

TORMENTA RPG



O Panteão



TORMENTA RPG

O Panteão



Obrigações & Restrições

Obrigações & Restrições



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

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

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

Devotos de Allihanna

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

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

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

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

Devotos de Azgher

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

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

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

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

Devotos de Hyninn

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

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

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

Devotos dos Deuses

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

Devoto (Destino)

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

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

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

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

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

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

Devotos de Kallyadranoch

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Devotos de Keenn

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

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

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

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

Devotos de Khalmyr

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

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

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

Devotas de Lena

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

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

Obrigações e Restrições: apenas mulheres podem ser devotas de Lena (exceção: existem paladinos de Lena masculinos). Uma devota precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas clérigas são meninas, que mais tarde se tornam novas servas.

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

Devotos de Lin-Wu

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

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

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

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

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

Devotos de Marah

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

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

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

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

Devotos de Megalokk

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

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

Obrigações e Restrições: para ser devoto de Megalokk, um monstro deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia. Seu grande objetivo é ajudar seus protegi-



dos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua “gente”. Também cabe ao clérigo evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como escravos ou comida).

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

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

Devotos de Nimb

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

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

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

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

Devotos do Oceano

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

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

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

Devotos de Ragnar

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

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

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

O devoto deve assassinar, em ritual, um humanoide de tendência não Maligna. Essa criatura deve ter nível igual ou superior à metade



do nível que o devoto pretende alcançar. Então, se um clérigo de 8º nível pretende alcançar o 9º nível, precisa sacrificar uma vítima de 4º nível em cerimônia.

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

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

Devotos de Sszaas

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

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

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

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

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

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

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

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

- Fazer uma criatura Bondosa realizar um ato maligno. Não importa se por mentira (digamos, enganar um paladino para que ele castigue um inocente), ameaça (manter refém o ente querido de um herói para forçá-lo a cometer um crime) ou simples sedução (subornar um soldado para trair seu comandante).
- Fazer fracassar uma causa do bem. O exemplo mais comum é interferir com a missão de um grupo de aventureiros Bondosos, impedindo que alcancem seu objetivo.
- Fazer com que um inocente seja culpado por um crime grave e receba sentença de morte, prisão ou exílio.
- Destruir um item mágico ligado a um deus Bondoso.

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

Devotos de Tanna-Toh

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

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

Obrigações e Restrições: devotos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma cidade lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... Esse tipo de coisa.

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

Devotos de Tauron

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

Poderes Concedidos: Coragem Total, Domínio do Fogo, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Fúria Divina, Imunidade contra Veneno, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro.

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

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

Devotos de Tenebra

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

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

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

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

Devotos de Thyatis

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

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Res-

surreição, Domínio do Conhecimento, Domínio da Cura, Domínio do Fogo, Domínio da Viagem.

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

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

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

Devotos de Valkaria

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

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

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

Devotos de Wynna

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

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

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

Item Mágico: Filactério da Fé

Esta pequena caixa de madeira contém escrituras religiosas, sendo mantida fechada por um cordão de couro. Apesar de seu poder reduzido, é muito valorizada por devotos do Panteão. O usuário de um *filactério da fé* é alertado telepaticamente quando está prestes a executar uma ação mal vista por sua divindade — em termos de jogo, uma ação contrária à tendência ou obrigações e restrições do deus. O usuário recebe o alerta a tempo de voltar atrás, se quiser.

Aura tênue; Criar Item Maravilhoso, *detectar o bem, detectar o mal, detectar a ordem, detectar o caos*; Preço 1.000 TO.

Poderes Concedidos

Poderes Concedidos



Estes talentos de poderes concedidos são somados àqueles que já existem no livro básico *Tormenta RPG*. Muitos são versões atualizadas de acessórios antigos. Outros são totalmente novos. Todos seguem as mesmas restrições para serem adquiridos.

Alma do Dragão

Você se torna parte dragão.

Pré-requisitos: Asas do Dragão, Escamas do Dragão, Garras do Dragão, Sopro do Dragão, 17º nível de personagem, devoto de Kallydranoch.

Benefício: você adquire o modelo meio-dragão (veja o quadro na página seguinte), recebendo todos os seus poderes, exceto aqueles que já possui devido a seus pré-requisitos.

Amigo dos Animais

Os animais entendem que você não oferece perigo.

Pré-requisito: devoto de Allihanna.

Benefício: você recebe a habilidade de classe empatia com a natureza, como se fosse um druida de nível igual a seu nível de personagem. Caso já possua esta habilidade, recebe +4 em seus testes.

Amigo de Azgher

Você é apto a sobreviver no deserto.

Pré-requisito: devoto de Azgher.

Benefício: você recebe +4 em testes de Sobrevivência em terreno desértico e em testes de Fortitude para evitar dano causado por ambientes quentes.

Anatomia Insana

A loucura não distorceu apenas sua mente, mas também sua carne. Seus órgãos internos não ficam exatamente onde deveriam, o que torna mais difícil atingir você em um ponto vital.

Pré-requisito: devoto de Nimb.

Benefício: você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Anfíbio

Você fica rão à vontade na água quanto um peixe.

Pré-requisito: devoto do Oceano.

Benefício: você pode respirar embaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

Arma de Valkaria

A versatilidade dos servos de Valkaria é espantosa. Eles podem ser vistos dominando variadas armas com maestria.

Pré-requisito: devoto de Valkaria.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque com todas as armas que saiba usar.

Especial: o efeito deste talento não é cumulativo com o talento Foco em Arma.

Arma Envenenada

Suas armas são perigosas como as presas de uma serpente.

Pré-requisito: devoto de Szzaas.

Benefício: como uma ação padrão, você pode fazer surgir veneno em uma arma corpo-a-corpo que esteja empunhando. O veneno causa 1d6 pontos de dano de Constituição; um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. Int) reduz o dano à metade.

A presença do veneno na arma dura um minuto, ou até a arma atingir uma criatura, o que acontecer primeiro. Este talento pode ser usado até três vezes por dia.

Arma Sagrada

Você pode invocar o poder sagrado de sua divindade sobre um tipo de arma.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +8, tendência Bondosa, devoto de Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Tanna-Toh, Thyatis ou Valkaria.

Benefício: escolha um tipo de arma específico (como espada longa). Enquanto você empunha uma arma desse tipo, ela recebe +1 em jogadas de ataque e dano, cumulativo com quaisquer outros bônus.

Especial: este talento pode ser escolhido até cinco vezes. Cada vez que é escolhido, o bônus aumenta em +1, até um máximo de +5.

Asas do Dragão

Asas de couro nascem em suas costas.

Pré-requisitos: 15º nível de personagem, devoto de Kallydranoch.

Benefício: você pode voar com deslocamento 18m.

Ataque Piedoso

O poder divino impede você de ferir seriamente seus adversários.

Pré-requisito: devoto de Lena ou Marah.

Benefício: você pode usar armas de corpo-a-corpo para causar dano não letal sem sofrer penalidades na jogada de ataque.

Normal: quando usa uma arma de corpo-a-corpo que causa dano letal para causar dano não letal, você sofre penalidade de -4 na jogada de ataque.

Aura de Pânico

Muitos tremem diante de um servo do Deus da Morte.

Pré-requisito: devoto de Ragnar.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode exalar uma aura de pânico. Todos os inimigos a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Aqueles que falham ficam apavorados por um minuto. Aqueles bem-sucedidos ficam abalados por uma rodada.

Aura de Paz

É difícil causar-lhe qualquer mal.

Pré-requisitos: Aparência Inofensiva, devoto de Marah.

Modelo: Meio-Dragão

Dragões são seres de incrível virilidade. Assumem formas humanoides (entre outras) para acasalar com membros de raças e espécies variadas. Devido à potência de seu sangue, seus filhos quase sempre serão meio-dragões, seres que herdaram parte do poder elemental dos grandes répteis. De fato, nas proximidades do covil de um dragão especialmente depravado, praticamente tudo que se move será meio-dragão.

Mas esta não é a única origem possível — na verdade, nem a mais comum — para um meio-dragão. Com a reascensão de Kally, seus devotos vêm realizando cada vez mais rituais profanos para ser agraciados com sua força. Como recompensa, muitas vezes o Deus dos Dragões despeja um pouco de poder elemental sobre o celebrante, ou seus aliados, transformando-os em seres dracônicos.

Meio-dragões também podem ocorrer graças a eventos sobrenaturais variados. A simples presença de um dragão poderoso pode impregnar o ambiente com sua energia mágica elemental, e transformar criaturas que permaneçam ali por muito tempo. Ou ainda, magia arcana descontrolada pode causar essa transformação.

Uma criatura meio-dragão sofre as seguintes mudanças.

Nível de Desafio: +2 (mínimo 3).

Tipo: muda para monstro.

Sentidos: adquire visão na penumbra e visão no escuro 18m.

Resistências: adquire imunidade a sono, paralisia e ao mesmo tipo de energia de seu sopro.

Classe de Armadura: +4.

Deslocamento: adquire voo com o dobro do deslocamento normal em terra, a menos que a criatura-base tenha um deslocamento de voo melhor.

Ataques Corpo-a-Corpo: adquire garras e presas. A criatura recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4 para uma criatura Média) e um ataque natural de mordida, que causa dano equivalente a uma espada curta própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). O meio-dragão pode atacar com as três armas naturais na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

Se a criatura original tinha garras e presas melhores, elas são mantidas.

Sopro: uma vez por dia para cada ponto do bônus de Constituição (mínimo 1), como uma ação padrão, o meio-dragão pode cuspir um cone de 9m de fogo, frio, ácido ou energia negativa; ou uma linha de ácido ou eletricidade (como a magia *relâmpago*) de 18m. Todas as criaturas na área sofrem dano igual a 1d6 por nível do meio-dragão. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível do meio-dragão + modificador de Constituição do meio-dragão) reduz o dano à metade.

Habilidades: For +8, Con +6, Int +2, Car +2.

Benefício: o talento Aparência Inofensiva passa a funcionar contra o primeiro ataque que você recebe de cada criatura.

Normal: Aparência Inofensiva funciona apenas contra o primeiro ataque no combate.

Companheiro Dracônico

Você foi premiado com um servo dracônico.

Pré-requisitos: 5º nível de personagem, devoto de Kallydranoch, Megalokk ou Wynna, companheiro animal ou familiar.

Benefício: seu animal adquire o modelo meio-dragão (veja o quadro ao lado).

Conjurar Arma

Armas surgem do nada em suas mãos.

Pré-requisito: devoto de Keenn.

Benefício: você pode, uma vez por dia, como uma ação de movimento, criar uma arma de combate corpo-a-corpo ou de arremesso à sua escolha. A arma é comum (não mágica), mas de qualidade obra-prima. A arma dura uma hora, e então se desfaz.

Este talento não cria armas de ataque à distância, mas pode criar 10 projéteis (flechas, virotes de besta ou balas de funda).

Comunhão com as Sombras

O manto da noite esconde você.

Pré-requisito: devoto de Tenebra.

Benefício: você pode lançar *invisibilidade* uma vez por dia.

Conhecimentos Gerais

Você sabe um pouco sobre tudo.

Pré-requisito: devoto de Tanna-Toh.

Benefício: você recebe +2 em todos os testes de Conhecimento, e pode realizar testes de Conhecimento mesmo sem treinamento.

Coragem Total

Você não teme nada. Nem seus inimigos, nem o desconhecido, nem a morte.

Pré-requisito: devoto de Lin-Wu, Keenn, Khalmyr, Tauron ou Valkaria.

Benefício: você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

Especial: este talento não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros) ou causadas por loucura. No entanto, oferece +4 em testes de Vontade contra elas.

Cura Gentil

Seu poder de cura é reforçado por sua bondade.

Pré-requisitos: Car 13, tendência Bondosa, devoto de Lena ou Marah.

Benefício: você adiciona seu modificador de Carisma aos PV restaurados por suas magias de cura. Assim, uma clériga com este ta-

lento e Carisma 14 (modificador +2) restaura 1d8+3 PV com *curar ferimentos leves* (em vez de 1d8+1).

Cura Restrita

Clérigos da guerra não curam. Eles lutam!

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas, devoto de Keenn.

Benefício: seu bônus base de ataque passa a ser igual ao do guerreiro (+1 por nível). No entanto, se a qualquer momento usar qualquer magia ou poder de cura, você sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e dano durante um dia.

Defesa da Magia

Você lança magias defensivamente com mais eficácia.

Pré-requisitos: Magias em Combate, devoto de Wynna.

Benefícios: você recebe CA+2 ao lançar uma magia. Esse bônus dura até o começo de seu próximo turno.

Destruir o Mal Adicional

Você pode desferir mais ataques de destruição contra o mal.

Pré-requisitos: habilidade de classe destruir o mal, devoto de Azgher, Khalmyr ou Thyatis.

Benefício: você pode destruir o mal duas vezes adicionais por dia.

Discípulo do Sol

A luz de Azgher é temível contra mortos-vivos.

Pré-requisitos: habilidade de classe canalizar energia positiva, devoto de Azgher.

Benefício: sua energia positiva causa +2d6 de dano contra mortos-vivos. Esse bônus não se aplica a curar criaturas vivas.

Discurso Conciliador

Sua crença em soluções pacíficas toca o coração dos exaltados, impedindo que sangue seja derramado.

Pré-requisitos: treinado em Diplomacia, tendência Bondosa, devoto de Lena ou Marah.

Benefício: você pode usar a perícia Diplomacia para mudar a atitude de uma criatura como uma ação completa sem sofrer penalidades no teste.

Normal: quando usa Diplomacia para mudar a atitude de uma criatura como uma ação completa, você sofre uma penalidade de -10.

Disfarce Ilusório

Quem serve ao Deus dos Ladrões tem mil faces.

Pré-requisito: devoto de Hyninn.

Benefício: você pode lançar *disfarce ilusório* uma vez por dia.

Dom da Fênix

A chama da fênix é gentil com você.

Pré-requisitos: devoto de Thyatis, Domínio do Fogo.

Benefício: você recebe imunidade a fogo.

Dom da Imortalidade

Não há morte para os guerreiros sagrados de Thyatis.

Pré-requisitos: habilidade de classe detectar o mal, devoto de Thyatis.

Benefício: você é imortal. Sempre que morrer, não importando o motivo, vai voltar à vida após 3d6 dias. Você não perde níveis de experiência ou pontos de Constituição, como na magia *reviver os mortos*.

Especial: personagens jogadores não recebem pontos de experiência em aventuras durante as quais tenham morrido.

Dom da Profecia

Você recebe visões de sua divindade.

Pré-requisito: devoto de Allihanna ou Thyatis.

Benefício: você pode lançar *augúrio* uma vez por dia. Além disso, uma vez por dia, você recebe +2 em uma jogada de ataque ou teste de habilidade, perícia ou resistência. Você pode usar este bônus depois da rolagem, mas antes que o mestre diga o resultado.

Dom da Ressurreição

Você pode dar a alguém uma segunda chance de viver.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias, devoto de Thyatis.

Benefício: você conhece e pode lançar *ressurreição* por seu custo normal (7 PM), mesmo que não tenha ainda capacidade de lançar magias de 7º nível. No entanto, não pode usar esta magia para ressuscitar mais de uma vez a mesma pessoa.

Especial: ao ressuscitar alguém com este poder, você deve fazer um teste de Sabedoria (CD 10). Se falhar, a pessoa ressuscitada recebe uma *missão* determinada pelo mestre.

Dom da Verdade

Você pode farejar a mentira e desenterrar a verdade.

Pré-requisito: devoto de Khalmyr ou Lin-Wu.

Benefício: você recebe +2 em testes de Intuição. Além disso, pode lançar *discernir mentiras* uma vez por dia (CD 10 + metade do seu nível + mod. Sab).

Dom da Vontade

Com um ato supremo de força de vontade, você sobrepuja a resistência dos inimigos mais empedernidos.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +6, devoto de Khalmyr.

Benefício: como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Vontade. Conforme o resultado, sua arma recebe habilidades especiais para ignorar redução de dano: 15 para mágica, 20 para Bondosa e Leal, 25 para adamantina.

As habilidades são cumulativas: com um resultado 25 ou maior, sua arma é considerada mágica, Bondosa, Leal e de adamantina, apenas para ignorar RD de criaturas. O efeito dura uma rodada por nível do personagem.

Dom dos Justos

Você é poderoso contra o mal e a morte.

Pré-requisito: devoto de Khalmyr.

Benefício: você recebe +1 nas jogadas de dano contra criaturas Malignas, e +3 nas jogadas de dano contra mortos-vivos. Esses bônus não são cumulativos (para Khalmyr, *todo* morto-vivo é maligno!).

Dominar Mortos-Vivos

Você tem maior controle sobre mortos-vivos.

Pré-requisitos: capacidade de lançar *comandar mortos-vivos*, devoto de Tenebra.

Benefício: você pode lançar *comandar mortos-vivos* por apenas 1 PM. Além disso, pode afetar mais de um alvo com a mesma ação, gastando +1 PM para cada alvo adicional.

Normal: *comandar mortos-vivos* custa 2 PM e afeta apenas um alvo por vez.

Escamas do Dragão

Sua pele torna-se couro escamoso.

Pré-requisito: devoto de Allihanna, Kallydranoch ou Megalokk.

Benefício: você recebe CA +2.

Espada em Chamas

Você tem o poder de inflamar sua espada.

Pré-requisitos: Foco em Arma (cimitarra), devoto de Azgher.

Benefício: uma vez por dia, você pode fazer com que sua cimitarra adquira as propriedades de uma arma mágica *flamejante* (+1d6 de dano por fogo). Este efeito dura uma hora.

Familiar Serpente

Uma serpente serve a você.

Pré-requisito: devoto de Sszzaas.

Benefício: você recebe a habilidade de classe familiar, mas pode escolher apenas cobras.

Forma de Macaco

Você pode se transformar em um pequeno macaco.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas de 2º nível, devoto de Hyninn.

Benefício: três vezes por dia, com uma ação padrão, você pode se transformar em um macaco. Você adquire tamanho Mínimo (+2 em jogadas de ataque e classe de armadura, +8 em testes de Furtividade) e deslocamento de escalar 9m. Seu equipamento é absorvido (retornando quando você volta ao normal), e suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso você ataque alguém ou receba dano.

Forma do Mar

Você pode se transformar em um animal marinho.

Pré-requisitos: Con 13, capacidade de lançar magias divinas de 2º nível, devoto do Oceano.

Benefício: três vezes por dia, com uma ação padrão, você pode assumir a forma de um animal aquático específico, escolhido quando adquire este talento.

Nesta forma você recebe a habilidade nadar, da forma selvagem do druida, e duas outras habilidades da lista de forma selvagem à sua escolha. No entanto, seu deslocamento terrestre é reduzido a 3m.

Forma Selvagem Adicional

A fera em você se manifesta mais vezes.

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano, habilidade de classe forma selvagem.

Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe forma selvagem duas vezes adicionais por dia.

Fuga

Quando a situação é desesperadora, você consegue providenciar uma retirada estratégica.

Pré-requisitos: treinado em Blefar, Sorrateiro, devoto de Hyninn.

Benefício: como uma ação completa, você pode realizar um teste de Enganação (oposto a um teste de Intuição do adversário com mais graduações nessa perícia). Em caso de sucesso, você cria uma distração que permite a você e seus aliados a até 6m fugir da batalha de maneira espetacular, através de uma *porta dimensional* para o local seguro mais próximo, a critério do mestre.

Fúria Divina

Quando luta em nome de seu deus, você se torna muito feroz.

Pré-requisito: devoto de Keenn, Khalmyr, Ragnar, Tauron ou Valkaria.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode entrar em uma fúria divina. Você recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, mas sofre -2 na classe de armadura. A fúria dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Sabedoria.

Garras de Fera

Suas mãos podem se transformar em garras mortais.

Pré-requisito: devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano.

Benefício: você recebe duas armas naturais de garras, que causam dano de corte equivalente a uma espada curta para seu tamanho. Você pode atacar com ambas ao mesmo tempo, mas sofre penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Usar este talento é uma ação livre, seu efeito dura uma hora e ele pode ser usado uma vez por dia.

Garras do Dragão

Suas mãos podem se transformar em garras imbuídas com energia elemental.

Pré-requisito: devoto de Kallydranoch.

Benefício: você recebe duas armas naturais de garras, que causam dano de corte equivalente a uma adaga para seu tamanho +1. O

dano é por ácido, fogo, frio, eletricidade ou energia negativa, à sua escolha. Você pode atacar com ambas ao mesmo tempo, mas sofre penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Usar este talento é uma ação livre, seu efeito dura uma hora e ele pode ser usado uma vez por dia.

Grito de Kiai Divino

Você concentra sua energia espiritual em um ataque potente.

Pré-requisito: bônus base de ataque +3, devoto de Lin-Wu.

Benefício: você pode usar este talento como uma ação livre antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Se o ataque acertar, você causa dano máximo, sem a necessidade de rolar dados. Se errar, você gasta uma utilização diária mesmo assim. Você pode utilizar este talento três vezes por dia.

Habilidades Linguísticas

Todas as línguas de seu povo são familiares para você.

Pré-requisito: devoto de Tanna-Toh ou Valkaria.

Benefício: você pode lançar *idiomas* à vontade.

Especial: para servos de Tanna-Toh, este talento funciona apenas para idiomas de povos civilizados (que possuam linguagem escrita); para servos de Valkaria, apenas para idiomas humanos.

Imunidade contra o Calor

O sol abrasador e o calor implacável não o incomodam.

Pré-requisito: devoto de Azgher.

Benefício: você é considerado sempre sob efeito da magia *superar elementos* (calor, apenas).

Imunidade contra Ilusões

Você tem facilidade para discernir imagens falsas.

Pré-requisito: devoto de Lin-Wu, Tanna-Toh ou Valkaria.

Benefício: você recebe +2 em testes de Intuição e +4 em testes de resistência contra magias de ilusão.

Imunidade Total contra Ilusões

Quando você aparece, ilusionistas praguejam e fogem.

Pré-requisito: Imunidade contra Ilusões.

Benefício: você é imune a magias de ilusão.

Imunidade contra Veneno

Você é resistente a venenos.

Pré-requisito: devoto de Szzaas ou Tauron.

Benefício: você recebe +4 em testes de Fortitude contra venenos.

Imunidade Total contra Veneno

Você usa veneno de naja para temperar a salada.

Pré-requisito: Imunidade contra Veneno.

Benefício: você é imune a venenos.

Inimigo de Elfos

Você gosta muito de elfos. Mortos.

Pré-requisito: devoto de Ragnar ou Tenebra.

Benefício: você recebe +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra elfos.

Invocação de Monstros

Você pode fazer surgir um monstro para ajudá-lo.

Pré-requisito: capacidade de lançar devoto de Megalokk.

Benefício: você pode lançar *invocar monstro III* uma vez por dia.

Magia Oculta

Você pode se concentrar em sua divindade e aumentar o poder de suas magias.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias, devoto de Nimb ou Wynna.

Benefício: como uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Vontade (CD 15). Se for bem-sucedido, você aplica o talento Potencializar Magia (mesmo sem possuí-lo) a uma magia que lançar até sua próxima rodada. Cada vez que usa este talento no mesmo dia, a dificuldade do teste de Vontade aumenta em CD+5.

Magia Poderosa

Sua fé amplia seus poderes arcanos. Muito!

Pré-requisito: devoto de Wynna.

Benefício: você adiciona seu modificador de Sabedoria, além de seu modificador de Inteligência ou Carisma, para todos os efeitos ligados a magias arcanas (como magias conhecidas, pontos de magia e CD para resistir).

Mágica do Dragão

Sua magia é fortificada pelo poder dracônico.

Pré-requisito: qualquer talento metamágico, devoto de Kally-adranoch ou Wynna.

Benefício: uma vez por dia, você pode aplicar um talento metamágico a uma magia sem precisar pagar o custo extra em PM.

Maximizar Cura

Suas magias de cura têm poder máximo.

Pré-requisito: Cura 12 graduações, devoto de Lena.

Benefício: suas magias de cura recuperam o número máximo de PV, sem precisar rolar dados.

Memória Racial

Você pode acessar lembranças de seus ancestrais selvagens para superar desafios na luta pela sobrevivência.

Pré-requisito: devoto de Allihanna ou Megalokk.

Benefício: você recebe +4 em testes de Sobrevivência e CA+1 em ambientes naturais.

Mente Arcana

Você é familiarizado com assuntos envolvendo magia arcana.

Pré-requisito: devoto de Wynna.

Benefício: você recebe +2 em testes de Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Ofício (alquimia).

Mestre de Cerimônia

O vilão sabe impressionar entidades malignas com as vítimas que oferece em sacrifícios.

Pré-requisitos: treinado em Conhecimento (religião), tendência Maligna, devoto de Keenn, Megalokk, Ragnar, Szzaas ou Tenebra.

Benefício: o vilão (isso mesmo, o vilão; este talento *não* é para você, e ponto final!) recebe +4 em testes de Conhecimento (religião) para realizar sacrifícios em nome de uma divindade maligna. Regras para sacrifícios constam no *Guia da Trilogia*.

Palavras de Bondade

Você pode acalmar pessoas e torná-las cooperativas.

Pré-requisitos: tendência Bondosa, devoto de Marah.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar pessoa* três vezes por dia (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car).

Palavras de Bondade Aprimoradas

Você pode acalmar monstros e torná-los cooperativos (ou menos propensos a devorar você).

Pré-requisito: Palavras de Bondade.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar monstro* três vezes por dia (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car).

Poder Oculto

Você pode invocar a força, rapidez ou vigor dos loucos.

Pré-requisito: devoto de Nimb.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você recebe +4 em Força, Destreza ou Constituição (escolhido aleatoriamente). Este efeito dura 1 minuto.

Poder Oculto Aprimorado

A loucura de Nimb pode tornar você ainda mais forte, rápido ou resistente.

Pré-requisito: Poder Oculto.

Benefício: seu bônus por Poder Oculto aumenta para +8.

Potencializar Cura

Suas magias de cura são mais potentes.

Pré-requisitos: Cura 6 graduações, devoto de Lena.

Benefício: suas magias de cura recuperam 50% mais PV.

Presença Aterradora

Você pode abalar seus inimigos.

Pré-requisitos: Car 15, 5º nível de personagem, devoto de Kallydranoch, Megalokk, Ragnar ou Tenebra.

Benefício: ativar este talento exige uma ação livre (que envolve algum ato dramático, como exibir as garras, abrir as asas ou rosnar), mas ele pode ser usado apenas uma vez por rodada.

Seus adversários a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Em caso de falha, a vítima fica abalada (-2 em testes de habilidade, perícia e resistência e jogadas de ataque) por 1 minuto.

Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia. Este poder não afeta criaturas de nível superior ao seu.

Este é um efeito de medo.

Presença Aterradora Aprimorada

Você pode apavorar seus inimigos.

Pré-requisitos: Presença Aterradora, 10º nível de personagem.

Benefício: como Presença Aterradora, mas as vítimas ficam apavoradas (tentam fugir de qualquer forma possível pela duração do efeito). Se não puder fugir, a vítima apenas fica abalada.

Sangue de Ferro

Seu corpo adquire a força e resistência do ferro.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível, devoto de Keenn ou Tauron.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você recebe +4 em Força e redução de dano 10/adamante. Além disso, seus ataques desarmados causam dano letal equivalente a uma clava para seu tamanho. O efeito dura 1 minuto por nível de personagem.

Servos do Dragão

Kobolds estão por toda parte. Você pode invocá-los como servos.

Pré-requisitos: Car 15, 5º nível de personagem, devoto de Kallydranoch.

Benefício: com uma ação padrão, você pode invocar um número de kobolds igual a seu nível multiplicado por seu bônus de Carisma.

Então, um clérigo de 5º nível com Carisma 18 (+4) conjura 20 kobolds. Os kobolds surgem em qualquer ponto a até 9m, à sua escolha (de arbustos, buracos no chão, atrás dos móveis) e permanecem até serem destruídos ou dispensados pelo conjurador, quando então desaparecem sem deixar vestígios. Os kobolds têm as mesmas estatísticas vistas em *Tormena RPG*. Eles são leais a você, falam seu idioma e seguem suas ordens, incluindo lutar até a morte.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mas nunca pode exceder seu limite máximo de kobolds ativos ao mesmo tempo).

Sopro do Dragão

Você pode expelir uma baforada de energia elemental.

Pré-requisitos: 11º nível de personagem, devoto de Kallydranoch.

Benefício: você recebe um ataque de sopro que causa 1d6 pontos de dano por nível. Esse sopro tem a forma de um cone de fogo, frio, ácido ou energia negativa de 9m; ou uma linha de ácido ou eletricidade de 18m. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade do seu nível + mod. Con) reduz o dano à metade. Usar o sopro é uma ação padrão, e ele pode ser usado uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Constituição (mínimo 1).

Especial: você pode escolher Sopro de Dragão outra vez para mais utilizações diárias (bônus de Constituição). Você não pode escolher um tipo de sopro diferente do primeiro.

Talento Artístico

Sua divindade oferece grande inspiração para as artes.

Pré-requisito: devoto de Marah ou Tanna-Toh.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação. Além disso, pode lançar *cativar* três vezes por dia (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car).

Talento Ladino

Você conhece os truques dos ladrões.

Pré-requisitos: Domínio da Enganação, devoto de Hyninn.

Benefício: você se torna treinado em duas perícias da lista de perícias de classe do ladino.

Toque da Ruína

Você pode desintegrar com um toque.

Pré-requisito: devoto de Keenn, Nimb, Ragnar, Szzaas ou Tenebra.

Benefício: você pode, uma vez por dia, realizar um ataque de toque que causa 1d6 pontos de dano por nível de personagem, até um máximo de 10d6 (Fortitude CD 10 + metade de seu nível + mod. Car para metade do dano). Se este ataque reduzir os PV do alvo a zero ou menos, o corpo será completamente desintegrado, restando somente pó.

Transmissão da Loucura

Você pode contagiar outros com sua insanidade.

Pré-requisito: devoto de Nimb.

Benefício: você pode lançar *confusão* uma vez por dia (CD 10 + metade de seu nível + mod. Car).

Tridente do Oceano

Você é habilidoso com a arma mais tradicional dos mares.

Pré-requisitos: Foco em Arma (tridente), bônus base de ataque +4, devoto do Oceano.

Benefício: você recebe +2 nas jogadas de dano usando tridente.

Tropas de Ragnar

Você pode invocar goblinoides para ajudá-lo.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível, devoto de Ragnar.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode invocar goblinoides que seguem suas ordens durante uma hora, e então

desaparecem. O tipo e quantidade de goblinoides dependem de seu nível: 1d6+1 goblins para devotos do 1º ao 5º nível, 2d6+2 goblins para 6º a 10º nível, 1d6+1 hobgoblins para 11º a 15º nível e 1d6+1 bugbears para devotos de nível 16 ou mais. Os goblinoides têm as mesmas estatísticas vistas em *Tormenta RPG*. Eles são leais a você, falam seu idioma e seguem todas as suas ordens, incluindo lutar até a morte.

Especial: o acessório *Expedição à Aliança Negra* apresenta uma versão diferente deste talento.

Ventriloquismo

Você sabe projetar sua voz.

Pré-requisito: devoto de Hyninn.

Benefício: você pode lançar *ventriloquismo* à vontade.

Visão no Escuro

A Deusa das Trevas não gosta de tochas.

Pré-requisito: devoto de Tenebra.

Benefício: você adquire visão no escuro, com alcance de 18m.

Especial: caso já possua visão no escuro, terá seu alcance dobrado (para anões, por exemplo, será 36m).

Voz de Allihanna

Você pode dominar animais.

Pré-requisitos: Domínio dos Animais, devoto de Allihanna.

Benefício: você pode lançar *dominar animal* uma vez por dia (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car).

Voz do Mar

Você pode dominar animais marinhos.

Pré-requisitos: Domínio dos Animais, devoto do Oceano.

Benefício: você pode lançar *dominar animal* duas vezes por dia (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car), apenas contra criaturas aquáticas.

Voz de Megalokk

Você pode falar com monstros.

Pré-requisito: devoto de Megalokk.

Benefício: você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes (criaturas do tipo monstro com Int 3 ou mais). Você também pode se comunicar com monstros não inteligentes (Int 1 ou 2) livremente, como a magia *falar com animais*.

Especial: você não pode usar este talento para se comunicar com lefeu.

Zumbificar

Os mortos servem a seus deuses — e a você.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas de 2º nível, devoto de Ragnar ou Tenebra.

Benefício: uma vez por dia, você pode gastar uma ação completa para erguer um cadáver a até 9m como um zumbi. O nível máximo do zumbi é igual ao seu (veja o *Bestiário de Arton* para estatísticas de zumbis mais poderosos).

Os Sumo-Sacerdotes

Cada um dos vinte deuses do Panteão tem um sumo-sacerdote. Este servo especial atua como representante máximo da divindade no mundo material.

Sumo-sacerdotes são considerados líderes de todos os outros clérigos da mesma fé. Desobedecer a uma ordem sua é o mesmo que contrariar a própria divindade — quase sempre implicando no cancelamento, temporário ou permanente, dos poderes divinos do servo. Mas também é verdade que nem todas as igrejas de Arton são bem organizadas, com superiores dando ordens a subalternos. E deuses que pregam disputa e conflito não castigam, necessariamente, clérigos que antagonizam seus sumo-sacerdotes.

Em muitos casos, o sumo-sacerdote é o clérigo mais poderoso do mundo — mas nem sempre. O título pode ser conquistado de formas sem ligação com o nível de experiência. Por exemplo, derrotando o clérigo anterior, ou realizando uma façanha fantástica em nome do deus. Às vezes o sumo-sacerdote pode nem mesmo ser um clérigo (mas sempre será algum tipo de devoto).

Existe até a teoria de que nem os próprios deuses fazem a escolha; isso explicaria por que, no passado, alguns sumo-sacerdotes tinham comportamento e personalidade tão diferentes dos deuses que representavam.

A rivalidade pelo título é ferrenha — todo devoto sonha ser o grande favorito de sua divindade. Ao longo da história, cada posto de sumo-sacerdote passou por numerosos seres, sendo raro uma mesma pessoa preservá-lo por muito tempo. Houve até aqueles que o perderam, mas foram capazes de perseverar e reconquistá-lo.

Modelo: Sumo-Sacerdote

Escolha uma criatura devota de uma divindade maior e faça as seguintes alterações.

Pontos de Vida: um sumo-sacerdote recebe 2 pontos de vida extras por nível.

Habilidades: Sab +4, Car +2.

Proteção Divina: um sumo-sacerdote é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias lançadas por devotos de seu deus.

Punição Divina: um sumo-sacerdote tem autoridade sobre outros devotos de seu deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar as magias divinas e poderes concedidos de qualquer devoto do mesmo deus. O devoto deve estar dentro do campo de visão do sumo-sacerdote, e tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do sumo-sacerdote + modificador de Sabedoria) para resistir ao efeito. Caso o devoto seja bem-sucedido, o sumo-sacerdote não pode tentar puni-lo novamente por 24 horas. A punição pode ser revertida com uma ação padrão do sumo-sacerdote, ou através da magia *penitência*.

Todos os Poderes: um sumo-sacerdote recebe todos os poderes concedidos de sua divindade como talentos adicionais, mas ainda deve cumprir seus pré-requisitos.

Nível de Desafio: +2.

Lisandra de Galrasia Sumo-Sacerdotisa de Allihanna

Até recentemente, o elfo Razlen Greenleaf portava o título de sumo-sacerdote da deusa. Ele previu a queda dos elfos, tentou alertar o regente de Lenórienn, mas foi em vão. Decepcionado com a presunção élfica, abandonou o continente sul. Afastou-se mais e mais da civilização — até mergulhar na Floresta do Espinheiro, uma grande área selvagem ao sul das montanhas Lannestull, e nunca mais sair. Ali, presidia os conclaves de druidas.

Razlen, embora amargurado como a maior parte dos elfos, sempre foi fiel às suas raízes. Admirava a beleza das artes, desfrutava da comunhão natural élfica com a natureza. Era recluso, pacífico, contemplativo. Como muitos druidas são.

Mas, para a Mãe Natureza, estes são tempos de guerra. Apesar de sua derrota em tentar ocupar o Panteão, a Tormenta segue devorando, corrompendo Arton. Cada árvore consumida, cada animal deformado, é uma nova ferida no coração de Allihanna. De todos os heróis, druidas são aqueles que mais odeiam os invasores aberrantes.

Talvez por esse motivo, o poder de Allihanna migrou para alguém mais combativa. Sua devota mais poderosa sobre a face de Arton.

Nascida na remota Galrasia, meio dríade, meio humana (o pai, ela só saberia mais tarde, ninguém menos que Mestre Arsenal), Lisandra já trazia no sangue a força de Allihanna antes mesmo de tornar-se druída. Cresceu quase sem contato com o mundo civilizado, criada por lobos e “educada” por um trog.

Poderia ter vivido no Mundo Perdido pelo resto da vida, mas os deuses quiseram diferente. Acabou envolvida em um complexo plano de Szzaas, Deus da Traição, para retornar ao Panteão do qual havia sido banido. Vítima de encanto poderoso, Lisandra foi levada a caçar os vinte Rubis da Virtude e ressuscitar um antigo herói caído, o Paladino de Arton — criando um ser extraplano tão perigoso que apenas o poder combinado dos vinte deuses originais poderia derrotá-lo. Assim, sem outra escolha, o Panteão recebeu Szzaas de volta.

Após uma série de aventuras, batalhas e até crimes, Lisandra seria condenada pelas autoridades do Reinado a viver em um pequeno bosque, um memorial para suas vítimas. Casou-se com Sandro, um ladrão aventureiro que a acompanhou em seus piores momentos. E tiveram gêmeos, atualmente com nove anos.

O chamado de Allihanna foi uma surpresa. Lisandra havia sido abandonada pela deusa, até privada de sua magia divina. Esperava passar o resto de seus dias ali, como decretado pelas leis humanas. Mas, aparentemente, alguém tão forte não poderia manter-se neutra contra a Tormenta e outros perigos.

Situação Atual. Lisandra vem atuando como uma quase invencível druída guerreira, uma verdadeira força da natureza, na linha de frente contra os lefeu. Acompanha grupos épicos que adentram território da Tormenta, exterminando até as aberrações mais perigosas. Apenas os próprios Lordes da Tormenta podem superá-la em poder.

Apesar de tais vitórias, muitos são contrários ao envolvimento de Lisandra na guerra contra os lefeu. Primeiro, porque seu real nível druídico é modesto — Lisandra é muito mais poderosa como

guerreira, não deveria comandar druidas mais sábios e experientes. Segundo, porque desafia abertamente a pena imposta pelo tribunal de Khalmyr, minando a já abalada autoridade do Deus da Justiça. E terceiro, porque isso pode ser *muito* perigoso: heróis épicos como Talude, Vectorius e outros já foram tentados pelos lordes lefeu, seduzidos a juntar-se aos invasores. Felizmente, resistiram. Mas se isso acontecer com Lisandra, se ela for corrompida... Seria perfeitamente capaz de dizimar o Reinado sozinha!

Hoje, Lisandra não é apenas a arquidruída de Allihanna — ela é a mais poderosa de todos os sumo-sacerdotes. Desloca-se magicamente através das áreas florestais, alcançando qualquer ponto de Arton em minutos, para exercer autoridade e resolver assuntos ligados à deusa. Ao mesmo tempo, mantém imensas feras-vegetais conjuradas para proteger o Memorial de Kham, sabendo que servos da Tormenta podem tentar atacar sua família.

Lisandra: humana meio-dríade sumo-sacerdotisa, Druida 12/Guerreira 24, NB; ND 33; tamanho Médio, desl. 9m; PV 524; CA 40 (+18 nível, +3 Des, +4 armadura de Allihanna, +1 Esquiva, +2 Escamas do Dragão, +2 Pele Blindada); corpo-a-corpo: *espada bastarda* +5 +49 ou +44/+44 (1d10+41, 16-20/x3); hab. armadura de Allihanna, armas de Allihanna, caminho da floresta, chuva de lâminas, código de conduta, criar toscos, divindade (Allihanna), empatia selvagem +12, forma selvagem, gavinhas, invocar fera vegetal, magias, *moldar madeira*, proteção divina, punição divina (CD 34), rastro invisível, redução de dano 10/adamante, *torcer madeira*, vínculo natural (talentos); Fort +33, Ref +21, Von +28; For 36, Des 17, Con 36, Int 13, Sab 22, Car 15.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +41, Atletismo +52, Cavalgar +42, Conhecimento (natureza) +40, Iniciativa +42, Intimidação +41, Percepção +45, Sobrevivência +49; Acerto Crítico Aprimorado (*espada bastarda*), Amigo dos Animais, Ataque Duplo (*espada bastarda*), Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Bravura Épica x2, Crítico Devastador (*espada bastarda*), Crítico Esmagador (*espada bastarda*), Dom da Profecia, Domínio da Cura, Domínio das Plantas, Domínio do Bem, Domínio dos Animais, Duro de Matar, Escamas do Dragão, Especialização em Arma (*espada bastarda*), Especialização em Arma Aprimorada (*espada bastarda*), Esquiva, Foco em Arma (*espada bastarda*), Foco em Arma Aprimorado (*espada bastarda*), Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Iniciativa Aprimorada, Memória Racial, Mestre em Arma (*espada bastarda*), Mobilidade, Pele Blindada, Prontidão, Reflexos de Combate, Técnica Heroica (forma selvagem aprimorada), Tolerância, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Arma Exótica (*espada bastarda*), Vitalidade Épica, Vitalidade, Vontade de Ferro, Voz de Allihanna.

Armadura de Allihanna: Lisandra pode gastar uma ação de movimento para fazer crescer ao redor do seu corpo uma armadura de matéria orgânica, que fornece CA +4.

Armas de Allihanna: Lisandra pode gastar uma ação de movimento para fazer brotar do chão uma arma de matéria orgânica. Ela pode criar qualquer arma (mas sofre a penalidade normal se atacar

com uma arma que não saiba usar), e a arma possui um bônus mágico de +5. A arma pode ser usada por qualquer personagem, mas o bônus mágico só funciona com Lisandra — para outros personagens, é uma arma normal. A arma apodrece e se desmancha em um dia. Lisandra normalmente usa esta habilidade para criar uma espada bastarda.



Modelo: Meio-Dríade

Escolha um humano, elfo ou meio-elfo druida Bondoso de 1º nível e faça as seguintes alterações.

Pontos de Vida: 1 PV extra por nível.

Habilidades: em vez de 1 ponto de habilidade a cada 2 níveis (*Tormenta RPG*, página 45), um meio-dríade recebe 1 ponto de habilidade por nível. Ou seja, 1 ponto no 1º nível e mais um a cada nível seguinte.

Armadura de Allihanna: com uma ação de movimento, um meio-dríade pode formar em seu corpo uma armadura de matéria orgânica (como madeira) que fornece CA +4 (não se acumula com armaduras).

Armas de Allihanna: com uma ação de movimento, um meio-dríade pode fazer brotar do chão uma arma de matéria orgânica (como coral). A arma pode ser de qualquer tipo, mas o meio-dríade ainda sofre penalidade normal por atacar com armas que não saiba usar. A arma recebe um bônus mágico igual à metade do nível do meio-dríade, até um máximo de +5. A arma pode ser usada por qualquer personagem, mas o bônus mágico só funciona com o meio-dríade — para outros, é uma arma normal. A arma apodrece e se desmancha em um dia.

Torcer Madeira: a partir do 2º nível, um meio-dríade pode lançar *torcer madeira* à vontade, sem gastar PM.

Moldar Madeira: a partir do 4º nível, um meio-dríade pode lançar *moldar madeira* à vontade, sem gastar PM.

Gavinhas: a partir do 6º nível, o meio-dríade pode gastar uma ação padrão para fazer brotar do próprio corpo ou do chão monstruosas gavinhas com espinhos, garras e mandíbulas. No início de cada um de seus turnos, cada inimigo a até 9m deve fazer um teste de agarrar contra as gavinhas (bônus igual ao ataque corpo-a-corpo do meio-dríade). Se falhar, fica agarrado. Se já está agarrado, sofre 1d6 pontos de dano (+ mod. For do meio-dríade + metade do nível do meio-dríade). As gavinhas duram um minuto. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Invocar Fera Vegetal: a partir do 10º nível, o meio-dríade pode gastar uma ação completa para invocar uma horrível criatura feita de matéria vegetal. A criatura é um animal ou monstro com nível máximo igual ao nível do personagem, do tipo planta (como a habilidade forma selvagem do druida). O meio-dríade pode ter uma fera vegetal por vez.

Chuva de Lâminas: a partir do 14º nível, o meio-dríade pode gastar uma ação padrão para expelir uma revoada de farpas cortantes em um cone de 18m, causando 10d6 pontos de dano (+ metade do nível do meio-dríade). Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 10 + metade do nível do meio-dríade + mod. Con) reduz o dano à metade. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Criar Toscos: a partir do 18º nível, o meio-dríade pode usar uma ação completa para lançar *homens vegetais*. Ele pode usar a magia livremente, mas ter apenas um número de monstros igual ao seu nível de personagem por vez.

Nível de Desafio: +1 para personagens de até 5º nível; +2 para personagens entre 6º e 13º nível, e +3 para personagens de 14º nível ou maior.

Chuva de Lâminas: Lisandra pode gastar uma ação padrão para expelir uma revoada de farpas que cortam tudo num cone de 18m, causando 10d6+16 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 35) reduz o dano à metade. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Criar Toscos: Lisandra pode gastar uma ação completa para criar soldados feitos de fibra vegetal, conhecidos como “toscos”. Ela pode ter até 36 toscos por vez.

Gavinhas: Lisandra pode gastar uma ação padrão para fazer brotar do próprio corpo ou do chão monstruosas gavinhas com espinhos, garras e mandíbulas. No início de cada um de seus turnos, cada inimigo a até 9m dela deve fazer um teste de agarrar contra as gavinhas (bônus de ataque +36). Se falhar, fica agarrado. Se já está agarrado, sofre 1d6+26 pontos de dano. As gavinhas duram um minuto. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Invocar Fera Vegetal: Lisandra pode gastar uma ação completa para invocar uma horrível criatura feita de matéria vegetal. A criatura é um animal ou monstro de no máximo 36º nível do tipo planta. Lisandra pode ter uma fera vegetal por vez.

Magias de Druida Preparadas: 1º — *auxílio divino* x2; 2º — *força do touro* x2, *pele de árvore* x2, *restauração menor*; 3º — *curar ferimentos graves* x3. PM: 21. CD: 15 + nível da magia.

Moldar Madeira: Lisandra pode lançar *moldar madeira* à vontade, sem gastar PM.

Torcer Madeira: Lisandra pode lançar *torcer madeira* à vontade, sem gastar PM.

Equipamento: *Coroa de Allihanna*, um artefato criado pela própria Deusa da Natureza. Tem a aparência de uma coroa de espinhos, e fornece Força +6, Constituição +6 e redução de dano 10/adamante.

Raz-Al-Ballinn Sumo-Sacerdote de Azgher

Os gêmeos Raz-Al-Ballinn e Raz-Al-Baddinn nasceram durante o festival sagrado anual, quando o ouro acumulado pelos clérigos de Azgher é fundido à pirâmide dos Sar-Allan, no Deserto da Perdição.

A mãe morreu durante o parto. Mas, apesar da tragédia, o nascimento dos gêmeos em data tão importante foi visto como bom sinal — e como ninguém tinha notícias do verdadeiro pai, coube aos sacerdotes criar os garotos. Na época, suspeitou-se até que fossem filhos do próprio Azgher.

Verdade ou não, ninguém foi capaz de confirmar. O fato é que os poderes divinos de Al-Ballinn e Al-Baddinn cresciam rápido — rápido demais para que fossem considerados clérigos “normais”. Assim, ainda jovens, ambos foram apontados por Azgher como seus sumo-sacerdotes. Caso único na história registrada.

A um deles, Al-Ballinn, foi permitido viajar por Arton, conhecer o mundo e conquistar sabedoria; enquanto isso Al-Baddinn ficaria para “proteger a tribo” — mas a verdadeira razão desta permanência era mais preocupante e sinistra. Pois uma profecia, nascida logo após o antigo duelo entre Azgher e Tenebra, dizia que “o último dos dois filhos do sol cairá nas garras da escuridão”.

Durante os anos seguintes, Al-Baddinn jamais deixou os Sar-Allan, em uma tentativa de evitar a realização do presságio funesto. Mas, assim como não existe o dia sem a noite, os gêmeos também não poderiam ser ambos mantidos junto a Azgher.

E após um encontro dramático com o anão Rodarhim Blackforge, o sumo-sacerdote de Tenebra, um dos irmãos seria chamado pelas trevas.

Situação Atual. Raz-Al-Ballinn continua exercendo suas antigas funções como sumo-sacerdote — percorrendo Arton para comandar outros clérigos, negociar tratados para seu povo e levar justiça a quem precisa. O Clérigo Máximo do Sol é recebido em todas as nações do Reinado com honras de regente.



Artefato: Sol Fulgurante

Este artefato divino empunhado por Raz-Al-Ballinn lembra um cajado trazendo um sol estilizado na ponta.

É na verdade uma *lança* +5. Como tal, pode ser usada para lutar corpo-a-corpo — mas apenas quando arremessada ela revela seu verdadeiro poder. Transforma-se em um feixe de luz, que ignora qualquer proteção física do alvo (fazendo um ataque de toque) e explode quando o atinge, causando 12d6 pontos de dano de fogo.

Na rodada seguinte, com um clarão dourado, o *Sol Fulgurante* ressurge mágicamente nas mãos do usuário.

Mas o rosto eternamente encapuzado esconde grande pesar. O irmão gêmeo é agora seu maior inimigo. Numerosas vezes teve que confrontar seus servos, dismantelar seus cultos, salvar suas vítimas. Não é raro que Al-Ballinn procure grupos de aventureiros para enviá-los em missões contra os clérigos das trevas.

É certo que, cedo ou tarde, os rivais vão se enfrentar em combate. Quando isso ocorrer, será um novo duelo entre luz e trevas, entre dia e noite.

Raz-al-Ballinn: humano sumo-sacerdote, Clérigo 18, LB; ND 20; tamanho Médio, desl. 9m; PV 192; CA 31 (+9 nível, +1 Des, +7 armadura, +4 item mágico); corpo-a-corpo: *cimitarra sagrada da explosão flamejante* +5 +24 ou +19/+19 (1d6+19 mais 1d6 de fogo mais 2d6 contra criaturas Malignas, 15-20, mais 1d10 de fogo em acertos críticos); à distância: *Sol Fulgurante* +19 toque (12d6+9 de fogo); hab. canalizar energia positiva 9d6; divindade (Azgher), proteção divina, punição divina (CD 24); Fort +15, Ref +10, Von +16; For 18, Des 13, Con 18, Int 15, Sab 21, Car 15.

Perícias & Talentos: Cavalgar +22, Conhecimento (religião) +23, Cura +26, Diplomacia +23, Iniciativa +10, Intuição +26, Percepção +26, Sobrevivência +26; Acerto Crítico Aprimorado (cimitarra), Amigo de Azgher, Arma Sagrada (cimitarra), Ataque Duplo (cimitarra), Combate Montado, Discípulo do Sol, Domínio da Viagem, Domínio do Bem, Domínio do Fogo, Domínio do Sol, Espada em Chamas, Expulsar Mortos-Vivos, Foco em Arma (cimitarra), Imunidade contra o Calor, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Magias em Combate, Poder Mágico x2, Tiro Certo, Tiro Montado, Treino em Perícia (Sobrevivência), Usar Armas Marciais.

Magias: 1º — *criar água, suportar elementos*; 2º — *ajuda*; 4º — *poder divino* x2; 5º — *visão da verdade*; 6º — *cura completa* x2; 7º — *raio de sol*; 8º — *aura sagrada, campo antimagia, explosão solar*. **PM:** 60. **CD:** 15 + nível da magia, 16 + nível da magia contra criaturas Malignas.

Equipamento: *anel de proteção* +4, *cavalo de guerra*, *cimitarra sagrada da explosão flamejante* +5, *couro batido* +4, *Sol Fulgurante*.

Capitão Náutilus Sumo-Sacerdote do Oceano

Acima e abaixo do mar existem muitos clérigos do Grande Oceano, membros das mais variadas raças. Mas o título de sumo-sacerdote pertence a uma criatura única, chamada Rei Náutilus. Nascido quando o mundo era jovem, quando não havia humanos, elfos ou elfos-do-mar, esse ser monstruoso levou milhões de anos para atingir o tamanho que tem hoje. Durante esse tempo ele também acumulou inteligência e sabedoria milenares, e por isso foi escolhido pelo Grande Oceano como seu sumo-sacerdote.

Por milênios ele existiu como um imenso molusco marinho com tentáculos. A vasta concha espiral de sessenta metros era capaz de acomodar uma tripulação inteira em seus compartimentos, como um submarino vivo. Assim, sempre foi capaz de transportar clérigos — ou mesmo aventureiros — até as profundezas, para viver aventuras inimagináveis.

Hoje, no entanto, o Rei parece ainda mais interessado na atividade crescente em seus domínios. Expedições cruzam o Mar Negro para alcançar Galrasia. Piratas singram os mares em seus galeões. Minotauros fazem guerra em galeras orgulhosas. Aqueles do “mundo seco” parecem mais e mais ativos sobre as ondas.

Talvez por esse motivo, ele agora costuma ser visto usando uma segunda forma. O Capitão Náutilus.

Meio homem, meio molusco, trajado como um capitão pirata, ele comanda um antigo navio afundado — o *Melanocetus*, agora movido por magia divina. Garras e presas afloram do casco, conferindo um aspecto ameaçador. Dúzias de luzes fantasmagóricas pendem de mastros curvos. Ao longe, é fácil confundir-lo com um navio fantasma, ou algum tipo de monstro.

Situação Atual. Exceto por sua segunda aparência, Náutilus pouco mudou nos últimos tempos. Percorre os mares incessantemente, usando ambas as formas para visitar vilas de pescadores, cidades costeiras, aldeias de elfos-do-mar e outros povos que cultuam o Grande Oceano, tratando de cerimônias e assuntos envolvendo a ordem.

Mesmo como monstro, ou no comando de sua embarcação assustadora, Náutilus é ainda um ser usualmente pacífico. Oferece transporte a heróis que tenham assuntos nas profundezas — especialmente aqueles caçando monstros ou vilões criados por outros deuses. Ocasionalmente também recruta heróis para sua tripulação: entre os clérigos do Oceano, não há honra maior que tripular o *Melanocetus*.

Até agora, ninguém viu o Capitão Náutilus furioso. Isto é, ninguém viu e voltou para contar...



Capitão Náutilus: sumo-sacerdote monstro 35, N; ND 29; Médio, desl. 9m, natação 9m; PV 630; CA 46 (+17 nível, +2 Des, +4 natural, +8 armadura, +5 item mágico); corpo-a-corpo: *Cimitarra da Tempestade* +47 ou +42/+42 (1d6+30 mais 2d6 de frio mais 2d6 de sônico, 15-20) mais 2 pinças +41 (1d10+25); hab. cura acelerada 10, forma alternativa, magias, proteção divina, punição divina (CD 33); Fort +25, Ref +21, Von +23; For 26, Des 14, Con 22, Int 22, Sab 24, Car 20.

Perícias & Talentos: Acrobacia +40, Conhecimento (geografia) +44, Conhecimento (religião) +44, Iniciativa +40, Intimidação +43, Ofício (marinheiro) +44, Percepção +45, Sobrevivência +45; Acerto Crítico Aprimorado (cimitarra), Anfíbio, Ataque Duplo (cimitarra), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Comandar, Desarmar Aprimorado, Devoto (*resistência*; Oceano), Domínio da Água, Domínio das Plantas, Domínio do Ar, Domínio dos Animais, Duro de Matar, Especialização em Combate, Foco em Arma (cimitarra), Forma do Mar, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Terreno Familiar (*Melanocetus*), Trespasar, Tridente do Oceano, Vitalidade x4, Voz do Mar.

Forma Alternativa: como uma ação completa, o Capitão Náutilus pode assumir a forma do Rei Náutilus, um gigantesco molusco com incontáveis tentáculos. Nessa forma, suas estatísticas são as seguintes.

Rei Náutilus: Colossal, desl. 6m, natação 24m; CA 32 (+17 nível, -8 tamanho, +13 natural); corpo-a-corpo: 8 tentáculos +47 (2d8+39) e mordida +47 (6d6+39); hab. agarrar aprimorado, carapaça, constrição; Fort +32, Ref +19; For 54, Des 10, Con 36.

Agarrar Aprimorado: se acertar um ataque de tentáculo, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +63).

Carapaça: pode gastar uma ação completa para entrar em sua concha e se fechar. Nessa forma, recebe redução de dano 50, mas não pode se mover ou atacar.

Constrição: no início de cada turno, causa o dano de tentáculo (2d8+39) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Demais estatísticas são inalteradas.

Magias: o Capitão Náutilus pode lançar *controlar o clima*, *controlar os ventos* e *enfeitiçar monstro em massa* (CD 23) três vezes por dia cada.

Equipamento: *anel de proteção* +5, *Cimitarra da Tempestade*, *couro batido* +5.

Rodleck Leverick Sumo-Sacerdote de Hyninn

Filho de mãe artesã e pai com pretensões de inventor, Rodleck Leverick nasceu e cresceu em uma das várias comunidades nas colinas de Hongari. Ao contrário da maioria dos halflings, era magro e esguio, com longos cabelos castanhos, nariz adunco e sobrancelhas arqueadas.

Rodleck era atraído por enigmas e jogos. A curiosidade transformou-se em ofício, e ele começou a elaborar seus próprios quebra-cabeças, um mais complexo que o outro. Levava-os à taverna local e desafiava os frequentadores a solucioná-los, o que nunca acontecia. Rodleck divertia-se com a sensação de superioridade. Era o halfling mais esperto da colina.

Mas e se pudesse ser *mais*? E se fosse o halfling mais esperto do reino? O mais esperto do Reinado? Ou ainda, mais esperto que os humanos, elfos, minotauros e outros?

Com essa meta, Rodleck juntou suas coisas e foi se estabelecer na cidade humana de Vollandann, onde retomou seus desafios. E com

Artefato: Cimitarra da Tempestade

A lâmina desta espada é longa, curva, esverdeada e coberta de corais, com a guarda arredondada e feita a partir de uma concha. Quando desembainhada, assovia com um vento gélido.

A *Cimitarra da Tempestade* é uma *cimitarra* +5, que causa 2d6 pontos de dano adicional de frio e sônico. Uma vez por dia, pode invocar uma tempestade que afeta 18m de raio a partir do usuário. O chão fica escorregadio, forçando todas as criaturas na área (exceto o portador da arma) a fazer um teste de Acrobacia (CD 25) por rodada, ou cair no chão. A tempestade dura por 1 minuto.

igual sucesso. Mesmo ali, entre os humanos, ninguém podia solucionar seus enigmas. Ou quase ninguém.

Certo dia, Rodleck notou um homem que observava o espetáculo em silêncio, mas com olhar cínico. Suspeitando ser um espartinho a provocá-lo, o halfling apresentou-lhe um quebra-cabeça, esperando ver seu fracasso. Para sua surpresa, o humano cumpriu a tarefa rapidamente e sem esforço, saindo ainda com um sorriso matreiro. Iniciou-se assim a batalha dos quebra-cabeças, que durou semanas. Rodleck trazia novos enigmas, aperfeiçoava suas obras — mas o estranho vencía com facilidade.

O halfling descobriu, então, que seu adversário era Hilben Calatori — clérigo de Hyninn, o Deus da Trapaça. Fascinado, pediu para ser conduzido nos caminhos do sacerdócio e iniciou seu treinamento. Tempos depois, agora clérigo, vingou-se de seu mentor com um último quebra-cabeça que mutilou seus dedos para sempre.

A fama do engenhoso halfling logo chegou a Lorde Filthen, um nobre entediado, que sonhava construir a masmorra mais mortal de Arton. Rodleck foi secretamente convidado a projetar um enorme complexo, repleto de armadilhas em suas câmaras e corredores. Dois anos depois, ao concluir sua obra — que nomeou a *Armadilha Final* — Rodleck enganou e matou seu empregador. A partir de então, passou a atrair aventureiros para a masmorra, divertindo-se com suas mortes e tomando seus tesouros.

Mas e se pudesse ser *mais*? E se fosse o mais esperto dos clérigos? E se fosse o *sumo-sacerdote*?

Severus, na época o clérigo máximo de Hyninn, era vítima de uma poderosa maldição. Através de um plano intrincado, Rodleck plantou rumores e boatos sobre uma possível cura. Como resultado, o sacerdote acabou enganado e prisioneiro da *Armadilha Final*, onde os engenhos mortais acabaram por pegá-lo.

Impressionado, o próprio Hyninn surgiu perante o halfling e, com um aperto de mão (elétrico), proclamou Rodleck Leverick seu sumo-sacerdote.

Situação Atual. Rodleck empregou os últimos anos atraindo aventureiros cada vez mais poderosos para a *Armadilha Final* — atualmente vasta como uma cidade, até mesmo com sua própria população residente de monstros. Portais planares escondidos em todo o Reinado conduzem exploradores incautos ao labirinto mortal.

Sua fortuna é incalculável, comparável ao tesouro dos grandes dragões (na verdade, alguns deles habitam a masmorra). Uma legião de ladinos, assassinos, clérigos e outros devotos de Hyninn está a seu serviço. Rodleck confia que mesmo heróis épicos como Talude e Vec-

Item Mágico: Amuleto Antideteção

Este disco metálico é redondo e fosco, e protege seu usuário de magias de adivinhação — qualquer magia deste tipo lançada contra ele falha automaticamente.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção*; Preço 35.000 TO.

torius seriam vencidos por sua engenhosidade. Ele é, hoje, um dos maiores vilões de Arton.

Mas e se pudesse ser *mais...*?

Rodleck Leverick: halfling sumo-sacerdote, Ladino 4/Clérigo 4/Armadilheiro 9, CM; ND 19; tamanho Pequeno, desl. 6m; PV 115; CA 29 (+8 nível, +1 tamanho, +3 Des, +7 item mágico); à distância: *besta leve do sangramento* +4 +21 (1d6+12 mais 1 de Constituição, 19-20); hab. armadilha dupla, armadilha instantânea 6/dia, armadilha recarregável, ataque furtivo +6d6, canalizar energia negativa 2d6, criar armadilhas (simples, avançadas e diabólicas), desabilitar rápido, divindade (Hyninn), encontrar armadilhas, esQUIVA sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +6, proteção divina, punição divina (CD 22); Fort +11, Ref +15, Von +16; For 10, Des 16, Con 12, Int 21, Sab 19, Car 17.

Perícias & Talentos: Conhecimento (engenharia) +25, Conhecimento (religião) +25, Diplomacia +23, Enganação +27, Furtividade +27, Iniciativa +23, Intimidação +23, Intuição +24, Ladinagem +23, Obter Informação +23, Ofício (alquimia) +25, Ofício (armadilhas) +29, Percepção +24; Diligente, Disfarce Ilusório, Domínio da Enganação, Domínio da Sorte, Domínio da Viagem, Domínio do Caos, EsQUIVA, Foco em Arma (*besta leve*), Foco em Perícia (Ofício [armadilhas]), Forma de Macaco, Fuga, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Mobilidade, Rapidez de Recarga (*besta leve*), Talento Ladino, Terreno Familiar (sua masmorra), Tiro Certeiro, Ventriloquismo.

Armadilhas Conhecidas: 1º — mãos flamejantes, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, toque chocante; 2º — flecha ácida, raio ardente; 3º — bola de fogo, imobilizar pessoa, lentidão, raio da exaustão, relâmpago, sono profundo; 4º — confusão, drenar temporário, esfera resiliente, imobilizar monstro, medo; 6º — carne para pedra, corrente de relâmpagos, desintegrar; 7º — palavra de poder: cegar; 9º — chuva de meteoros.

Magias: 1º — escudo da fé, escudo entrópico, névoa obscura, passos longos; 2º — curar ferimentos moderados x2, imobilizar pessoa x2, silêncio. PM: 14. CD: 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra criaturas Leais.

Equipamento: amuleto antideteção, anel da regeneração, bola de cristal, braçadeiras da armadura +7.



Classe de Prestígio: Armadilheiro

Um armadilheiro é alguém obcecado por armadilhas. Não apenas um estudioso de mecanismos, alavancas e roldanas, mas um mestre nas artes da enganagem. Um artista dedicado a construir engenhos, elaborar enigmas e desvendar charadas — seja para provar sua habilidade aos outros, seja para si mesmo. Sua alegria é projetar uma armadilha eficaz para vê-la funcionar, ou então desafiar seu próprio conhecimento e perícia vencendo armadilhas feitas por outros.

O armadilheiro se considera vitorioso quando consegue fazer alguém cair vítima de seus engenhos. Quanto mais inteligente a vítima, maior sua vitória. Apanhar criaturas esquivas ou heróis poderosos está entre suas maiores façanhas; quantos podem se orgulhar de capturar um fantasma, demônio, unicórnio ou mesmo um grande mago aventureiro?

Nem sempre se trata de capturar, ferir ou matar. Muitas vezes, apenas o fato de ludibriar o oponente já basta para satisfazer o ego enorme do armadilheiro. Fazer com que um grupo inteiro se perca em um labirinto, mantê-los lá por quanto quiser, para depois libertá-los sem nenhum dano... Tudo faz parte do “esporte”.

Também não é estritamente necessário que um armadilheiro seja Maligno. Muitas vezes ele presta serviços para o bem e a ordem, usando suas habilidades para proteger lugares importantes ou sagrados — ou para testar aventureiros, colocando armadilhas inofensivas em seu caminho, e assim preparando-os para desafios reais. Ou ainda, um armadilheiro habilidoso pode acompanhar um grupo de heróis justamente para localizar e desarmar arapucas que apareçam pelo seu caminho. Mas é verdade que fará isso com certo pesar no coração: para ele, não existe nada mais belo que ver funcionar uma armadilha bem concebida e executada.

Contudo, a maior parte dos armadilheiros é formada por vilões cruéis — bandidos que se deliciam com o sofrimento de suas vítimas. No comando de masmorras infestadas de monstros e artefatos da morte, observando e manipulando tudo de uma distância segura, eles atraem aventureiros com boatos e promessas de tesouros apenas para vê-los tombar, um a um, vítimas de sua espezteza.

Pré-Requisitos

- **Perícias:** treinado em Ofício (armadilhas), Ladinagem 8 graduações.
- **Talentos:** Foco em Perícia (Ofício [armadilhas]).
- **Especial:** habilidade de classe encontrar armadilhas.

Características de Classe

Pontos de Vida: um armadilheiro recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Criar Armadilhas: você pode inventar e construir uma armadilha cujo efeito seja igual a uma magia arcana de até 3º nível, à sua escolha (por exemplo, uma mina terrestre explosiva como uma *bola de fogo*). Isso exige um dia de trabalho, um teste de Ofício (armadilhas) contra CD 20 + o nível da magia e o gasto de 100 TO x o nível da magia. A armadilha ocupa uma área de 3m de lado, e afeta a primeira criatura que entrar nessa área com o efeito da magia escolhida pelo armadilheiro. A dificuldade para encontrar e desarmar a armadilha é CD 20 + o nível da magia.

No 1º nível você sabe um número de efeitos igual a 1 + mod. Int. A cada nível seguinte você aprende dois efeitos novos, de qualquer nível que possa usar. Apenas magias que afetam criaturas são permitidas. Note que esta *não* é uma habilidade mágica, apenas simula os efeitos de uma magia.

A partir do 5º você pode criar armadilhas avançadas, que simulam magias de até 6º nível. Por fim, a partir do 9º nível você pode criar armadilhas diabólicas, que simulam magias de até 9º nível.

Sentir Armadilhas: você recebe +1 na CA e nos testes de Reflexos contra armadilhas. A cada dois níveis, este bônus aumenta em +1.

Ataque Furtivo: a partir do 2º nível, você causa 1d6 pontos de dano adicional quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo ou à distância a até 9m. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes a este dano adicional. A cada dois níveis, este dano adicional aumenta em +1d6.

Armadilha Instantânea: a partir do 2º nível, com um lampejo de genialidade, você pode criar uma armadilha com uma ação completa. Você ainda precisa fazer o teste de Ofício (armadilhas), mas não precisa gastar TO, pois usa materiais que está carregando ou que encontra nas proximidades. Entretanto, por ser feita às pressas, a armadilha dura apenas uma hora. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 1 + mod. Int.

Armadilha Dupla: a partir do 4º nível você pode criar armadilhas que afetam sua vítima com dois efeitos diferentes simultaneamente. Use a regra de criar armadilhas, acima, mas a CD do teste de Ofício (armadilhas) é igual a 20 + o nível da magia de mais alto nível +5, e o custo é igual à soma dos custos de cada efeito. Por exemplo, para criar uma armadilha que simule uma magia de 3º nível e outra de 6º nível, a CD do teste será 31 (20 + 6 + 5) e o custo será 900 TO (3 x 100 TO + 6 x 100 TO). Se os efeitos exigirem o mesmo tipo de teste de resistência, apenas uma rolagem deve ser feita e aplicada aos dois.

Armadilha Recarregável: a partir do 8º nível, suas armadilhas se recarregam automaticamente após serem ativadas. Elas afetam todas as criaturas que entrarem na área, não apenas a primeira. Elas ainda podem ser desativas com um teste de Ladinagem, entretanto.

Armadilha Tripla: como armadilha dupla, mas você pode criar armadilhas com três efeitos diferentes, e a CD do teste de Ofício (armadilhas) é igual a 20 + o nível da magia de mais alto nível + 10.

Armadilheiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Criar armadilhas (simples), sentir armadilhas +1
2º	+1	Armadilha instantânea, ataque furtivo +1d6
3º	+2	Sentir armadilhas +2
4º	+3	Armadilha dupla, ataque furtivo +2d6
5º	+3	Criar armadilhas (avançadas), sentir armadilhas +3
6º	+4	Ataque furtivo +3d6
7º	+5	Sentir armadilhas +4
8º	+6	Armadilha recarregável, ataque furtivo +4d6
9º	+6	Criar armadilhas (diabólicas), sentir armadilhas +5
10º	+7	Armadilha tripla, ataque furtivo +5d6



Edauros

Sumo-Sacerdote de Kallyadranoch

Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, esteve esquecido durante muito tempo, vítima de uma severa punição de Khalmyr. Apenas poucos anos atrás ressurgiu — e mesmo assim, dentro do corpo horrivelmente ferido de uma jovem elfa. A história do ressurgimento de Kally é também a história de seu sumo-sacerdote, Edauros.

Edauros era um elfo nascido em Lenórienn, antes da queda do reino. Assim como sua irmã gêmea Yadallina, demonstrou grande aptidão para a feitiçaria desde muito cedo. O berço onde ambos dormiam incendiou-se certa noite, quando ainda eram bebês — o primeiro sinal do enorme poder mágico destrutivo que possuíam.

Segundo lendas e histórias antigas, havia uma razão para tanto poder: dizia-se que sangue dracônico corria na família dos gêmeos. Ninguém sabia se era mesmo verdade, mas Edauros cresceu obcecado com seu suposto antepassado dragão — até afirmando ser ele mesmo um dragão, e não um elfo. Quando Lenórienn foi destruída, Edauros e Yadallina fugiram e passaram a viver metidos em aventuras e jornadas, dependendo apenas um do outro. Enquanto o rapaz desenvolveu técnicas impressionantes de magia de combate, a elfa era pacata, desejando apenas ser uma estudiosa.

Sua vida foi dominada pela busca de Edauros por seu ancestral dragão e por maior poder. Yadallina, sentindo-se responsável pelo irmão, ajudava-o sempre, botando os próprios desejos de lado. Edauros era incosequente, impulsivo e irresponsável, sempre metendo-se em situações perigosas, sem ter ideia de como sair. Também era mestre em manipular outras pessoas para sua própria vantagem, sem se importar com o sofrimento que causava.

Essa jornada chegou a um ponto culminante em Sekharshantallas, o Reino do Dragão. Capturados e prestes a serem sacrificados pelo dragão Sekhar, os elfos foram salvos por um cavaleiro e seus companheiros. Yadallina, por sua vez, salvou todo o grupo, carregando-os para longe por magia. O encontro com Sekhar e o envolvimento do vilão Crânio Negro marcaram o despertar de uma “presença” dentro da elfa.

Envolvendo-se na luta contra a Tormenta, ela viu-se rapidamente dominada por algum tipo de consciência interior. Ao mesmo tempo, dragões vinham do mundo todo para cultuá-la. Seu irmão, mesmo sem entender completamente o que ocorria, incentivava isso — pois julgava ser a chave para despertar o poder dracônico de ambos. No final, as manipulações de Edauros foram descobertas. Ele foi abandonado por Yadallina e expulso por heróis que combatiam a Tormenta. Confiando que tudo daria certo (como sempre fez), o elfo apostou que a “presença” da irmã era obviamente um deus! Construiu um templo no Monte do Dragão Adormecido, nas Montanhas Sanguinárias, e pôs-se a esperar.

Ele estava certo: Yadallina foi morta na luta contra a Tormenta, enfim libertando a entidade que vivia nela. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões.

Ninguém sabe se o “ancestral dragão” dos gêmeos era o próprio Kally, ou se o Terceiro ressurgiu por algum outro estratagemas. Mas seu poder e consciência agora habitariam o corpo da elfa.

Kally encontrou o templo erguido em sua homenagem. E recompensou Edauros, não apenas com poder divino, mas transformando-o no que ele sempre desejou ser.

Situação Atual. Edauros é agora um dragão vermelho, sumo-sacerdote de Kallyadranoch. O clero do Deus dos Dragões é ainda pequeno e instável — talvez o ex-elfo perca seu posto em pouco tempo. Contudo, por enquanto goza do poder e forma física que correspondem à sua personalidade destrutiva.

Edauros deseja elevar o nome de seu patrono acima de todos os outros. Não desistiu de seu antigo plano, um “reino de dragões” em Arton. Isso certamente envolve a conquista ou criação de um Reino Divino para Kally — e também a derrocada daquele que se julga o maior dos dragões vermelhos, Sekhar.

Edauros confia que será bem-sucedido. Sempre confiou. E não tem sido assim?

Edauros: dragão vermelho adulto sumo-sacerdote, monstro 22/ Mago de Combate 10. CM; ND 26; Enorme (comprido), desl. 12m, voo 24m; PV 524; CA 42 (+16 nível, -2 tamanho, +3 Des, +14 natural, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: mordida +44 (2d8+31, 19-20) ou mordida +42 (2d8+31, 19-20) e 2 garras +42 (2d6+29, 19-20); hab. concentração de combate, golpes arcanos, imunidade a fogo, paralisia e sono, magia crítica, presença aterradora, resistência a magia +4, sempre armado, sopro, *sugestão*, treinamento híbrido, vulnerabilidade a frio; Fort +27, Ref +21, Von +18; For 36, Des 16, Con 28, Int 18, Sab 15, Car 26.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +39, Enganação +43, Identificar Magia +39, Iniciativa +42, Intimidação +43, Percepção +37; Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Devoto (Kallyadranoch), Dominar Magia (*flecha ácida*), Especialização em Arma (mordida), Esquiva, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Iniciativa), Magias em Combate, Mobilidade, Trespasar, Vitalidade x2.

Golpes Arcanos: Edauros pode combinar ataques com garra e mordida com *agilidade do gato*, investida com mordida com *flecha ácida*, e empurrar com *muralha de fogo*. Quando usa uma dessas combinações, a magia é lançada como uma ação livre.

Magias: graças a sua herança única, Edauros lança magias como se fosse um dragão de uma categoria de idade superior — no caso, como um dragão venerável (com mais 10 níveis de magias, graças aos 10 níveis de mago de combate). 0 — *detectar magia*; 1º — *alarme*, *armadura arcana*, *identificação*; 2º — *agilidade do gato*, *flecha ácida*; 3º — *dissipar magia*, *escuridão profunda*, *velocidade*; 4º — *imunidade a magia*, *muralha de fogo*, *pele rochosa*, *restauração*; 5º — *cone glacial*; 6º — *corrente de relâmpagos*, *cura completa*, *imagem programada*, *transformação de guerra*; 7º — *bola de fogo controlável*, *reverter magia*; 8º — *instante de presciência*, *nuvem incendiária*; 9º — *parar o tempo*. PM: 78. CD: 18 + nível da magia.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m de Edauros deve fazer um teste de Vontade (CD 32). Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por dia.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 12d12+16, Reflexos CD 35 reduz à metade.

Sugestão: Edauros pode lançar *sugestão* (CD 32) livremente.

Kelandra Elmheart

Sumo-Sacerdotisa de Keenn

Para uma menina pobre de uma aldeia perdida em Deheon, havia apenas dois caminhos para uma vida melhor: casamento ou guerra. Kelandra não teve direito a uma escolha; um bando mercenário atacou sua vila, tomando suas mulheres.

Bonita e saudável, Kelandra alcançaria um bom preço nos mercados de Tápista. Mas, quando um de seus captores avançou sobre ela, conheceu uma ferocidade inesperada — teve um olho arrancado apenas com unhas e dentes. Impressionado (e certo de que a menina não serviria como esposa em nenhum harém), o líder mercenário tomou-a como aprendiz. Em poucos dias de treino, Kelandra mostrava uma habilidade ímpar com armas. De prisioneira, passou a guerreira do bando. Viveria boa parte da adolescência cavalcando com os mercenários, fugindo da lei e vendendo a espada.

Adotou para si o sobrenome “Elmheart”, que pertencia ao líder do bando. Uns dizem que, um dia, o bando foi desmantelado durante um ataque fracassado. Outros que, quando o líder não tinha mais nada a ensinar, Kelandra o matou.

O chamado das armas era forte. Kelandra rumou para a capital Valkaria, onde lutou na Arena Imperial. Ali, se tornaria uma guerreira mais hábil — mas trazendo uma inquietude em seu coração, algo que ela não podia matar. As armas ainda chamavam.

Certo dia, percebeu uma figura blindada acima dos muros. Alguém que, ela soube depois, costumava visitar a Arena e observar os combates — sem que ninguém pudesse impedir. Um homem que, sozinho, sobreviveu a uma guerra que dizimou seu mundo. Um homem que servia como clérigo máximo do Deus da Guerra. Mestre Arsenal.

Então ela entendeu: o chamado das armas era, na verdade, o chamado de Keenn.

Kelandra não queria ser ordenada por um sacerdote qualquer. Realizou uma jornada inimaginável através das Montanhas Sanguinárias, em busca do homem majestoso que a inspirou. Vencendo monstros e privações, quase morta, alcançou a fortaleza de Arsenal. E o alto-clérigo, em respeito a sua força e determinação, ordenou-a na Igreja de Keenn.

Kelandra voltaria ao Reinado com uma missão. Alistou-se no exército de Deheon, ascendeu por méritos próprios, envolveu-se em política militar. Navegou com desenvoltura as marés políticas do Reino Capital, mostrando-se valiosa contra os inimigos do Reinado — pois, embora o próprio Keenn seja maligno, seus clérigos são reconhecidos com estrategistas brilhantes. Por fim, alcançou o posto de conselheira de guerra.

Durante anos, Kelandra foi a perfeita espia. Trabalhava junto ao próprio Rei-Imperador Thormy, em defesa de Deheon. Mas, ao mesmo tempo, liderava um culto secreto a Keenn nos subterrâneos da cidade, sacrificando vítimas a seu deus. E quando Arsenal finalmente lançou sua grande investida contra o Reinado, Kelandra esteve ao seu lado, ajudando a realizar seus objetivos.

Apesar do imenso poderio, Arsenal acabou derrotado. Envergonhado aos olhos de Keenn, perdeu seu status. O mais poderoso clérigo da guerra em todos os tempos desapareceu — morto, prisioneiro ou planejando vingança.

E para Kelandra, o chamado das armas veio novamente. Ainda mais forte.

Situação Atual. Hoje sumo-sacerdotisa, Kelandra vem tentando restaurar a Igreja de Keenn. A investida de Arsenal custou as vidas de muitos clérigos, levando a ordem à beira da extinção. Por isso, ela vem



empregando os últimos quatro anos para treinar pessoalmente uma nova elite guerreira, que nomeou Fúrias de Keenn. Estes clérigos usam uma armadura própria, que imita a blindagem mágica de Arsenal.

Arsenal foi derrotado, mas não destruído. Muito próxima de seu mestre, Kelandra tem instruções para continuar executando seus planos. Talvez seja ela a resgatá-lo (ou mesmo ressuscitá-lo) quando o momento chegar. Ela sonha restaurar a honra de Arsenal, e levá-lo à merecida vitória.

Kelandra cavalga Rhaokanarllion, um dragão-demônio. As histórias sobre como ela conquistou essa montaria divergem. A mais aceita diz que ela venceu a criatura em combate, então poupou sua vida em troca de servidão. Outra, no entanto, diz que o dragão foi uma recompensa oferecida por Keenn quando Kelandra sacrificou em seu nome uma elfa clériga de Marah.

Kelandra Elmheart: humana sumo-sacerdotisa, Clériga 17, NM; ND 19; tamanho Médio, desl. 6m; PV 199; CA 38 (+8 nível, +1 Des, +10 armadura, +6 escudo, +3 item mágico); corpo-a-corpo: *machado de batalha congelante elétrico* +4 +22 ou +17/+17 (1d8+17 mais 1d6 de eletricidade mais 1d6 de frio, x3); hab. canalizar energia negativa 9d6, divindade (Keenn), proteção divina, punição divina, redução de dano 4; Fort +14, Ref +9, Von +14; For 20, Des 12, Con 18, Int 14, Sab 18, Car 16.

Perícias & Talentos: Cavalgar +21, Conhecimento (estratégia) +22, Conhecimento (religião) +22, Diplomacia +23, Enganação +23, Intimidação +23, Intuição +24; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (machado de batalha), Ataque Duplo (machado de batalha), Ataque Poderoso, Combate Montado, Conjurador Arma, Coragem Total, Cura sem Restrição, Domínio da Destruição, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio do Mal, Duro de Matar, Força da Fé, Fúria Divina, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mestre de Cerimônia, Poder Mágico x2, Sangue de Ferro, Treino em Perícia (Cavalgar), Toque da Ruína, Trespasar Aprimorado, Trespasar, Vitalidade.

Magias: 1º — *causar medo*; 4º — *poder divino, poder divino* Acelerado; 5º — *força dos justos*; 6º — *cura completa, cura completa* Acelerada; 7º — *blasfêmia, destruição*; 8º — *aura profana*. PM: 56. CD: 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra criaturas Bondosas.

Equipamento: *anel de proteção* +3, *escudo pesado de adamantite* +4, *machado de batalha congelante elétrico* +4, *meia-armadura de adamantite* +4.

Rhaokanarllion: monstro 20, CM; ND 16; tamanho Enorme (comprido), desl. 12m, voo 24m; PV 260; CA 35 (+10 nível, -2 tamanho, +2 Des, +15 natural); corpo-a-corpo: mordida +29 (2d8+20, 19-20) e 2 garras +29 (2d6+20, 19-20); hab. *escuridão*, imunidade a ácido, energia negativa, paralisia, sono e veneno, presença aterradora, redução de dano 10/Bondosa; resistência a fogo e frio 10, sopro; Fort +17, Ref +14, Von +13; For 31, Des 15, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +26, Enganação +26, Iniciativa +25, Intimidação +26, Percepção +26; Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Vitalidade x2.

Escuridão: pode lançar *escuridão* livremente.

Presença Aterradora: qualquer criatura a até 60m deve fazer um teste de Vontade (CD 23). Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Sopro: como uma ação padrão, pode cuspir uma linha de ácido e energia negativa de 18m. Criaturas na área sofrem 12d10+10 pontos de dano (metade de ácido, metade de energia negativa). Um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade. Depois de usado, o sopro estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Mas em MINHA campanha...

Vinte sumo-sacerdotes são apresentados aqui. Eles existem para que você, mestre, use em suas histórias como preferir. Existem para inspirar você, para dar-lhe ideias e possibilidades. Mas *não* pense neles, de nenhuma forma, como restrições: você *não* precisa aceitá-los como são.

Você vai encontrar, por exemplo, a clériga Kelandra Elmheart como sumo-sacerdotisa de Keenn. Ela teria sido escolhida após a derrota de Mestre Arsenal — mas, para aqueles que jogaram a aventura *Contra Arsenal*, tudo pode ter sido diferente. Talvez um personagem jogador tenha ficado com o título. Talvez Kelandra tenha sido morta. Ou talvez Arsenal até tenha vencido.

Se algo assim ocorreu em sua campanha, não deixe que estas páginas o intimidem. Não pense que você tem qualquer obrigação de seguir a “versão oficial”. Porque “oficial” é apenas o que acontece em *sua* mesa de jogo.

Note, ainda, que muitos sumo-sacerdotes mudaram. Foram substituídos, ou ficaram diferentes, em relação à última vez em que apareceram em títulos *Tormenta*. Você *também* não precisa aceitar essas mudanças. Se tiver acesso ao material antigo, e preferir manter este ou aquele clérigo como era antes, faça isso.

Você também pode ter sumo-sacerdotes novos! Construa um personagem adequado, prepare um bom histórico, aplique o modelo e pronto. Ou ainda, se um personagem jogador realizou um grande feito em nome de sua divindade, ele também pode ficar com o título (pelo menos até ser superado por outro).

Não esqueça. Este mundo, este jogo, é como *you* decidir.

Sir Alenn Toren Greenfeld Sumo-Sacerdote de Khalmyr

Alenn Toren Greenfeld é a prova viva de que a honra pode nascer em qualquer lugar — mesmo muito longe dos salões refinados da corte. Também é o símbolo de um momento de transição para a Ordem da Luz: é o Alto Comandante, mas não descende de família nobre, e nem mesmo é natural de Bielefeld. Pelo contrário, começou como um chefe bárbaro, na União Púrpura.

Tendo crescido nas tribos dos Reinos Menores, Alenn Toren ascendeu entre os “bárbaros” por sua grande força e senso de estratégia. Muito jovem, já era chefe de uma pequena mas poderosa tribo. Não era tão cruel quanto outros chefes, mas mesmo assim era um flagelo. Liderava seus guerreiros em saques e confrontos, e tinha à sua frente um caminho de glória e sangue.

Até que conheceu Philip Donovan.

O filho do fundador da Ordem da Luz estava passando pela União Púrpura depois de uma peregrinação de dez anos em agradecimento ao nascimento de seu herdeiro, já no caminho de volta a Bielefeld. Lá encontrou Alenn Toren Greenfeld da maneira mais óbvia — em um combate. Foi atacado pelo chefe bárbaro, e ambos lutaram por muito tempo, sem que nenhum saísse vencedor.

Para Philip, estava claro: era um sinal de Khalmyr, a prova de que a selvageria não gerava vencedores. Entregou suas armas e propôs-se a conversar e aprender com os assim chamados “bárbaros”. Era a oportunidade perfeita para Alenn Toren ou um de seus homens matarem-no — mas o senso de justiça do chefe tribal falou mais alto.

Philipp Donovan passou semanas na tribo, aprendendo seus costumes e técnicas, e em troca ensinando os modos de Bielefeld e o que aprendera em sua peregrinação. Vendo a honra inerente e a bondade latente em Alenn Toren, esforçava-se para tirá-lo da vida de saques e sangue, mas o outro resistia (embora também não o expulsasse). Quando o cavaleiro decidiu partir, Alenn Toren abandonou seus homens “apenas para acompanhar o forasteiro até a fronteira” — na verdade, desejava continuar conversando. A viagem se estendeu muito mais do que seria necessário, pois os dois haviam se tornado amigos. Alguns contam que Philipp teve de realizar façanhas



incríveis para enfim convencer Alenn Toren: desde vencê-lo em combate desarmado até uma competição de beber aguardente e depois nocautear um búfalo a cabeçadas! Mas a verdade é muito mais simples. Na fronteira, quando estavam para se despedir, Philipp Donovan convidou o amigo para se ajoelhar e rezar a Khalmyr. Entregar seu coração ao Deus da Justiça, pelo menos uma vez. Alenn Toren concordou. Depois da prece, Philipp abraçou-o e recomendou que voltasse então a sua vida de sangue. E decidir se o ouro, a glória e o combate eram mais satisfatórios que aquela comunhão simples com a Justiça.

Menos de dois meses depois, Alenn Toren Greenfeld apresentou-se no Castelo da Luz, solicitando treinamento como cavaleiro.

Destacando-se em seu posto e desenvolvendo uma grande amizade com Phillip, Alenn assumiu o posto de Alto Comandante da Ordem da Luz anos mais tarde, por indicação do próprio amigo antes de sua morte.

Alenn Toren continua sendo “o cavaleiro perfeito”, mesmo que muitos não admitam isso. É um homem sério e soturno, com pouco tempo para frivolidades. Muito alto e forte, usa cabelos em tranças curtas e grossas, e não possui barba (outro motivo de “escândalo”). Sua pele negra possui várias cicatrizes de batalhas antigas, e seu olho direito é coberto por um tapa-olho, tendo sido arrancado por um golpe em seus dias de chefe tribal. Ostenta uma magnífica armadura dourada e costuma usar uma imensa espada de duas mãos.

Situação Atual: Recentemente, Alenn Toren ficou desaparecido por algumas semanas. Testemunhas relatam que o líder partiu de Norm durante uma madrugada, com ar urgente, sem delegar funções ou dar satisfações a seus subordinados. Quando voltou, trazia consigo o símbolo sagrado do sumo-sacerdote do Deus da Justiça. Embora a história não tenha sido divulgada por canais oficiais, Alenn aparentemente passou por uma dura provação imposta por seu deus antes de assumir o novo posto. Uma série de desafios de imensa dificuldade em um complexo subterrâneo para o qual foi guiado. Rumores afirmam que novos clérigos e paladinos de Khalmyr terão que passar por uma experiência semelhante a partir de agora, antes de serem aprovados no exercício da fé. Mesmo com a nova atribuição, Alenn Toren não pretende abrir mão do comando dos Cavaleiros da Luz.

Ainda não se tem notícia do que pode haver acontecido com o antigo sumo-sacerdote, Thallen Kholden Devendeer.

Sir Alenn Toren Greenfeld: humano sumo-sacerdote, Bárbaro 2/Guerreiro 7/Cavaleiro da Luz 10, LB; ND 21; Médio, desl. 12m; PV 267; CA 36 (+9 nível, +3 Des, +12 armadura, +2 armadura da integridade); corpo-a-corpo: *Espada da Luz* +34 ou +29/+29 (2d6+35, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 17-20); hab. alcunha, armadura da integridade, ataque subjugante 5/dia, chamado às armas, esquiva sobrenatural, estandarte (*heroísmo maior*, Liderança, ponto de ação), etiqueta, força da honra, fúria 1/dia, montaria especial, movimento rápido, poder da honra, resistência a magia +4; Fort +20, Ref +15, Von +16; For 31, Des 16, Con 22, Int 14, Sab 19, Car 16.

Perícias & Talentos: Atletismo +26, Cavalgar +24, Conhecimento (nobreza) +33, Diplomacia +24, Iniciativa +24, Intimidação +24, Percepção +25, Sobrevivência +25; Acerto Crítico Aprimorado (espada grande), Ataque Duplo (espada grande), Ataque Poderoso, Combate Montado, Devoto (*virtude*, Khalmyr), Especialização em Arma (espada grande), Foco em Arma (espada grande), Foco em Armadura (pesada), Fúria Leal, Golpe com Duas Mãos, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Prontidão, Trespasar, Trespasar Aprimorado.

Fúria: ex-chefe bárbaro, Alenn Toren não esqueceu suas origens selvagens. Mais que isso, disciplinou sua mente para unir o vigor natural à técnica de cavaleiro. Uma vez por dia, como uma ação livre, Alenn Toren pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 35; corpo-a-corpo: *Espada da Luz* +35 ou +30/+30 (2d6+37, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 17-20); redução de dano 1. A fúria dura 11 rodadas.

Equipamento: Alenn Toren possui a *Espada da Luz*, uma relíquia de Khalmyr. Ela é uma *espada grande sagrada* +4, que irradia luz num raio de 9m. Qualquer criatura Caótica nessa luz fica ofuscada (-1 nas jogadas de ataque). Além disso, a espada concede ao seu usuário resistência a magia +4, e permite que ele lance *dissipar magia maior* à vontade.

O Alto Comandante também possui uma *armadura completa de mitral* +3, um *cinto de força do gigante* +6 e um *amuleto do chefe bárbaro* (+3m no deslocamento, +4 na Constituição e +3 nos testes de resistência).

Tella Andoren Sumo-Sacerdotisa de Lena

Não se sabe a idade de Tella Andoren, e nem se foi ela exatamente a fundadora da ordem de Lena — mas sabe-se que ela é muito, muito velha para os padrões humanos. Talvez seja mais idosa até que Tallen Kholdenn Devendeer, antigo sumo-sacerdote de Khalmyr. Desde que se ouviu falar do culto de Lena pela primeira vez, Tella é tida como sua sumo-sacerdotisa.

Ao contrário das outras discípulas de Lena, Tella raramente deu à luz. Conta-se que em todos os seus longos anos o fato só ocorreu três vezes. Entretanto, todos os filhos gerados por ela tiveram grande importância na história de Arton. Cogita-se que Logan Devendeer, garoto deixado na sede dos Cavaleiros de Khalmyr e posteriormente adotado por seu antigo sumo-sacerdote, é na verdade um dos filhos de Tella.

Situação Atual. Tella costuma tomar parte em frequentes peregrinações para ajudar os necessitados — principalmente quando há guerra. Com os poderes que Lena oferece, acredita que tem muito pouco a temer das ameaças de Arton. Ela acompanhou as forças do Exército do Reinado em Trebuck durante sua investida frustrada contra a Tormenta — e, graças a seus talentos e suas seguidoras, muitas mortes puderam ser evitadas. Também atuou em numerosas outras batalhas recentes.

Tella é uma senhora gentil, de olhar terno. Sempre coberta com um manto e roupas simples. Traz o longo cabelo branco em uma trança, e nunca se separa de seu cajado. Embora pareça andar com certa dificuldade, Tella nunca se cansa e gentilmente recusa qualquer oferecimento de ajuda para ser amparada.



Tella Andoren: humana sumo-sacerdotisa, Samaritana 20, NB; ND 22; tamanho Médio, desl. 9m; PV 132; CA 19 (+10 nível, -1 Des); corpo-a-corpo: —; hab. aura de vida, aura de vida aprimorada, canalizar energia positiva 10d8, código de conduta, cura instantânea 4/dia, cura sem esforço, divindade (Lena), ordem de paz 4/dia, proteção divina, punição divina (CD 30); Fort +17, Ref +14, Von +27; For 7, Des 9, Con 11, Int 18, Sab 30, Car 20.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +28, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (religião) +31, Cura +37, Diplomacia +28, Identificar Magia +27, Intuição +33, Percepção +33; Aparência Inofensiva, Arma Sagrada, Ataque Piedoso, Cura Gentil, Diligente, Discurso Conciliador, Dominar Magia (*curar ferimentos moderados*), Domínio da Cura, Domínio da Proteção, Domínio das Plantas, Domínio do Bem, Foco em Perícia (Conhecimento [religião]), Foco em Perícia (Cura), Maximizar Cura, Poder Mágico x7, Potencializar Cura, Tolerância.

Aura de Vida: Tella emana uma aura de energia positiva. Ela e qualquer aliado a até 3m dela automaticamente se estabilizam se estiverem com 0 ou menos PV, e só morrem se chegarem a um número de PV negativos igual aos seus PV totais.

Cura Instantânea: quatro vezes por dia, pode lançar uma magia de cura como uma ação livre.

Cura sem Esforço: pode lançar magias de cura sem ficar desprevenida.

Magias: 2º — *curar ferimentos moderados* (39 PV) x5; 4º — *expulsão, proteção contra a morte*; 5º — *vidência, visão da verdade*; 6º — *cura completa x2, dissipar magia maior, palavra de recordação*; 7º — *repulsão, restauração maior*; 8º — *aura sagrada*; 9º — *cura completa em massa, milagre, ressurreição verdadeira*. PM: 96. CD: 20 + nível da magia ou 21 + nível da magia contra criaturas Malignas.

Ordem de Paz: quatro vezes por dia, pode lançar *imobilizar pessoa*, mas afetando qualquer tipo e número de criaturas a até 9m. A CD para resistir é 25. Caso Tella ou um de seus aliados cause dano letal a uma criatura afetada, o efeito termina imediatamente.

Equipamento: cajado da cura, manto da resistência +5, medalhão de Lena.

Shiro Nomatsu Sumo-Sacerdote de Lin-Wu

Desde os tempos em que a gloriosa ilha de Tamu-ra ainda brilhava no horizonte oeste de Arton, a família Nomatsu fazia parte da nobreza daquele reino. Considerado um clã dos mais honrados, todas suas gerações tiveram títulos importantes, sempre oferecendo a própria vida em nome da pátria e do imperador.

Shiro Nomatsu era o mais novo membro da família, e desde cedo mostrou-se rebelde e arreadio. Não aceitava as normas de conduta e regras rígidas que a

sociedade tamuraniana exigia; para ele, viver em Tamu-ra era estar preso por correntes invisíveis a tabus sem sentido. Após uma grave discussão com o pai, principal conselheiro do Imperador Dragão, o jovem fugiu para o continente como clandestino a bordo de um navio mercante. Na época tinha apenas treze anos.

Em Arton, encontrou a liberdade que tanto queria. Fez amigos e tomou parte em grupos de aventureiros. Perseguiu criaturas malignas e acumulou tesouro suficiente para ter seu próprio castelo. Mas o espírito aventureiro o impedia de parar.

Uma vez, ao passar pela cidade de Malpetrim, Shiro ouviu rumores sobre Hellick Omak — um tirano que mantinha um campo de escravos nas Montanhas Uivantes. Seus soldados capturavam vítimas para escavar minérios até a morte nas geleiras. Indig-

nado, Nomatsu reuniu três guerreiros e partiu para libertar aqueles sob o domínio de Hellick.

Então Shiro fez uma descoberta surpreendente: havia um tamuraniano entre os prisioneiros. Idoso e muito ferido, o escravo sorriu ao ver o rosto de Shiro e perguntou:

— Diga-me, jovem... As cerejeiras de Tamu-ra ainda florescem?

— Não sei, meu senhor — respondeu Nomatsu. — Há tempos não vejo nossa terra.

— Eu também — continuou o velho. — Mas, ao contrário de você, daria tudo para vê-la de novo.

Shiro baixou a cabeça por instantes, deixando rolar uma lágrima — e, quando voltou a olhar, o velho já estava morto. O jovem decidiu que levaria o enterrâneo para receber um funeral honrado. Mas, na manhã seguinte, o corpo havia sumido. Confuso, abriu o manto que protegia o cadáver... E encontrou apenas uma flor de cerejeira.

Encarando o acontecimento como sinal do grande Lin-Wu, Shiro entendeu que seu lugar era com a família e seus semelhantes. Pela primeira vez em muito tempo, admitia estar com saudades de casa — e decidiu voltar. Mas era tarde. Durante a jornada, teve notícias da destruição de sua terra pela Tormenta. Apenas uma pequena parte havia sido salva, transportada magicamente para Valkaria por um último esforço do Imperador Tekametsu.

Shiro rumou para a capital e, amargurado, fixou residência em Nitamu-ra. Como único sobrevivente de sua família, era agora legítimo candidato ao posto de *daimyo*, senhor feudal. Dizia-se que Lin-Wu marcaria o eleito a fogo — e o sinal apareceu como uma enorme queimadura em forma de dragão, nas costas de Shiro. Havia sido escolhido o novo governante de Nitamu-ra, e também o sumo-sacerdote de Lin-Wu.

Situação Atual. Durante anos, Shiro Nomatsu manteve a liderança de sua gente, tanto política quando espiritual. Dedicou-se a preservar o que restou de sua cultura e tradições, muitas vezes enviando heróis para resgatar tesouros perdidos.

Então, finalmente, o dia tão esperado chegou. Após uma batalha épica entre reinos, deuses e aberrações, a Tormenta deixou Tamu-ra.

Gente conhecida por erguer-se mais forte após a derrota, o povo do Império de Jade está pronto para a reconstrução — e Shiro Nomatsu, pronto para comandá-los. A volta do Imperador Tekametsu renovou ainda mais o vigor dos tamuranianos, e Shiro agora atua como braço direito de seu senhor. Embora as tempestades infernais tenham cessado, ainda há muito a ser feito. Serão tempos de trabalho duro, mas esse tipo de coisa nunca intimidou aqueles de Tamu-ra.

Shiro Nomatsu raramente deixa Tamu-ra. No entanto, às vezes viaja magicamente através do Reinado, procurando aventureiros para derrotar monstros da Tormenta que ainda infestam sua terra amada.

Shiro Nomatsu: humano sumo-sacerdote, Samurai 10/Clérigo 8, LB; ND 20; tamanho Médio, desl. 6m; PV 169; CA 35 (+9 nível, +4 Des, +12 armadura); corpo-a-corpo: *katana axiomática* +3 +24 ou +19/+19 (1d10+19 mais 2d6 contra criaturas Caóticas, 17-20) ou desarmado +19 (1d4+12); hab. canalizar energia positiva 4d6, divindade (Lin-Wu), espadas ancestrais +5, grito de kiai (5/dia), grito de kiai aprimorado, olhar assustador, proteção divina, punição divina (CD 23); Fort +13, Ref +13, Von +17; For 16, Des 19, Con 14, Int 15, Sab 19, Car 17.



Perícias & Talentos: Conhecimento (nobreza) +23, Conhecimento (religião) +23, Diplomacia +24, Iniciativa +29, Intimidação +24, Intuição +29, Ofício +23, Percepção +25; *Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (katana), Ajuda dos Ancestrais, Arma Sagrada (katana), Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (katana), Ataque Poderoso, Comandar, Coragem Total, Dom da Verdade, Domínio da Guerra, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Foco em Arma (katana), Foco em Perícia (Iniciativa), Golpe com Duas Mãos, Grito de Kiai Divino, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Trespasar, Usar Arma Exótica (katana).*

Magias: 1º — *causar medo, comandar*; 2º — *silêncio*; 3º — *círculo mágico contra o caos, purgar invisibilidade*; 4º — *curar ferimentos críticos x2, poder divino Acelerado*. *PM:* 26. *CD:* 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra criaturas Caóticas.

Equipamento: *elmo do teletransporte, katana axiomática +3, o-yoroi de mitral da fortificação pesada +5.*

Mylena Marillon

Sumo-Sacerdotisa de Marah

A vida dos aventureiros é repleta de violência e sangue. Lutas infundáveis contra monstros e vilões são o cotidiano dos heróis, e aqueles que não desejam sujar as mãos duram pouco. Por isso, servos de deuses pacíficos têm utilidade limitada em grupos que exploram masmorras e combatem o mal.

Mas há aqueles que vivem para provar que isso são bobagens.

As aventuras de Mylena Marillon começaram quando ela era um bebê. Certo dia, uma fazenda humilde no reino de Tollon foi atingida por um estranho raio brilhante. O dono da propriedade, um idoso lenhador, foi investigar os campos acompanhado pela esposa. Ambos temiam algum problema sobrenatural, temiam ter que desembolsar ouro que não tinham para contratar aventureiros — sem falar na inevitável destruição que esses tipos causam. No entanto, para sua surpresa, no local atingido pela luz branca formara-se uma cratera. E, no centro, estava um bebê. Uma menina saudável e agitada.

O casal tomou a criança nos braços. Sem filhos, decidiram criá-la como se fosse sua. Deram-lhe o nome Mylena, e o sobrenome da família: Marillon.

Desde muito cedo Mylena demonstrava capacidades acima de qualquer criança normal. Ajudava sua mãe na fazenda, erguendo grandes fardos de feno, com a força de dez cavalos. Corria até a floresta atrás do pai, quando ele saía para trabalhar, sempre chegando antes. Aos oito anos salvou-o da morte certa, detendo uma árvore que tombava sobre ele. Os fazendeiros ajudaram a filha adotiva a dominar seus poderes e, um dia, revelaram sua verdadeira origem.

Imbuída com a firme moralidade dos pais, Mylena cresceu sabendo que era diferente — mas que deveria usar suas habilidades apenas para ajudar outros. Embora seus pais não fossem especialmente devotados à Deusa da Paz, sentiu-se atraída pelo culto a Marah.

Certa noite, acordou sobressaltada e rumou aos campos, como se hipnotizada. Chegou a tempo de ver uma luz branca despejada do céu, como aquela que a trouxera. Um homem majestoso, de aura brilhante e asas emplumadas, ergueu-se da cratera resultante. Um anjo! Um enviado da própria Marah. Mylena entendeu, então, ser ela própria um anjo da paz.

E para sua surpresa, o anjo atacou.

Mylena foi lançada vinte metros pelo soco do estranho — o primeiro, mas não o último. Ele seguiu golpeando. Ela chegou a erguer a mão em revide, mas os ensinamentos dos pais e da igreja falaram mais alto: violência nunca é a resposta. Apenas defendeu-se. O agressor percebeu ser incapaz de feri-la, voou para longe. Luz flamejante jorrou de seus olhos, ateando fogo às fazendas próximas. Mylena seguiu-o, salvando inocentes e apagando incêndios. Por toda a noite os dois assim duelaram. E o inimigo notou-se incapaz de sobrepujar o esforço incansável da garota.



Farto daquilo, voltou-se para ela e revelou a verdade: era um demônio. E Mylena também.

Ambos vieram do Reino de Keenn, para semear caos e destruição em Arton. Havia outros como ela pelo continente. Mas sua criação amorosa e plena de bondade impediu o instinto guerreiro de surgir, conduzindo-a até a paz de Marah.

Então o demônio fugiu, deixando a garota confusa e desorientada.

Mas o sol nasceu, e nada mudou. Seus pais continuavam ali, orgulhosos como nunca. Os vizinhos vinham ver se ela estava bem. Ninguém se importava se era humana, anjo ou demônio. Era Mylena, boa filha de Tollon.

Anjo da Guerra ND 15

Espírito 15, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +25

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 39 (+7 nível, +12 natural, +7 Des, +1 Esquiva, +2 *velocidade*).

Pontos de Vida: 210.

Resistências: Fort +18, Ref +18, Von +11, imunidade a veneno, redução de dano 15/Bondosa e adamantina, resistência a fogo e frio 10, vulnerabilidade a magia.

Deslocamento: 18m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +27 (1d10+16) ou 2 pancadas +25 (1d10+16).

Ataques à Distância: raio de fogo +24 toque (12d6+7 de fogo).

Habilidades: For 29, Des 25, Con 29, Int 14, Sab 14, Car 18.

Perícias: Acrobacia +25, Conhecimento (estratégia) +20, Intimidação +22, Intuição +20.

Ataque em Movimento: pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Iniciativa Aprimorada: pode rolar outra vez um teste de Iniciativa que tenha recém realizado, mas deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Mobilidade: recebe CA+2 sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Raio de Fogo: anjos da guerra podem disparar chamas de seus olhos a até 36m, realizando um ataque de toque à distância. Usar este poder é uma ação padrão e, depois de usado, ele estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Velocidade: anjos da guerra são extremamente rápidos, recebendo um bônus de +2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos (já contabilizados na ficha). Além disso, se gastarem uma ação completa, podem fazer um ataque extra de pancada (para um total de três ataques).

Vulnerabilidade a Magia: -4 nos testes de resistência contra magias.

Tesouro: padrão.

Poucos anos depois, Mylena partiu da fazenda, para ordenar-se no clero de Marah e usar seus poderes para o bem. Tornou-se paladina e aprendeu combate desarmado — embora ainda firme em sua decisão de nunca atacar, nem mesmo em autodefesa, apenas proteger a si mesma e aos outros. Integrando diversos grupos de aventureiros ao longo dos anos, Mylena cresceu em poder e devoção, até que a bênção da Deusa da Paz tocou-a como a mais ninguém. Foi sagrada sumo-sacerdotisa em uma cerimônia particular com a própria Marah, sentindo-se repleta de amor e felicidade.

Situação Atual. Hoje em dia, Mylena Marillon vaga pelo mundo solitária, salvando e protegendo inocentes. No entanto, *nunca* combate, evita desastres, apaga incêndios, impede inundações, evacua aldeias, mas *nunca* luta. Convoca heróis para missões de resgate e salvamento — não destruição. Frente a inimigos violentos, ela se interpõe entre o atacante e quaisquer inocentes. Sua resistência sobrenatural costuma ser suficiente para fazer frente a qualquer golpe, e sua capacidade de voo leva-a onde estão os necessitados.

Mylena é alegre e extrovertida, embora um pouco ingênua. Nunca perdeu o jeito simples (alguns diriam “caipira”), típico de Tollon. É alta e muito bonita, com longos cabelos negros, olhos azuis e corpo estonteante. Tem sempre um grande sorriso no rosto. Adora fazer piadas e gracejos — que variam de tiradas espirituosas aos mais terríveis trocadilhos. Também aprecia dançar e ama festas. Quando não está salvando inocentes e auxiliando grupos de heróis, gosta de passar tempo com seus muitos “amigos” e namorados ocasionais, conhecidos nas inúmeras cidades e aldeias que visita.

Segundo o demônio que revelou sua origem, existem outros tão poderosos quanto ela em Arton — voltados para a guerra e destruição. Até agora Mylena não encontrou qualquer deles. Mas, quando isso acontecer, pretende se cercar de aventureiros bondosos e encarar o desafio com bom humor e paz.

Mylena Marillon: anjo da guerra sumo-sacerdotisa, Paladina 7, LB; ND 24; tamanho Médio, desl. 18m, voo 24m; PV 381; CA 48 (+11 nível, +12 natural, +7 Des, +1 Esquiva, +2 *velocidade*, +5 item mágico); corpo-a-corpo: pancada +37 ou 2 pancadas +35 (1d10+23); à distância: raio de fogo +31 toque (12d6+11 de fogo); hab. aura de coragem, bênção da justiça (arma da fé), canalizar energia positiva 1d6, código de conduta, cura pelas mãos 2d8+2, destruir o mal 3/dia, detectar o mal, divindade (Marah), graça divina, imunidade a venenos, raio de fogo, redução de dano 15/Bondosa e adamantina, resistência a fogo e frio 10, saúde divina, velocidade, vínculo divino (talentos), visão no escuro, vulnerabilidade a magia; Fort +29 Ref +28, Von +25; For 35, Des 25, Con 31, Int 15, Sab 22, Car 22.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +31, Conhecimento (religião) +27, Cura +31, Diplomacia +31, Iniciativa +36, Intuição +31, Percepção +31; Ataque em Movimento, Ataques Múltiplos, Atraente, Desarmar Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Foco em Perícia (Iniciativa), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Surto Heroico, Vitalidade.

Raio de Fogo: Mylena pode disparar chamas de seus olhos a até 36m. Usar este poder é uma ação padrão e, depois de usado, ele estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Velocidade: Mylena é extremamente rápida, recebendo um bônus de +2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos (já contabilizados na ficha). Além disso, se gastar uma ação completa, pode fazer um ataque extra de pancada (para um total de três ataques).

Vulnerabilidade a Magia: -4 nos testes de resistência contra magias.

Equipamento: *anel de proteção* +5.

Kiielettyenenn Sumo-Sacerdote de Megalokk

O Deus dos Monstros é considerado o mais estúpido dos deuses, interessado apenas em destruir e matar. Mas isso é um erro. Como divindade maior, Megalokk pode ser mais asruto do que se julga, e surpreende seus irmãos do Panteão com decisões inesperadamente sagazes. Uma dessas foi a escolha de seu novo sumo-sacerdote.

O cargo era antes ocupado por Dislik, um poderoso homem-escorpião. Mas é certo que estes clérigos levam uma vida perigosa — não sendo surpresa quando encontram fim súbito e violento. Dislik desapareceu. Caçado? Morto? Devorado? Apenas escondido em algum lugar das Montanhas Sanguinárias? Não se sabe ainda.

A autoridade máxima do Deus dos Monstros agora pertence a Kiielettyenenn. Um finntroll.

Os finntroll, ou Trolls Nobres, são uma raça maligna das regiões subterrâneas. Odeiam e desprezam seres inferiores (ou seja, qualquer um que não eles próprios). Sabe-se que são, de alguma forma, aparentados com os trolls. Enquanto alguns estudiosos sugerem que eles sejam “trolls avançados”, outros acreditam que eles criaram a raça troll como seus soldados e força de trabalho.

Grande parte dos finntroll cultua Megalokk. E entre seus seguidores, Kiielettyenenn se destacava por seu fanatismo. Era ainda mais arrogante, cruel, violento, sádico e disposto a matar quem estivesse contra ele e seus planos que qualquer outro de sua raça. Sempre acreditou que os trolls verdadeiros são a forma de vida mais perfeita na criação: grandes, fortes, quase indestrutíveis.

Sabe-se que os finntroll dominam técnicas e magias terríveis — não apenas para conjurar e comandar trolls, mas também para transformar outros seres nesses monstros. Kiielettyenenn, no entanto, foi mais além. Ele tem a habilidade de despertar trolls gigantescos, maiores que os maiores gigantes.

Não é sabido como, exatamente, surgem esses trolls colossais. Alguns suspeitam que são seres ancestrais, adormecidos em vários pontos de Arton — sendo que Kiielettyenenn meramente os desperta e controla. Outros imaginam que o clérigo agiganta trolls comuns (é fato que clérigos de Megalokk dominam magias capazes de ampliar criaturas). E outros teorizam que cada colosso é na verdade fabricado com dúzias de trolls combinados através de algum ritual profano.

De qualquer forma, Kiielettyenenn tem sido visto em pontos diversos de Arton — das remotas Sanguinárias aos reinos mais populosos — sobre os ombros de algum ser gigantesco, detido apenas por grandes tropas ou heróis poderosos. Ou testando experimentos para transformar povoados inteiros em monstros violentos, conforme o desejo de sua divindade.

Situação Atual. Kiielettyenenn tem o aspecto de um finntroll típico; um humanoide muito alto, a pele branca marcada de veias azuladas, braços compridos que terminam em mãos de dedos longos com garras afiadas. Careca, a cabeça comprida com orelhas e nariz pontiagudos, olhos inteiramente negros e dentes serrilhados, lembrando um tubarão. Veste um estranho traje de couro — mistura de vestes clericais com avental, costurado diretamente na carne. Traz no peito exposto uma cicatriz na forma do símbolo sagrado de Megalokk; quando a cicatriz começa a sumir, curada por seu poder regenerativo, Kiielettyenenn se corta novamente, em ritual dedicado ao deus.

Kiielettyenenn apenas recentemente descobriu-se sumo-sacerdote de Megalokk. Entendeu, então, que seus objetivos eram iguais: criar um mundo violento, dominado por monstros, onde apenas o mais feroz sobrevive. Em busca desse ideal, o clérigo ergue cada vez mais

Novas Magias Megalon

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** 1 ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura não humanoide; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum (veja texto).

Esta magia torna uma criatura maior e mais forte. Em termos de regras, a criatura aumenta uma categoria de tamanho e recebe 4 níveis, Força +8, Constituição +4 e redução de dano 10.

Diz a lenda que esta magia recebeu o nome de seu criador, Megalon, um antigo e poderoso sumo-sacerdote de Megalokk. Usando-a em conjunto com *permanência*, ele criou no passado versões gigantescas de diversos monstros. Essas criaturas titânicas e únicas são conhecidas como “megalontes”, e ainda podem ser encontradas vagando em lugares inóspitos.

Criaturas que recebem a magia contra a vontade têm direito a um teste de Fortitude para negar o efeito.

Megalon Maior

Nível: arcana 8, divina 8 (transmutação)

Como *megalon*, mas a criatura aumenta duas categorias de tamanho e recebe 8 níveis, Força +16, Constituição +8 e redução de dano 20.

monstros e causa cada vez mais destruição — recebendo assim maiores poderes divinos, que ele emprega na criação de feras ainda piores.

A investida dos trolls gigantes vem recebendo atenção especial do Reinado. Cogita-se retomar o Projeto Coridrian: reconstruir o colosso que derrotou Mestre Arsenal, e usá-lo como defesa. Mas, devido às fantásticas somas necessárias para tal obra, por enquanto a melhor opção são aventureiros hábeis, que consigam escalar os monstros e atingir diretamente seus pontos fracos.

Kiielettyenenn: finntroll sumo-sacerdote, Mago 15/Clérigo 6, LM; ND 23; tamanho Médio, desl. 9m; PV 343; CA 35 (+10 nível, +10 Casca Grossa, +5 item mágico); corpo-a-corpo: *Razkllirartk* +17 (1d6+16 mais 1d6 de Constituição na criatura atingida e 1 de Constituição em Kiielettyenenn); hab. afetado por magias que afetam plantas, canalizar energia negativa 3d6, divindade (Megalokk), imunidade a atordoamento, metamorfose, paralisia e veneno, regeneração, resistência a magia +2, sensibilidade a luz, vínculo arcano (item de poder: *Razkllirartk*), visão no escuro; Fort +22, Ref +10, Von +16; For 14, Des 10, Con 30, Int 19, Sab 19, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (religião) +28, Cura +28, Identificar Magia +28, Ofício (alquimia) +28, Percepção +28; Acelerar Magias, Casca Grossa, Domínio da Destruição, Domínio das Plantas, Domínio do Mal, Domínio dos Animais, Duro de Matar, Escamas do Dragão, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Invocação de Monstros, Magias em Combate, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Poder Mágico x9, Potencializar Invocação, Presença Aterradora Aprimorada, Presença Aterradora, Treino em Perícia (Intimidação), Vitalidade x2, Voz de Megalokk.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — auxílio divino; 2º — restauração menor, vigor do urso; 3º — curar ferimentos graves x2, envenenamento, escuridão profunda, presa mágica maior. PM: 20. CD: 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra criaturas Bondosas.

Troll Gigante

Este é um troll comum (como visto no *Bestiário de Arton*, página 116), afetado pela magia *megalon avançado*.

Monstro 14, Descomunal (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 294.

Resistências: Fort +20, Ref +11, Von +6, cura acelerada 5/ácido ou fogo, redução de dano 20.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +24 (3d6+22) e mordida +24 (3d6+22).

Habilidades: For 41, Des 14, Con 33, Int 6, Sab 9, Car 6.

Dilacerar: se o troll acerta uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 3d6+22 pontos de dano.

Tesouro: padrão.

Escalando Criaturas Gigantes

Uma tática comum para enfrentar uma criatura gigante é escalá-la, subindo por seu corpo em direção à sua cabeça — ou outro ponto vulnerável, a critério do mestre. Para monstros muito incomuns, um teste de Percepção pode ser necessário.

Fazer essa escalada exige estar adjacente à criatura, uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo — oposto a um teste de Reflexos da criatura. Se o personagem é bem-sucedido, consegue escalar. Alcançar a cabeça da criatura exige um teste bem-sucedido para cada categoria de tamanho acima de Médio: um teste para uma criatura Grande, dois para uma criatura Enorme, três para uma criatura Descomunal e quatro para uma criatura Colossal.

Se o personagem falha em um teste, não consegue subir; se falha por 5 ou mais, a criatura consegue agarrá-lo ou agitar-se o bastante para derrubá-lo. O dano da queda é igual a 1d6 por categoria de tamanho da criatura (1d6 para Grande, 2d6 para Enorme, 3d6 para Descomunal, 4d6 para Colossal). O personagem termina sua ação caído, adjacente à criatura que estava escalando.

Uma vez na cabeça, ataques do personagem contra a criatura recebem um bônus de +4 e têm sua margem de ameaça dobrada (cumulativo com quaisquer outros efeitos). O personagem alojado ali também recebe camuflagem contra a criatura (ataques da criatura contra o personagem têm 20% de chance de erro).

Manter-se alojado, sem avançar, exige um novo teste por rodada (mas desta vez como ação de movimento).

Fadiga (regra opcional): para representar a dificuldade crescente dessa manobra, para cada rodada de escalada, o personagem sofre uma penalidade cumulativa de -1 em seus testes de Acrobacia ou Atletismo.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *escudo arcano Acelerado*; 5º — *imobilizar monstro, teletransporte*; 6º — *desintegrar x2, desintegrar Acelerado, névoa ácida*; 7º — *bola de fogo controlável x2, onda da exaustão*; 8º — *corpo de ferro, invocar monstro VIII Acelerado, megalon maior*.
PM: 92. **CD:** 14 + nível da magia.

Equipamento: *amuleto da saúde +6, anel de proteção +5, Razklinartk. Razklinartk é uma lança +4 metálica, repleta de ganchos e anzóis farpados. Sempre que atinge uma criatura, causa 1d6 pontos de dano de Constituição na criatura atingida e 1 ponto de dano de Constituição no usuário.*

Nova Raça: Finntroll

Os finntroll são seres plantas com forma humanoide, como os trolls. Mas, em vez de estúpidos e primitivos, são inteligentes e ardilosos, senhores de um império subterrâneo onde escravos erguem torres negras em homenagem a Megalokk. Poucos sabem da existência dos finntroll, e talvez seja melhor assim... Pois as depravações realizadas por eles poderiam despedaçar o coração dos mais incautos.

Personalidade. Arrogantes, os finntroll cultivam uma presunção capaz de rivalizar com os mais orgulhosos regentes élficos do passado. Sua sociedade é baseada na crença de que são superiores a todos os outros seres da Criação, e que estes servem apenas para servi-los.

Sua arrogância não é apenas racial, mas também individual: todo finntroll acredita ser superior ao próximo, e nenhum deles tenta ocultar esse pensamento — pois presunção é considerada uma qualidade entre membros da raça. Mesmo conversas informais são ricas em críticas mordazes e autoelogios (“Vejo que tem um novo escravo; uma pena que anões sejam tão teimosos e difíceis de domar, bem diferentes desta dócil qareen que acabo de adquirir”).

Aparência. Os finntroll descendem de fungos e algas azuis, em vez de plantas clorofiladas, como os trolls. Por isso sua pele é pálida, exibindo vasos sanguíneos azulados. São altos e esguios, com o pescoço alongado, cabelos azuis-escuros e lisos (que os machos raspam e as fêmeas usam em penteados elaborados) e olhos variando entre verde, azul, roxo e cinza. Suas bocas são pequenas, com lábios finos e roxos.

Os finntroll usam roupas escuras e elegantes, cravejadas com centenas de pequenos brilhantes. Eles veneram sua beleza física, de modo que suas vestimentas são carregadas de apelo sensual.

Relações. Os finntroll desprezam outras criaturas. Seus escravos são tratados com crueldade — é comum que sejam mortos pelas razões mais ordinárias —, e criaturas que não se sujeitam a escravidão são consideradas “selvagens que precisam ser destruídos”.

Os finntroll odeiam especialmente os anões, por sua teimosia em servir como escravos — e sua audácia ainda maior em continuar vivos! Ao longo dos séculos, numerosas guerras foram travadas entre Doherimm e o Império Trollkyrka.

Tendência. O típico finntroll não tem nenhum respeito pela vida de outras criaturas. Logo, sua tendência é quase sempre Maligna. Um indivíduo Bondoso será tão raro quanto barba no rosto de uma elfa! Sua estrutura social complexa faz com que sejam normalmente Leais. Os poucos Caóticos podem pertencer a pequenos cultos que pregam o contato com seu lado “selvagem”.

Terras dos Finntroll. O império subterrâneo dos finntroll é chamado Trollkyrka, que significa simplesmente “terras dos trolls”. Sua localidade ou extensão é desconhecida, mas exploradores suspeitam que ele ocupe uma “camada” inteira abaixo de Doherimm — bem como outras cavernas-mundos que se suspeita existir quilômetros sob a terra.



Quase nunca vistas por estrangeiros (exceto escravos), as cidades finntroll são impressionantes e macabras ao mesmo tempo. Gigantescas, são formadas por torres de ébano cravejadas de gemas brilhantes. Em meio à opulência das moradias finntroll há valas imundas, onde os escravos convivem quando não estão trabalhando.

Religião. A divindade principal dos trolls nobres é Megalokk — aqui chamado Trolldhaugen, venerado em templos colossais adornados com estátuas grotescas, onde vítimas são sacrificadas com regularidade. Tenebra, conhecida entre eles como Dearani, é sua segunda divindade.

Idiomas e Nomes. Os finntroll possuem um idioma próprio, o finllae, e também falam o idioma terran. Nomes finntroll tendem a ser curtos, com poucas sílabas guturais e ríspidas. *Masculinos:* Drask, Grovks, Klios, Qurad, Anok, Drusik, Veerask. *Femininos:* Dresis, Hakma, Katya, Keyka, Kariko, Suteky.

Aventuras. Por seu egocentrismo, os finntroll não acreditam que possa existir qualquer riqueza ou prazer longe de suas cidades; assim, poucos membros desta raça desbravam a superfície. E quando o fazem têm motivações egoístas, como caçar ou comprar escravos. Entretanto, alguns finntroll, através do contato com outras culturas, acabam aprendendo a tolerar — ou até respeitar — outras formas de vida.

Traços Raciais

- +4 Inteligência, +2 Constituição, -2 Força. Trolls Nobres são sagazes e vigorosos, mas longos séculos empregando trabalho escravo reduziram sua força física.

- Monstro. Um finntroll não é considerado humanoide, sendo imune a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

- Visão no Escuro. Finntroll podem enxergar no escuro a até 18m, ignorando camuflagem total por escuridão.

- Imunidades. Devido ao material fibroso (um tipo de fungo) que forma seus corpos, finntroll são imunes a atordoamento, metamorfose, paralisia e veneno. Entretanto, são afetados por magias que afetam plantas.

- Regeneração. Um finntroll recupera PV por hora, em vez de por dia. Entretanto, essa regeneração não funciona enquanto o personagem é exposto à luz do sol ou similar.

- Resistência a Magia. Finntroll recebem +2 nos testes de resistência contra magias.

- Sensibilidade a Luz. Finntroll sofrem -1 em ataques sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Dee Sumo-Sacerdote de Nimb

É de conhecimento geral que clérigos de Nimb não obedecem a sumo-sacerdotes (ou a coisa alguma). Mas o fato é que um deles ganhou bastante notoriedade em Arton nas últimas décadas.

O homem (ou elfo, qareen, lefou...) conhecido apenas como Dee tem sido um mistério, intrigando os poucos habitantes de Arton que presenciaram alguma de suas passagens. Pelo que dizem, pouca lógica há em seus atos: um dia rouba os cavalos de todos os fazendeiros da cidade, mas deixa comida em troca na porta de cada casa; e

no dia seguinte pode enfrentar goblins que tentam invadir uma vila — para, mais tarde, ele próprio dizimar todos os moradores! Todos os relatos sobre Dee são confusos. Uns o veem como um santo generoso, outros como um demônio impiedoso.

Dee conquistou um status quase lendário em várias partes de Arton. Alguns nem acreditam se tratar de uma pessoa real — mas um personagem de contos de fada, uma lenda criada pelos aldeões. Em muitas vilas existe a crença de que, ao dormir, toda criança deve segurar na mão direita um dado: isso faz com que Dee apareça apenas para fazer coisas boas. Essa superstição é seguida principalmente no reino de Fortuna, onde a influência do deus do caos, sorte e azar é bastante presente.

Situação Atual. Dee tem sido visto com frequência nas províncias do Império de Tauron. Alguns especulam que age como um guerrilheiro, lutando para derrubar a autoridade de Tapista — mas, sendo Dee, nunca é bom supor demais.



Dee veste uma malha colante, vermelha na parte frontal e negra nas costas, com luvas de cores opostas. Sobre a malha veste uma placa peitoral trazendo o símbolo de Nimb. A cabeça é coberta por uma estranha máscara de duas faces: uma face sorridente na frente, e uma raivosa atrás. Ele usa como armas duas maçãs iguais (que algumas histórias loucas dizem ser, na verdade, dois enormes pirulitos!).

Seu corpo é magro e esguio, e seus gestos são leves, rápidos e precisos — sugerindo que possa ser um elfo. Dee *nunca* fala; comunica-se apenas através de gestos e mímica. Costuma ser visto montando um cavalo negro, com várias manchas brancas e redondas no flanco, como na face de um dado. Mas ninguém parece concordar quanto ao número exato de manchas...

Dee: ??? sumo-sacerdote, Clérigo/a 18, CN; ND 20; Médio, desl. 9m; PV 174; CA 33 (+9 nível, +5 Des, +9 armadura); corpo-a-corpo: 2 *maças anárquicas* +4 +22 (1d8+18, mais 2d6 contra criaturas Leais); hab. divindade (Nimb), canalizar energia 9d6 (positiva ou negativa, conforme sua escolha), proteção divina, punição divina (CD 23); Fort +14, Ref +14, Von +15; For 16, Des 20, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 15.

Perícias & Talentos: Atuação (dramaturgia) +23, Cavalgar +26, Conhecimento (religião) +25, Enganação +23, Identificar Magia +25, Iniciativa +26, Intuição +25; Anatomia Insana, Arma Sagrada (maça), Arma Secundária Grande, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Domínio da Destruição, Domínio da Enganação, Domínio da Sorte, Domínio do Caos, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (maça), Magia Oculta, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Presença Aterradora, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura, Treino em Perícia (Iniciativa).

Magias de Clérigo Preparadas: 2º — *imobilizar pessoa*; 3º — *curar ferimentos graves*; 4º — *movimentação livre, poder divino*; 6º — *cura completa* x2, *palavra do caos*; 8º — *campo antimagia, manto do caos*. PM: 56. CD: 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra criaturas Leais.

Equipamento: *anel do escudo mental, amuleto do teletransporte* (funciona como o *elmo*), duas *maças anárquicas* +4, *couraçã de mitral* +4.

Como não se sabe ao certo a raça de Dee, estas estatísticas representam apenas suas habilidades mais frequentemente observadas. É possível que ele apresente outras, a critério do mestre.

Dee parece controlar a estranha inconstância dos clérigos de Nimb. Como sumo-sacerdote de Nimb, ele controla esse poder livremente — ou seja, suas magias divinas *sempre* funcionam com eficiência máxima.

Como Dee não fala, todas as suas magias são preparadas com o talento Magia Silenciosa (ou seja, pagando 1 PM extra).

Gaardalok

Sumo-Sacerdote de Ragnar

Se o general bugbear Thwor Ironfist é a foice de Ragnar, então o sumo-sacerdote Gaardalok é como o braço que impulsiona e move a terrível arma.

Quando os boatos sobre o nascimento do líder da profecia se espalharam entre os goblinoides de Lamnor, Gaardalok percebeu a chance de elevar o nome de seu glorioso deus. Foi ele quem insistiu e convenceu Ghorm — o líder da tribo de Thwor — de que o jovem bugbear era o escolhido, a sombra de Ragnar. Somente graças à sua ardilosa influência Thwor recebeu o devido treinamento para crescer conhecendo seu papel na história dos bugbears e do próprio continente de Arton.

Anos mais tarde, quando o sanguinário bugbear começava a reunir as primeiras tribos goblinoides formando a semente da Aliança Negra, Gaardalok voltou à cena, oferecendo-se como conselheiro e braço direito de Thwor. O líder bugbear não era estúpido: ele percebeu a importância de ter ao seu lado um dos poucos clérigos de Ragnar com poder suficiente para enfrentar um sacerdote humano. Além disso, Gaardalok lhe daria ferramentas para explorar ainda mais as credências do povo goblinóide. Se a presença do xamã ajudaria a espalhar sua imagem como enviado de Ragnar, então que fosse desse modo.

Porém, em sua prepotência, Thwor não enxergou que era exatamente este o estratagemas do sacerdote. O general imaginava estar manipulando o velho clérigo, mas era Gaardalok quem usava Thwor para arrebatar mais devotos para seu deus: Ragnar tornou-se a mais importante divindade goblinóide, conquistando até mesmo um lugar no Panteão. Assim, o sumo-sacerdote não apenas fez Thwor entender seu papel como predestinado, como também expandiu o culto a Ragnar por onde a Aliança Negra passava.

A suposta estagnação da Aliança Negra nos anos seguintes à conquista de Khalifor nunca agradou Gaardalok. Com o continente sul dominado e conquistado e a fé de todos unificada sob o estandarte de Ragnar, não há mais o que conquistar em nome do Deus da Morte. Por isso Gaardalok quer a invasão do Reinado a qualquer custo.

O grande problema vem sendo, ironicamente, o General Bugbear. Thwor é muito mais irreligioso do que previa o clérigo, e vem preferindo consolidar e manter o que já conquistou antes de partir para os reinos civilizados ao norte, um objetivo estrategicamente muito mais difícil de conquistar, principalmente com a atual dominação minotáurica.

Pensando em tudo isso, há pouco tempo Gaardalok resolveu tomar uma atitude drástica: secretamente, o velho bugbear executou uma cidade hobgoblin inteira em um intrincado e longo ritual, e ofereceu a alma das vítimas a Ragnar. Em troca, implorou que o deus lhe concedesse novas bênçãos e ampliasse seu poder, para que pudesse — se necessário — impor sua vontade a Thwor Ironfist. Gaardalok foi então transformado em um lich.

Situação Atual. Ainda que esteja mais poderoso e tenha sua longevidade garantida, Gaardalok esconde sua nova natureza de todos através de magia e itens mágicos, aguardando o momento oportuno para utilizar a revelação de sua condição a seu favor. Mesmo depois de tantos anos, ele ainda é o principal conselheiro de Thwor, e hoje conta com seu próprio batalhão de clérigos dedicados ao deus goblinóide, doutrinados obedecer à vontade de Ragnar e de seu sumo-sacerdote acima de qualquer coisa. Inclusive — dizem — do próprio General.

Gaardalok: bugbear sumo-sacerdote lich, humanoide 3/Clérigo 18, CM; ND 24; tamanho Médio, desl. 9m; PV 210; CA 34 (+10 nível, +7 natural, +7 armadura); corpo-a-corpo: *bordão defensor* +4 +24 (1d6+20) ou toque paralisante +20 (1d8+15 de energia negativa mais paralisia); hab. aura de medo, canalizar energia negativa 9d6, divindade (Ragnar), filactério, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose, proteção divina, punição divina (CD 24), redução de dano 15/esmagamento e mágica, visão no escuro; Fort +19, Ref +15, Von +24 (+28 contra expulsar mortos-vivos); For 20, Des 10, Con —, Int 18, Sab 24, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (religião) +28, Diplomacia +26, Enganação +26, Furtividade +18, Identificar Magia +28, Intimidação +30, Intuição +39, Percepção +25; Acelerar Magia, Aura de Pânico, Domínio da Destruição, Domínio da Guerra, Domínio da Morte, Domínio do Mal, Duro de Matar, Foco em Magia (*destruição*), Foco em Magia Aprimorado (*destruição*), Foco em Perícia (Intimidação), Fortitude Maior, Fúria Divina, Inimigo de Elfos, Magias em Combate, Mestre de Cerimônia, Poder Mágico x5,



Presença Aterradora, Presença Aterradora Aprimorada, Treino em Perícia (Enganação), Toque da Ruína, Tropas de Ragnar, Vitalidade x2.

Aura de Medo: qualquer criatura a até 18m de Gaardalok deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, fica abalada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Filactério: caso o corpo de Gaardalok seja destruído, irá ressurgir dentro de 1d10 dias. A única maneira de se livrar de Gaardalok permanentemente é destruir seu filactério — uma caixa de metal onde ele guarda sua alma. O filactério tem CA 7, RD 20 e PV 40, e apenas Gaardalok sabe sua localização.

Magias: 1º — *bênção, escudo da fé*; 2º — *curar ferimentos moderados x2, silêncio*; 3º — *dissipar magia*; 5º — *força dos justos*; 6º — *barreira de lâminas, cura completa, doença plena*; 7º — *blasfêmia, destruição* (CD 28) x2, *destruição* (CD 28) Acelerada; 8º — *aura profana*. *PM:* 74. *CD:* 17 + nível da magia, 18 + nível da magia contra criaturas Bondosas.

Toque Paralisante: uma criatura atingida pelo toque de Gaardalok deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 22) ou ficará paralisada permanentemente. As magias *remover encantamento, remover maldição e remover paralisia* podem libertar a vítima. Uma criatura paralisada por Gaardalok parece morta, mas um teste de Cura (CD 20) revela que ela ainda está viva.

Equipamento: *bordão defensor +4, couro batido +4, manto da resistência +5*. Aqui constam apenas os itens mágicos preferidos de Gaardalok. Como sumo-sacerdote de Ragnar, comandante da religião em toda Arton-sul e braço direito de Thwor Ironfist, Gaardalok tem acesso a praticamente qualquer item comum ou mágico.

Zhaliah

Sumo-Sacerdotisa de Sszzaas

Como parte do seu plano para voltar ao Panteão, Sszzaas ressuscitou seu mais ardiloso seguidor — o homem-serpente Nekapeth, último representante de uma raça que se acreditava extinta. Agindo nas sombras, manipulando as pessoas certas, o sumo-sacerdote conseguiu o que parecia impossível: restaurar o status de Sszzaas como divindade maior.

Mas, sendo um deus de pura perfídia, nem mesmo esse ato seria suficiente para assegurar a gratidão ou lealdade de Sszzaas. Em algum momento Nekapeth foi fraco. Traído. Enganado. Assassinado. Ninguém tem a resposta. O atual paradeiro do último homem-serpente é desconhecido. Sabe-se apenas que seu título hoje pertence a Zhaliah — ou Zhaliassuhan, como seria seu nome no sibilante idioma nagah.

O povo-serpente nagah, que durante anos fingiu honra e nobreza, revelou suas verdadeiras cores com a volta do Corruptor — muito embora esse fato seja ainda

pouco conhecido. Então, não chega a ser surpresa que a nova sumo-sacerdotisa pertença a esta raça, tão bem-sucedida em trair e enganar.

Como outros de sua gente, Zhaliah por muito tempo demonstrou uma fachada nobre. Era bem conhecida entre aventureiros por atuar em expedições, e mais tarde usar qualquer tesouro obtido para ajudar templos e orfanatos — especialmente aqueles abrigando sobreviventes de tragédias. Mal sabiam os “colegas” que a clériga, na verdade, vinha usando seus tesouros para financiar uma vasta rede de prostituição. E muitas das vítimas que “ajudava”, mais tarde, passariam a atuar como acompanhantes para clientes em todo o Reinado.

Zhaliah é ainda renomada, famosa entre heróis. Poucos conhecem seu segredo maligno — e mesmo estes sabem apenas um pedaço da verdade. Vender prazeres da carne para a nobreza por altíssimos preços é apenas a fachada de sua operação: a maioria das meretrizes e prostitutas a serviço de Zhaliah são monstros — vampiros, licantropos e outros, disfarçados por magia ou poderes sobrenaturais.

Zhaliah tornou-se a melhor ferramenta de Szzaas no Reinado. Ela emprega sua rede para conseguir informações valiosas, manipular governos, ou mesmo tramar assassinatos de figuras importantes. Ela teria sido responsável por movimentos que contribuíram com a derrota de Arsenal, e até mesmo com as Guerras Táuricas (uma forte possibilidade, levando em conta que minotauros estão entre seus principais clientes).

Situação Atual. Muito embora sua verdadeira natureza esteja aos poucos se tornando conhecida, Zhaliasuhan ainda atua como aventureira infiltrada em grupos de heróis — que nem imaginam estar ajudando uma vilã a fortalecer seu império secreto e venerar seu deus maligno.

Zhaliah é uma nagah muito bela, até para os padrões da raça. Traz a parte serpentina recoberta de escamas negras lustrosas, com pequenas marcas vermelhas que lembram símbolos arcanos. No ventre e outros trechos, as escamas mudam para vermelho forte. A parte humanoide tem pele pálida, sem uma mancha sequer, com feições finas e alongadas, quase élficas. Seus cabelos são pretos, longos e lisos, mantidos em cortes elaborados e adornados com joias caríssimas. Zhaliah adota inúmeros disfarces (mágicos, em sua maioria), preferencialmente femininos, mas tem a petulância de manter pelo menos uma parte de sua aparência original: rosto, cabelos, escamas...

Não faltam boatos sobre a “Duquesa Meretriz”. Alguns dizem que teria sido amante de Nekapeth, mas jamais respeitada por ele — e tomar seu título seria a forma que encontrou de provar esse erro. Outros acham que ela é amante do próprio Szzaas. E outros, especialmente assustadores, dizem que Zhaliah assassinou uma das mais importantes mulheres no Reinado e tomou seu lugar, sem que ninguém saiba.

Zhaliah: nagah sumo-sacerdotisa, Clériga 6/Feiticeira 11, CM; ND 19; tamanho Grande (alto), desl. 9m; PV 154; CA 28 (+8 nível, -1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +8 item mágico); corpo-a-corpo: *adaga Grande do sangramento da velocidade* +3 +10/+10 (1d4+11 mais 1 de Constituição, 19-20) e cauda +6 (1d6+8); hab. canalizar energia negativa 5d6, divindade (Szzaas), linhagem ofídica, proteção divina, punição divina (CD 23), visão na penumbra, vulnerabilidade a frio; Fort +10 (+14 contra venenos), Ref +9, Von +15; For 10, Des 12, Con 18, Int 19, Sab 21, Car 31.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (nobreza) +24, Conhecimento (religião) +24, Enganação +34, Identificar Magia +24, Iniciativa +9, Intimidação +30, Intuição +25, Percepção +14; Arma Envenenada, Ataque Duplo (adaga), Ataques Múltiplos, Atraente, Domínio do Conhecimento, Domínio da Enganação, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Familiar Serpente, Foco em Arma (adaga),



Foco em Magia (*dominar pessoa*), Foco em Magia Aprimorado (*dominar pessoa*), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Impostor, Imunidade contra Veneno, Imunidade Total contra Veneno, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína.

Linagem Ofídica: como uma ação de movimento, Zhalia pode gastar 1 PM para ativar uma "forma de serpente", que dura 10 minutos. Enquanto a forma estiver ativa, a sumo-sacerdotisa recebe +3 em Destreza e CA, e fica sob efeito da magia *liberdade de movimento*. Contudo, sofre 2 pontos de dano adicionais por frio.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — comandar x2; 2º — ajuda, força do touro; 3º — curar ferimentos graves x2, dissipar magia, envenenamento, presa mágica maior. PM: 21. CD: 15 + nível da magia, 16 + nível da magia contra criaturas Bondosas.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — abrir/fechar, detectar magia, ler magias, pascar; 1º — ataque certeiro, causar medo, compreender idiomas, detectar portas secretas, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, hipnotismo, identificação, imagem silenciosa, leque cromático, misséis mágicos; 2º — esplendor da águia, invisibilidade; 3º — relâmpago, velocidade; 4º — esfera resiliente, névoa sólida; 5º — dominar pessoa (CD 29), teletransporte; 6º — sugestão em massa. PM: 44. CD: 20 + nível da magia.

Equipamento: adaga Grande do sangramento da velocidade +3, amuleto da saúde +6, anel do escudo mental, braçadeiras da armadura +8, manto do carisma +6.

Helladation Sumo-Sacerdote de Tanna-Toh

Tanna-Toh não tem exatamente um sumo-sacerdote; esse título não pertence a uma pessoa ou criatura, mas sim a um artefato.

Worn Desander, o primeiro clérigo de Tanna-Toh de que se tem notícia, formou uma ordem clerical em homenagem à deusa — e depa-rou-se com um problema. Seu objetivo era acumular e transmitir conhecimento, mas a mente humana era limitada demais. As pessoas morrem, esquecem ou são esquecidas. E precioso conhecimento se perde.

Worn ajoelhou-se em certo ponto de onde, hoje, fica o reino de Yuden. Suplicou à deusa por uma solução. Uma luz surgiu e moveu-se. Seguindo-a até uma grande caverna, Worn encontrou em seu interior o que parecia um grande globo transparente sobre um pedestal dourado.

Antes que pudesse se perguntar sobre a finalidade do objeto, a informação atingiu sua mente como um raio! Aquele era o Helladation, um depositório forjado pela própria deusa para resguardar o conhecimento reunido por seus devotos. E nunca mais nada que um servo de Tanna-Toh soubesse se perderia.

A partir deste acontecimento, Worn fundou a ordem de Tanna-Toh e ergueu seu maior templo diante da Caverna do Saber, como passaria a ser conhecida. Desde então, quando um clérigo da deusa chega ao fim de sua vida mortal (e recebe os ritos funerários adequados), suas memórias migram para o interior do artefato.

Durante anos o Helladation foi procurado por muitos, em busca de respostas para enigmas insolúveis. Dizem que ele sabe tudo, que tem todas as respostas. Mas infelizmente, tais histórias são exageradas; o sumo-sacerdote sabe, apenas, aquilo que seus falecidos clérigos também sabiam. Embora seu conhecimento seja superior ao de qualquer mortal, mesmo ele não tem soluções para todos os mistérios do multiverso.

Situação Atual. O maior obstáculo diante daqueles que procuram o Helladation está em sua localização. A Caverna do Saber fica em Yuden, nação de tradição tirânica e militarista. No passado, Yuden

procurava manter o controle da informação, e essa mentalidade ainda está muito presente. Conflitos entre a Igreja de Tanna-Toh e facções militares locais são constantes; enquanto os clérigos desejam responder perguntas, as patrulhas de Yuden dificultam o acesso à Caverna.

Servos de Tanna-Toh são proibidos de esconder conhecimento. Assim, em uma tentativa de vencer o bloqueio, o Helladation encarregou seus clérigos de um projeto especial: os Hellaron. Um grupo de construtos humanoides mentalmente ligados ao artefato, atuando como seus emissários. Embora existam ainda em número reduzido, os Hellaron percorrem o Reinado exercendo a autoridade do sumo-sacerdote, levando respostas a quem precisa — e acumulando mais memórias.

Um grupo de heróis pode procurar a Igreja de Tanna-Toh e "contratar" um Hellaron para uma expedição, como provedor de informação e suporte mágico divino. Custa 500 TO por dia, ou 20% do tesouro obtido, o que for maior. O construto tem boas capacidades defensivas e, em geral, não precisa ser protegido — mas, se destruído, os heróis devem arcar com seu custo de 30.000 TO.

Helladation: sumo-sacerdote construto 30, LN; ND 20; tamanho Grande, desl. 0m; PV 240; CA 34 (+15 nível, -1 tamanho, -5 Des, +15 natural); corpo-a-corpo: —; hab. magias, redução de dano 20/adamante Caótico, reluzente, resistência a energia 30; Fort +15, Ref +10, Von +26; For 0, Des 0, Con —; Int 30, Sab 28, Car 20.

Perícias: como repositório do conhecimento de todos os clérigos de Tanna-Toh, o Helladation tem treino e Foco em Perícia em todas as perícias, fazendo testes com bônus de +37 mais o modificador da habilidade relevante. Note que, por sua forma, há perícias que ele não pode usar. Por exemplo, embora saiba pilotar um navio — é treinado em Ofício (marinheiro) — não pode efetivamente fazê-lo. Nesses casos, ele pode usar seu conhecimento teórico para ajudar a personagem, com a regra de prestar ajuda.

Talentos: Acelerar Magia, Conhecimentos Gerais, Diligente, Domínio do Conhecimento, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Domínio da Viagem, Foco em Magia (*coluna de chamas*), Habilidades Linguísticas, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões, Poder Mágico x11, Talento Artístico, Vontade de Ferro.

Magias: o Helladation lança magias como um clérigo de 20º nível, e sem componentes gestuais ou verbais. 5º — *coluna de chamas* x8 (CD 26), *coluna de chamas* Acelerada x4 (CD 26), *comandar maior, visão da verdade*; 6º — *dissipar magia maior*; 7º — *ditado, repulsão, vidência maior*; 8º — *discernir localização*; 9º — *contra-ataque mental*; PM: 133. CD: 19 + nível da magia, 20 + nível da magia contra criaturas Caóticas.

Reluzente: sempre que o Helladation é alvo de uma magia, pode refleti-la de volta ao conjurador (como *reverter magia*). O conjurador pode fazer um teste de Vontade oposto contra o Helladation para evitar este efeito.

Kelskan Sumo-Sacerdote de Tauron

Não é de admirar que o sumo-sacerdote do Deus da Força seja nativo de Tapista, nação orgulhosa de seu poderio militar. Mas poucos sabem que o poderoso Kelskan, verdadeiro modelo para todos os minotauros, nem sempre foi assim. A real origem do maior sacerdote de Tauron é conhecida apenas por Aurakas, Príncipe de Tapista e seu amigo.

Kelskan é filho de Volochs, clérigo de Tauron, por anos considerada a maior autoridade em assuntos ligados a esse deus. Seus conselhos eram de grande valia para os príncipes e autoridades do reino. Dizia-se até que o sacerdote tinha mais autoridade que o próprio regente. Boato

Hellaron

ND 7

Construto 13, Grande (alto), Leal e Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 95.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +12, imunidade a eletricidade, frio e ilusões, redução de dano 10, resistência a fogo 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +14 (1d10+11) ou 2 pancadas +10 (1d10+11).

Habilidades: For 20, Des 9, Con –, Int 18, Sab 18, Car 10.

Perícias: através de uma ligação mágica pelo Plano Etéreo, o Hellaron pode acessar parte do conhecimento do Hellarion, fazendo testes com bônus de +20 mais o modificador da habilidade relevante. Efeitos que interferem com ligações planares podem impedir o uso desta habilidade.

Imobilizar Monstro (M): um Hellaron pode lançar *imobilizar monstro* (CD 20) três vezes por dia. Ele usa esta habilidade apenas para autodefesa (se estiver sendo diretamente atacado).

Tesouro: nenhum.



com certo fundo de verdade: Volochs, ciente de sua influência, aos poucos se envolvia mais na política imperial, e menos em assuntos divinos.

Os mais informados sabiam que o grão-sacerdote ficava mais rico a cada dia. Acumulou terras, negócios, escravos e nobres devendo-lhe favores. Chefava esquemas intrincados de corrupção e abuso de poder, que rendiam muito ouro.

Ninguém sabia que o clérigo tinha um filho. A mãe morreu no parto, e o pequeno minotauro nasceu fraco e doente. Envergonhado, Volochs ordenou a morte da única testemunha — o acólito que auxiliou o parto.

Tomou o filho nos braços e nomeou-o Kelskan.

Nenhum remédio, poção ou magia parecia capaz de melhorar a saúde do pequeno. Volochs escondia o rebento de todos: um filho fraco poderia ser visto como sinal de que Tauron estava descontente com seu sacerdote. Ordenou, então, que Kelskan fosse escondido em uma aldeia remota. Para todos em Tiberus, Volochs não tinha herdeiros.

Os anos passaram. Kelskan foi criado sem nada saber sobre o pai — mesmo os servos destacados para cuidar dele não conheciam esse segredo. Então, certo dia, a aldeia foi atacada por ogros e gigantes. Quase todos foram massacrados, restando apenas um jovem minotauro franzino, que ainda assim tentava lutar.

Mas, quando os gigantes já avançavam, algo aconteceu. Força desconhecida encheu o corpo de Kelskan, inchando músculos, incendiando olhos. Era Tauron, com ele. Sozinho, matou todos os monstros.

Então teve uma visão. Tauron revelou sua verdadeira ascendência, e seus planos para ele.

Na capital, Volochs recebeu notícias do ataque. Acreditou que o filho estava morto, e suspirou de alívio com o desaparecimento de sua grande vergonha. Mas Kelskan voltaria, anos mais tarde, embrutecido e experiente — contando a todos sua história, e desafiando o pai para um duelo de honra. Incapaz de engolir o orgulho, Volochs aceitou. Acabou derrotado e morto.

Proclamado novo líder da Igreja de Tauron, Kelskan conquistou o respeito dos minotauros. Tornou-se conselheiro do Príncipe, hoje um amigo pessoal, e passou a lutar para acabar com a rede de corrupção no reino. O sumo-sacerdote incorpora os ideais de Tapista: a resolução dos problemas pela força, e a supremacia de sua raça.

Juntos, Aurakas e Kelskan foram vitais no planejamento das Guerras Táuricas. O sumo-sacerdote também fez questão de participar do conflito sempre na linha de frente, coordenou a invasão a partir de seu acampamento nas Montanhas Uivantes, administrando um sem nú-



mero de clérigos enquanto transmitiam ordens às legiões do Império. E esteve entre os primeiros minotauros a pisar em Valkaria, capital do Reinado, quando a cidade finalmente caiu.

Kelskan também fez parte da comitiva que adentrou o Palácio Imperial e negociou o fim das Guerras Táuricas. Apoiou Aurakas quanto aos termos de rendição do Reinado, com a submissão do (então) Rei-Imperador Thormy — fato que lhe pareceu natural, mais uma dentre tantas revelações apresentadas a ele por Tauron.

Situação Atual. Tauron governa o Panteão. Kelskan é seu sumo-sacerdote. Entre os mortais, praticamente não há figura religiosa mais importante — isso sem mencionar sua tremenda influência política. Assim, embora Aurakas governe, Kelskan pode ser considerado uma das maiores autoridades do Império de Tauron. Ou mesmo de Arton.

Apesar de todo esse poder, Kelskan devota-se a assuntos do clero, mantendo-se fora do plano político. Ele administra a crescente igreja de sua divindade na novíssima Catedral da Força, na capital imperial Tiberus. Mas também viaja muito, fiscalizando afazeres de seus subordinados em todo o território táurico. A surpresa de sua visita já marcou o fim súbito — e nada pacífico — de mais de um governador ou clérigo corrupto.

Na verdade, Kelskan vem se preparando intensamente para o que acredita ser mais uma revelação de Tauron. Antigos boatos sobre ele estar reunindo itens mágicos ganharam força — muitos, inclusive, provenientes de saques das terras conquistadas. O clérigo mantém tudo em segredo, mas rumores falam sobre a chegada de um inimigo formidável que testará a força dos minotauros.

Kelskan é enorme, mesmo para os padrões táuricos. A pelagem vermelha é mais densa nos ombros, costas e pernas (para alguns ele lembra um minotauro selvagem). Seus cascos e chifres são negros, assim como os olhos. Usa roupas que exibem o físico poderoso, não importando o clima. O símbolo sagrado de Tauron sempre está presente, como prendedor da capa, fivela de cinto ou estampado no tecido.

Kelskan não mantém harém ou escravas, fato incomum entre os minotauros (suspeita-se, algo ligado às revelações de Tauron). Intolerante, não dirige palavra àqueles que considera “fracos” — tipicamente qualquer não minotauro, embora respeite aqueles que demonstram grande poder físico ou mágico.

Kelskan: minotauro sumo-sacerdote, Clérigo 19, LN; ND 21; tamanho Médio, desl. 9m; PV 316; CA 36 (+9 nível, +1 natural, +11 armadura, +5 *anel de proteção* +5); corpo-a-corpo: *marreta Grande de adamantite* +5 +25 ou +20/+20 (4d6+32) e chifres +21 (1d6+18); hab. canalizar energia positiva 10d6, divindade (Tauron), faro, lógica labiríntica, medo de altura: Fort +20, Ref +9, Von +15; For 28, Des 10, Con 28, Int 14, Sab 18, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (história) +24, Conhecimento (religião) +24, Diplomacia +24, Intuição +26; Acelerar Magia, Ataque Duplo (marreta), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Coragem Total, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Domínio do Fogo, Duro de Matar, Empunhadura Poderosa, Foco em Arma (marreta), Fúria Divina, Golpe com Duas Mãos, Imunidade contra Veneno, Magias em Combate, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro, Tolerância, Usar Armas Marciais, Vitalidade.

Magias: 1º — comandar, causar medo; 4º — poder divino; 5º — força dos justos Acelerada, pele rochosa; 6º — cura completa, cura completa Acelerada; 7º — ditado; 8º — escudo da ordem, terremoto. PM: 59. CD: 14 + nível da magia, 15 + nível da magia contra criaturas Caóticas.

Equipamento: amuleto da saúde +6, anel de proteção +5, anel de refletir magias, cinto de força +6, loriga segmentada da fortificação pesada +4, marreta Grande de adamantite +5.

Nova Arma: Marreta

Este martelo tem o cabo comprido e a cabeça chata e pesada. É uma arma desajeitada, mas poderosa.

Arma Marcial de Duas Mãos • Preço 20 TO • Dano 3d4 • Crítico x2 • Peso 8kg • Tipo esmagamento.

Raz-Al-Baddinn Sumo-Sacerdote de Tenebra

Raz Al-Baddinn dividiu por muito tempo a função de sumo-sacerdote de Azgher com o irmão gêmeo, Raz Al-Ballinn. Enquanto o irmão viajava disseminando a cultura Sar-Allan e o culto ao Deus-Sol, Al-Baddinn permanecia com sua tribo. A desculpa era proteger seus semelhantes. A verdade, uma sombria profecia relacionada à luta eterna entre Azgher e Tenebra: “o último dos dois filhos do Sol cairá nas garras da escuridão”. Infelizmente, nem todo o cuidado dos Sar-Allan foi suficiente.

Há cerca de um ano, Al-Baddinn andava pelas dunas quando viu uma pequena sombra se aproximando, arrastando-se. Achando se tratar de um viajante perdido, correu para ajudá-lo. De perto, viu que se tratava de um anão totalmente encoberto por pesados mantos, que gemia e urrava como se estivesse sentindo muitas dores.

Al-Baddinn pegou o viajante nos braços, tirou os trapos que envolviam seu corpo procurando sinais de ferimentos e percebeu que a pele dele era estranhamente negra. Aquele era Rodarhim Blackforge, sumo-sacerdote de Tenebra, inimiga jurada de Azgher.

Antes que o Sumo-Sacerdote pudesse reagir, o anão arrancou os panos sagrados que envolviam o rosto de Al-Baddinn e apertou sua mão espalmada contra a face do servo de Azgher. Uma energia envolveu o corpo do guerreiro Sar-Allan, tornando sua pele negra como a noite, assim como era a do anão.

Rodarhim então tombou na areia, o corpo virando cinzas. Mas não sem antes dizer uma única frase: “A profecia está cumprida”.

Situação Atual. Depois do incidente, Raz-Al-Baddinn tornou-se o novo sumo-sacerdote de Tenebra, a antítese de tudo o que um dia representou e, ainda mais importante, o grande inimigo de seu irmão gêmeo, Raz-Al-Ballinn. Em seus ataques contra os Sar-Allan, parece muito mais preocupado em arrebatar novos simpatizantes para sua causa do que em destruir seus adversários. Entre seus comandados defende-se a tese de que Azgher é um tirano que se aproveita das tribos do deserto e castiga-as com seu olhar implacável. Para eles, a liberdade está no frescor da noite e nos sussurros da Deusa das Trevas.

Alguns acreditam que a sede do culto fica em uma parte subterrânea do Deserto da Perdição. Entretanto, Al-Baddinn não limita suas ações apenas à sua terra natal, e ele e seus aliados já foram vistos em mais de uma cidade do Reinado.

O fato é que a troca de sumo-sacerdote só pode significar uma coisa: Tenebra está cansada de ficar na defensiva e deve ter algum plano maior em mente. Resta saber qual é.

Raz-al-Baddinn: humano sumo-sacerdote, Clérigo 18, NM; ND 20; tamanho Médio, desl. 9m; PV 192; CA 32 (+9 nível, +2 Des, +7 armadura, +4 item mágico); corpo-a-corpo: *Vento Negro* +22 ou +17/+17 (1d6+17 mais 1d6 de frio mais 2d6 contra criaturas Bondosas mais 1d4 níveis negativos, 15-20); hab. canalizar energia negativa 9d6; divindade (Tenebra), proteção divina, punição divina (CD 24); Fort +15, Ref +11, Von +16; For 16, Des 15, Con 18, Int 15, Sab 21, Car 15.

Artefato: Vento Negro

Um “presente de boas-vindas” de Tenebra ao seu novo sumo-sacerdote, esta *lança congelante profana* +5 tem lâmina em forma de lua. Brandida em combate, emite um uivo como o vento do deserto. Uma criatura que sofre dano de *Vento Negro* também recebe 1d4 níveis negativos (como a magia *drenar temporário*). Após um dia, a vítima faz um teste de Fortitude (CD 20) para cada nível negativo sofrido; cada falha causa a perda permanente de um nível de experiência.



Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +23, Conhecimento (religião) +23, Diplomacia +23, Enganação +23, Iniciativa +23, Intuição +26, Percepção +26; Acerto Crítico Aprimorado (cimitarra), Ataque Duplo (cimitarra), Comunhão com as Sombras, Dominar Mortos-Vivos, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Domínio da Proteção, Domínio da Terra, Especialização em Combate, Fascinar Mortos-Vivos, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Inimigo de Elfos, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mestre de Cerimônia, Poder Mágico x2, Presença Aterradora, Presença Aterradora Aprimorada, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Toque da Ruína, Treino em Perícia (Enganação), Usar Armas Marciais, Visão no Escuro.

Magias: 3º — *escuridão profunda* x2; 4º — *poder divino* x2; 5º — *comandar maior, visão da verdade*; 6º — *cura completa* x2; 7º — *blasfêmia*; 8º — *aura profana*; 9º — *drenar energia*. PM: 60. CD: 15 + nível da magia, 16 + nível da magia contra criaturas Bondosas.

Equipamento: *anel de proteção* +4, *Vento Negro*, *couro batido* +4.

Senhor Judrian Sumo-Sacerdote de Thyatis

Arton é um mundo de problemas. Todos os seus habitantes sabem disso. Mas alguns não percebem que “um mundo de problemas”, para muita gente, é também um mundo injusto.

Arton não foi justo com Oswald Judrian. Ele só queria uma família, tranquilidade e dignidade. Sempre respeitou os deuses, pagou seus impostos e obedeceu aos nobres. Estudou com afinco, aprendeu a ler e escrever, tornou-se hábil em matemática e empregou-se como burocrata na pequena cidade onde residia. Casou-se com uma moça honesta e trabalhadora. Teve dois filhos. Sim, Oswald tinha tudo para atingir seus modestos objetivos.

Infelizmente, morava em Lomatubar.

O reino, florestal e selvagem, era alvo de constantes ataques de orcs. Oswald conviveu com isso a vida toda, reconstruindo a casa após cada ataque, tentando manter viva a família. Mas um feiticeiro criou uma doença mágica para acabar com os monstros. A peste saiu de controle, passou a ameaçar todos os habitantes — sem resolver o problema dos orcs. Era a Praga Coral. Lomatubar passou a ser conhecido como o Reino da Praga.

Mas Judrian tolerava. Ao longo das décadas, viu vizinhos e amigos mortos pela doença, que clérigo algum podia curar. Responsável e previsível, tornou-se uma figura conhecida na cidade. Não mais Oswald; até a família tratava-o por “Senhor Judrian”.

Judrian tolerava. Trabalhava dia após dia, frente à miséria e impostos cada vez mais altos no reino doente. Então vieram os minotauros. A praga, os orcs e os novos invasores competiam pela devastação de Lomatubar. Houve batalhas perto da cidadezinha, o povo passou fome.

Judrian tolerava. Seguiu anotando números em seus livros, de cabeça baixa. Os mais jovens riam do burocrata, inventavam músicas sobre ele. “Senhor Judrian” virou sinônimo de “bobo certinho”. Judrian tolerava. Enquanto pudesse trabalhar, poderia cuidar da família.

Um novo lorde chegou à cidade: um jovem parente do antigo prefeito. Assim que chegou o rapaz fez mudanças, aumentou ainda mais os impostos, contratou aventureiros para missões dúbias. Não via importância no trabalho do burocrata. Não o demitiu, mas reduziu seu salário. Judrian tolerava.

Então, certo dia, descobriu que estava doente. Tinha a Praga Coral. Estremeceu. Temia contar a sua esposa e seus filhos. Redobrou seus esforços, trabalhou mais (mesmo em seu estado enfraquecido) para deixar alguma herança antes de morrer. E conseguiu reunir algumas moedas — quando um bando de orcs invadiu a cidade. E o jovem prefeito, apavorado, apenas implorou pela vida sem resistir.

Judrian não tolerou mais.

Com os orcs à sua porta, saiu brandindo um porrete. Havia chegado ao limite! Morreria de qualquer modo, não temia pela vida. E não perderia o pouco ouro que reuniu para os filhos, apenas porque um nobre teve medo.

E foi morto. E os orcs roubaram tudo e foram embora.

Mas, entre os aventureiros contratados pelo prefeito, havia um clérigo de Thyatis. Ele, guiado por uma profecia, ressuscitou o Senhor Judrian.

E aquele que ergueu-se da morte não seria mais um burocrata calado. Não seria mais alvo de zombarias das crianças. Continuava doente, continuava condenado — e, por isso mesmo, nada temia. Reuniu a família em uma carroça e partiu da cidade. Mas não sem antes ordenar ao clérigo que o acompanhasse.

O clérigo obedeceu. Pois agora estava diante do sumo-sacerdote de Thyatis.

Situação Atual. Sem treinamento marcial, com pouquíssima capacidade de fazer milagres e sem experiência aventu-

reia, ainda assim o Senhor Judrian tornou-se um dos mais ativos sumo-sacerdotes. Viaja por Arton, ressuscitando e concedendo segunda chance a todos que enxerga como vítimas de injustiças. Não consegue enfrentar vilões sozinho, mas não teme *nada* — zomba da morte com as ressurreições, sabendo que sua própria morte é questão de tempo. Mais de um lorde maligno tremeu frente à face implacável de um homem comum, mas *farto* de ser intimidado.

Judrian é exigente. Não tolera nada menos que retidão total e dedicação absoluta de seus clérigos e paladinos — e também daqueles que ressuscita. Suas segundas chances vêm carregadas de cobranças.

E diante de quem desperdiça a vida ou lamenta a “falta de sorte”, é implacável: vale-se de palavras duras, poderes divinos e até do velho porrete para obrigar o “preguiçoso” a tomar jeito!

A personalidade e atitudes lhe valeram a alcunha de “o Paladino Plebeu”. De fato, o Senhor Judrian é “apenas” um plebeu; mas muitos paladinos de Thyatis gostariam de ser como ele.

O Senhor Judrian é um homem de quase sessenta anos. Alto e de bom porte, mas exibindo sinais das agruras que viveu — rugas fundas, expressão dura. Está enfraquecido pela Praga, às vezes parece à beira de um colapso. É completamente careca, mas de barba farta. Muito sério, detesta piadas e não tem paciência com aqueles que não se esforçam ao máximo.

Senhor Judrian: humano sumo-sacerdote, Plebeu 8, LB; ND 6; tamanho Médio, desl. 9m; PV 24; CA 14 (+4 nível); corpo-a-corpo: clava +8 (1d6+6); hab. imunidade a fogo, praga coral, proteção divina, punição divina (CD 18); Fort +3, Ref +4, Von +10; For 13, Des 10, Con 8, Int 17, Sab 19, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (história) +14, Conhecimento (nobreza) +14, Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +13, Intuição +15, Ofício (administração) +18, Percepção +15; Arma Sagrada (clava), Devoto (Thyatis; *orientação*), Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição, Domínio da Cura, Domínio da Viagem, Domínio do Conhecimento, Domínio do Fogo, Foco em Arma (clava), Foco em Perícia (Ofício [administração]), Linguista, Tolerância, Vontade de Ferro.

Praga Coral: o Senhor Judrian tem a Praga Coral. A doença custou 3 pontos de Constituição (já descontados de suas habilidades), mas está dormente desde que ele se tornou o sumo-sacerdote de Thyatis.

Equipamento: carroça, clava.



Hennd Kalamar

Sumo-Sacerdote de Valkaria

Hennd Kalamar era ainda muito jovem quando o sumo-sacerdote Ghellen Brighstaff morreu subitamente. Mas estava predestinado, e sua nomeação foi rápida. Foi então levado à presença do Helladaron — o artefato sagrado que tudo sabe — para receber uma mensagem secreta, destinada apenas ao clérigo máximo.

Ele soube, então, de uma verdade terrível conhecida por muito poucos. Valkaria, aliada a outros deuses, havia criado a raça estrangeira que mais tarde se tornaria o povo da Tormenta. Por esse crime, foi aprisionada na estátua imensa que hoje adorna a capital do Reinado. Que fardo extraordinário o clérigo passou a carregar; ser o único conhecedor do real sofrimento da deusa!

Hennd Kalamar partiu em viagem de autoconhecimento, para fortalecer sua fé e suportar o peso da responsabilidade. Foi assim até receber uma revelação: para libertar Valkaria, ele deveria encontrar um pingente milagroso, contendo uma lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação. A Lágrima de Valkaria.

O jovem então começou sua busca. Ao final da missão, mesmo cansado e ferido, Hennd Kalamar conseguiu resgatar a relíquia. Agora de posse da Lágrima de Valkaria, procurou heróis épicos para revelar-lhes o verdadeiro destino da deusa, e o fantástico desafio proposto pelos deuses: vencer vinte masmorras, cada uma preparada por uma divindade. Com a magia da Lágrima, o clérigo transportou os heróis ao perigoso labirinto planar. Assim, após uma dramática série de batalhas, o desafio foi vencido. E a deusa, liberta.

Situação Atual. Quase dez anos separam a libertação de Valkaria dos dias de hoje. Hennd Kalamar ficou mais velho e experiente, mas é ainda um jovem adulto, perto dos trinta. Até hoje manca de um ferimento adquirido quando, durante a procura da Lágrima, foi prisioneiro de *sszzaazitas*. Nunca tentou curar-se magicamente: foi um sacrifício, e sacrifícios não podem ser negados.

O culto a Valkaria, antes restrito ao Reino Capital, ganhou força em outras nações. Hennd Kalamar viaja através do Reinado para comandar cerimônias, fundar novos templos, ordenar novos clérigos, cuidar de assuntos diversos ligados à ordem e — principalmente — conchamar aventureiros para aceitar desafios.

Um rumor diz que o labirinto planar de Valkaria não foi realmente destruído: suas vinte masmorras ainda estão espalhadas pelo multiverso. Graças à Lágrima de Valkaria, Kalamar pode alcançar qualquer um deles, e ocasionalmente convida aventureiros para vencer seus perigos.

Hennd Kalamar: humano sumo-sacerdote, Clérigo 13, LB; ND 15; tamanho Médio, desl. 9m; PV 116; CA 23 (+6 nível, +1 Des, +6 item mágico); corpo-a-corpo: *maça* +3 +15 (1d8+11); hab. canalizar energia positiva 7d6, divindade (Valkaria), proteção divina, punição divina (CD 21); Fort +10, Ref +7, Von +13; For 14, Des 13, Con 14, Int 15, Sab 21, Car 17.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +18, Cura +21, Diplomacia +19, Identificar Magia +18, Intuição +21, Percepção +21; Arma de Valkaria, Arma Sagrada (maça), Coragem Total, Domínio da

Guerra, Domínio da Sorte, Domínio da Viagem, Domínio do Bem, Especialização em Combate, Expulsar Mortos-Vivos, Fúria Divina, Habilidades Linguísticas, Imunidade contra Ilusões, Magias em Combate, Persuasivo, Poder Mágico x5, Prontidão, Vontade de Ferro.

Magias: 1º — *escudo da fé*; 2º — *imobilizar pessoa* x2; 3º — *oração, roupa encantada*; 4º — *poder divino, restauração*; 5º — *coluna de chamas* x2, *remover encantamento, viagem planar*; 6º — *banquete de heróis, cura completa* x2. PM: 57. CD: 15 + nível da magia, 16 + nível da magia contra criaturas Malignas.

Equipamento: *braçadeiras da armadura* +6, *filactério da fé* (veja na página 7), *maça* +3.



Nialandarena

Sumo-Sacerdotisa de Wynna

A maga Gwen Haggengar manteve, por algum tempo, o título de clériga máxima da Deusa da Magia. Ao longo dos anos, no entanto, tornou-se mais poderosa e perigosa — menos interessada em propagar a mágica arcana, e mais em acumular grimórios e pergaminhos raros. Os deveres de uma sumo-sacerdotisa começavam a interferir com seus planos pessoais. Assim, quando teve que optar por Wynna ou sua própria ambição, Haggengar decidiu-se pela última.

A autoridade sacerdotal migrou para alguém, no mínimo, interessante.

Nialandarena nasceu meio-gênio, em uma das várias vilas formadas por esta raça no reino de Wynlla. Costumava ouvir da mãe que foi um presente de Wynna, conjurada em ritual de amor com um djinn, gênio do ar; basicamente a mesma história contada a todas as crianças qareen pelos pais.

Plena de força mágica nas veias, parecia lógico ela cursar a Academia Arcana. Passar pelos testes de admissão foi simples. O único incidente peculiar ocorreria durante sua entrevista com o arquimago Talude, Mestre Máximo da Magia, que disparou-lhe um olhar penetrante e um comentário curioso: “Então... Você de novo?”

Uma vez na Academia, a qareen sentia-se muito mais próxima de Wynna — chegou a vê-la algumas vezes, flutuando pelo campus em toda sua majestade, beleza e bondade. Talvez por esse motivo, em vez de seguir cursando magia arcana acadêmica, optou pelo sacerdócio. Pediu para ser aceita como devota no templo local. Logo foi ordenada clériga — ao mesmo tempo em que devorava as vastas bibliotecas da Academia, em busca de histórias, poemas e canções.

Nada disso seria realmente digno de nota. A origem e trajetória de Nialandarena são bem comuns para aqueles de sua raça. O que a torna especial é sua extraordinária semelhança física, de personalidade — até mesmo o nome! — com Nielendorane de Lenórienn, a arquimaga élfica.

A história de Niele é cantada pelos bardos. Havia sido portadora do Olho de Szzaas, capaz de conjurar as mais poderosas magias. Envolvida no plano do Deus Serpente para recuperar seu status, acabou assassinada. Mas mesmo no além-vida seguiu ajudando seus amigos, retornando em forma celestial por breves períodos. Hoje, vive feliz no Reino de Wynna.

Ou assim se pensava. O surgimento de Nialandarena — assim como sua súbita promoção a sumo-sacerdotisa, há poucos anos — vem repleto de teorias, rumores e boatos. Será mesmo verdadeira a história de seu nascimento? Será mesmo *outra* pessoa?



Situação Atual. Para aqueles que conheceram Niele em vida, encontrar Niala é uma experiência assustadora. Todos juram que ela se parece, age e pensa exatamente como sua contraparte élfica. Alguns ousam dizer que ela é “mais Niele que a Niele” (supondo que tal coisa seja mesmo possível).

Hipóteses não faltam. Alguns imaginam que Niele teria pedido a Wynna para ressuscitar, não mais elfa, agora vestindo um corpo mais condizente com sua verdadeira natureza. Outros dizem que ela não voltou à vida realmente, está apenas (mal) disfarçada. Outros acreditam que Niala poderia muito bem ser sua meio-irmã, ou até filha sua (a elfa tinha 84 anos quando morreu). Outros ainda afirmam ser, é claro, o avatar de Wynna. E os mais alarmistas suspeitam de algum outro plano misterioso dos deuses.

Perguntada a respeito, Niala em geral confirma qualquer história que ache divertida, ou inventa outra ainda mais colorida. Ela acredita que, como sumo-sacerdotisa, é seu dever levar magia e alegria a todos — e também castigar aqueles que usam a mágica arcana para causar dor ou sofrimento.

Nialandarena: qareen do ar, Barda 5/Clériga 6, CB; ND 13; tamanho Médio, desl. 9m; PV 92; CA 23 (+5 nível, +3 Des, +5 braçadeiras da armadura +5); corpo-a-corpo: cajado +7 (1d6+5); hab. canalizar energia positiva 3d6, conhecimento de bardo +8, desejos, divindade (Wynna), música de bardo (fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar coragem aprimorada; 11/dia), pequenos desejos, proteção divina, punição divina (CD 18), resistência a eletricidade e sônico 5, *voos*; Fort +7, Ref +10, Von +12; For 10, Des 16, Con 14, Int 16, Sab 17, Car 23.

Perícias & Talentos: Atuação (música) +20, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (religião) +17, Diplomacia +20, Enganação +20, Identificar Magia +19, Iniciativa +17, Obter Informação +20, Percepção +17; Atraente, Defesa da Magia, Domínio da Água, Domínio do Ar, Domínio do Fogo, Domínio da Magia, Domínio da Sorte, Domínio da Terra, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mágica do Dragão, Mente Arcana, Persuasivo, Poder Mágico x5, Surto Heroico.

Magias de Bardo Conhecidas: 0 — *detectar magia, globos de luz, mensagem, som fantasma*; 1º — *curar ferimentos leves, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, imagem silenciosa, leque cromático, missões mágicas, servo invisível, ventriloquismo*; 2º — *esplendor da água, invisibilidade*. PM: 15. CD: 16 + nível da magia.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — *arma mágica*; 2º — *acalmar emoções, agilidade do gato, ajuda, imobilizar pessoa x3*; 3º — *curar ferimentos graves x3, dissipar magia, luz cegante, muralha de vento, oração*. PM: 34. CD: 13 + nível da magia.

Equipamento: braçadeiras da armadura +5, cajado.

TORMENTA RPG

O Panteão

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

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

Arte: Erica Awano, Lobo Borges, Rafael Françaio.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

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

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.

Todo o conteúdo Open Game é explicado ao lado.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer sumo sacerdote da vida real só pode ser um engano.



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800

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

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

Publicado em março de 2013

ISBN: 978858913487-3

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

C343mu Cassaro, Marcelo

O Panteão / Marcelo Cassaro, Leonel Caldela e Guilherme Dei Svaldi; ilustrações por Rodolfo Borges [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2013.
48p. il.

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

CDU 794:681.31

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, forms, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



TORMENTA
RPG