6 PV. **Mestre:** como acima, mas você pode gastar 6 PM para curar 10d6+10 PV e, se o alvo refazer um teste de resistência, pode jogar dois dados e usar o melhor resultado.

Conjuração: Vento sussurrante. **Iniciante:** causa 6d6 pontos de dano de essência em alcance curto. Você recupera pontos de vida iguais a metade do dano causado (se causou algum dano). **Veterano:** aumenta para 12d6 em alcance médio e um número de aliados igual seu carisma em alcance curto também recuperam PV iguais à metade do dano causado. **Mestre:** Aumenta para 20d6 em alcance longo.

SHIVA

A senhora do gelo é uma aliada poderosa, que causa grandes estragos com seus ataques congelantes.

Passivo. Des +1, Car +1.

Tamanho. Grande.

Companheiro. Iniciante: Você pode gastar uma ação de movimento para disparar uma rajada gélida em uma criatura em alcance curto. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de frio e fica enredado (Reflexos reduz à metade e evita a condição). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD Des). **Veterano:** como acima, mas você também pode gastar 2 PM para causar 8d6 pontos de dano em alcance médio.

Mestre: como acima, mas você também pode gastar 4 PM para causar 16d6 pontos de dano em alcance longo.

Conjuração: Pó de Diamante. **Iniciante:** dispara frio em um cone de 12m. Criaturas nessa área sofrem 6d6 pontos de dano de frio e ficam enredadas (Reflexos reduz à metade e evita a condição). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD Des). **Veterano:** como acima, mas você também pode gastar 2 PM para causar 8d6 pontos de dano em alcance médio.

Mestre: como acima, mas você também pode gastar 4 PM para causar 16d6 pontos de dano em alcance longo.

TITAN

O gigante de pedra causa grandes danos com seus tremores e também pode proteger seu invocador de ataques poderosos.

Passivo. Con +2.

Tamanho. Colossal.

Companheiro. Iniciante: uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto sofre dano, você pode gastar uma reação para conceder redução de dano 10 contra aquele dano àquela criatura. **Veterano:** Aumenta a RD para 20. **Mestre:** Aumenta a RD para 30 e o alcance para médio.

Conjuração: Fúria de Gaia. **Iniciante:** criaturas sob o solo em alcance curto sofrem 6d6 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Reflexos reduz à metade e evita a condição). **Veterano:** aumenta o dano para 12d6. **Mestre:** aumenta o dano para 25d6 e o alcance para médio.

CHOCOBOS

Não são só criaturas titânicas que se aliam aos heróis de Final Fantasy! O chocobo é um dos mascotes mais icônicos da série, desde Final Fantasy 2 de 1988. São velozes e, por isso, valorizados como montaria; também podem se defender e ajudar seu cavaleiro em combate com chutes violentos. Fazendas de criação de chocobos usam diversas técnicas para procriá-los e gerar espécies diferentes, com características e capacidades únicas. Algumas podem até mesmo voar!

ND 1/2

Animal médio

Iniciativa +9, **Percepção** +7

Defesa 14, **Fort** +3, **Ref** +6, **Von** -1

Pontos de Vida 15

Deslocamento 12m (8q)

Ataques Pancada +9 (2d6+3)

For 1 Des 4 Con 1 Int -2 Sab 1 Car 2

Tesouro o próprio chocobo como parceiro, se for amansado (veja a seguir).

COMO TREINAR SEU CHOCOBÓ

É possível amansar um chocobo selvagem com um teste de Adestramento oposto à Vontade do chocobo (em situações de combate, é necessária uma ação completa e um personagem sofre uma penalidade de -10 no teste). Caso todos os Chocobos em um combate sejam amansados, e não haja mais perigo, eles podem ser domesticados como parceiros montarias iniciantes.

Novo equipamento de aventura: *Verdura Gysahl (2T\$ 0,5 espaços).* Chocobos não resistem a essas guloseimas, que podem ser oferecidas para eles para amansá-los, fornecendo +10 no teste de adestramento contra o animal.

CHOCOBÓ AMARELO

O chocobo mais comum e famoso, pode atingir grandes velocidades com o treino adequado, e possui boa força para auxiliar seu cavaleiro em combate. Por suas características equilibradas, é o chocobo mais usado como montaria.

Iniciante: recebe deslocamento 12m e pode fazer uma ação de movimento (apenas para se deslocar). **Veterano:** como acima, mas uma vez por rodada, você pode usar uma ação de movimento para receber +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. **Mestre:** como acima, mas o deslocamento aumenta para 15m e o bônus de dano para +1d10.

CHOCOBÓ AZUL

Também conhecidos por Chocobos dos rios, são especialistas em nado, podendo atingir grande velocidades dentro d'água.

Iniciante: seu deslocamento muda para 12m e recebe de natação de 9m. **Veterano:** como acima, mas o deslocamento de natação aumenta para 12m, você recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar), e, uma vez por rodada, pode gastar uma ação de movimento para receber +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. **Mestre:** como acima, mas o deslocamento de nado aumenta para 15m e o bônus de dano para +1d8.

CHOCOBÓ BRANCO

Uma espécie raríssima que não pode ser criada em cativeiro, mas apenas encontrada nas áreas selvagens. Lendas dizem ser criaturas abençoadas, capazes de criar ferimentos e condições, e que, altivos e orgulhos, não podem ser realmente domesticados, mas eles próprios escolhem aqueles que são dignos de montá-los.

Iniciante: seu deslocamento muda para 12m e pode, com uma ação de movimento, gastar 2 PM para curar 2d6+2 em si próprio ou um aliado adjacente.

Veterano: como acima, mas você pode, como ação de movimento, gastar 3 PM para curar 3d6+3 de si mesmo ou um aliado em alcance curto, e recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar). **Mestre:** como acima, mas pode, como ação livre, como ação livre, uma vez por rodada, gastar 4 PM para curar 4d6+4 ou remover uma condição prejudicial (como abalado ou fatigado).

CHOCOBÓ DOURADO

O mais versátil do Chocobos, nascido após várias gerações de cruzas entre espécies diferentes, tornando-o muito raro e valorizado. Pode ser tão rápido quanto um chocobo amarelo, escalar, nadar e voar como os chocobos azuis, verdes e pretos, e é capaz de atravessar os terrenos mais difíceis como se estivesse em uma superfície plana.

Iniciante: seu deslocamento muda para 12m, ignora terreno difícil, e recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). **Veterano:** como acima, mas você recebe deslocamento de escalada e natação de 12m, e pode, uma vez por rodada, você pode usar uma ação de movimento para receber +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. **Mestre:** como acima, mas o deslocamento aumenta para 15m, recebe deslocamento de voo de 12m, e o bônus de dano para +1d10.

CHOCOBÓ GORDO

Essa espécie de chocobo não é a melhor montaria, mas, graças ao seu estômago elástico, pode ser usada para guardar itens. Devido ao seu tamanho, também podem ser de grande ajuda aos combatentes.

Iniciante: você recebe 10 espaços extras para guardar itens e pode, uma vez por rodada, gastar uma ação de movimento para somar +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. **Veterano:** como acima, mas os espaços extras aumentam para 15, e o bônus de dano para +1d10. **Mestre:** como acima, mas você recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar), os espaços extras aumentam para 20, e o bônus de dano para +1d12.

CHOCOBÓ PRATEADO

Espécie rara encontrada apenas na natureza, chocobos prateados possuem uma personalidade protetora, defendendo seus cavaleiros de ataques e efeitos, mas não são menos eficientes ofensivamente.

Iniciante: recebe deslocamento 12m e recebe +2 na Defesa. **Veterano:** como acima, mas recebe uma ação de movimento (apenas para se deslocar) e +2 em testes de resistência. **Mestre:** como acima, mas o bônus na defesa au-

menta para +5, e como uma reação pode, uma vez por rodada, quando sofrer dano, gastar 3 PM para reduzir todo o dano à metade.

CHOCOBÓ PRETO

Além de se deslocar pelo chão, chocobos pretos desenvolveram a capacidade de voar. **Iniciante:** seu deslocamento muda para 12m e pode fazer uma ação de movimento extra por rodada (apenas para se deslocar). **Veterano:** como acima, mas recebe deslocamento de voo 12m, e você pode usar uma ação de movimento para receber +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. **Mestre:** como acima, mas o deslocamento de voo aumenta para 15m e o bônus de dano para +1d8.

CHOCOBÓ VERDE

Chocobos verdes são habitantes das montanhas e podem escalar com facilidade mesmo as superfícies mais íngremes.

Iniciante: recebe deslocamento 12m e pode fazer uma ação de movimento (apenas para se deslocar). **Veterano:** como acima, mas recebe o deslocamento de escalada de 12m, e você pode usar uma ação de movimento para receber +1d6 em uma rolagem de dano corpo a corpo. **Mestre:** como acima, mas o deslocamento de escalada aumenta para 15m e o bônus de dano para +1d8.

CHOCOBÓ VERMELHO

Chocobos Vermelhos são conhecidos por serem arriscados e violentos. Apesar de não atingirem a mesma velocidade de um chocobo amarelo, podem causar muito estrago com seus chutes.

Iniciante: seu deslocamento muda para 12m e uma vez por rodada, você pode usar uma ação de movimento para receber +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo. **Veterano:** como acima, mas recebe uma ação de movimento (apenas para se deslocar), e o bônus de dano aumenta pra +2d8. **Mestre:** como acima, mas o dano aumenta para +4d8.

SUMO-SACERDOTES

Este livro apresenta alguns dos sumo-sacerdotes de Arton. Além de poderes específicos concedidos por suas divindades, todos os sumo-sacerdotes partilham das habilidades a seguir.

Proteção Divina. O sumo-sacerdote é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias divinas lançadas por devotos de sua divindade.

Punição Divina (Padrão). O sumo-sacerdote cancela as magias divinas e os poderes concedidos de um devoto de sua divindade em sua linha de visão (Von evita e o devoto não pode mais ser punido por 24 horas). A punição pode ser revertida com uma ação padrão do sumo-sacerdote ou com uma missão sagrada realizada como parte de um rito (veja Religião em Tormenta20, p. 122).

TIPOS DE DESCANSO

A extensão dos descansos faz com que as pessoas tenham muito mais energia para seus combates futuros e o quanto você descansa altera o quanto bem você se recupera depois.

DESCANSO CURTO

As regras de descanso curto são colocadas dentro do livro, porém elas têm algumas coisas a mais de acordo com o tempo feito para descanso. O descanso curto tem o tempo mínimo de 4 horas a 8 horas no máximo. Assim, recebendo os benefícios de descanso tradicionais do livro.

DESCANSO LONGO

O descanso longo é feito com o tempo mínimo de 9 Horas consecutivas e ininterruptas. Geralmente feito ao fim do dia. Você recebe uma maximização de seus PV e PM. Além disso, escolha um desses benefícios ao lado:

A todo vapor. Você acorda com energia de sobra, você recebe +2 em todos os testes de ataque e rolagens de dano até o fim do dia.

Descanso Mental. Você está com a mente mais calma, e com isso você pode investigar mais facilmente. Você recebe +2 em todos os testes de duas perícias à escolha (exceto testes de ataque) até o fim do dia.

Disposição Oratória. Você acordou para falar com os outros e está de ótimo humor. Você recebe +5 em testes de Diplomacia e Enganação até o fim do dia.

Vigor Restaurado. Você teve um descanso mais vantajoso para seu corpo, você recebe o dobro do seu máximo de PM por rodada como PV temporário até o fim do dia.

Para executar um descanso longo é necessário que além do tempo disponível, os personagens estejam em condições confortáveis de descanso ou luxuosas para que ele tenha seus efeitos. A critério do mestre, a urgência de uma missão pode restringir esse tipo de descanso, ou outras situações que possam tirar a paz dos jogadores de outra forma, retirando a possibilidade de um descanso longo.

REGRA DE GRUPOS RETIRADA DE FIM DOS TEMPOS

Uma das primeiras coisas que decidi ao planejar Fim dos Tempos foi que haveria pequenas regras especiais que incentivariam mecanicamente a união e coesão do grupo de aventureiros. A razão é simples: muitas vezes os jogadores não conseguem reproduzir exatamente a sensação de “grupo unido” que permeia a maior parte das histórias de fantasia medieval. Os personagens podem discutir o tempo todo, até mesmo desenvolver antipatia uns pelos outros... Mas reconhecem (e o público reconhece) que são parte da mesma equipe. Roteiristas e escritores têm toda uma série de truques para criar essa sensação, mas isso não nos interessa agora. O que interessa é que, se o grupo tiver um nome, um líder e uma base, receberá benefícios e se tornará um pouco mais poderoso.

NOME

Acho que a única campanha da qual participei que já teve um nome para o grupo de personagens é justamente Fim dos Tempos. Contudo, é comum que, em histórias de fantasia, o grupo tenha um título. Isso porque facilita na construção de frases! Em vez de citar cada participante ou apelar para “Seiya e os outros”, você pode apenas dizer “Companheiros da Lança”, “Sociedade do Anel”, “Esquadrão do Inferno”, “Bando do Chapéu de Palha”... Aqui, no entanto, o importante é que um nome ajuda a criar sensação de pertencimento. O herói não está apenas andando com esses outros esquisitos — ele é membro da Confraria do Abutre.

O que significa: o grupo deve decidir um nome que funcione em Arton (ou seja, nada de “Combeiros das Colinas” ou “Bando do Chapéu de Falha”). Todos devem se identificar como parte do grupo. Podem criar um brasão, inventar um grito de guerra, escrever um lema... O importante é que sejam membros.

Benefício: a ação auxílio concede +1 de bônus entre os membros do grupo.

LÍDER

É difícil ver um grupo de personagens na ficção sem nenhum tipo de liderança. Seja porque é o personagem principal, seja para não mostrar discussões intermináveis, quase sempre alguém toma as decisões finais. Não se trata de mandar nos outros, de decidir tudo sozinho ou de impor alguma moralidade ou comportamen-

to ao grupo. O líder é um guia, alguém que pode apontar a direção se todos estiverem perdidos. Vai poupar dor de cabeça quando os jogadores estiverem paralisados por indecisão — algo que acontece em quase todas as campanhas.

O que significa: os jogadores devem escolher um líder entre os membros do grupo. O líder não tem nenhum poder real sobre os demais personagens. Os próprios jogadores decidem o que significa para eles “ter um líder”. É um voto de desempate? É alguém que resolve disputas? É um estrategista? Não importa. O que importa é que todos possam dizer “Ela/ele é nossa/ nosso líder”, e isso faça sentido e soe correto para todos.

Benefício: o grupo recebe um bônus de +1 em testes de Iniciativa para cada membro. Ou seja, um grupo de 5 aventureiros recebe +5. Este bônus pode ser dividido como eles quiserem (+1 para cada, +3/+2...).

BASE

Mesmo que os heróis passem a história inteira viajando, é muito difícil que simplesmente não tenham casa, não haja nenhum lugar para onde voltem no fim da jornada. Mesmo que seja um navio ou até o acampamento móvel de um exército, a base é uma constante. Embora muitas campanhas tornem isso difícil (os aventureiros não param muito tempo no mesmo lugar), Fim dos Tempos se divide em arcos com locações específicas, facilitando a existência de uma base.

O que significa: embora nem todos precisem dormir na base todas as noites, todos devem chamar a base de lar. Se alguém disser “Estou indo para casa”, deve se referir à base. Deve haver algum tipo de rotina em que os personagens se encontram todos os dias ou quase, porque efetivamente moram juntos.

Benefício: além de seus próprios PM, quando os personagens estiverem na base, dispõem dos PM da base. Os PM da base são calculados somando os PM de todos e dividindo pelo número de personagens (portanto, a média entre eles). Todos os aventureiros podem acessar esses PM, mas apenas enquanto estiverem fisicamente na base. Os PM da base se recuperam à taxa de 1 por dia.