

TORMENTA 20



GUIA DE NPCs

MAIS DE 40 FICHAS PRONTAS PARA O MAIOR RPG DO BRASIL



INTRODUÇÃO

S seja bem-vindo ao GUIA DE NPCs, o primeiro suplemento de TORMENTA20. Este é um livro digital, feito como recompensa extra para os apoiadores da campanha #Tormenta20. Quem não participou do financiamento coletivo pode adquirir este livro separadamente no site da Jambô.

O GUIA DOS NPCs traz as fichas de 36 NPCs genéricos — do humilde camponês ao orgulhoso cavaleiro da Luz — e de oito animais comuns. Também traz os históricos e fichas dos oito personagens famosos escolhidos através de votação pelos apoiadores da campanha.

O propósito deste livro é facilitar o trabalho do mestre. Os jogadores atacaram o capitão da guarda, cuja ficha você não havia preparado porque na sua cabeça essa seria uma cena de interpretação? Sem problemas! Em vez de parar o jogo para definir as estatísticas dele na hora ou, pior ainda, dizer aos

jogadores que eles não podem atacá-lo, vá para a página 7 e use a ficha pronta. Ter uma “biblioteca” de NPCs traz liberdade para os jogadores e tranquilidade para o mestre. Com este suplemento, você poderá deixar o grupo ir aonde quiser e sempre terá como responder a eles.

As fichas foram feitas com dois objetivos: primeiro, representar o arquétipo em questão. Por exemplo, as estatísticas do Mestre Assassino permitem que ele cause muito dano em uma rodada, efetivamente “assassinando” alguém. Segundo, simplificar o trabalho do mestre. Ao contrário de jogadores, que precisam controlar apenas um personagem, o mestre precisa lidar com vários — além de ter que conduzir a história como um todo. Assim, as fichas dos NPCs possuem poucas habilidades e, no geral, *não* possuem pontos de mana. Para a maior parte dos NPCs, isso seria uma burocracia desnecessária, visto que a cena provavelmente seria resolvida antes dos PM se esgotarem de qualquer forma.

SUMÁRIO

O Povo.....	2	Gwendolynn Libertadora.....	15
O Crime.....	4	Klunc, o Bárbaro.....	17
A Lei.....	7	Lisandra de Galrasia.....	17
O Templo.....	9	Maryx Corta-Sangue.....	19
A Corte.....	10	Lady Shivara, Rainha Imperatriz.....	20
Animais.....	12	Val.....	21
NPCs de Outras Raças.....	13	Vanessa Drake.....	22
Lendas de Arton.....	14	Lista de NPCs por Nível de Desafio.....	23
Coronel Barba Branca.....	14	Open Game License.....	24

CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO: Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Rafael Dei Svaldi.

ARTE DA CAPA: Samuel Marcelino e Dan Ramos.

LETTERING E MONTAGEM DA CAPA: Dan Ramos.

LOGOTIPIA E PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos.

DIAGRAMAÇÃO: Guilherme Dei Svaldi.

REVISÃO: Christiano Linzmeier.

EDITOR-CHEFE: Guilherme Dei Svaldi.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Daniel Ramos, Diego Alves, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte, Freddy Mees, Guiomar Lemos Soares, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Mariana Bortoletti, Maurício Feijó, Vinícius Mendes.

TORMENTA é Copyright © 1999-2020 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 24.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@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.

O POVO

Dizem que, em Arton, existe um herói aventureiro para cada dez pessoas comuns. E quem são essas pessoas? São a maior parte dos habitantes das aldeias, vilas e cidades. Estas fichas quase nunca serão utilizadas em combate — ninguém espera que um herói enfrente um camponês —, mas podem ser úteis em algumas situações. Por exemplo, se o ladino do grupo quiser roubar uma espada em uma forja, você pode usar a ficha do ferreiro.

CAMPONÊS ND 1/6

A ficha mais simples de todas. Representa fazendeiros, pastores e outras pessoas que vivem no campo — a maior parte da população do Reinado e além.

Humano 1, Médio

INICIATIVA +0, **PERCEPÇÃO** +3
DEFESA 10, **FORT** +3, **REF** +0, **VON** +1
PONTOS DE VIDA 3
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Bordão +1 (1d6+1).

FOR 13, DES 11, CON 13, INT 10, SAB 12, CAR 10

PERÍCIAS Adestramento +2, Ofício (fazendeiro) +2.
EQUIPAMENTO Bordão. **TESOURO** Nenhum.

MATUTO ND 1/2

Mais embrutecido que o camponês. São os lenhadores, mineradores e outros habituados a trabalho pesado ou perigoso. Use esta ficha também para camponeses de regiões hostis.

Humano 4, Médio

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +5
DEFESA 14, **FORT** +6, **REF** +2, **VON** +3
PONTOS DE VIDA 16
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Machado de lenhador +7 (1d6+3, x3).

FOR 16, DES 11, CON 15, INT 10, SAB 12, CAR 8

PERÍCIAS Atletismo +7, Ofício (lenhador) +4.
EQUIPAMENTO Gibão de peles, machado de lenhador.
TESOURO Nenhum.

FERREIRO ND 1

Um forjador de metais comum, forte e rabugento. Em seu dia a dia, costuma produzir e consertar ferramentas para sua comunidade, mas às vezes pode lidar com armas e armaduras.

Humano 7, Médio

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +8
DEFESA 12, **FORT** +8, **REF** +3, **VON** +8
PONTOS DE VIDA 21
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Martelo de ferreiro +9 (1d8+9).

MARTELO E BIGORNA Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, o ferreiro recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano.

FOR 18, DES 10, CON 13, INT 10, SAB 12, CAR 8

PERÍCIAS Ofício (arreiro) +7.

EQUIPAMENTO Avental de couro (conta como armadura de couro), kit de ferreiro, martelo de ferreiro. **TESOURO** Padrão.

MENESTREL ND 1/4

O típico artista de rua, entoando canções populares por algumas moedas. Pode surgir casualmente em quase qualquer lugar, desde estradas até tavernas. Dizem que matar um deles atrai azar terrível (principalmente para o menestrel)!

Humano 4, Médio

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +2
DEFESA 12, **FORT** +2, **REF** +6, **VON** +2
PONTOS DE VIDA 8
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga +4 (1d4–1, 19).

À DISTÂNCIA Adaga +6 (1d4+1, 19).

DISTRAIR O menestrel pode gastar uma ação padrão para fascinar uma criatura em alcance curto. A criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 14). Se falhar, fica fascinada enquanto ele se concentra (uma ação padrão por rodada). Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

ESTILO DE ARREMESSO O menestrel pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas (já contabilizado).

FOR 8, DES 14, CON 10, INT 12, SAB 10, CAR 15

PERÍCIAS Atuação +6, Enganação +6.

EQUIPAMENTO Adaga x2, instrumento musical. **TESOURO** Metade.

MERCADOR ND 1/4

Comerciante comum, desde vendedores nos mercados e bazares das cidades, até mascates viajantes nas estradas ou vendedores em entrepostos comerciais de fronteira.

Humano 4, Médio

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +5
DEFESA 10, **FORT** +3, **REF** +2, **VON** +5
PONTOS DE VIDA 12
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Clava +2 (1d6).
À DISTÂNCIA Besta leve +4 (1d8, 19).

FOR 10, DES 10, CON 12, INT 12, SAB 12, CAR 13

PERÍCIAS Diplomacia +5, Intuição +5, Ofício (mercador) +5.
EQUIPAMENTO Besta leve, clava, virotes x10. **TESOURO** Padrão.

MESTRE MERCADOR ND 5

Este negociante experiente é proprietário de um bazar ou oficina, ou comanda uma caravana ou navio mercante. Embora não seja um aventureiro, é habituado a viagens desconfortáveis e já enfrentou sua cota de bandidos. Talvez seja ele a contratar um grupo de heróis para sua primeira missão.

Humano 14, Médio

INICIATIVA +14, **PERCEPÇÃO** +13
DEFESA 20, **FORT** +10, **REF** +14, **VON** +13
PONTOS DE VIDA 70
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga +8 (1d4, 19).

À DISTÂNCIA Besta pesada +18 (3d6+4, 18).

DURO DE ENROLAR O mestre mercador recebe +5 em Vontade contra barganha.

ESTOQUE DE POÇÕES (PADRÃO) O mestre mercador saca e usa uma poção de suas vestes. A seguir estão as poções que ele normalmente carrega.

Granada de Bola de Fogo: causa 10d6 pontos de dano de fogo num raio de 6m (Ref CD 21 reduz à metade).

Poção de Invisibilidade: fica invisível por uma cena. O efeito termina se o mercador faz uma ação hostil.

Poção de Visão Mística: detecta todas as auras mágicas em alcance médio e enxerga criaturas e objetos invisíveis.

PERNAS PRA QUE TE QUERO O mestre mercador está acostumado a correr de bandidos para salvar sua pele e mercadorias. Sempre que se move na direção oposta de seus adversários, seu deslocamento aumenta para 15m.

FOR 10, DES 13, CON 16, INT 18, SAB 14, CAR 17

PERÍCIAS Adestramento +14, Conhecimento +15, Diplomacia +14, Intuição +13, Ofício (mercador) +15.

EQUIPAMENTO Adaga, besta pesada certa e precisa, couro batido ajustado e reforçado, virotes de adamante x10.
TESOURO Dobro.

SÁBIO ND 1/2

Em pequenas comunidades onde não há burgo-mestre ou clérigo, muitas vezes estes papéis acabam nas mãos de algum ancião respeitado por sua sabedoria. Também há aqueles que vivem isolados, como eremitas... Ou aqueles que inesperadamente entram em tavernas à procura de aventureiros.

Ajustando Fichas

Muitas fichas podem representar NPCs diferentes com pequenos ajustes. Por exemplo, a ficha do Camponês, na página 2, por padrão representa um fazendeiro, mas pode ser usada para pessoas de outras profissões trocando-se a perícia Ofício (fazendeiro) por outra, como Ofício (pescador). Da mesma forma, o matuto pode virar um minerador trocando-se a perícia Ofício (lenhador) por Ofício (minerador) e o machado por uma picareta (dano 1d4, crítico x4).

Humano 9, Médio

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +11
DEFESA 9, **FORT** +3, **REF** +3, **VON** +11
PONTOS DE VIDA 9
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Bordão +2 (1d6-2).

CONSELHO (COMPLETA) O sábio instrui uma criatura inteligente em alcance curto. Ela recebe +1d6 num teste à sua escolha em seu próximo turno.

ELOQUÊNCIA (COMPLETA) O sábio distrai uma criatura inteligente em alcance curto. Ela deve fazer um teste de Vontade (CD 16). Se falhar, fica pasma por uma rodada.

FOR 7, DES 8, CON 9, INT 16, SAB 17, CAR 14

PERÍCIAS Conhecimento +11, Cura +11, Intuição +11, Misticismo +11, Nobreza +11, Ofício (alquimia) +11, Religião +11, Sobrevivência +11.

EQUIPAMENTO Bálsamo restaurador, bordão. **TESOURO** Padrão.

TAVERNEIRO ND 1

Trabalhando atrás de seu balcão, o taverneiro típico já viu muitas brigas de bar e não se assusta com qualquer coisa. Alguns possuem segurança (veja Capangas, na página 4) ou podem ser aventureiros aposentados, com fichas mais poderosas.

Humano 8, Médio

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +9
DEFESA 10, **FORT** +6, **REF** +4, **VON** +5
PONTOS DE VIDA 32
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Clava +10 (1d6+2).

CERVEJA NOS OLHOS Uma vez por cena, o taverneiro pode gastar uma ação de movimento para atirar cerveja nos olhos de uma criatura em alcance curto. A criatura deve fazer um teste de Reflexos (CD 14). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

FOR 14, DES 10, CON 15, INT 10, SAB 12, CAR 12

PERÍCIAS Intuição +9, Ofício (taverneiro) +8.

EQUIPAMENTO Caneco de cerveja, clava. **TESOURO** Padrão.

CRIME

Se este é um mundo de heróis, é porque heróis são necessários — muitas vezes para lidar com criminosos. O crime em Arton tem muitas faces, do lastimável batedor de algibeiras ao infalível assassino a serviço de algum grande chefe de guilda, e tentáculos que alcançam todo o Reinado.

BANDIDO

ND 1/4

Bandidos operam em estradas desertas, emboscando viajantes. Individualmente, não são ameaça para heróis aventureiros, mas em grande número podem ser perigosos. Essa ficha também pode representar assaltantes de cidades e valentões que abusam de inocentes.

Humano 2, Médio

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +1

DEFESA 14, **FORT** +2, **REF** +3, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 6

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Clava +5 (1d6+2)

FOR 15, DES 14, CON 13, INT 9, SAB 10, CAR 8

PERÍCIAS Furtividade +5, Intimidação +2.

EQUIPAMENTO Armadura de couro, clava. **TESOURO** Metade.

CHEFE BANDIDO

ND 1

Em grupos de dez ou mais bandidos, um bandleiro mais forte ou esperto acaba assumindo a liderança. Quando ele é derrotado, os demais tipicamente fogem ou se rendem.

Humano 6, Médio

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +4

DEFESA 15, **FORT** +5, **REF** +5, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 24

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Espada curta +8 (1d6+3, 19).

À DISTÂNCIA Adaga +5 (1d4+3, 19).

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, o chefe bandido causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

FOR 17, DES 14, CON 15, INT 11, SAB 12, CAR 10

PERÍCIAS Furtividade +6, Intimidação +5.

EQUIPAMENTO Adaga, couro batido, espada curta. **TESOURO** Padrão.

CAPANGA

ND 1/2

Muito músculo e pouco cérebro fazem destes rufiões bons guarda-costas para chefes de grandes bandos ou líderes de guildas criminosas. Alguns “capangas” possuem empregos legítimos, normalmente como segurança de tavernas e outros ambientes em que confusões sejam comuns. Essa ficha também pode representar estivadores e outros tipos durões.

Humano 3, Médio

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 14, **FORT** +4, **REF** +2, **VON** +0

PONTOS DE VIDA 15

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Tacape +7 (1d10+4) ou desarmado +7 (1d6+4).

AGRESSOR Na primeira vez que o capanga usar a ação atacar na cena, pode fazer um ataque desarmado adicional (assim, pode fazer um ataque de tacape e um ataque desarmado ou dois ataques desarmados).

COAGIR O capanga usa Força no lugar de Carisma em testes de Intimidação (já contabilizado).

FOR 18, DES 12, CON 16, INT 8, SAB 9, CAR 8

PERÍCIAS Intimidação +7.

EQUIPAMENTO Couro batido, tacape. **TESOURO** Metade.

SAQUEADOR

ND 1

Mais perigosos que simples bandidos, saqueadores não se contentam em esperar por viajantes incautos em estradas desertas. Reúnem-se em bandos e atacam caravanas ou mesmo fazendas, aldeias e outras pequenas comunidades. São mais audaciosos que bandidos comuns, não raras vezes caçoando do infortúnio de suas vítimas.

Humano 5, Médio

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +1

DEFESA 15, **FORT** +6, **REF** +3, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 20

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Machado de guerra +8 (1d12+9, x3).

SADISMO Se uma criatura em alcance curto for reduzida a 0 PV ou menos, o saqueador recebe +2 em testes de ataque até o fim do seu próximo turno. Esta habilidade se ativa mesmo que a criatura seja aliada do saqueador!

FOR 19, DES 12, CON 14, INT 9, SAB 9, CAR 7

EQUIPAMENTO Brunea, machado de guerra. **TESOURO** Metade.

PUNGUISTA

ND 1/2

Um ladrão típico, que infesta as praças e becos de grandes cidades. Seu modo de “trabalho” é furtar sua vítima e desaparecer antes que ela perceba. Se for visto, tentará fugir.

Goblin 3, Pequeno

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro

DEFESA 14, **FORT** +3, **REF** +5, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 6

DESLOCAMENTO 12m (8q), escalada 12m (8q)

CORPO A CORPO Adaga +5 (1d4, 19).

FOR 10, DES 19, CON 10, INT 14, SAB 10, CAR 6

PERÍCIAS Acrobacia +7, Atletismo +5, Furtividade +9, Ladinagem +7.

EQUIPAMENTO Adaga. **TESOURO** Metade.

ESCRAVAGISTA

ND 2

Embora o Império de Tauron já não pratique mais esta prática abominável, o flagelo da escravidão ainda existe em Arton. Seja a mando de cidadãos corruptos de Tapista que não mudaram seus costumes, seja a mando de outros vilões, minotauros escravagistas ainda podem ser encontrados espreitando aldeias para capturar inocentes, guardando alojamentos ou mercados de escravos ou escoltando prisioneiros até seus novos mestres.

Minotauro 8, Médio

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** +8, faro

DEFESA 17, **FORT** +11, **REF** +5, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 40

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Tridente +13 (1d8+5) e chifres +13 (1d6+5).

À DISTÂNCIA Rede +9 (enredar).

ALGEMAR (COMPLETA) O escravagista tenta algemar uma criatura adjacente. Para ser alvo desta habilidade, a criatura deve ser Grande ou menor e estar enredada, agarrada ou imóvel. O escravagista e a vítima fazem um teste de manobra. Se o escravagista vencer, algema a criatura, que fica sem poder usar ambas as mãos até se soltar das algemas (veja “algemas”, em *Tormenta20*, p. 150).

ENREDAR Se acertar a rede em uma criatura Grande ou menor, ela fica enredada (veja “rede”, em *Tormenta20*, p. 146).

MEDO DE ALTURA Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o escravagista fica abalado.

VALENTÃO O escravagista recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, enredados, flanqueados ou indefesos.

FOR 20, DES 12, CON 16, INT 8, SAB 10, CAR 10

PERÍCIAS Intimidação +8.

EQUIPAMENTO Algemas, escudo leve, gibão de peles, rede, tridente. **TESOURO** Metade.

PIRATA

ND 1

Nos mares e rios de Arton, piratas assumem o papel dos bandidos e saqueadores. Atuam em duplas ou pequenos grupos nas cidades costeiras ou em grandes bandos tripulando navios.

Humano 5, Médio

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +2

DEFESA 16, **FORT** +3, **REF** +8, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 15

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Cimitarra +8 (1d6+4, 18).

CORRER PELO CORDAME (COMPLETA) O pirata percorre até seu deslocamento, ignorando terreno difícil, e faz um ataque corpo a corpo com +2 no teste de ataque e +1d6 na rolagem de dano.

FOR 11, DES 18, CON 12, INT 10, SAB 10, CAR 8

PERÍCIAS Acrobacia +8, Atletismo +4.

EQUIPAMENTO Armadura de couro, cimitarra. **TESOURO** Padrão.

CAPITÃO PIRATA

ND 7

Apenas os piratas mais sagazes, audaciosos ou sanguinários ousam comandar um navio tripulado por um bando de cortadores de gargantas. Esses bandidos perigosos são mais do que capazes de enfrentar heróis em duelos. Embora, é claro, prefiram atacá-los pelas costas e em superioridade numérica...

Osteon 16, Médio

INICIATIVA +22, **PERCEPÇÃO** +9, visão no escuro

DEFESA 28, **FORT** +11, **REF** +22, **VON** +15, resistência a corte, frio e perfuração 5

PONTOS DE VIDA 162

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Cimitarra x2 +20 (1d6+12 mais 2d6 de ácido e -2 em testes de perícia, 17).

À DISTÂNCIA Pistola +20 (2d6+10, 19/x3).

ELITE O capitão pirata recebe +50 PV (já contabilizado).

SALMOURA Uma criatura atingida por um ataque corpo a corpo do capitão pirata sofre 2d6 pontos de dano de ácido e uma penalidade de -2 em testes de perícia até o fim do próximo turno dela (já contabilizados).

SAQUE RÁPIDO O capitão pirata pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.

TERROR DOS MARES (MOVIMENTO) O capitão pirata enumera suas façanhas nos mares de Arton. Criaturas em alcance médio ficam abaladas até o fim da cena (Vontade CD 21 reduz a duração para 1 rodada). Esta habilidade pode ser usada uma vez por cena.

FOR 12, DES 22, CON 16, INT 12, SAB 12, CAR 16

PERÍCIAS Acrobacia +18, Atletismo +15, Pilotagem +20, Intimidação +17.

EQUIPAMENTO Cimitarra cruel precisa, couraça sob medida, pistola atroz, munição x10. **TESOURO** Dobro.

CHARLATÃO

ND 1/2

O típico “trambiqueiro” — falsificador, vigarista, trapaceiro ou mercador ambulante de elixires “milagrosos” e outros produtos de origem duvidosa. Quase sempre acompanhado por dois bandidos ou capangas. Use esta ficha para quaisquer criminosos que possam enganar os personagens.

Hynne 7, Pequeno

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +2

DEFESA 13, **FORT** +2, **REF** +6, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 7

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Adaga +6 (1d4-1, 19).

À DISTÂNCIA Funda +10 (1d6+2).

APARÊNCIA INOFENSIVA (REAÇÃO) A primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar o charlatão em uma cena perde sua ação (Vontade CD 17 evita).

ENGAMBELAR (COMPLETA) O charlatão conquista a simpatia das pessoas ao seu redor. Isso funciona como a magia *Enfeitiçar*, mas afeta todos os humanoides em alcance curto (Vontade CD 17 evita).

SORTE SALVADORA (REAÇÃO) Quando faz um teste de resistência, o charlatão pode rolar novamente o teste.

FOR 8, DES 16, CON 8, INT 13, SAB 9, CAR 18

PERÍCIAS Atletismo +6, Diplomacia +11, Enganação +17, Furtividade +12, Jogatina +11, Ladinagem +12.

EQUIPAMENTO Adaga, balas x20, colar cravejado de gemas (+2 em Enganação), funda, kit de ladrão, *poção de curar ferimentos* (2d8+2), *poção falsa*. **TESOURO** Padrão.

ASSASSINO

ND 3

Hábeis com armas e táticas furtivas, estes matadores de sangue frio são tipicamente contratados por dinheiro. Podem agir acompanhados por capangas ou saqueadores, ou atuar como guarda-costas para nobres e chefes de guildas.

Humano 8, Médio

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +4

DEFESA 19, **FORT** +7, **REF** +14, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 40

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO 2 espadas curtas +12 (1d6+4 mais veneno de naja, 19).

À DISTÂNCIA Adaga +12 (1d4+4 mais veneno de naja, 19).

ASSASSINAR (MOVIMENTO) O assassino analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados.

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, o assassino causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

EVASÃO Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o assassino não sofre dano algum se passar.

VENENO DE NAJA 1d12 pontos de dano de veneno por 1d4 rodadas (Fortitude CD 20 reduz à metade)

FOR 10, DES 18, CON 16, INT 14, SAB 11, CAR 8

PERÍCIAS Atletismo +8, Enganação +7, Furtividade +12, Ladinagem +12, Ofício (alquimia) +10.

EQUIPAMENTO Adaga, couro batido ajustado, espada curta x2, kit de ladrão, veneno de naja x3. **TESOURO** Padrão.

MESTRE ASSASSINO

ND 9

Este costuma ser o melhor assassino que o dinheiro pode pagar. Alguns, no entanto, não trabalham por moedas; seguem algum código pessoal, são devotos de deuses cruéis ou apenas alimentam algum prazer cruel em tirar vidas. Pode também ser o líder de uma guilda de assassinos.

Elfo 15, Médio

INICIATIVA +19, **PERCEPÇÃO** +16, visão na penumbra

DEFESA 23, **FORT** +10, **REF** +21, **VON** +8

PONTOS DE VIDA 125

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO 2 cimitarras +20 (1d6+10 mais veneno, 17).

À DISTÂNCIA Besta pesada +20 (3d6+6 mais veneno, 19).

ASSASSINAR (MOVIMENTO) O mestre assassino analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados.

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, o mestre assassino causa +8d8 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance médio (graças a mira telescópica de sua besta), contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

DANÇA DA MORTE (MOVIMENTO) O mestre assassino se movimenta com tanta velocidade que desaparece da visão. Ele fica invisível por 1d4+1 rodadas. Esta habilidade pode ser usada uma vez por cena.

ELITE O mestre assassino recebe +50 PV (já contabilizado).

EVASÃO APRIMORADA Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o mestre assassino não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar.

MÃO NA BOCA O mestre assassino recebe +2 em testes de agarrar (bônus total +21). Quando faz um ataque furtivo contra uma criatura desprevenida, ele pode guardar uma arma e fazer um teste de agarrar como uma ação livre. Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada.

VENENO MORTE LÍQUIDA 2d12 pontos de dano de veneno por 1d4+1 rodadas (Fortitude CD 25 reduz à metade).

FOR 10, DES 22, CON 16, INT 18, SAB 12, CAR 10

PERÍCIAS Atletismo +13, Enganação +13, Furtividade +17, Ladinagem +17, Ofício (alquimia) +17.

EQUIPAMENTO Adaga, besta pesada certa com mira telescópica, cimitarra certa x2, couraça sob medida, kit de ladrão, veneno morte líquida x5, virote de adamantite x10. **TESOURO** Padrão.

A LEI

Desde guardas sonolentos em um pequeno burgo remoto onde nada acontece, até a milícia altamente organizada de uma metrópole como Valkaria, agentes da lei fazem seu melhor para proteger os inocentes e deter criminosos. Podem ser aliados bem-vindos ou adversários inconvenientes, dependendo das atitudes dos aventureiros.

GUARDA DE CIDADE ND 1/3

Guardas são soldados que atuam dentro de vilas e cidades, mantendo a lei e a ordem. Seu papel é proteger as muralhas e portões contra ameaças externas, mas também evitar crime e violência entre os cidadãos. Atuam em duplas ou em pequenos grupos liderados por um sargento da guarda.

Humano 2, Médio

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 15, **FORT** +5, **REF** +2, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 8

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Maça +5 (1d8+2)

FOR 15, DES 12, CON 14, INT 9, SAB 10, CAR 9

PERÍCIAS Atletismo +5.

EQUIPAMENTO Apito, couro batido, escudo leve, maça.

TESOURO Nenhum.

SARGENTO DA GUARDA ND 1

Responsável por delegar tarefas aos guardas, e também liderar grupos para lidar com problemas maiores. Dois ou mais sargentos também podem atuar como ajudantes para o capitão da guarda.

Humano 7, Médio

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +5

DEFESA 18, **FORT** +9, **REF** +4, **VON** +3

PONTOS DE VIDA 28

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Maça +10 (1d8+3).

À DISTÂNCIA Besta leve +8 (1d8, 19).

ORDENS (MOVIMENTO) O sargento grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena.

FOR 17, DES 12, CON 14, INT 9, SAB 10, CAR 13

PERÍCIAS Atletismo +10.

EQUIPAMENTO Apito, besta leve, cota de malha, escudo pesado, maça, virotes x10. **TESOURO** Metade.

CAPITÃO DA GUARDA ND 6

O oficial mais graduado na força policial local, respondendo apenas ao burgomestre ou barão. Muitas vezes trata-se de um aventureiro veterano.

Anão 15, Médio

INICIATIVA +13, **PERCEPÇÃO** +15, visão no escuro

DEFESA 27, **FORT** +20, **REF** +9, **VON** +17, resistência a dano 5

PONTOS DE VIDA 122

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Machado anão x2 +20 (1d10+10, x3).

À DISTÂNCIA Besta pesada +13 (1d12+2, 19).

MEXA-SE, SOLDADO (MOVIMENTO) O capitão dá um comando a um aliado em alcance médio, que pode fazer uma ação padrão imediatamente.

ORDENS (MOVIMENTO) O capitão grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

VETERANO O capitão da guarda recebe resistência a dano 5.

FOR 18, DES 10, CON 20, INT 10, SAB 14, CAR 13

PERÍCIAS Atletismo +17, Guerra +13, Intuição +15.

EQUIPAMENTO Apito, besta pesada atroz, escudo pesado, machado anão certo cruel, meia armadura reforçada. **TESOURO** Padrão.

GUARDA PALACIANO ND 3

Um guarda de elite, encarregado de proteger as muralhas, entradas e áreas externas do castelo. Pequenos grupos podem ser destacados para missões especiais, como lidar com aventureiros, sob o comando de um guarda-costas real (veja "A Corte").

Humano 8, Médio

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +10

DEFESA 26, **FORT** +13, **REF** +6, **VON** +12

PONTOS DE VIDA 40

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Espada longa x2 +13 (1d8+9, 19).

À DISTÂNCIA Besta pesada +13 (1d12+4, 19).

DISPARO MIRADO O guarda palaciano aplica seu modificador de Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ataques à distância (já contabilizado) e pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem -5 no teste de ataque.

FOR 18, DES 10, CON 16, INT 10, SAB 14, CAR 9

PERÍCIAS Intuição +10.

EQUIPAMENTO Besta pesada certa, escudo pesado, espada longa certa, meia armadura, virotes x10. **TESOURO** Metade.

BESTEIRO VETERANO ND 1

Esses guardas especializados atuam nas muralhas de grandes cidades ou nas torres de castelos. Um pelotão desses besteiros pode abater até mesmo monstros como wyverns... ou aventureiros imprudentes.

Humano 6, Médio

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +6

DEFESA 18, **FORT** +6, **REF** +6, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 18

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Espada longa +5 (1d8, 19).

À DISTÂNCIA Besta pesada +10 (1d12+5, 19).

BESTEIRO TREINADO O besteiro pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade padrão de -5 no teste de ataque. Além disso, pode recarregar sua besta pesada como uma ação de movimento.

FOR 11, DES 16, CON 13, INT 10, SAB 12, CAR 9

EQUIPAMENTO Besta pesada, couraça, espada longa, virotes x10. **TESOURO** Metade.

MILÍCIA DE VALKARIA ND 2

Na maior metrópole do mundo, os defensores da lei estão em patamar superior às demais cidades. Têm treinamento exemplar, usam equipamentos de melhor qualidade. Diz-se também que recebem apoio mágico — a descrição e localização de um suspeito alcança todos os guardas em instantes.

Humano 6, Médio

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +8

DEFESA 19, **FORT** +6, **REF** +4, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 18

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Espada longa +10 (1d8+3, 19)

GUARDIÃO URBANO Acostumada a lidar com o caos da grande cidade, a milícia de Valkaria recebe +2 em testes de ataque, Atletismo, Intuição e Percepção em ambientes urbanos (já contabilizados).

MANTER A ORDEM Treinada para neutralizar malfeitores sem violência, a milícia de Valkaria recebe +2 para agarrar, derrubar ou desarmar.

FOR 16, DES 12, CON 13, INT 10, SAB 12, CAR 10

PERÍCIAS Atletismo +10, Intuição +8.

EQUIPAMENTO Algemas, apito, cota de malha, espada longa, escudo leve, lampião. **TESOURO** Metade.

MILÍCIA ARCANA ND 4

Presentes principalmente em Vectora, mas também em Valkaria e outras grandes cidades, milícia arcana é um termo comum para magos de combate atuando como guardas urbanos. São destacados para auxiliar outros guardas contra ameaças não mundanas, ou acompanhar capitães em investigações.

Em combate, a milícia arcana lança *Amarras Etéreas* para prender seus inimigos. Caso eles resistam, muda para *Seta Infalível* (gastando 5 PM para um dano de 3d8+6). Caso seus pontos de mana estejam terminando, lança *Arma Mágica* gastando 5 PM. Com isso, seu ataque corpo a corpo muda para espada longa +14 (1d8+9 mais 1d6 de fogo e 1d6 de frio).

Humano 11, Médio

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +10

DEFESA 18, **FORT** +11, **REF** +8, **VON** +10, imunidade a encantamento e ilusão

PONTOS DE VIDA 44

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 25

CORPO A CORPO Espada longa +12 (1d8+7, 19).

ARCANO DE BATALHA A milícia arcana soma seu bônus de Inteligência (+3) nas rolagens de dano para magias.

MAGIAS 1º — *Arma Mágica*, *Queda Suave*, *Seta Infalível*, *Sono*, *Visão Mística*; 2º — *Amarras Etéreas*, *Dissipar Magia*. CD 18.

UNIFORME MÍSTICO O uniforme da milícia arcana é um robe pesado e rígido, que geralmente ostenta o símbolo da cidade. Ele conta como uma armadura leve que fornece +5 em Defesa e penalidade de armadura -4, mas não atrapalha na conjuração de magias.

FOR 14, DES 16, CON 14, INT 17, SAB 12, CAR 8

PERÍCIAS Misticismo +12.

EQUIPAMENTO Espada longa certa, uniforme místico. **TESOURO** Padrão.

GOLEM GUARDIÃO ND 6

Este construto rudimentar, pouco mais que uma armadura animada, é encontrado em castelos e grandes cidades, onde é usado para enfrentar invasores poderosos demais para soldados humanos. Runas de adivinhação gravadas no chassi deste golem tornam-no muito eficaz em detectar inimigos.

Construto 15, Grande

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +14, visão no escuro

DEFESA 25, **FORT** +12, **REF** +6, **VON** +8, resistência a dano 10

PONTOS DE VIDA 150

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO 2 pancadas +22 (1d10+14 mais 2d6 de eletricidade).

PANCADA ATORDOANTE Uma criatura atingida pela pancada do golem deve fazer um teste de Fortitude (CD 26). Se falhar, fica atordoada por uma rodada. Uma mesma criatura só pode sofrer esta habilidade uma vez por cena.

RAIO (PADRÃO) O golem dispara um raio em uma criatura em alcance médio. A criatura sofre 10d6 pontos de dano de eletricidade e fica atordoada por uma rodada (Ref CD 22 reduz à metade e evita a condição).

RUNAS DIVINATÓRIAS (MOVIMENTO) O golem guardião fica sob efeito de *Visão da Verdade* até o fim da cena.

FOR 28, DES 8, CON 20, INT -, SAB 12, CAR 1

TESOURO Nenhum.

TEMPLO

Embora grande parte dos devotos não responda a ninguém exceto aos próprios deuses, algumas igrejas estão entre as maiores organizações de Arton. Cultos como os de Valkaria, Khalmyr e Tanna-Toh possuem templos grandiosos como castelos, sediando sua própria burocracia — e intrigas.

Todas as fichas desta seção possuem a habilidade Devoto, recebendo um Poder Concedido de sua divindade a sua escolha.

ACÓLITO

ND 1/3

Devotos sem poderes divinos, acólitos formam a maior parte dos membros de uma igreja. Atuam como assistentes de sacerdotes e guardas de templo.

Humano 3, Médio

INICIATIVA +0, **PERCEPÇÃO** +5

DEFESA 10, **FORT** +5, **REF** +0, **VON** +5

PONTOS DE VIDA 12

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Maça +5 (1d8+2).

PRECE (MOVIMENTO) Impulsionado pela fé, o acólito recebe +1d6 em seu próximo teste de perícia. Esta habilidade pode ser usada uma vez por cena.

FOR 14, DES 8, CON 14, INT 10, SAB 14, CAR 11

PERÍCIAS Religião +5.

EQUIPAMENTO Maça, símbolo sagrado, túnica eclesiástica (conta como armadura acolchoada). **TESOURO** Nenhum.

SACERDOTE

ND 2

Responsável por um pequeno templo ou conselheiro de um burgomestre ou nobre menor. Embora tenha menos poderes que um clérigo aventureiro, pode acudir heróis em necessidade.

Humano 7, Médio

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +6

DEFESA 12, **FORT** +6, **REF** +4, **VON** +12

PONTOS DE VIDA 21

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 17

CORPO A CORPO bordão +3 (1d6).

AUTORIDADE ECLESIASTICA O sacerdote recebe +5 em Diplomacia e Intimidação com devotos de sua divindade.

DEFESAS DO TEMPLO (MOVIMENTO, 2 PM) O sacerdote evoca as defesas divinas do templo. Isso funciona como a magia *Arma Espiritual*, mas também concede +5 em Defesa para o sacerdote. O sacerdote só pode usar esta habilidade dentro dos limites de seu templo.

MAGIAS 1º — *Abençoar Alimentos, Comando, Consagrar, Curar Ferimentos, Santuário*; 2º — *Augúrio*. CD 18.

PARÓQUIA Enquanto estiver em seu templo, o sacerdote recebe +2 em Defesa e testes de resistência e a CD para resistir às suas magias aumenta em +2 (já contabilizado).

FOR 10, DES 8, CON 12, INT 14, SAB 17, CAR 16

PERÍCIAS Conhecimento +9, Cura +10, Diplomacia +10, Misticismo +9, Religião +10.

EQUIPAMENTO Bordão, símbolo sagrado, túnica eclesiástica (conta como armadura acolchoada). **TESOURO** Padrão.

ALTO SACERDOTE

ND 8

Uma autoridade da fé, provavelmente o clérigo mais poderoso de sua cidade. Sempre ocupado com assuntos administrativos da igreja, será difícil conseguir uma audiência com ele. Em combate, pode lançar *Escudo da Fé* por 15 PM para receber Defesa +9.

Humano 15, Médio

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +12

DEFESA 16, **FORT** +12, **REF** +8, **VON** +20

PONTOS DE VIDA 75

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 50

CORPO A CORPO *Báculo da fé* +18 (1d6+5 mais 1d6 de energia).

AUTORIDADE ECLESIASTICA O alto sacerdote recebe +5 em Diplomacia e Intimidação com devotos de sua divindade.

DEFESAS DO TEMPLO (MOVIMENTO, 2 PM) O alto sacerdote evoca as defesas divinas do templo. Isso funciona como a magia *Arma Espiritual*, mas também concede +5 em Defesa para o sacerdote. O alto sacerdote só pode usar esta habilidade dentro dos limites de seu templo.

FORÇA DA FÉ (REAÇÃO, 2 PM) Uma vez por cena, quando recebe dano que o deixaria abaixo de 1 PV, o alto sacerdote pode ignorar esse dano.

MAGIAS 1º — *Abençoar Alimentos, Comando, Consagrar, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Santuário, Visão Mística*; 2º — *Augúrio, Coluna de Chamas, Dissipar Magia, Purificação*; 3º — *Banimento, Missão Divina, Selo de Mana, Servo Divino*; 4º — *Conceder Milagre*. CD 24.

PARÓQUIA Enquanto estiver em seu templo, o sacerdote recebe +2 em Defesa e testes de resistência e a CD para resistir às suas magias aumenta em +2 (já contabilizado).

FOR 12, DES 8, CON 16, INT 16, SAB 20, CAR 18

PERÍCIAS Conhecimento +16, Cura +18, Diplomacia +17, Intuição +18, Misticismo +16, Religião +18.

EQUIPAMENTO *Báculo da fé (bordão banhado a ouro magnífico que causa +1d6 pontos de dano da energia canalizada pela divindade do alto sacerdote), batina consagrada (armadura acolchoada guardiã refletora), símbolo sagrado.* **TESOURO** Bom.

A CORTE

Enquanto o povo comum enfrenta vidas duras e simples, aqueles que habitam os castelos e palácios lidam com uma realidade muito diferente. Este é um mundo de conforto, protegido da natureza, de bandidos e de monstros — mas também um mundo de política e intriga, onde uma palavra ou gesto errado pode levar sua família à ruína... Ou ao machado do carrasco.

CORTESÃO

ND 1

Cortesãos e damas palacianas são os membros de menor importância na corte. Enquanto alguns possuem cargos burocráticos ou diplomáticos, outros estão ali simplesmente porque agradam a alguém importante, entretendo (e bajulando) os nobres com conversas, músicas, jogos e danças.

Humano 8, Médio

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +5

DEFESA 15, **FORT** +5, **REF** +5, **VON** +9

PONTOS DE VIDA 24

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga +10 (1d4 mais veneno, 19).

DESPREZO O cortesão recebe +2 em Defesa e em testes de perícia contra criaturas inteligentes com Carisma menor que o dele.

VENENO DE CASCAVEL 1d12 pontos de dano de veneno (Fortitude CD 15 reduz à metade)

FOR 10, DES 13, CON 12, INT 12, SAB 12, CAR 18

PERÍCIAS Diplomacia +12, Intimidação +12, Intuição +9, Nobreza +9.

EQUIPAMENTO Adaga certa, traje de cortesão, veneno de cascavel. **TESOURO** Padrão.

BARÃO

ND 7

Antes de despertar a atenção de reis e generais, aventureiros medianos muitas vezes serão contratados por barões. Embora seja considerado um título de baixa nobreza, um barão tem várias propriedades rurais, seu próprio castelo e um bom número de guardas e cavaleiros.

Humano 16, Médio

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** +10

DEFESA 28, **FORT** +22, **REF** +11, **VON** +12, resistência a dano 10

PONTOS DE VIDA 112

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Espada bastarda x2 +22 (1d10+15, 19).

ESCUDO DA NOBREZA Enquanto estiver empunhando um escudo, o barão recebe +2 em testes de resistência e em Defesa e resistência a dano 5 (já contabilizados).

GUARDAS O barão está sempre acompanhado por dois guardas pessoais (use a ficha do guarda palaciano).

GUERRA DE PALAVRAS O barão recebe +5 em Diplomacia, Intuição e Nobreza.

FOR 18, DES 12, CON 18, INT 13, SAB 14, CAR 17

PERÍCIAS Diplomacia +22, Guerra +15, Intimidação +17, Intuição +21, Nobreza +20.

EQUIPAMENTO Armadura completa delicada de adamantite, escudo pesado reforçado, *espada bastarda atroz pungente formidável*. **TESOURO** Dobro.

GUARDA-COSTAS REAL

ND 8

Selecionado entre os melhores combatentes do reino, este guarda de elite traça armadura pesada e empunha uma arma mais pesada ainda. Pode ser encontrado nos pontos mais importantes de um castelo ou palácio, como a sala do tesouro e o quarto do regente.

Humano 16, Médio

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +16

DEFESA 28, **FORT** +21, **REF** +10, **VON** +18, resistência a dano 5

PONTOS DE VIDA 128

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Alabarda +18 (4d6+20, x4).

ANTECIPAR PERIGO Criaturas adjacentes ao guarda-costas real, incluindo ele próprio, nunca ficam desprevenidas nem surpreendidas.

GOLPE PUNITIVO (COMPLETA) O guarda-costas faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura que tenha atacado a ele ou a um aliado dele na cena. Ele rola dois dados para o teste de ataque e usa o melhor resultado, e recebe +5 na margem de ameaça.

RETALIAR (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando o guarda-costas real ou um aliado adjacente é alvo de um ataque corpo a corpo, ele pode fazer um ataque na criatura que o atacou.

ZELOSO (REAÇÃO) Uma vez por rodada, se um aliado adjacente for alvo de um ataque, o guarda-costas real pode se tornar o alvo do ataque, que então é resolvido normalmente.

FOR 22, DES 11, CON 20, INT 10, SAB 14, CAR 10

PERÍCIAS Intuição +16.

EQUIPAMENTO Alabarda aumentada atroz maciça de adamantite, armadura completa reforçada. **TESOURO** Padrão.

MAGO DA CORTE ND 10

Embora atue principalmente como conselheiro, este arcanista está sempre preparado para conjurar poderosos feitiços em defesa de seu regente, atuando em conjunto com os guarda-costas reais. Em combate, pode lançar *Armadura Arcana* por 17 PM para receber Defesa +12.

Humano 18, Médio

INICIATIVA +21, **PERCEPÇÃO** +22

DEFESA 18, **FORT** +12, **REF** +10, **VON** +17

PONTOS DE VIDA 140

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 79

CORPO A CORPO Bordão +15 (1d6).

ARCANO DE BATALHA O mago da corte soma seu bônus de Inteligência (+7) nas rolagens de dano para magias.

BIBLIOTECA MÁGICA (COMPLETA, 1 PM) Saca de seus robes um pergaminho de uma magia arcana de até 4º círculo.

ELITE O mago da corte recebe +50 PV (já contabilizado).

FORTEALCIMENTO ARCANO A CD para resistir às magias do mago da corte aumenta em +2 (já contabilizado).

MAGIA ACELERADA (LIVRE, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o mago da corte muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.

PRONTIDÃO ARCANO Recebe +5 em Defesa, Iniciativa e Percepção (já contabilizado) e nunca fica desprevenido.

MAGIAS 1º — *Armadura Arcana, Seta Infalível*; 2º — *Bola de Fogo, Campo de Força, Dissipar Magia, Invisibilidade*; 3º — *Globo de Invulnerabilidade, Muralha Elemental, Pele de Pedra, Teletransporte*; 4º — *Desintegrar*. CD 28.

FOR 10, DES 12, CON 16, INT 24, SAB 14, CAR 13

PERÍCIAS Conhecimento +22, Misticismo +22, Nobreza +22, Ofício (alquimia) +22.

EQUIPAMENTO *Anel de proteção*, bordão, essência de mana, poção de curar ferimentos (7d8+7 PV). **TESOURO** Dobro.

CAVALEIRO DA LUZ ND 5

Bastião do bem no Reinado, a Ordem da Luz é composta por cavaleiros devotos de Khalmyr, o Deus da Justiça. Não é raro encontrá-los caçando monstros ou protegendo lugares importantes.

Humano 13, Médio

INICIATIVA +10, **PERCEPÇÃO** +7

DEFESA 29 (31 na primeira rodada), **FORT** +15, **REF** +8, **VON** +13

PONTOS DE VIDA 65

DESLOCAMENTO 15m (10q)

CORPO A CORPO Espada bastarda +18 (1d10+9, 19) ou lança montada em investida +18 (1d8+9 mais 4d8, x3).

ATAQUE SUBJUGANTE O poderio e a tradição da Ordem da Luz são materializados na espada do cavaleiro. Quando ele acerta um ataque corpo a corpo em uma criatura, ela deve fazer um teste de Vontade (CD 19). Se falhar, ficará atordoada por uma rodada.

CARGA DE CAVALARIA Quando faz uma investida montada, o cavaleiro da Luz causa +2d8 pontos de dano (já contabilizado) e pode continuar se movendo depois do ataque.

MONTARIA ESPECIAL O cavaleiro da Luz possui um corcel especialmente treinado, que funciona como um aliado cavalo veterano (veja *Tormenta20*, página 248; já contabilizado).

FOR 18, DES 10, CON 17, INT 11, SAB 13, CAR 16

PERÍCIAS Cavalgar +10, Diplomacia +13, Guerra +10, Nobreza +10.

EQUIPAMENTO Armadura completa reforçada e polida, escudo pesado, espada bastarda pungente, lança montada.

TESOURO Padrão.

CAVALEIRO DA LUZ, VETERANO ND 9

Os líderes da Ordem dos Cavaleiros da Luz estão entre os maiores heróis do reino. Quando um deles é visto liderando um grupo de cavaleiros, por certo estão em missão de grande importância.

Humano 18, Médio

INICIATIVA +15, **PERCEPÇÃO** +11

DEFESA 38, **FORT** +25, **REF** +14, **VON** +22, resistência a dano 5

PONTOS DE VIDA 176

DESLOCAMENTO 15m (10q)

CORPO A CORPO *Lâmina da luz* x2 +22 (1d10+12, 19).

ALCUNHA (MOVIMENTO) Muitos cavaleiros da Luz veteranos são conhecidos por uma alcunha ou apelido — como “o Jovem Ciclone”, “o Cavaleiro da Nuvem Negra” ou “o Paquiderme Galante”. Esses cavaleiros se orgulham de suas alcunhas e podem usá-las para assustar ou impressionar os outros. Uma vez por cena, o cavaleiro da Luz veterano declara seu nome e alcunha, gerando o efeito da magia *Amedrontar* ou *Hipnotismo*, à escolha dele, em alvos de qualquer ND e em alcance curto (Von CD 23).

ARMADURA DA INTEGRIDADE O cavaleiro da Luz veterano soma seu bônus de Carisma em Defesa (já contabilizado).

ATAQUE SUBJUGANTE O poderio e a tradição da Ordem da Luz são materializados na espada do cavaleiro. Quando ele acerta um ataque corpo a corpo em uma criatura, ela deve fazer um teste de Vontade (CD 23). Se falhar, ficará atordoada por uma rodada.

CARGA DE CAVALARIA Quando faz uma investida montada, o cavaleiro da Luz veterano causa +2d8 pontos de dano e pode continuar se movendo depois do ataque.

ELITE O cavaleiro da Luz veterano recebe +50 PV (já contabilizado).

MONTARIA ESPECIAL O cavaleiro da Luz veterano possui um corcel especialmente treinado, que funciona como um aliado cavalo veterano (veja *Tormenta20*, página 246; já contabilizado).

FOR 20, DES 10, CON 20, INT 11, SAB 14, CAR 18

PERÍCIAS Cavalgar +15, Diplomacia +21, Guerra +15, Nobreza +15.

EQUIPAMENTO *armadura completa reforçada guardiã*, escudo pesado reforçado, *lâmina da luz*, túnica da Ordem da Luz (+2 em Diplomacia). **TESOURO** Padrão.

ANIMAIS

CÃO DE GUARDA ND 1/3

Esta ficha representa todas as raças de cães grandes. São usados por camponeses e guardas, para afugentar bandidos e monstros, ou por criaturas pequenas, como goblins e hynne, como montaria.

Animal 2, Médio

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +6, faro, visão na penumbra

DEFESA 14, **FORT** +5, **REF** +5, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 12

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Mordida +5 (1d6+2).

DERRUBAR (LIVRE) Se o cão de guarda acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus +5).

FOR 15, DES 15, CON 15, INT 2, SAB 12, CAR 6

PERÍCIAS Sobrevivência +6.

CAVALO DE GUERRA ND 1

Um cavalo robusto e treinado para não se assustar em situações de combate. Para um cavalo comum, reduza o nível para 3 e a Força para 16.

Animal 4, Grande

INICIATIVA +3 **PERCEPÇÃO** +5, faro, visão na penumbra

DEFESA 13, **FORT** +6, **REF** +5, **VON** +3

PONTOS DE VIDA 24

DESLOCAMENTO 15m (10q)

CORPO A CORPO Cascos +9 (1d8+5).

FOR 20, DES 13, CON 15, INT 2, SAB 13, CAR 6

PERÍCIAS Atletismo +9.

CROCODILO ND 2

Répteis predadores, crocodilos se escondem na água para apanhar quaisquer criaturas que se aproximem para beber. Quando uma vítima se aproxima, o crocodilo a agarra com sua mordida e tenta arrastá-la para a água. Lá, tenta afogar a vítima ou gira rapidamente seu próprio corpo, para despedaçá-la.

Animal 7, Grande

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +4, visão na penumbra

DEFESA 17, **FORT** +11, **REF** +8, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 56

DESLOCAMENTO 6m (4q), natação 9m (6q)

CORPO A CORPO Mordida +14 (1d8+7) e cauda +14 (1d6+7).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Se o crocodilo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +16).

GIRO DA MORTE Se o crocodilo estiver agarrando uma criatura dentro d'água e usar a manobra agarrar novamente para causar dano, causa +2d8 pontos de dano.

FOR 25, DES 12, CON 19, INT 1, SAB 12, CAR 2

PERÍCIAS Furtividade +6.

TESOURO Couro de crocodilo (CD para extrair 17, T\$ 20).

FALCÃO ND 1/3

Aves de rapina podem ser treinadas por nobres e caçadores para abater pequenos animais, por esporte ou sobrevivência. Também podem ser familiares para conjuradores ou, em estado selvagem, atacar pessoas que se aproximam demais de seus ninhos.

Animal 1, Minúsculo

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +9, visão na penumbra

DEFESA 13, **FORT** +2, **REF** +5, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 4

DESLOCAMENTO 3m (2q), voo 18m (12q)

CORPO A CORPO Garras +5 (1d3+3).

MERGULHO O falcão pode continuar se movendo no mesmo sentido após atacar durante uma investida alada.

FOR 6, DES 17, CON 10, INT 2, SAB 14, CAR 6

LEÃO ND 2

Estes predadores existem em estado selvagem na Grande Savana, onde caçam em bandos formados por um leão e seu harém de leoas. Alguns bárbaros os utilizam como montarias ou bestas de guerra. São também feras de arena tradicionais nos anfiteatros do Império de Tauron. Esta ficha pode representar outros grandes felinos, como onças (reduza o nível para 6 e a Força para 19) e tigres (aumente o nível para 8 e a Força para 23).

Animal 7, Grande

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +8, faro, visão na penumbra

DEFESA 16, **FORT** +10, **REF** +10, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 49

DESLOCAMENTO 15m (10q)

CORPO A CORPO Mordida +12 (1d8+5) e 2 garras +12 (1d6+5).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Se o leão acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (bônus +14).

BOTE (COMPLETA) O leão faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo personagem.

FOR 21, DES 17, CON 17, INT 2, SAB 12, CAR 6

PERÍCIAS Furtividade +8.

JAVALI

ND 1/2

Este porco selvagem de corpo robusto e peludo tem cabeça grande, com presas proeminentes e afiadas. É caçado por nobres do Reinado — mas sua ferocidade faz com que, às vezes, o dia seja da caça, e não do caçador.

Animal 3, Médio

INICIATIVA +1, **PERCEPÇÃO** +4, faro, visão na penumbra

DEFESA 14, **FORT** +6, **REF** +3, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 21

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Mordida +5 (1d8+2).

FEROCIDADE Se o javali sofrer dano, recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim de seu próximo turno.

FOR 15, DES 10, CON 17, INT 2, SAB 12, CAR 4

TROBO

ND 1/2

Estas enormes aves, também chamadas de pássaros-touros, são parecidas com avestruzes com chifres, couro e cascos de búfalo. Não têm asas. Possuem poucas penas, que servem apenas como ornamentação. Muito dóceis, trobos são usados em áreas rurais como animais de carga e tração.

Animal 4, Grande

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +5, visão na penumbra

DEFESA 14, **FORT** +5, **REF** +6, **VON** +3, resistência a magia +5

PONTOS DE VIDA 20

DESLOCAMENTO 15m (10q)

CORPO A CORPO Mordida +6 (1d8+4).

FOR 18, DES 14, CON 13, INT 2, SAB 12, CAR 6

URSO

ND 3

Mesmo neste mundo de monstros e dragões, um urso pode ser uma criatura perigosa. Esses predadores são muito fortes e mais rápidos do que parecem. Em estado selvagem, caçam sozinhos ou em casais. Podem ser domesticados como montarias, bestas de guerra, feras de arena, animais de circo ou apenas mascotes exóticas.

Animal 8, Grande

INICIATIVA +5 **PERCEPÇÃO** +9, faro, visão na penumbra

DEFESA 15, **FORT** +13, **REF** +9, **VON** +5

PONTOS DE VIDA 72

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Mordida +16 (1d8+8) e 2 garras +16 (1d6+8).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Se o urso acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +18).

FOR 27, DES 13, CON 21, INT 2, SAB 12, CAR 6

PERÍCIAS Atletismo +16.

NPCs de Outras Raças

A maioria dos NPCs genéricos deste livro é humana, mas Arton é um mundo colorido, diverso, repleto de seres de outras raças.

A seguir, estão ajustes que você pode aplicar nas fichas para substituir as raças delas.

Esses ajustes têm como objetivo representar as características mais distintas de cada raça e permitir que você altere as fichas com pouco trabalho, e não são completamente fiéis às regras das raças de *Tormenta20*.

ANÃO. Con +2, Des -2, Def -1, Fort +1, Ref -1, +2 PV/nível, muda deslocamento para 6m e arma corpo a corpo para machado anão, +1 em ataque com o machado.

DAHLLAN. Sab +2, Int -2, Percepção +1, Von +1, recebe Empatia Selvagem e uma vez por cena pode lançar *Controlar Plantas*.

ELFO. Int +2, Con -2, Percepção +2, Fort -1, -1 PV/nível, deslocamento +3m.

GOBLIN. Des +2, Car -2, tamanho Pequeno, Iniciativa +1, Def +1, Fort +2, Ref +1, recebe Visão no Escuro, recebe deslocamento de escalada igual ao deslocamento terrestre.

HYNNE. Des +2, For -2, tamanho Pequeno, Iniciativa +1, Def +1, Ref +1, deslocamento -3m, -1 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, recebe um ataque à distância de funda.

HUMANO. Para transformar um NPC de outra raça em humano, simplesmente “desaplique” os ajustes da raça dele.

MINOTAURO. For +2, Sab -2, Def +1, Von -1, recebe um ataque de chifres (bônus de ataque igual aos ataques já existentes, dano igual a 1d6+mod. For), +1 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, recebe Faro e Medo de Altura.

LEFOU. Car -2, recebe +2 em uma perícia ou um poder da Tormenta à sua escolha.

QAREEN. Car +2, Sab -2, Percepção -1, Von -1, recebe Tatuagem Mística (uma vez por cena, pode lançar uma magia específica de 1º círculo).

LENDAS DE ARTON

Esta seção traz os históricos e fichas dos oito personagens famosos escolhidos através de votação pelos apoiadores da campanha #Tormenta20. Todos são “lendas de Arton”, tendo aparecido em obras oficiais do universo *Tormenta* — livros, quadrinhos ou mesas de RPG canônicas. As obras em que cada personagem aparece são indicadas após o nome dele.

ATENÇÃO! Os históricos dos personagens podem conter *spoilers* das obras em que eles aparecem.

CORONEL BARBA BRANCA

LEDD

Coronel Barba Branca é um soldado yudeniano, filho adotivo de Brehme, um capitão do exército, sediado na cidade de Warton.

Nada seria estranho em sua história se não fosse por um detalhe: Barba Branca tem as feições de um gato. Embora a origem desta particularidade seja sussurrada em especulações nos cantos dos quartéis, ninguém sabe a verdadeira resposta para este mistério. Alguns acham que ele pode ter sido trazido da ilha de Moreania, outros especulam que o coronel tenha sido alvo de uma maldição ainda jovem, mas ninguém sabe a verdade. Nem mesmo o próprio Barba Branca. Em seu comportamento, o coronel é tão humano quanto qualquer outro, e espera ser tratado assim por todos.

Criado dentro da mais tradicional disciplina militar, ouvindo os feitos de heróis locais, Barba Branca cresceu rapidamente dentro das fileiras, e teria conseguido alcançar posto maior, não fosse o preconceito velado de seus pares. Warton era o berço secreto do movimento purista, um grupo descontente com a ascensão de Shivara, suas políticas igualitárias e o suposto sufocamento das verdadeiras raízes yudenianas. Assim, pelas ordens do General Klinsmann, Barba Branca foi transferido para o comando de Hardof, a prisão mais segura e terrível de Arton. Um carcereiro em sua própria prisão.

Embora não fosse sua vontade, Barba Branca encarou a função com seriedade, e pretende garantir

que a reputação da prisão jamais seja manchada. Até hoje ninguém escapou do lugar.

Barba Branca carrega um senso de justiça capaz de rivalizar com o dos devotos de Khalmyr mais ferrenhos. Sua luta interna é para que isso jamais interfira com os ideais da pátria yudeniana, extremamente preciosos para si. Até por ser quem é, Barba Branca faz o possível para não estimular ou participar das práticas racistas enraizadas no exército e no povo do reino, simpatizando com a ala branda surgida depois das reformas implementadas por Shivara.

Por tudo isso o coronel sabe que está constantemente sob a mira de Klinsmann e seus asseclas, e que qualquer vacilo pode significar seu fim.

BARBA BRANCA

ND 10

Humanoide (raça desconhecida) 18, Médio

INICIATIVA +20, **PERCEPÇÃO** +17

DEFESA 31 (33 na primeira rodada), **FORT** +21, **REF** +22, **VON** +17

PONTOS DE VIDA 180

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Espada bastarda x2 +31 (1d12+26, 18).

BLOQUEIO BRUTAL (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, Barba Branca pode fazer uma rolagem de dano e subtrair o resultado desta rolagem do dano causado pelo ataque.

CORONEL DE YUDEN Barba Branca é um militar de carreira, tendo galgado posições na hierarquia do Exército com uma Nação até chegar ao posto de coronel. Ele recebe +54 PV, +8 em Defesa, testes de ataque e rolagens de dano e, quando usa a ação atacar, pode fazer um ataque adicional (já contabilizado).

VOZ DE COMANDO (MOVIMENTO) Barba Branca grita ordens que fazem seus subordinados darem tudo de si — ao mesmo tempo que fazem seus inimigos hesitarem. Esta habilidade afeta todas as criaturas em alcance médio. Aliados de Barba Branca recebem +2 em testes de perícia e rolagens de dano até o fim da cena. Já os inimigos ficam pasmos por uma rodada (Von CD 22 anula; um inimigo só pode ser afetado por esta habilidade uma vez por dia).

FOR 22, DES 21, CON 19, INT 15, SAB 14, CAR 16

PERÍCIAS Atletismo +21, Cavalgar +20, Diplomacia +18, Guerra +17, Intimidação +18, Nobreza +17.

EQUIPAMENTO Couraça ajustada, polida e reforçada, espada bastarda precisa e pungente.

GWENDOLYNN LIBERTADORA

CRÔNICAS DA TORMENTA VOL. 2,
A JOIA DA ALMA, A DEUSA NO LABIRINTO

Gwendolynn, mais conhecida como Gwen, cresceu em um templo de Tanna-Toh nas imediações de Lenórienn, a antiga capital élfica. Apesar da vocação para clériga da Deusa do Conhecimento, desde cedo demonstrou também fascinação pela busca da liberdade, sua e do próximo. Após presenciar a morte de todos que amava e ver a biblioteca élfica em chamas, fugiu para Arton Norte acompanhada de um goblin que ela havia acabado de libertar e viria a se tornar seu melhor amigo.

No novo continente, continuou a disseminar o conhecimento através de seu trabalho como professora itinerante, dando especial atenção à preservação da cultura élfica. Ao longo de suas viagens, cumpriu missões de exploração, resgate e aconselhamento, deixando um rastro de benfeitorias por onde passava, e fez amizade com aventureiros que compartilhavam de seus ideais de liberdade.

Ao descobrir que seus alunos haviam sido capturados pelo Império de Tauron, Gwen atravessou o continente para se unir ao que ficou conhecida como a Revolta da Lavoura. Porém, nem mesmo seus sábios conselhos foram capazes de impedir que o líder dos revoltosos fosse traído e se tornasse vítima de sua própria ingenuidade.

Sem um líder para seguir, e tendo ouvido falar sobre um raio de esperança que surgia no coração da capital táurica, Gwen tomou uma atitude desesperada: entregou a si mesma como escrava, com o objetivo de destruir o sistema de dentro para fora. Na ocasião, pensou estar sacrificando apenas a si mesma. Porém, tarde demais descobriu que o preço a se pagar pela liberdade de um povo é muito mais alto.

Gwen estava em Tiberus quando veio a Tormenta. Presenciou a disputa de poder entre os deuses. E, após libertar os escravos de correntes visíveis e invisíveis, com a aprovação de Tanna-Toh em pessoa, recebeu ela própria sua fagulha divina. Hoje não é mais clériga. É Gwendolynn, Deusa Menor da Liberdade.

GWEN

ND 19

Elfa deusa menor 20

INICIATIVA +20, **PERCEPÇÃO** +25, visão na penumbra
DEFESA 46, **FORT** +25, **REF** +21, **VON** +30, imune a atordoamento, doenças, paralisia, petrificação, metamorfose e venenos, resistência a dano 20

Sobre as Fichas dos NPCs

Os NPCs desta seção não usam as regras de personagens — não possuem níveis de classe, nem benefícios de origem. Embora você possa fazer seus NPCs usando as regras de personagens, escolhemos não fazer isso para manter as fichas mais simples e práticas para o mestre.

Como dito na Introdução deste livro, o mestre precisa lidar com diversos fatores durante o jogo. Se cada ficha de NPC tivesse uma dúzia de habilidades, seria muito difícil usá-las. Assim, as fichas foram feitas com poucas habilidades (normalmente, três), mas que representam bem o que o NPC em questão faz nas histórias. Isso permite que o mestre use as fichas sem precisar gastar tempo estudando-as previamente.

Muitas fichas possuem habilidades que fornecem bônus numéricos elevados, como a habilidade “Coronel de Yuden”, de Barba Branca, ou “Campeã da Liberdade”, de Gwen. Essas habilidades são uma simplificação de poderes aos quais os NPCs teriam acesso se possuíssem níveis de classe (como o Ataque Especial de um guerreiro, por exemplo).

PONTOS DE VIDA 160

DESLOCAMENTO 12m (8q)

PONTOS DE MANA 187

CORPO A CORPO Cajado de batalha x3 +26 (1d8+12 mais 1d8).

AURA LIBERTADORA (MOVIMENTO) Aliados em alcance curto de Gwen são libertados de quaisquer condições de medo, paralisia ou petrificação que os estejam afetando.

CAMPEÃ DA LIBERDADE Antes de sua ascensão, a busca de Gwen por conhecimento a levou a enfrentar inúmeros perigos, o que aprimorou suas habilidades de clériga e combatente. Ela recebe +40 PV, +120 PM, +5 em Defesa, testes de ataque, rolagens de dano e CD das suas magias e habilidades e, quando usa a ação atacar, pode fazer um ataque adicional (já contabilizados).

CANALIZAR ENERGIA POSITIVA (PADRÃO, 1 PM+) Gwen libera uma onda de energia positiva que afeta todas as criaturas em alcance curto, curando 1d6 pontos de dano em criaturas vivas a escolha de Gwen e causando 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos. Uma criatura que sofra dano tem direito a um teste de Vontade (CD 30) para reduzi-lo à metade. Para cada 2 PM extras que Gwen gastar, o efeito aumenta em +1d6.

PRECE DE COMBATE (LIVRE, 2 PM) Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si própria, Gwen pode usar esta habilidade para lançá-la como uma ação de movimento.

A Revolta da Lavoura

Pouco antes da queda do Império de Tauron, um grupo de escravos lavradores se revoltou contra seus senhores. Historicamente, o episódio ficou conhecido como Revolta da Lavoura. Porém, entre si, os revoltosos chamavam-se Força de Libertação de Tapista. Eram liderados por Domitius, um minotauro escravizado por seus próprios conterrâneos.

Organizavam-se como sociedade secreta e, sem muito planejamento, foram buscando novos aliados. Porém, esses aliados eram muito diferentes entre si, e rixas logo surgiram. Escravos que trabalhavam nas lavouras queriam a liberdade. Escravos que trabalhavam dentro das casas senhoris também queriam a liberdade, mas sem abrir mão de seus privilégios. Trabalhadores braçais livres queriam que os escravos fossem embora, para desocupar vagas de emprego. Guerrilhas mercenárias queriam ouro. Piratas mercenários queriam ouro e mulheres. Missionários de diversos deuses tinham objetivos conflitantes. Alguns dos rebeldes queriam ir embora de Tapista, outros queriam conquistar suas próprias terras dentro do reino e possuir seus próprios escravos.

Gwen foi um dos membros da Força, atuando como conselheira de Domitius. Alguns senhores de escravos ofereceram ouro e terras em troca de sua rendição, mas ele era valente, honesto e incorruptível. Contudo, era também ingênuo. Por fim, a Força foi traída por um de seus aliados e esmagada pelas legiões do império. Gwen sobreviveu por pouco.

Domitius foi esquartejado, seus restos mortais espalhados por Tapista para servir de exemplo. Porém, Gwen teve uma surpresa quando viu o companheiro exposto. Não era o couro duro e peludo de seu antigo líder, nem seus cascos de minotauro. Era um corpo de humano. Vitoriosos, os líderes do Império de Tauron haviam reescrito a história, para atribuir a revolta contra o sistema táurico a um membro de outra raça.

Até hoje o paradeiro dos restos mortais de Domitius é desconhecido.

MAGIAS 1º — *Arma Mágica, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Orientação*; 2º — *Dissipar Magia, Globo da Verdade de Gwen, Preparação de Batalha*; 3º — *Pele de Pedra, Potência Divina*; 4º — *Círculo da Restauração, Visão da Verdade*; 5º — *Aura Divina, Invulnerabilidade, Palavra Primordial*. CD 32.

FOR 16, DES 18, CON 14, INT 20, SAB 25, CAR 20

PERÍCIAS Conhecimento +21, Cura +23, Misticismo +23, Ofício (escriba) +21, Ofício (professora) +21, Religião +23.

EQUIPAMENTO *Cajado de batalha formidável piedoso, meia armadura delicada guardiã de mitral*, organizador de pergaminhos (Gwen conta com até dez pergaminhos mágicos que pode sacar como ação livre).

NOVA ARMA: CAJADO DE BATALHA

Um cajado de madeira forte, reforçado com chapas de metal nas pontas. É uma arma discreta, usada por andarilhos que não querem levantar suspeitas ou parecer ameaçadores. O cajado de batalha é uma arma dupla.

**ARMA MARCIAL DE DUAS MÃOS • T\$ 10 •
DANO 1D8/1D8 • CRÍTICO X2 • 4KG • IMPACTO**

NOVA MAGIA: PREPARAÇÃO DE BATALHA

UNIVERSAL 2 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até dois itens que você possua, entre armas, armaduras e escudos; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Custo Adicional:** penalidade de 1 PM.

Essa magia é muito utilizada por clérigos e bardos que não precisam (ou não podem) estar sempre com suas armas ou armaduras. A magia é lançada sobre até dois itens que você possua. A partir daí, em qualquer momento, você pode usar uma ação completa para convocar os itens, que aparecem sobre seu corpo e em suas mãos. O efeito é espalhafatoso, sendo praticamente impossível utilizá-lo sem chamar atenção. A magia funciona independentemente da distância dos itens, contanto que estejam no mesmo plano, mas termina se você perder a posse deles.

+1 PM: aumenta o número de alvos em dois e o custo adicional em 1 PM.

NOVO PODER CONCEDIDO: LIBERDADE IRRESTRITA **GWEN**

Quando faz um teste para evitar condições de medo, paralisia e petrificação, você pode rolar esse teste novamente. Isso inclui testes de manobra contra agarrar, testes de resistência contra magias como *Imobilizar* etc. Se ainda assim falhar, no início de seus próximos turnos pode rolar novamente, até se libertar. Cada tentativa recebe um bônus cumulativo de +1.

KLUNC, O BÁRBARO

GUILDA DO MACACO (STREAM)

Pouco se conhece sobre a origem do bárbaro conhecido apenas como Klunc, exceto que trata-se de um humano (ainda que muitos duvidem). Por seu tamanho assombroso e intelecto próximo ao de uma samambaia artesanal, suspeita-se que venha de uma tribo ainda mais primitiva que quaisquer outros bárbaros, autênticos homens-das-cavernas que mal dominaram o fogo. (Embora certa vez tenha se apresentado como Vladmir Klunskovich III, sugerindo uma procedência muito diferente...)

Ainda que o próprio Klunc não guarde mínima memória de tais eventos, existem lendas sobre sua passagem por grupos de heróis do passado, em outros mundos. Em algumas histórias, Klunc teria existido como gigante, meio-ogro, meio-orc, até mesmo meio-elfo (!), resultado de uma reencarnação executada por um druida. Esta última vivência teria sido a mais angustiante para o bárbaro, a ponto de usar um desejo mágico para ter a barba de volta!

Contudo, a época mais famosa em sua carreira ocorreu em Arton, na companhia de heróis como o cavaleiro Lothar Aggerwulf, o pirata Nargom Mandíbula, o bardo qareen Kadeen e outros. Nestes tempos, ele teria se transformado não apenas em um mago inteligentíssimo, mas também em um frágil golem conjurador. Mas tarde, contudo, Klunc acabaria devolvido à forma “normal”.

Indivíduo de metas simples, Klunc não estabelece grandes objetivos de vida além da próxima refeição: ele ama presunto e seus amigos, nesta ordem. O bárbaro também tem grande dificuldade em conceber números acima de dois. Em sua matemática peculiar, “dois” é o número máximo acima de um; ele mostrará três ou quatro dedos enquanto diz “dois, não mais de dois!” Tal aritmética inovadora leva a negociações conturbadas, sobretudo ao envolver presuntos.

Klunc seria apenas mais um bárbaro forte e estúpido, não fosse o poder fabuloso que adquiriu ao devorar o coração de um gigante derrotado. Quando se enfurece, Klunc cresce até tornar-se ele próprio um gigante — ou, como costuma dizer, “Klunc fica maaais Klunc!” Essa habilidade foi decisiva durante a Guerra Artoniana, quando o titã emburrecido causou danos incalculáveis aos batalhões Puristas.

Em combate, Klunc tem predileção por quebrar a arma do adversário, em vez de (ou antes de) matá-lo. Ele teria despedaçado algumas das armas mais formidáveis de Arton. Por esse motivo, clérigos de Arsenal o evitam como se fosse o pior dos pesadelos!

KLUNC

ND 13

Humano 18, Grande

INICIATIVA +16, **PERCEPÇÃO** +16

DEFESA 32, **FORT** +25, **REF** +10, **VON** +10, resistência a dano 15
PONTOS DE VIDA 270

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO *Presuntador* x2 +40 (3d6+35, x3).

AMIGO DE KLUNC (LIVRE) Uma vez por dia, o espírito do bardo Kadeen surge e lança uma magia arcana de até 4º círculo para ajudar Klunc (CD para resistir 24).

KLUNC CRESCE (MOVIMENTO) Klunc se torna Colossal até o fim da cena (essa mudança afeta seu equipamento também). Ele recebe Força +10 e seu ataque se torna +45 (4d8+40, x3).

KLUNC LENDA Entre quebrar uma coisa e outra, Klunc realizou façanhas lendárias que o tornaram ainda melhor em quebrar coisas. Ele recebe +72 PV, +36 PM, RD 10, +10 em Defesa, testes de ataque e rolagens de dano e, quando usa a ação atacar, pode fazer um ataque adicional (já contabilizados).

KLUNC NÃO MORRE (REAÇÃO) Uma vez por cena, Klunc pode ignorar um dano recém sofrido.

KLUNC QUEBRA Klunc recebe +5 em testes de ataque para quebrar e causa +2d8 pontos de dano em objetos.

FOR 32, DES 12, CON 26, INT 5, SAB 12, CAR 8

PERÍCIAS Atletismo +26, Intimidação +14.

EQUIPAMENTO *Armadura completa de adamante defensora, Presuntador.*

⊙ PRESUNTADOR

Feito de mana solidificado, e dado a Klunc como recompensa por um ato especialmente heroico feito por ele, o *Presuntador* é um *machado de guerra aumentado magnífico* que causa dano de essência. Se Klunc ficar inconsciente, o *Presuntador* continua lutando sozinho, com as mesmas estatísticas que teria se estivesse sendo empunhado. Quando ataca desta forma, o *Presuntador* tem Defesa 30, RD 50 e 50 PV.

LISANDRA DE GALRASIA

HOLY AVENGER

Nascida dahllan na remota Galrasia (o pai, ela só saberia mais tarde, ninguém menos que Mestre Arsenal), Lisandra já trazia no sangue a força de Allihan-na antes de tornar-se druidisa. 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 Sszzaas, 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 extraplanar 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 foi 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.

O chamado de Allihanna para ser sua sumo-sacerdotisa foi uma surpresa. Lisandra havia sido abandonada pela deusa e esperava passar o resto de seus dias ali, como decretado pelas leis humanas. Mas, sendo tão forte, não poderia manter-se neutra contra a Tormenta e outros perigos.

Hoje, Lisandra não é apenas arquidruída de Allihanna — ela é a mais poderosa de todos os sumo-sacerdotes. Vem atuando como uma quase invencível druidisa guerreira, uma verdadeira força da natureza na linha de frente contra os lefeu. Desloca-se magicamente através das áreas florestais, alcançando qualquer ponto de Arton em minutos, para exercer autoridade e resolver assuntos ligados à deusa. Acompanha grupos épicos que adentram território da Tormenta, comanda imensas feras-vegetais, exterminando até as aberrações mais perigosas. Apenas os próprios Lordes da Tormenta podem superá-la em poder.

Apesar de tais vitórias, alguns acreditam que o envolvimento de Lisandra na guerra contra os lefeu 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!

LISANDRA

ND 20

Dahllan sumo-sacerdotisa de Allihanna 34

INICIATIVA +26, **PERCEPÇÃO** +31

DEFESA 38, **FORT** +36, **REF** +20, **VON** +31, resistência a dano 20

PONTOS DE VIDA 646

DESLOCAMENTO 9m (6q), voo 12m (8q)

PONTOS DE MANA 144

CORPO A CORPO *Espada bastarda* x2 +48 (1d10+32, 17) e gavinhas x4 +44 (1d6+28, alcance 3m).

CHUVA DE ESTACAS (MOVIMENTO, 5 PM) Lisandra evoca uma chuva de estacas sobre uma área de 9m de raio em alcance médio. Criaturas na área sofrem 10d12 pontos de dano de corte e ficam sangrando (Reflexos CD 40 reduz o dano à metade e evita a condição sangrando).

CRIAR TOSCOS (MOVIMENTO, 2 PM) Lisandra invoca 2d4+1 toscos (criaturas feitas de fibra vegetal), em espaços desocupados em alcance curto. Ela pode usar uma ação de movimento para fazer os toscos andarem (eles têm deslocamento 9m) ou causarem dano a criaturas adjacentes (2d6+2 pontos de dano de corte cada). Os toscos têm For 18, Des 18, 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os toscos não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para criaturas invocadas fora de combate ficam a critério do mestre.

EMPATIA SELVAGEM Lisandra pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Ela pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores de animais.

FORMA DE MADEIRA (MOVIMENTO) Uma camada de matéria vegetal cobre Lisandra, formando uma armadura e dando a ela asas e gavinhas fortes e resistentes. Lisandra recebe +15 em Defesa, deslocamento de voo 12m (8q) e quatro ataques corpo a corpo com suas gavinhas (dano 1d6 de impacto, crítico x2, alcance 3m). Ela também cria uma arma corpo a corpo qualquer, feita de madeira, *ameaçadora* e *magnífica*. Tanto os benefícios quanto a arma duram até o final da cena. As estatísticas da ficha consideram que esta habilidade está ativa.

GAVINHAS (MOVIMENTO, 3 PM) Gavinhas brotam do solo sobre uma área de 9m de raio em alcance curto. Até o fim da cena, a área se torna terreno difícil e criaturas nela ficam enredadas (Reflexos CD 40 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 40). No início do turno de cada criatura, as gavinhas tentam enredar a criatura novamente (se ela estiver livre) ou causam 2d6+13 pontos de dano de impacto, se ela estiver enredada.

HEROÍNA DE GALRASIA A jornada iniciada em Galraria conduziu Lisandra a inúmeras aventuras, que ajudaram a moldá-la na poderosa força da natureza que é hoje. Ela recebe +68 PV, +102 PM, +10 em Defesa, testes de ataque, e rolagens de dano, +5 na CD das suas magias e habilidades e, quando usa a ação atacar, pode fazer um ataque adicional (já contabilizados).

MAGIAS 1° — *Controlar Plantas* (custo -1 PM), *Curar Ferimentos*, *Escudo da Fé*, *Orientação*; 2° — *Aliado Animal*, *Controlar Madeira*, *Dissipar Magia*; 3° — *Despertar Consciência*, *Pele de Pedra*, *Viagem Arbórea*; 4° — *Libertação*, *Terremoto*; 5° — *Aura Divina*, *Fúria do Panteão*, *Inulnerabilidade*. CD 40.

FOR 36, DES 17, CON 36, INT 13, SAB 26, CAR 15

PERÍCIAS Adestramento +27, Cura +31, Diplomacia +25, Intimidação +25, Misticismo +24, Religião +31, Sobrevida +31.

EQUIPAMENTO *Coroa de Allihanna*, símbolo sagrado.

COROA DE ALLIHANNA

Este artefato, criado pela própria Deusa da Natureza, tem a aparência de uma coroa de vinhas e flores. Ele concede Força +6, Constituição +6 e resistência a dano 20 (já contabilizados).

MARYX CORTA-SANGUE

A FLECHA DE FOGO

Maryx Nat'uyzkk, conhecida como "Corta-Sangue" pelos humanos, nasceu entre os batalhões de hobgoblins de Lamnor e, se o destino tivesse seguido seu caminho normal, teria sido mais uma soldada como tantos, lutando contra os elfos em uma rotina de sangue e morte. Mas, segundo o Akzath, seu futuro determinou seu passado e vice-versa. A vida de Maryx nunca seria comum.

Hobgoblins não costumavam formar famílias, mas conviver em unidades militares, onde lutavam como um só, abrindo mão da individualidade. Mas uma hobgoblin mais velha, estranhamente parecida com ela mesma, treinou a guerreira num estilo de luta diferente. Maryx aprendeu a ser furtiva e ágil, a lutar sozinha, a assassinar alvos importantes. A ser um indivíduo. Maryx não sabe se aquela foi sua mãe, pois tais laços eram proibidos no exército. Mas isso não impede que pense em sua mestra como tal.

Maryx era jovem quando Thwor Khoshkothruk ascendeu e uniu os povos goblinoides. Ela participou da tomada de Lenórienn, o reino dos elfos, e escoltou a princesa Tanya até seu cativeiro, o que levou a prisioneira a enxergar o lado dos goblinoides na guerra contra os elfos e, depois de algum tempo, mudar de lado, tornando-se seguidora ferrenha de Thwor.

Sendo guerreira de confiança do Imperador, Maryx recebeu a permissão especial de casar com um de seus comandados, o soldado Vartax. O casal teve duas filhas que, também por concessão de Thwor, puderam ser criadas por eles mesmos, em vez de serem entregues aos sacerdotes do Deus da Morte. Com o tempo, Maryx se tornou uma guerreira solitária, atuando em missões individuais, enquanto Vartax virou um gladiador na capital da Aliança Negra.

Mas, assim como o passado de Maryx era manchado de sangue, também seria seu futuro. Durante os eventos que levaram à revelação da Flecha de Fogo, Maryx perdeu sua família. Vartax e as duas meninas foram assassinados pelo Deus da Morte, na tentativa de separar a guerreira de seus aliados. O plano não deu certo, mas marcou a caçadora para sempre.

Depois da queda da Flecha de Fogo e da fragmentação da Aliança Negra, Maryx passou a liderar um dos exércitos que afirmam ser os "verdadeiros herdeiros" das palavras de Thwor. Uma das maiores lideranças em Lamnor atualmente, a hobgoblin procura unir de novo o continente e concretizar o

sonho de seu deus: O Mundo como Deve Ser, um futuro em que o caos reina, acabando com diferenças mesquinhas entre raças e reinos.

Maryx tem o corpo coberto de tatuagens. Cada uma é a marca de uma vitória — exceto a tatuagem de caveira que cobre seu rosto, um símbolo de punição por ter desafiado o clero do Deus da Morte. Ela luta com o kum'shrak, uma arma feita do osso de um animal nativo de Lamnor. Não é um objeto mágico, mas pela natureza de como as coisas funcionam no continente, fica mais afiado sempre que mata. O kum'shrak de Maryx é imbuído de morte. Apenas tocar na parte plana da arma é suficiente para tirar sangue de alguém que não tenha experiência ou não seja duyshidakk.

MARYX

ND 18

Hobgoblin 20

INICIATIVA +24, **PERCEPÇÃO** +20, visão no escuro

DEFESA 32, **FORT** +25, **REF** +26, **VON** +14

PONTOS DE VIDA 244

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Kum'shrak +33 (1d8+22, 19/x3) e foice +31 (1d6+22, x3).

ATAQUE À DISTÂNCIA Adaga x2 +32 (1d4+15) ou bombas x2.

ECLIPSE O warg de Maryx é um aliado montaria especial. Se Maryx estiver montada em Eclipse, seu deslocamento muda para 12m, ela recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar), +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo e, uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre. Eclipse carrega os equipamentos de Maryx entranhados em seu pelo, fazendo com que ela nunca fique sem munição.

MARCADO PARA MORRER (MOVIMENTO) Maryx identifica uma criatura em alcance médio como sua presa. Até o fim da cena, ela recebe +5 em testes de perícia e +2d8 nas rolagens de dano contra a criatura marcada. Esses bônus aumentam para +10/+4d8 contra humanos e elfos. Caso ataque um alvo Marcado Para Morrer que esteja desprevenido, o dano adicional dobra.

PREDADOR ALFA (MOVIMENTO) Maryx consegue se mover furtivamente mesmo a plena vista. Quando usa esta habilidade, ela faz um teste de Furtividade oposto à Percepção de um alvo em alcance curto. Se passar, "surge" adjacente ao alvo e é considerada invisível contra ele até o início de seu próximo turno.

TERROR DE LAMNOR Maryx é a caçadora mais temível entre os duyshidakk. Ela recebe +44 PV, +8 em Defesa, testes de ataque e rolagens de dano (já contabilizados), pode se mover com seu deslocamento normal enquanto usa Furtividade sem sofrer penalidades no teste de perícia, não é afetada por terreno difícil e pode se esconder mesmo sem cobertura ou camuflagem, sumindo em plena vista.

FOR 24, DES 26, CON 24, INT 13, SAB 18, CAR 12

PERÍCIAS Adestramento +17, Atletismo +23, Furtividade +24, Intimidação +17, Sobrevivência +26.

EQUIPAMENTO Adagas, bombas de fumaça, couro batido reforçado e sob medida, bombas, foice atroz e pungente, kum'shrak atroz equilibrado preciso pungente.

NOVO ITEM: BOMBA DE FUMAÇA

Um saco de estopa com um pavio contendo pólvora especial que faz mais fumaça do que fogo. Para usá-la, você precisa empunhá-la, gastar uma ação de movimento para acender seu pavio e uma ação padrão para arremessá-la em um ponto em alcance curto. Ela gera uma nuvem de fumaça espessa de 6m de raio, que obscurece a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. *Ofício (alquimia) CD 20.*

Ⓞ KUM'SHRAK

Arma ritualística de alguns dos melhores guerreiros duyshidakk, o kum'shrak inicialmente é apenas um osso enorme. Seguindo as leis de Lamnor e do Akzath, por ser usado como uma ferramenta de “morte”, com o único propósito de pôr “fim” à vida, o kum'shrak se aproxima de “trevas”, tornando-se cada vez mais escuro, até ficar completamente negro. Conforme se alimenta de morte, a arma vai ficando mais afiada e avessa à vida, podendo até mesmo ferir uma criatura viva com apenas um toque.

Dizem que o kum'shrak não fere seu portador porque só é empunhado quando há intenção de matar. Em termos de regra, usar um kum'shrak para qualquer atividade que não envolva morte impõe -5 em testes de perícia, além de outras penalidades à critério do mestre: usar a arma para cortar alimentos deixa-os envenenados, tocar na arma demonstrando medo causa 1d4 pontos de dano, entre outros.

Um kum'shrak recém-criado é uma arma improvisada (-2 em ataques, 1d6 de dano, crítico x2). Quando mata pela primeira vez, se torna uma clava. Depois da quinta vida que ceifa, o kum'shrak se torna um machado de batalha. Ao fazer sua décima vítima, a arma recebe uma modificação à escolha de seu portador, que combine com seu estilo de combate. Depois disso, sempre que dobra o número de mortes, adquire uma nova modificação. Assim, um kum'shrak recebe uma nova modificação com 20 abates, depois 40, depois 80, e assim por diante. O kum'shrak possui algumas modificações exclusivas:

EVIS CERADOR. Se o alvo falhar um teste de Fortitude (CD igual ao dano) fica sangrando.

NECRÓTICO. Se o alvo falhar em um teste de Fortitude (CD igual ao dano) fica fraco.

PEÇONHENTO. O kum'shrak causa 1d6 de dano de veneno adicional.

LADY SHIVARA, RAINHA-IMPERATRIZ

TRILOGIA DA TORMENTA, GUILDA DO MACACO

Althar Sharpblade, antigo regente do reino de Trebuck, preocupava-se com a educação e o futuro da filha Shivara; um dia ela teria que assumir o trono e empunhar *Carthalkan*, a Espada Cristalina, símbolo da família real. Assim, quando a filha completou dezessete anos, enviou-a em uma viagem secreta por todo o Reinado. Vivendo como aventureira e batalhando por sua vida todos os dias, ela seria capaz de reinar com sabedoria.

Seis anos após a partida de Lady Shivara, uma área de Tormenta surgiu na margem oposta do Rio dos Deuses, praticamente às portas do reino. O rei Althar foi morto durante um ataque dos monstros invasores, e Shivara voltou, assumindo o trono por pouco não usurpado por conspiradores. Passaria a governar com sabedoria, conquistando o amor do povo. No entanto, a ameaça da Tormenta permanecia.

Quando a Tempestade Rubra enfim tomou o Forte Amarid, transformando-o em uma aberração corrompida, Shivara decidiu agir. Após longas manobras diplomáticas, ela ergueu o Exército do Reinado, composto por tropas de todas as nações da antiga colônia. O Exército enfrentou a Tormenta, juntamente com alguns dos maiores heróis de Arton, mas foi vencido. A rainha guerreira não triunfou, mas lutou lado a lado com as tropas, conquistando o respeito de nobres e plebeus.

Sempre ativa na luta contra a Tormenta, auxiliando heróis e aventureiros, Shivara não era distante como outros regentes; seu poder político crescia, assim o amor de todos no Reinado. Quando os minotauros atacaram o Reinado, para impedir um massacre em Valkaria, o antigo Rei-Imperador Thormy abdicou do trono em favor de Shivara. Ela seria, a partir de então a Rainha-Imperatriz.

Durante os eventos que precederam a Guerra Artoniana, a rainha guerreira acabaria raptada pelos Finntroll, secretamente aliados à Supremacia Purista. Levada para Chacina, o Reino de Megalokk, escaparia de seus captores para tornar-se uma rebelde selvagem — quase literalmente, começando a ser transformada pela influência feral do Deus dos Monstros. Felizmente, seria resgatada por aventureiros e voltaria ao normal. Hoje, Shivara luta para manter afastada a ameaça Purista, enquanto mantém a frágil estabilidade política daquilo que restou do Reinado de Arton.

LADY SHIVARA

ND 18

Humana 20

INICIATIVA +19, **PERCEPÇÃO** +21

DEFESA 48, **FORT** +28, **REF** +26, **VON** +28, imune a encantamento, resistência a dano 10, resistência a magia +5

PONTOS DE VIDA 200

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO *Carthalkan* x2 +37 (4d8+28, 16).

PRINCESA AVENTUREIRA Em sua juventude, Shivara se aventurou pelo Reinado e além, enfrentando monstros e vilões e se tornando uma combatente capaz. Mesmo como rainha, ela nunca deixou de liderar suas tropas na linha de frente. Ela recebe +60 PV, +10 em testes de ataque e rolagens de dano, +5 em testes de Diplomacia e Intimidação e, quando usa a ação atacar, pode fazer um ataque adicional (já contabilizados).

SOBERANA MAJESTOSA (MOVIMENTO) A voz de Shivara inspira aliados e apavora inimigos. Quando usa esta habilidade, ela escolhe uma das opções a seguir.

Devoção: todos os aliados recebem +5 em testes de perícia e 2d6 pontos de mana temporários.

Assombro: Shivara faz um teste de Intimidação oposto pela Vontade de todos os inimigos. Aqueles que falharem, ficam abalados. Aqueles que falharem por 5 ou mais ficam pasmos por 1d4 rodadas e então abalados.

Esta habilidade tem alcance médio, dura até o fim da cena e não pode afetar uma mesma criatura mais de uma vez no mesmo dia.

FOR 20, DES 16, CON 20, INT 18, SAB 20, CAR 25

PERÍCIAS Atletismo +21, Cavalgar +19, Diplomacia +28, Guerra +20, Intimidação +28, Intuição +21, Nobreza +20.

EQUIPAMENTO *armadura completa delicada de mitral guardiã invulnerável, Carthalkan, Coroa Imperial, escudo pesado abascanto guardião.*

CARTHALKAN, A LÂMINA CRISTALINA

Esta espada longa atroz, precisa e pungente é feita de um cristal azulado e translúcido. Empunhá-la traz uma sensação estranha, pois ela não tem o peso de materiais comuns, como metal ou madeira. Porém, quando brandida por um herdeiro real, a arma emite uma luz límpida e revela todos os seus poderes: torna-se uma *espada longa atroz, precisa, pungente, ameaçadora, lancinante e magnífica*, com dano base 4d8.

COROA IMPERIAL

Símbolo do trono do Reinado, esta coroa é usada pelos reis-imperadores há séculos. Ao longo das gerações, foi impregnada tanto pelo poder de Valkaria quanto pela majestade de cada um dos soberanos que a usou, até se tornar um artefato, capaz de auxiliar o monarca na tarefa de guiar a humanidade.

O usuário da *Coroa Imperial* recebe +4 em Sabedoria e Carisma e aplica seu bônus de Carisma na Defesa

e em testes de resistência. Além disso, torna-se imune a efeitos de encantamento.

Como um artefato, a *Coroa Imperial* não pode ser danificada por meios mundanos. A única maneira de destruí-la é roubá-la e escondê-la em uma masmorra. Se nenhum herói resgatar a *Coroa* dentro de um ano e um dia, ela será reduzida a pó.

VAL

20 DEUSES

A duelistas urbana conhecida como Val começou sua jornada ao lado de Mateo, jovem pescador dos rios de Callistia. Após surgir sabe-se lá de onde, entregou a ele uma medalha mágica com a efígie da deusa Valkaria — a Medalha dos Aspectos. Ao ativá-la, Mateo adquiriu força e poderes incríveis, rechaçando os monstros aquáticos que ameaçavam sua aldeia. Partindo em busca do pai desaparecido de Mateo, a dupla encontraria novas medalhas, cada uma relacionada a uma divindade do Panteão.

Apesar da indumentária exuberante e um tanto exígua, bem como a atitude positiva e intempestiva, Val não é exatamente a guerreira mais habilidosa deste mundo; em todas as suas lutas, em algum momento ela acaba perdendo ou deixando cair a espada, dependendo de Mateo para salvá-la. Contudo, o amor por viagens e aventuras, assim como a semelhança física com Valkaria (até mesmo o nome), talvez não sejam coincidência. Ainda, quando perguntada sobre sua origem, ela afirma vir da capital imperial — a cidade de Valkaria! Seria alguma manifestação da própria deusa, impelindo Mateo para uma aventura? Sendo o caso, esta seria sua versão mais fraca e desastrosa!

Outra possível ligação entre Val e Valkaria poderia estar no fato de Pratt Dasinus, o pai desaparecido de Mateo, ter sido um dos Libertadores — heróis épicos que salvaram a Deusa da Ambição no passado. Há relatos, no entanto, de que ninguém com esse nome fazia parte do grupo lendário.

Seja manifestação divina ou apenas uma jovem aventureira, Val parece alguém habituada a grandes cidades, sempre se queixando de lugares rústicos e caçoando de Mateo por ser um “caipira sem cultura”. A relação da dupla ficaria ainda mais complicada com a chegada da guerreira Mina — uma minaura, raça variante dos minotauros. Grande, forte e confiante, Mina e Val se tornariam rivais instantâneas.

Há rumores de que o grupo teria se separado — e Val, vista em outros pontos de Arton, tentando juntar-se a novos aventureiros. Ou fazendo-os surgir.

VAL

ND 7

Humana (?) 14

INICIATIVA +17, **PERCEPÇÃO** +11

DEFESA 31, **FORT** +15, **REF** +17, **VON** +7

PONTOS DE VIDA 142

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Florete x2 +27 (1d6+15, 15/x3).

BLOQUEIO CONTUNDENTE (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando é atingida por um ataque corpo a corpo, Val pode fazer um teste de ataque. Se o resultado do teste for maior que o do oponente, ela evita o ataque e causa 1d6 pontos de dano de perfuração a ele.

ESGRIMA ACROBÁTICA (MOVIMENTO) Val executa uma série de piruetas e saltos que confundem seus adversários. Ela pode se mover até metade de seu deslocamento e, até o final do turno, recebe +5 em testes de ataque, rolagens de dano e na margem de ameaça.

ESPÍRITO AVENTUREIRO Val recebe +58 PV, +5 em Defesa e em testes de ataque e rolagens de dano e, quando usa a ação atacar, pode fazer dois ataques corpo a corpo (já contabilizados). Além disso, ignora penalidades por terreno difícil.

EVASÃO Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, Val não sofre dano algum se passar.

FOR 14, DES 22, CON 18, INT 14, SAB 11, CAR 16

PERÍCIAS Acrobacia +17, Atletismo +19.

EQUIPAMENTO Couraça sob medida, florete certo e preciso.

VANESSA DRAKE

TRILOGIA DA TORMENTA

Vanessa Drake nasceu na família Derrigan, nobres menores de Bielefeld, em um feudo não muito longe da cidade de Norm. Como uma menina nobre em um reino tradicionalista, era esperado que se tornasse uma dama, casasse com um cavaleiro e tivesse uma vida voltada à corte. No entanto, desde criança mostrou desejo por muito mais.

Certa noite, Vanessa teve um sonho, que interpretou como uma visão. Estava sendo convocada por Keenn, o antigo Deus da Guerra. Fugiu de casa e do reino, passou por provações e foi aceita como acólita. Depois de anos de treinamento árduo, foi ordenada e voltou a Bielefeld, onde era vista como indesejável e perigosa. Foi então que conheceu outro indesejável — o jovem cavaleiro Orion Drake. Os dois se casaram em pouco tempo.

Vanessa e Orion sempre desejaram ter filhos, mas o destino não parecia colaborar. Quando enfim ela engravidou, seu marido saiu em uma busca pelo próprio pai, um vilão misterioso. Isso deu início a uma série de eventos que mudou a história de Arton.

Grávida, Vanessa partiu no encalço de Orion. Acabou cruzando o caminho do caçador de recompensas Crânio Negro, um servo da Tormenta, e descobriu sobre um plano para enviar um exército corrompido pela Tempestade Rubra até o antigo reino de Trebuck. Vanessa fez o próprio parto no campo de batalha. Arranjou o casamento de ninguém menos que Shivara Sharpblade, então rainha de Trebuck, com o antigo rei de Yuden, para conseguir seu apoio na guerra. Ela foi fundamental para a vitória do Exército do Reinado, mas seu filho bebê foi raptado.

A autoconfiança de Vanessa tinha uma razão: ao longo da vida ela teve visões de que seria sumo-sacerdotisa de Keenn. Contudo, teve que abandonar este destino. A busca para salvar seu filho levou-a de novo à luta contra a Tormenta. Vanessa barganhou com demônios e ofereceu seu futuro em troca de armas para vencer Crânio Negro. Ela o matou com as próprias mãos, mas depois disso sua vida perdeu a grandiosidade.

Vanessa viveu anos com Orion e Vallen, o filho do casal, num castelo em Bielefeld. Perder seus poderes de clériga na queda de Keenn foi o mais duro golpe que sentiu na vida. Durante quase um ano conviveu com a realidade de estar espiritualmente sozinha.

Mas, embora a grandeza tivesse ficado em seu passado, seu heroísmo e sua força nunca seriam esquecidas. Certa noite ela acordou com uma sensação que não experimentava desde que era adolescente. Uma visão. Um chamado.

Vanessa saiu do castelo no meio da noite para encontrar o novo Deus da Guerra em pessoa visitando suas terras. Ela voltou para casa radiante. Antes que amanhecesse retomou os treinos de combate e, com os primeiros raios de sol, ordenou a construção de um templo.

Ela era mais uma vez uma escolhida. A primeira clériga de Arsenal.

VANESSA

ND 19

Humana 20

INICIATIVA +20, **PERCEPÇÃO** +22

DEFESA 38, **FORT** +27, **REF** +16, **VON** +24, imune a efeitos de medo, resistência a dano 5, 50% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos

PONTOS DE VIDA 260

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 86

CORPO A CORPO Maça de guerra x2 +32 (3d6+21, x3).

COMANDAR O MEDO (MOVIMENTO) Vanessa faz um teste de Intimidação oposto pela Vontade de todas as criaturas a escolha dela em alcance médio. Criaturas que falhem

ficam abaladas e alquebradas pelo resto da cena. Uma criatura que passe sofre estas condições por uma rodada. Esta habilidade não pode afetar uma mesma criatura mais de uma vez no mesmo dia.

CONJURAR ARMA (LIVRE, 1 PM) Vanessa invoca uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma surge na mão dela, recebe um bônus de +1 em testes de ataque e rolagens de dano e dura pela cena. Ela não pode criar armas de disparo, mas pode criar 20 projéteis (flechas, virotes etc.).

SANGUE DE FERRO (LIVRE, 2 PM) Vanessa recebe +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.

PASSADO HEROICO Vanessa abriu mão de seu futuro, mas não antes de trilhar um passado de feitos memoráveis, que a tornaram uma clériga da guerra formidável. Ela recebe +40 PV, +66 PM, +5 em Defesa, Intimidação, testes de ataque, rolagens de dano e CD das suas magias e, quando usa a ação atacar, pode fazer um ataque adicional (já contabilizados).

MAGIAS 1º — *Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Orientação*; 2º — *Dissipar Magia, Soco de Arsenal*; 3º — *Coluna de Chamas, Pele de Pedra, Potência Divina*; 4º — *Libertação*;

5º — *Aura Divina, Invulnerabilidade*. CD 31.

FOR 24, DES 19, CON 29, INT 14, SAB 22, CAR 13

PERÍCIAS Diplomacia +17, Guerra +18, Intimidação +22, Misticismo +18, Religião +22.

EQUIPAMENTO *Armadura completa de adamante delicada fortificada guardiã, escudo leve reforçado, maça de guerra pungente de adamante magnífica trovejante veloz, símbolo sagrado.*

NOVA ARMA: MAÇA DE GUERRA

Uma versão mais perigosa da maça comum, com uma cabeça formada por grandes placas de metal. O peso da maça de guerra torna seu golpe poderoso, mas desajeitado, impondo -2 em testes de ataque. Uma maça de guerra é muito pesada e desbalanceada para ser usada sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica.

ARMA EXÓTICA DE UMA MÃO • T\$ 25 • DANO 1D12 • CRÍTICO X3 • 6KG • IMPACTO

NPCs GENÉRICOS, ANIMAIS E LENDAS DE ARTON POR NÍVEL DE DESAFIO

CRIATURA	GRUPO	ND	CRIATURA	GRUPO	ND
Camponês	Povo	1/6	Leão	Animais	2
Bandido	Crime	1/4	Milícia de Valkaria	Lei	2
Menestrel	Povo	1/4	Sacerdote	Templo	2
Mercador	Povo	1/4	Assassino	Crime	3
Acólito	Templo	1/3	Guarda palaciano	Lei	3
Cão de guarda	Animais	1/3	Urso	Animais	3
Falcão	Animais	1/3	Milícia arcana	Lei	4
Guarda de cidade	Lei	1/3	Cavaleiro da Luz	Corte	5
Capanga	Crime	1/2	Mestre mercador	Povo	5
Charlatão	Crime	1/2	Capitão da guarda	Lei	6
Javali	Animais	1/2	Golem guardião	Lei	6
Matuto	Povo	1/2	Barão	Corte	7
Punguista	Crime	1/2	Capitão pirata	Crime	7
Sábio	Povo	1/2	Val	Lenda	7
Trobo	Animais	1/2	Alto sacerdote	Templo	8
Besteiro veterano	Lei	1	Guarda-costas real	Corte	8
Cavalo de guerra	Animais	1	Cavaleiro da Luz, veterano	Corte	9
Chefe bandido	Crime	1	Mestre assassino	Crime	9
Cortesão	Corte	1	Mago da corte	Corte	10
Ferreiro	Povo	1	Coronel Barba Branca	Lenda	10
Pirata	Crime	1	Klunc, o Bárbaro	Lenda	13
Saqueador	Crime	1	Lady Shivara	Lenda	18
Sargento da guarda	Lei	1	Maryx Corta-Sangue	Lenda	18
Taverneiro	Povo	1	Gwendolynn Libertadora	Lenda	19
Crocodilo	Animais	2	Vanessa Drake	Lenda	19
Escravagista	Crime	2	Lisandra de Galrasia	Lenda	20

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, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

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

Império de Jade, Copyright 2018, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi e Álvaro Freitas.

O material a seguir é Identidade do Produto: todos os textos descritivos dos NPCs genéricos. Todos os textos dos NPCs com nome (tanto descritivos quanto fichas).

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todas as fichas dos NPCs genéricos e animais.