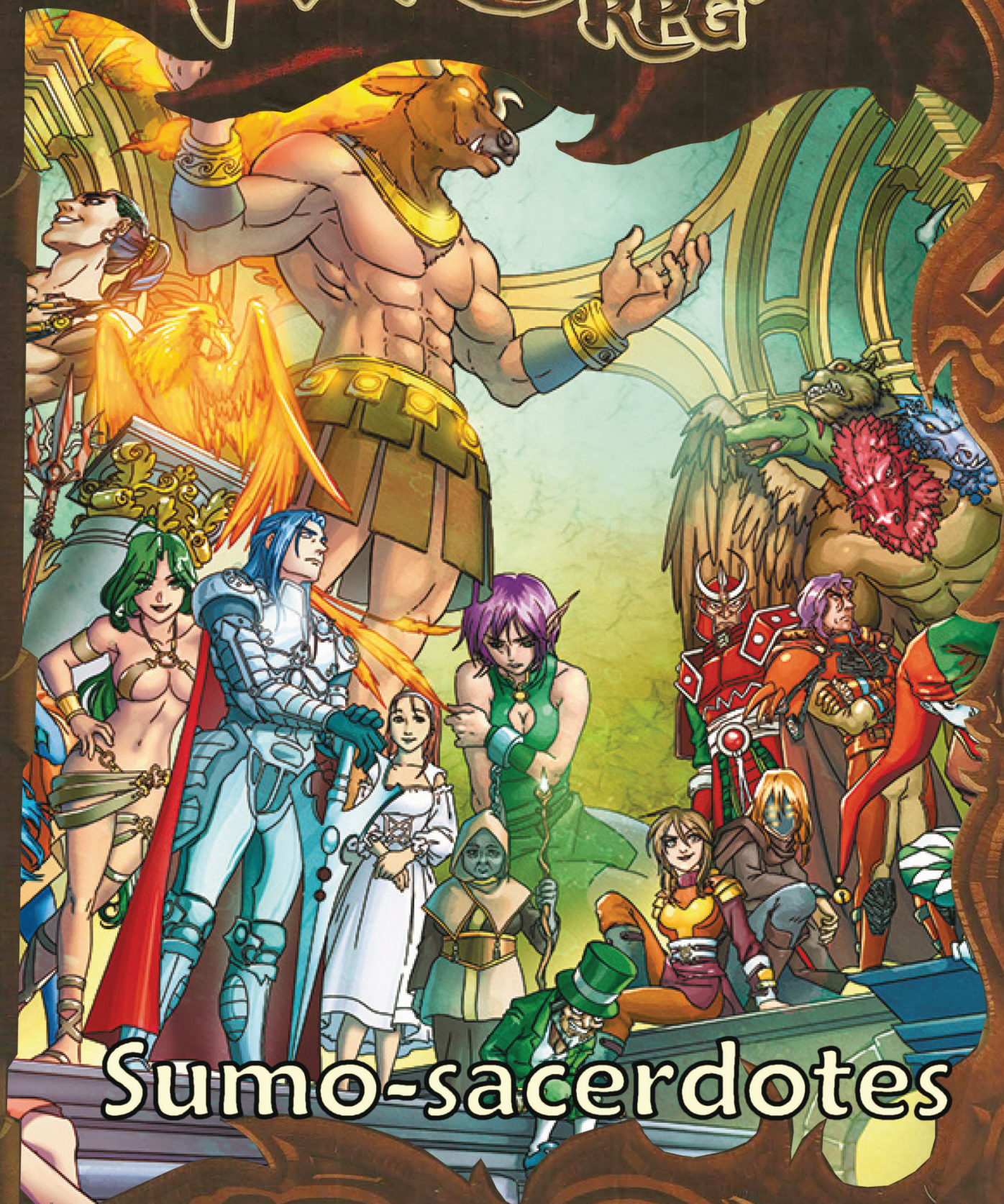


TORMENTA RPG



Sumo-sacerdotes

TORMENTA RPG

Sumo sacerdotes

Os sumo-sacerdotes apareceram pela primeira vez no suplemento *O Panteão*, ainda em sua primeira edição que vinha como encarte especial da revista *Dragão Brasil* nº54, o primeiro suplemento para, o então estreante, mundo de *Tormenta*. Naquela época o cenário ainda estava engatinhando: a maioria dos reinos não tinha nome nem fronteiras e identidade definidos. Kallydranoch era conhecido apenas como O terceiro, sendo Megalokk a divindade mais próxima do deus dos dragões e a Divina Serpente ocupava um lugar no panteão.

Algum tempo depois o cenário começou a crescer, o reino dos minotauros foi o primeiro a ganhar uma descrição detalhada na revista *Tormenta* nº2, isto fez os autores repensarem a posição da Divina Serpente no panteão e novamente as fichas dos sumo sacerdotes foi publicada, mas sem o histórico.

Mais uma geração do cenário se passou, *Tormenta* ganhou muitos suplementos, romances, mais quadrinhos, mudou de editora... E, recentemente surgiram alguns boatos sobre o próximo suplemento do cenário, *O Mundo de Arton*, que comentam a respeito da mudança de muitos destes sumo sacerdotes. Mas e os antigos, como ficam? Foi pensando nisso que criamos o arquivo que você tem a sua frente e, acreditem, foi difícil reunir todos eles, muitos possuem raças, regras e itens mágicos que não existem mais, exigindo um grande trabalho de adaptação e pesquisa, mas finalmente conseguimos, e aqui está.

“Ué nos!?” você deve estar se perguntando, pois até então o eu era o único autor do *RPG & Chá preto*, mas, felizmente, a mesa cresceu com a entrada do novo colaborador, *Gustavo Reis* que deve assinar um artigo em um futuro próximo, por isso não se esqueçam de agradecê-lo também, pois este trabalho só foi possível devido ao esforço de toda a equipe do *RPG & Chá preto*.

PS: quem puder experimentar chá de jasmim faça este chá é saboroso e tem um cheiro muito bom

Sascha Borges Lucas
saschaborgeslucas@gmail.com

Atenção: Os seguintes livros são essenciais para usar esse artigo: *Tormenta RPG* e *O panteão d20*.



Os seguintes materiais não são absolutamente necessários, mas podem proporcionar uma experiência de jogo melhor: *Revista Dragon Slayer* nº21, *Galrasia: mundo perdido*, *Bestiário de Arton*, *O reinado* (qualquer uma das edições), *Guia da trilogia* e *Criação de itens mágicos* (disponível no *RPG & Chá preto*).





Sumário

Sumo-sacerdotes

Razlen Greenleaf sumo-sacerdote de Allihanna.....	4
Raz-Al-Ballinn sumo-sacerdote de Azgher.....	5
Raz-Al-Baddinn sumo-sacerdote de Azgher.....	5
Kalura sumo-sacerdotisa da Divina Serpente.....	6
Tillis Redwood sumo-sacerdote de Glórienn.....	7
Rei Náutilus sumo-sacerdote do Oceano.....	7
Severus sumo-sacerdote de Hyninn.....	8
Mestre Arsenal sumo-sacerdote de Keenn.....	9
Thallen Kholdenn Devendeer sumo-sacerdote de Khalmyr.....	10
Tella Andoren sumo-sacerdotisa de Lena.....	11
Shiro Nomatsu sumo sacerdote de Lin-Wu.....	11
Celine Glanford sumo-sacerdotisa de Marah.....	12
Dislik sumo-sacerdote de Megalokk.....	13
Dee sumo-sacerdote de Nimb.....	13
Gaardalok sumo-sacerdote de Ragnar.....	14
Nekapeth sumo-sacerdote de Sszzaas.....	15
Helladarion sumo-sacerdote de Tanna-Toh.....	16
Kelskan sumo-sacerdote de Tauron.....	16
Rodarhim Blackforge sumo-sacerdote de Tenebra.....	17
Magoor sumo-sacerdote de Thyatis.....	18
Gwen Hagenfar sumo-sacerdotisa de Wynna.....	18
Gellen Brightstaf sumo-sacerdote de Valkaria.....	19
Hennd Kalamar Sumo-sacerdote de Valkaria.....	20
Novos itens mágicos.....	21
Novos monstros.....	24
Novas raças.....	26
Open Game License.....	28

Razlen Greenleaf sumo-sacerdote de Allihanna

Dizem que a ascensão do elfo druida Razlen Greenleaf como sumo-sacerdote de Allihanna data antes mesmo do término da Infinita Guerra com os hobgoblins em Lamnor. Conta-se que Razlen estava em Lenóriem quando o ataque definitivo à cidade élfica foi desferido.

Razlen era um elfo muito fiel às suas raízes. Admirava a beleza das artes e desfrutava a comunhão natural dos elfos com a natureza. Ao contrário das cidades humanas, as cidades élficas se mesclam à natureza sem agredi-la. Assim era Lenóriem, com suas torres brilhantes emergindo entre as árvores.

Mas Razlen não suportava a arrogância que permeava cada habitante de Lenóriem. Especialmente naquela época, os elfos acreditavam ser a criação máxima dos deuses, superiores a todas as outras raças. Quando o Tratado de Lamnor foi assinado, proibindo as nações humanas de interferirem com assuntos élficos, Razlen foi o único a se levantar contra o regente Khinlanas – ressaltando os perigos que tal medida poderia implicar em caso de necessidade. Prepotente, Khinlanas ignorou os alertas de Razlen afirmando que “*os elfos não precisam de ninguém*”. Anos depois ele pagaria o preço de sua confiança excessiva, bem como toda a população élfica.

Ouvindo os animais da floresta, Razlen foi o primeiro a saber sobre a unificação das tribos por Thwor Ironfist. Quando propôs que anulasse o Tratado de Lamnor e pedir ajuda aos reinos humanos, Khinlanas e o resto do conselho gargalharam. Ora, como um estúpido bugbear poderia unificar todas as tribos goblinoides? e pior ainda, como a gloriosa raça élfica poderia ser derrotada por tais bestas, após repelir seus ataques durante tantos séculos? Nem mesmo o ousado sequestro da princesa Tanya, filha de Khinlanas, foi suficiente para mudar a opinião do conselho.

Decepcionado, Razlen passou os dias seguintes refletindo na floresta. Ouviu dos animais que hobgoblins e bugbears estavam agora unidos, formando o que chamavam de Aliança Negra. Quando soube que o ataque decisivo estava próximo, Razlen olhou a bela cidade de Lenóriem pela última vez, deixou rolar uma lágrima furtiva e partiu para nunca mais voltar. Aquela seria uma lição de humildade que os outros elfos deveriam aprender sozinhos.

A mágoa de Razlen foi tamanha que ele abandonou Lamnor, rumando para Arton. Depois de viajar por todo o continente, com o tempo ele se sentiu cada vez mais afastado da civilização – e cada vez mais próximo de Allihanna, até o dia em que se tornou seu sacerdote máximo. Então, um dia, ele rumou para a Floresta do Espinheiro (uma grande área selvagem ao sul das montanhas Lannestull) e nunca mais saiu.

Situação em 1392: Razlen tornou-se um eremita e raramente é visto. Ele mora em algum lugar da Floresta dos Espinheiros, mas será encontrado apenas se assim desejar. A floresta e seus arredores passaram a ser conhecidos como o Reino Greenleaf: ninguém entra ou sai dali sem que Razlen saiba ou permita.

Embora dificilmente deixe Greenleaf, Razlen ainda preside os conclaves de druidas que se realizam ali, em uma

grande clareira. Muitos candidatos ao título de druida costumam seguir para Greenleaf e caminhar sem destino pela floresta, esperando que o druida os acolha como aprendizes. Não se sabe se isso dá resultado.

Aparência: embora Razlen não seja visto há muito tempo, muitos elfos sobreviventes de Lenóriem ainda se lembram de sua aparência: um elfo bem constituído, de longos cabelos brancos e olhar penetrante. Mesmo depois de tantos anos, não é provável que sua aparência tenha mudado.

Razlen Greenleaf: elfo, sumo-sacerdote, Druida 14, NB; ND 16; Médio, desl. 9m; CA 27 (+7 nível, +4 Des, +1 esquiva, +5 natural); Ataques: corpo-a-corpo: cimitarra silvestre +14 (2d6+11, 18-20), toque +11, à distancia: toque+14; habilidades especiais: Divindade (Allihanna), Código de conduta, Empatia selvagem +18, Vínculo natural (companheiro animal), Caminho da floresta, Rastro invisível, Forma selvagem aprimorada (3 habilidades), Imunidade a venenos, Mil faces e Magia (PM 47. CD 14 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +16, Ref +20, Von +18; For 13, Des 19, Con 11, Int 17, Sab 18, Car 20.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +22, Conhecimento (Natureza) +24, Cura +21, Diplomacia +22, Identificar Magia +24, Percepção +25, Sobrevivência +22; Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Domínio dos Animais, Domínio do Bem, Domínio da Cura, Domínio das Plantas, Esquiva, Foco em Perícia (Conhecimento [Natureza]), Foco em Arma (Arco longo), Forma selvagem adicional, Fortitude Maior, Garras da Fera, Prontidão, Memória Racial, Poder Mágico x2, Rastrear, Reflexos Rápidos e Voz de Allihanna.

Equipamentos: Razlen possui uma *Cimitarra silvestre*, um *Cajado das florestas*, um *Amuleto da armadura natural* +5, *Manto da resistência* +5 e uma *Vestimenta do druida*.



Raz-Al-Ballinn e Raz-Al-Baddinn sumo-sacerdotes de Azgher

Os gêmeos Raz-Al-Ballinn e Raz-Al-Baddinn nasceram durante o festival anual quando todo ouro acumulado pelos clérigos de Azgher é fundido à pirâmide da vila dos Sar-Allan. Sua mãe, contudo, morreu durante o parto.

Apesar da tragédia, o nascimento dos gêmeos em data tão importante foi visto como um bom sinal – e, como ninguém conhecia ou tinha notícias do verdadeiro pai, coube aos sacerdotes criar os dois garotos. Na época, levantou-se inclusive a hipótese de que eles fossem filhos do próprio Azgher. Ninguém até hoje confirmou ou negou isso, mas o fato é que os poderes de Al-Ballinn e Al-Baddinn cresciam muito rápido – rápido demais para que fossem considerados “*sacerdotes normais*”. Ainda jovens eles foram apontados por Azgher como seus sumo-sacerdotes, um caso raro.

A um deles, Al-Ballinn, foi permitido viajar por Arton para ganhar experiência; Al-Baddinn, entretanto, teria ficado com o propósito de “proteger a tribo” – mas a verdadeira razão desta permanência seria bem mais preocupante e sinistra. Uma lenda diz que “*o último dos dois filhos do sol cairia nas garras da escuridão*”.

Os dois gêmeos simbolizam o equilíbrio, já que não existe o dia sem a noite. Assim, o sumo-sacerdote Al-baddinn jamais deixa os Sar-Allan para evitar qualquer contato com o resto de Arton – o único meio de evitar que a profecia se realize.

Situação 1392: Al-baddin, o gêmeo que permanece entre os Sar-Allan, exerce o comando da tribo; e seu irmão Al-Ballin funciona como diplomata, sempre viajando e visitando vários pontos de Arton.

Aparência: todos os clérigos de Azgher escondem o rosto; a única diferença entre os gêmeos e os outros membros da ordem são seus cetros e jóias de ouro (os sumo-sacerdotes são os únicos clérigos de Azgher com permissão para carregar ouro).

Diferenciar um do outro, contudo é mais difícil: em geral Al-ballin é aquele que está sempre viajando, e Al-baddin costuma ser encontrado na vila Sar-Allan.

Raz-al-Baddinn: humano, sumo-sacerdote, Clérigo 14, LB; ND 16; Médio, desl. 9m; PV 110; CA 20 (+7 nível, +3 Des); Ataques: corpo-a-corpo: toque +14, à distância: toque+15; habilidades especiais: Divindade (Azgher), Poder divino, Canalizar energia positiva (7d6, CD 21), Magia (PM 72. CD 14 + nível da magia) Proteção divina, Punição divina; Fort +10, Ref +10, Von +15; For 14, Des 16, Con 12, Int 14, Sab 18, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Arcano) +16, Conhecimento (História) +16, Conhecimento (Religião) +20, Cura +18, Diplomacia +15, Identificar Magia +16; Arma Sagrada, Amigo de Azgher, Criar Poções, Discípulo do Sol, Domínio do Bem, Domínio do Fogo, Domínio do Sol, Domínio da Viagem, Escrever Pergaminhos, Espada em Chamas, Especialização em Combate, Foco em Perícia (Conhecimento [Religião]), Imunidade contra o Fogo, Liderança e Poder mágico x7.

Equipamentos: Raz-al-Baddinn não possui armas ou

armaduras especiais, usando uma *Cota de malha dourada* +5, apenas em ocasiões especiais. Ele ainda possui um *Anel de comandar elementais da terra*, um *Bastão de negação*, *Filactéria da fé* e algumas *Pérolas do poder* (pelo menos uma de cada nível).

Raz-al-Ballinn: humano, sumo-sacerdote, Clérigo 16, LB; ND 18; Médio, desl. 9m; PV 138; CA 31 (+8 nível, +3 Des, +8 armadura, +2 *anel de proteção*); Ataques: corpo-a-corpo: *cimitarra sagrada* +21 (1d6+16, 18-20) ou lança curta +17 (1d8+13), ou toque +15; à distância: *azagaia dos relâmpagos* (6d6+8) ou toque +15; habilidades especiais: Divindade (Azgher), Poder divino, Canalizar energia positiva (8d6, CD 22), Magia (PM 79. CD 15 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort+13, Ref+11, Von+17; For 16, Des 16, Con 16, Int 16, Sab 20, Car 13.

Perícias & Talentos: Cavalgar +22, Conhecimento (Religião) +22, Diplomacia +20, Identificar Magia +22, Iniciativa +27, Ofício (curtição) +22, Sobrevivência +24; Arma Sagrada, Amigo de Azgher, Combate Montado, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Foco em Arma (Cimitarra), Foco em Perícia (Iniciativa), Imunidade Contra o Fogo, Magia sem Gestos, Poder Mágico x7, Prontidão, e Treino em Perícia (Ofício [Curtição]).

Equipamentos: Raz-al-Ballinn costuma usar uma *Armadura de Couro Batido* +5, um *Anel de Proteção* +2, possui um a *Cimitarra Sagrada* +4, uma *Lança curta* +2, e cinco *Azagaias do Relâmpago*. Ele também costuma estar sempre bem provido de poderosas poções de cura.



Kalura sumo-sacerdotisa da Divina Serpente

Pertencente à espécie das dragoas-caçadoras, Kalura comanda a maior tribo desta raça em Galrasia. Ela é respeitada entre todos os sauróides da ilha como uma das mais perigosas guerreiras deste mundo.

Kalura teve uma criação normal de dragoa-caçadora. Foi afastada da mãe logo após nascer e treinada como guerreira em uma grande cabana coletiva para filhotes. Aos nove anos (quando sua espécie chega à puberdade) teve permissão para tentar seu rito de passagem. Contudo, em vez da tradicional centopeia-gigante, Kalura escolheu caçar o temível quelicerossauro. Todos na tribo já aceitavam Kalura como morta, até que ela retornou trazendo como troféu as presas do animal.

Naquele instante todos reconheceram que a Serpente era forte no coração da jovem, e o tempo apenas provou isso. Kalura era implacável no extermínio de inimigos e na captura de escravas. Seu status crescia tanto que, em poucos meses, ela desafiou e matou a antiga líder para assumir seu posto. Satisfeita, a Divina Serpente abençoou Kalura com o status de xamã.

Situação em 1392: após alguns anos de prosperidade como líder, Kalura percebeu a Serpente inquieta em seu peito. Apenas dominar Galrasia não era mais suficiente. Sua verdadeira missão estava para começar: espalhar o temor e respeito pela Serpente em toda Arton. Assim, acompanhada por um grupo de seis guerreiras e uma escrava particular, Kalura abandonou Galrasia e agora percorre áreas selvagens de Arton, procurando e capturando vítimas inocentes. Este “grupo avançado” tem sido responsável pelo rapto de numerosas humanas, elfas e meio-elfas nas fronteiras do Reinado; atualmente são escravas em Galrasia.

Aparência: Kalura tem medidas e feições típicas de sua espécie: 1,62m de altura, 61 Kg, cabeça lupina, pele morena e os olhos amarelos de uma leoa. Ao contrário de outras caçadoras, sua crista tem duas cores: vermelho e amarelo, em manchas que lembram chamas. Ela usa uma orgulhosa armadura feita de ossos e carapaças de animais diversos, e uma espada longa de osso. Quando não está em situações de combate, costuma conduzir pela coleira sua escrava pessoal – uma clériga humana de nome Riksa.

Kalura: dragoa-caçadora, sumo-sacerdotisa, Guerreira 14/ Clériga 10, CM; ND 26; Médio, desl. 9m; PV 279; CA 34 (+12 nível, +7 Des, +4 Con, +1 esquiva); Ataques: corpo-a-corpo: garra +26 (3d6+21, 19-20), ou mordida +25 (1d6+17), ou 2 garras 2 mordida +24/ +24/ +23, ou toque +25; à distância: toque+27; habilidades especiais: Visão na penumbra, Técnica de luta, Divindade (Divina Serpente), Poder divino, Canalizar energia negativa (3d6+12, CD 22), Magia (PM 22, CD 13 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +18, Ref +19, Von +15; For 20, Des 24, Con 18, Int 12, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +42, Percepção +30, Sobrevivência +30; Acerto Critico Aprimorado (Garras), Arma Natural Aprimorada (Garras) x3, Ataque em Movimento, Ataque Esmagador, Ataque Giratório, Ataque Giratório Aprimorado, Ataque Poderoso, Bote da Caçadora, Casca Grossa, Coragem

Total, Equilíbrio Aprimorado, Especialização em Arma (Garras), Especialização em Arma Aprimorada (Garras), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (Garras), Fúria Guerreira, Imunidade Contra Venenos, Matador de Monstros, Mobilidade, Pacto com a Serpente, Poder Mágico x2, Regeneração, Regeneração Aprimorada, Sangue de Ferro, Vitalidade e Vitalidade épica.

Equipamentos: Kalura costuma carregar consigo cordas e correntes para capturar escravas. Alguns aventureiros supõem que ela possua alguns itens mágicos, mas a natureza destes itens não é confirmada.



Tillis Redwood sumo-sacerdote de Glórienn

Tillis Redwood é um exemplo clássico do que restou da raça élfica após o impiedoso ataque de Thowr Ironfist e sua Aliança Negra.

Após ter sua família completamente dizimada, Tillis partiu de Lamnor com uma diminuta caravana de sobreviventes que se dirigia à Vila Élfica de Valkaria. Sem rumo e com o espírito da vingança queimando no peito, ele descobriu como ponto de apoio sua crença na deusa Glórienn.

Na falta de um clérigo mais esclarecido para iniciar o elfo em sua nova vocação, Tillis baseou seus estudos nos poucos livros e pergaminhos salvos da destruição.

Quanto mais ele lia as escrituras sagradas, mais se convenciu de que sua deusa havia sido injustiçada duas vezes: pelos próprios elfos, que abandonaram o antigo culto culpando-a pelo massacre em Lamnor; e pelos outros deuses, que se omitiram ao permitir que Ragnar completasse a primeira parte de seu plano maligno.

Com base neste conhecimento, Tillis começou sua peregrinação por Arton, buscando outros de sua raça e tentando reerguer o culto a Glórienn.

Situação em 1392: atualmente Tillis conta com um contingente razoável de membros em sua ordem. Ainda não o bastante para que Glórienn recupere seu poder e prestígio dentro do Panteão, mas suficiente para que a deusa não seja esquecida. Muitos clérigos da ordem são elfos jovens e – segundo Tillis – capazes de tudo para recolocar sua deusa em posição de destaque e fazer com que os outros deuses paguem pelo crime que cometeram.

Aparência: Tillis tem aparência jovem, longos cabelos prateados e olhos de cor púrpura. Seus trajes não diferem em nada dos outros clérigos da ordem, como um exemplo de que todos os elfos são iguais perante Glórienn. Tillis costuma carregar um arco mágico especial, que jamais erra o primeiro tiro.

Tillis Redwood: elfo, sumo-sacerdote, Clérigo 14, CB; ND 16; Médio, desl. 9m; PV 110; CA 28 (+7 nível, +4 Des, +7 scirtaelhea); Ataques: corpo-a-corpo: espada longa +16 (1d8+12, 17-20) ou +11/ +11 (1d8+12, 17-20) ou toque +11, à distância: arco longo +19 (1d8+12) ou toque +14; habilidades especiais: Divindade (Glorienn), poder divino, canalizar energia positiva (7d6, CD 22), magia (PM 66, CD 15 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +10, Ref +11, Von +14; For 13, Des 18, Con 12, Int 16, Sab 20, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Arcano) +20, Conhecimento (História) +20, Conhecimento (Religião) +20, Diplomacia +20, Furtividade +16, Identificar Magia: +21, Iniciativa +13, Percepção +15; Beleza de Glórienn, Domínio do Bem, Domínio do Caos, Domínio da Guerra, Domínio da Magia, Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Foco em Arma (Arco longo), Foco em Arma (Espada longa), Foco em perícia (Percepção), Foco em Perícia (Iniciativa), Magia Poderosa, Poder Mágico x6, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro e Vingador de Glórienn.

Equipamentos: Tillis possui uma Cota de malha élfica especial, a *Scirtaelhea* que além de ser +2 não causa

nenhuma penalidade em suas perícias. Ele também possui um *Arco longo* +3 que sempre acerta o primeiro tiro de um combate e uma *Espada longa* +3, *Lâmina afiada e da Velocidade*, como era de se esperar ele também possui um par de *Botas élficas* e um *Manto élfico*.

Rei Náutilus sumo-sacerdote do Oceano

Acima e abaixo do mar existem milhares de clérigos do Grande Oceano, das mais variadas raças. Mas o título de sumo-sacerdote pertence a uma criatura única, chamada Rei Náutilus.

Um náutilus é um molusco marinho com muitos tentáculos – aparentado com um polvo ou lula. Mas, ao contrário destes, o náutilus tem concha em espiral como um caracol. A concha não serve como proteção: ela tem vários compartimentos vazios que podem ser preenchidos com água (para fazer o animal afundar) ou ar (para flutuar). Os submarinos da Terra seguem o mesmo princípio, e por isso a embarcação do livro Vinte Mil Léguas Submarinas recebeu o nome de Náutilus.

O náutilus comum tem a concha medindo até 20cm de diâmetro. Em Arton, alguns atingem até três metros. E existe um deles, apenas um, cuja concha gigantesca mede sessenta metros de diâmetro – e pode acomodar uma tripulação inteira em seus compartimentos, como um imenso submarino vivo. Este é o Rei Náutilus.

Nascido quando o mundo era jovem, quando não existiam humanos, elfos ou elfos-do-mar, o Rei Náutilus levou milhões de anos para atingir o tamanho que tem hoje. Durante esse tempo ele também acumulou inteligência e sabedoria milenares, e por isso foi escolhido pelo Grande Oceano como seu sumo-sacerdote.

Situação em 1392: o Rei Náutilus percorre os mares incessantemente, visitando aldeias de elfos-do-mar e outras raças submarinas que cultuam o Grande Oceano, para tratar de cerimônias e assuntos envolvendo a ordem. Apesar do aspecto monstruoso, o Rei é uma criatura bondosa e pacífica: ele sempre oferece ajuda e salvo conduto para aventureiros que visitam as profundezas, dependendo de suas intenções.

Infelizmente, apesar de seu poder, o Rei ainda não foi capaz de confrontar o Senhor das Profundezas – uma divindade menor e maligna que habita o Abismo. Ele ajudará qualquer grupo de heróis que acredite ser capaz de derrotar o monstro.

Aparência: em sua forma verdadeira, o Rei Náutilus é uma criatura de pele vermelha com manchas esbranquiçadas. Tem noventa tentáculos (mas pode atacar com “apenas” 4d10 de cada vez), Dois olhos grandes como pratos, e uma concha do tamanho de um pequeno palácio. Um longo tubo membranoso começa na abertura da concha e permite acesso a todos os compartimentos interiores; o Rei usa esses “apostos” para transportar passageiros em segurança até os pontos mais profundos do mar.

Muito raramente o Rei abandona o mar, mas isso já aconteceu em certas ocasiões. Quando precisa agir em terra firme, ele se transforma em um elfo-do-mar de aparência inofensiva – mas com todos os atributos e habilidades de sua forma verdadeira.

Rei Náutilus: animal, sumo-sacerdote, Animal 35,

NB; ND 30; Colossal, desl. 12m natação; PV 642; CA 47 (-8 tamanho, +17 nível, +4 Des, +24 natural); Ataques: corpo-a-corpo: tentáculos 4 – 40 tentáculos +44 (2d6+35) ou mordida +26 (4d6+17) ou toque +26; habilidades especiais: Divindade (Oceano) Agarrar aprimorado, Construção (2d6+17), Carapaça, Habilidades semelhantes a magias, Resistência à magia +6, Redução de dano 20/+3. Magia (PM:71, CD 20 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +31, Ref +23, Von +29; For 46, Des 19, Cons 34, Int 28, Sab 30, Car 22.

Perícias & Talentos: Atletismo +43, Adestrar animais +44, Conhecimento (Arcano) +47, Conhecimento (Local [Mares de Arton]) +47, Conhecimento (Natureza) +47, Conhecimento (Religião) +51, Cura +48, Diplomacia +58, Identificar Magia +47, Iniciativa +21, Percepção +48, Sobrevivência +47; Anfíbio, Forma do Mar, Garras de Fera, Tridente do Oceano, Voz do Mar, Acelerar Magia, Ataques Múltiplos, Aumentar Magia, Desarmar Aprimorado, Domínio da Água, Domínio dos Animais, Domínio do Ar, Domínio das Plantas, Especialização em Combate, Foco em Perícia (Conhecimento [Religião]), Luta às Cegas, Magia Silenciosa, Magias em combate, Maximizar Magia, Poder Mágico x3, Potencializar Magia, Reflexos Rápidos e Tolerância.

Equipamentos: embora não traga consigo nenhum equipamento (pois geralmente não precisa), o Rei Náutilus possui um vasto tesouro escondido no fundo do mar, incluindo muitos itens mágicos e um valor incalculável em moedas de ouro. Ele pode utilizar esse tesouro quando precisar.

Construção: No início de cada turno, o Rei Náutilus causa automaticamente 2d6+17 pontos de dano em qualquer criatura que esteja agarrando.

Carapaça: o Rei Náutilus pode entrar em sua concha e se fechar completamente isolando-se do exterior por muito tempo quando sua concha está “fechada”, sua CA aumenta em +10.

Habilidades semelhantes a Magias: Além de suas magias divinas, o Rei Náutilus pode lançar, 3 vezes ao dia sem gasto de Pontos de Magia, as seguintes magias: Controlar água, Controlar clima, Respirar na água e Suportar elementos. O Rei Náutilus também pode preparar e lançar magias como se fosse um clérigo de 19º nível.

Severus sumo-sacerdote de Hynninn

O homem conhecido como Severus praticamente cresceu nas ruas da parte Velha de Triumphus. Filho de pais pobres, o menino viu no roubo o único jeito de sustentar tanto a ele próprio quanto sua família.

Seu passatempo predileto era pregar peças nos guardas que o perseguiam pelas ruas estreitas da Parte Velha. Foi assim que ele chamou a atenção de Grandyr, um clérigo de Hynninn procurado em três reinos e temporariamente instalado em Triumphus. Ele explicou ao jovem sobre o deus da trapaça, sobre como a astúcia e esperteza eram importantes no mundo em que viviam. Para demonstrar que estava pronto para ser clérigo, Severus pregou em seu mestre uma peça bem peculiar: vestiu o clérigo de mulher enquanto ele dormia e levou-o à frente da prisão local. Grandyr foi preso e expulso de Triumphus

– dizem que ele carregava um largo sorriso nos lábios quando partiu.

Severus morreu pela primeira vez ainda jovem, durante um dos inúmeros ataques do Móock. Aprendeu com os clérigos de Thyatis que não poderia nunca mais deixar a cidade. Mas não se importou. Triumphus era seu lar... então era ali mesmo que pretendia ficar.

Severus percebeu mais tarde que apenas roubo já não trazia grandes vantagens. Usando sua astúcia e inteligência, não foi difícil para ele compreender que o contrabando talvez fosse uma boa saída para conseguir mais dinheiro e estabelecer-se em uma posição, digamos, mais respeitosa dentro da cidade. Deste modo iniciou seus planos para formar não só uma pequena rede, mas uma guilda de contrabando de itens mágicos, especialmente aqueles com poderes malignos – e, portanto, proibidos pelas leis da cidade.

Não demorou para Severus se tornar uma figura conhecida no submundo de Triumphus. Depois de atrapalhar os negócios e pregar peças embaraçosas em dois outros chefões – Gnaeus, que comandava apostas e jogos de azar; e Madame Stefania, traficante de escravos – Severus selou com eles um pacto de não interferência mútua.

Situação em 1932: hoje Severus tem sua posição claramente demarcada dentro de Triumphus e é respeitado por isso. Entretanto o comodismo não faz parte das características dos clérigos de Hynninn; é muito provável que ele esteja arquitetando um novo plano, uma nova peça a ser pregada em seus “sócios” do crime. Afinal, como o próprio deus a quem louva, Severus sempre fez questão de mostrar quem é o mais esperto e astuto chefe criminoso de Triumphus.

Aparência: Severus é um homem esguio, aparentando cerca de quarenta anos, com cabelos grisalhos e bem escassos. Embora raramente use armadura, os itens mágicos que carrega oferecem proteção bastante eficiente. Quando sai pela cidade, Severus usa seus poderes ou disfarces para assumir uma aparência diferente.

Severus: humano, sumo-sacerdote, Ladino 5/ Clérigo 10, CB; ND 17; Médio, desl. 9m; PV 124, CA 30 (+7 nível, +5 Des, +7 braçadeiras da armadura, +1 esquiva); Ataques: corpo-a-corpo: *Falsidade* +14 (1d4+7+1 ponto de dano em Constituição, 19-20) ou toque +10, à distância: *Falsidade* +19 ou toque +15; habilidades especiais: Ataque furtivo +3d6, Encontrar armadilhas, Evasão, Técnica Ladina (Maestria em perícia [Enganação]), Sentir armadilhas+1, Esquiva sobrenatural, Técnica ladina (Mente escorregadia), Divindade (Hynninn), Canalizar energia negativa (5d6+8, CD 20), Poder divino, Magia (PM 63, CD 14 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +11, Ref +14, Von +11; For 11, Des 20, Con 14, Int 18, Sab 18, Car 16.

Perícias e Talentos: Acrobacia +23, Atletismo +18, Ladinagem +23, Conhecimento (Arcano) +22, Cura +22, Diplomacia +21, Furtividade +23, Identificar Magia +22, Iniciativa +26, Intuição +22, Obter informações +21, Percepção +22; Disfarce Ilusório, Domínio do Caos, Domínio da Enganação, Domínio da Sorte, Domínio da Viagem, Especialização em Combate, Esquiva, Estender Magia, Foco em Perícia (Iniciativa), Forma de Macaco, Fortitude Maior, Fuga, Magia sem Gestos, Magia

Silenciosa, Poder Mágico x5, Prontidão, Talento Ladino e Ventriloquismo.

Equipamentos: Severus sempre está acompanhado de uma Adaga +4 do Retorno e do Sangramento, a *Falsidade*, também não se separa de seu *Amuleto de proteção contra localização e detecção*, e quando está em negociações costuma usar um *Anel de Escudo Mental*. Outros itens que ele costuma carregar são: um *Anel de Movimentação Livre*, um par de *Braçadeiras da Armadura*+7, uma *Capa do saltimbanco* e *Pó do desaparecimento*.

Mestre Arsenal sumo-sacerdote de Keenn

Ninguém sabe ao certo qual a verdadeira origem do homem conhecido como Mestre Arsenal. A maioria das lendas contadas, entretanto, assegura que sua gênese se deu em outro mundo – um mundo militar, com armas, armaduras e artefatos mágicos de combate muito superiores às peças de Arton. Esse mundo teria sido devastado por um último e decisivo conflito global, que não deixou sobreviventes... exceto Arsenal.

De acordo com esta mesma lenda, Arsenal teria sido trazido a Arton como recompensa por sua vitória em seu mundo natal. Agora, neste mundo novo, ele poderia continuar pregando sua doutrina de batalha, morte e destruição. Embora esta seja a explicação mais difundida sobre a origem do sumo-sacerdote da guerra, não há prova alguma de que seja verdadeira. Talvez seja realmente uma lenda...e a realidade, pior.

Arsenal é conhecido em toda Arton como um colecionador de armas compulsivo. Seu fascínio por este tipo de item é enorme; ele é capaz de qualquer coisa para aumentar sua já extensa e impressionante coleção. Na maioria das vezes ele negocia honestamente através de mensageiros de sua ordem, fazendo propostas praticamente irrecusáveis. Mas, quando isso não é possível, o clérigo costuma empregar meios “menos sutis” para conseguir o que quer. Arsenal se envolve pessoalmente apenas quando persegue itens ou artefatos realmente raros.

Não se sabe exatamente qual o objetivo de Arsenal, mas existem algumas suspeitas não confirmadas. Alguns acham que ele pretende equipar um exército inteiro com suas armas, e liderar um massacre total em Arton como oferenda a Keenn; outros acreditam que os itens coletados serão fundidos em uma única e definitiva arma, capaz de liquidar até mesmo um deus. A verdade sobre os fatos somente o próprio clérigo sabe.

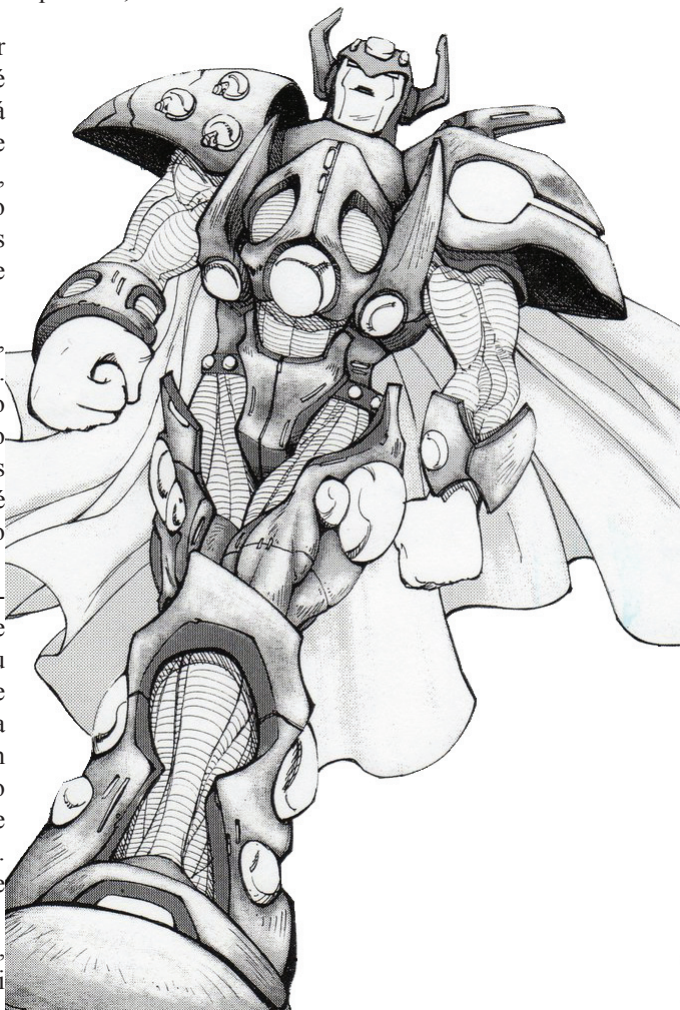
Situação em 1392: Arsenal assumiu o posto de sumo-sacerdote como mandam as leis de Keenn: em combate justo contra o antigo portador do título. Este foi, talvez, seu primeiro grande feito em Arton. Embora seja o representante máximo do deus da guerra neste mundo, Arsenal só costuma se envolver em assuntos realmente importantes que envolvam a ordem. Uma destas raras ocasiões é a realização do torneio que serve como desafio final para os discípulos de Keenn, que ocorre todos os anos, sempre em lugares diferentes e secretos. Normalmente Arsenal passa boa parte do tempo cuidando de seus próprios assuntos pessoais.

Arsenal não tem sido visto desde que seu último plano, a tentativa de trazer de volta o deus maligno Sszzaas, foi

frustrada por um grupo de aventureiros. Membros importantes do Reinado estão preocupados, imaginando se Arsenal finalmente reuniu as peças necessárias para a execução de seu misterioso “grande objetivo”. Uns poucos, mais otimistas, acham que Keenn se sentiu traído quando o clérigo tentou trazer Sszzaas de volta, e retirou todos os poderes de Arsenal temporariamente, como punição. Até que alguém se arrisque a verificar a veracidade dos fatos, este permanece sendo mais um dos inúmeros mistérios que envolvem a figura de Mestre Arsenal.

Situação atual: depois de realizar um plano elaborado que para obter a espada mágica Holy Avenger, Arsenal reconstruiu sua máquina de guerra e começou uma guerra contra o Reinado, depois disto seu destino é um mistério, os mais otimistas afirmam que ele foi morto por um grupo de aventureiros, outros dizem que foi capturado e julgado em segredo pelo reinado, para evitar que seus seguidores tentassem libertá-lo, e provavelmente está preso em algum lugar de difícil acesso. Os mais pessimistas dizem que ele fugiu e está livre. De qualquer forma, depois de sua derrota é difícil que Arsenal tenha mantido o posto de sumo-sacerdote assim como sua coleção de itens mágicos, mesmo assim ele continua sendo um adversário formidável esteja ele vivo ou no reino de Keenn.

Aparência: Arsenal jamais foi visto sem sua armadura completa, forjada com muitos itens mágicos: suas verdadeiras feições não são conhecidas por ninguém. Alguns, entretanto, afirmam que ele tem a aparência de um humano na casa dos quarenta, com cabelos totalmente brancos.



Metre Arsenal: humano, sumo-sacerdote, Guerreiro 13/ Clérigo 11, LM; ND 26; Médio, desl. 9m; PV 365; CA:46 (+12 nível, +1 Des, +13 armadura, +5 natural, +5 deflexão); Ataques: corpo-a-corpo: *martelo do trovão* +35 (4d6+36+1d6 de eletricidade, desc. 19-20/x3 +2d10 eletricidade +2d10 sônico, em sucessos decisivos) ou *martelo do trovão* +30/+30 ou toque +32, à distância: toque +23; habilidades especiais: Técnica de luta, Divindade (Keenn), Canalizar energia negativa (5d6+13, CD 26), Poder divino, Magia (PM 38, CD 20 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +29, Ref +20, Von +29; For 37, Des 16, Con 30, Int 18, Sab 30, Car 16.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Arcano) +31, Conhecimento (Planos) +31, Conhecimento (Religião) +31, Identificar Magia +31, Iniciativa +34, Intimidação +30, Ofício (Armeiro) +31, Ofício (Armoraria) +31; Acelerar magia, Acerto Decisivo Aprimorado (Martelo de Guerra), Alma livre, Ataque poderoso, Ataque Duplo, Crítico Esmagador (Martelo de Guerra), Conjurador Arma, Domínio da Destruição, Coragem Total, Cura sem Restrição, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio do Mal, Especialização em Arma (Martelo de Guerra), Especialização em Arma Maior (Martelo de guerra), Foco em Arma (Martelo de guerra), Foco em Arma Maior (Martelo de guerra), Foco em Perícia (Iniciativa), Fortitude Maior, Fúria Guerreira, Golpe com Duas Mãos, Itens Mágicos Adicionais, Luta às Cegas, Mestre de Cerimônia, Poder Mágico x5, Potencializar Magia, Reflexos em Combate, Sangue de Ferro, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Trespasar, Trespasar Aprimorado e Toque da Ruína

Equipamentos: *Martelo do Trovão, Armadura do Arsenal, Capa do Arsenal, Elmo do Arsenal e Periapto da Sabedoria* +6.

Thallen Kholdenn Devendeer sumo-sacerdote de Khalmyr

Durante muitos anos o título de sumo-sacerdote de Khalmyr ficou dividido entre dois nobres e notórios clérigos: Artur Donovan II, fundador da Ordem dos Cavaleiros da Luz; e Thallen Kholdenn Devendeer fundador da Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr. Entretanto, desde a morte de Arthur quinze anos após a formação das duas ordens, Thallen é o sumo-sacerdote e representante máximo de Khalmyr em Arton.

Embora ninguém questione que o surgimento das duas ordens tenha sido coisa boa para Arton, o verdadeiro motivo que teria levado os dois clérigos a fundá-las permanece um mistério. No decorrer de seus muitos anos como líder da ordem, Thallen (ou “o velho Thallen”, como hoje o chamam) apenas diz que recebeu uma visão após a conclusão de uma missão com seu antigo grupo (do qual Arthur fazia parte). A natureza da missão ou a visão que teve ainda são incógnitas.

O pai de Thallen, devoto ferrenho do deus da justiça, fazia questão de passar seus ensinamentos ao filho – mas, curiosamente, Thallen não começou sua carreira de aventureiro como clérigo. Conta-se que foi justamente Arthur aquele que iniciou a “conversão” do jovem, embora esta só fosse realmente se efetivar após a missão de que ambos se recusaram a vida inteira a comentar.

Como sumo-sacerdote e envolvido entre as tarefas e obrigações que o cargo lhe exigia, Thallen viu sua carreira de aventureiro encerrada cedo. Estabelecendo-se na vila de Willen, Thallen adotou uma vida relativamente pacata, casando-se com uma jovem habitante local chamada Marion Riverdale. Pouco tempo depois, a mulher estaria esperando o primeiro filho do casal – que, de acordo com ela se chamaria Logan, em homenagem a um Lendário herói local.

A alegria do casal durou pouco. Através de um intrincado estratagem, um mago inimigo da ordem conseguiu raptar Marion, exigindo a dissolução do grupo de cavaleiros em troca da mulher. Thallen se recusou a obedecer aos desígnios do mago e organizou uma expedição de resgate, que resultou na morte do cruel mago... mas já era tarde demais para Marion. Lamentando a morte das duas pessoas que mais amava no mundo – sua mulher e o filho não nascido – Thallen retornou ao mosteiro que servia de sede para os Cavaleiros de Khalmyr e ordenou a construção de uma estátua em tamanho natural de sua mulher. Nos braços da mulher de pedra, o bebê que Marion não chegou a trazer ao mundo. O sumo-sacerdote continuou com a mesma liderança firme de sempre, amadurecendo ano após ano e trazendo a confiança de que os cavaleiros necessitavam, mas dizem que ele jamais se recuperou da perda.

Anos depois, misteriosamente, um bebê foi encontrado às portas do mosteiro. Sem saber exatamente o que fazer, os cavaleiros o levaram a Thallen. Encarando a chegada da criança como um sinal de Khalmyr e uma recompensa por sua dedicação, o clérigo adotou o garoto – dando-lhe o nome de Logan, como era o desejo da falecida esposa.

Coincidência ou não, poucas semanas após a aparição de Logan, o sumo-sacerdote iniciou sua reclusão voluntária, sendo visto em público cada vez menos e recebendo somente os membros de mais alta hierarquia dentro da ordem.

Situação em 1392: se antes Thallen era visto como um líder forte e respeitado, hoje a situação já não é a mesma. Recluso há cerca de 25 anos, o sumo-sacerdote vem sendo vítima dos mais variados boatos provenientes dos aldeões. Muitos dizem que o clérigo está louco; outros acham que está velho demais para continuar como líder da ordem. Conta-se que alguns cavaleiros mais jovens compartilham deste último raciocínio, e tramam um golpe para destituir Thallen de seu cargo – aproveitando-se principalmente da ausência de Logan Devendeer, hoje um cavaleiro em missão por Arton.

Desde o início de sua reclusão espontânea, somente seu filho Logan e os clérigos de mais alta patente dentro da ordem têm permissão para ver o sumo-sacerdote. Seus aposentos ficam na área mais protegida do mosteiro, que serve de base de operações para a ordem, no centro da edificação o clérigo jamais abandona o local.

Apesar dos boatos que circulam Thallen, nenhuma decisão importante é tomada sem que sua opinião seja ouvida.

Aparência: outrora um jovem de boa constituição física, hoje Thallen tem seu corpo castigado pelo implacável avanço do tempo. Nas poucas vezes em que foi visto nas últimas décadas, o sumo-sacerdote mostrava-se um homem calvo, curvado e aparentemente frágil, sempre em seu manto azul, símbolo dos clérigos de Khalmyr. Mesmo não conservando a mesma saúde de tempos idos, muitos juram que sua voz

trovejante e modo autoritário continuam os mesmos, trazendo sua antiga imponência. A longevidade de Thallen ainda é um mistério, mas muito acreditam que isso se deve à benção de Khalmyr, tornando este um dos clérigos mais poderosos de Arton.

Thallen Devendeer: Humano, sumo-sacerdote, Clérigo 20, LB; ND 21; Médio, desl. 9m; PV 132; CA: 20 (+10 nível); Ataques: corpo-a-corpo: toque +15, à distância: toque +16; habilidades especiais: Divindade (Khalmyr), Canalizar energia positiva (10d6, CD 25), Poder divino, Magias (PM 110, CD 17+ nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +12, Ref +10, Von +21; For 9, Des 10, Con 10, Int 19, Sab 24, Car 20.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Arcano) +27, Conhecimento (História) +27, Conhecimento (Nobreza) +27, Conhecimento (Religião) +31, Curar +30, Diplomacia +28, Identificar Magia +27, Intuição +30, Percepção +30. Arma Sagrada (Toque), Coragem Total, Domínio do Bem, Domínio da Guerra, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Domínio da Terra, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Especialização em Combate, Expulsão Aprimorada, Expulsar Mortos-Vivos, Foco em Perícia (Conhecimento [Religião]), Fortitude Maior, Fúria Guerreira, Liderança, Magias em Combate, Maximizar Magias, Poder Mágico x9, Treino em Perícia (Conhecimento [História]) e Vontade de Ferro.

Equipamentos: há anos Thallen não é visto usando armaduras ou armas e também é muito pouco provável que entre em combate. Sabe-se que em seus dias de aventureiro Thallen possuía uma armadura de batalha obra-prima e uma maça obra-prima, ambas não mágicas. Thallen ainda conserva um tesouro desconhecido de seus dias de aventuras.

Tella Andoren sumo-sacerdotisa de Lena

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

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

Situação 1392: ao contrário de outros sumo - sacerdotes, Tella costuma tomar parte em frequentes peregrinações para ajudar os necessitados – principalmente quando há guerra. Com os poderes que Lena lhe oferece, Tella acredita que tem muito pouco a temer das ameaças de Arton.

Aparência: Tella é uma senhora gentil e de olhar terno. Está sempre coberta com um manto e roupas simples. Traz o longo cabelo branco em uma trança e nunca se separa de seu cajado. Embora pareça andar com certa dificuldade,

Tella nunca se cansa e costuma recusar qualquer oferecimento de ajuda para ser amparada.

Tella Andoren: humana, sumo-sacerdotisa, Samaritana 18, NB; ND 20; Médio, desl. 9m; PV 156; CA: 18 (+9 nível, -1 Des); Ataques: corpo-a-corpo: toque +8, à distância: toque +9; habilidades especiais: Divindade (Lena), Canalizar energia positiva (9d8, CD 24), Cura gentil, Ordem de paz (qualquer tipo) 4/dia, Cura instantânea 3/dia, Cura sem esforço, Aura de vida aprimorada, Magia (PM 66, CD 18 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +13, Ref +9, Von +22; For 7, Des 9, Con 14, Int 20, Sab 26, Car 20.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Arcano) +26, Conhecimento (História) +26, Conhecimento (Religião) +26, Conhecimento (Natureza) +26, Cura +33, Diplomacia +26, Identificar Magia +26, Intuição +29, Percepção +29; Arma Sagrada (Toque), Ataque piedoso, Cura gentil, Discurso Conciliador, Criar Poção, Domínio do Bem, Domínio da Cura, Domínio das Plantas, Domínio da Proteção, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Cura), Fortitude Maior, Liderança, Magias em Combate, Potencializar Cura, Poder Mágico x3, Potencializar Magia, Maximizar Cura, Maximizar magia, Tolerância e Vontade de Ferro.

Equipamentos: Tella nunca se separa de seu Cajado de cura (que também pode lançar magias de cura maximizadas ou potencializadas) e seu Periapto da Saúde.

Shiro Nomatsu sumo sacerdote de Lin-Wu

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

Shiro Nomatsu era o mais novo membro da família e desde cedo mostrou-se rebelde e arreadio. Não aceitava as normas de conduta e regras rígidas que a sociedade tamuraniana exigia; para ele, viver em Tamu-ra era estar preso por correntes invisíveis a um amontoado de tabus sem sentido. Após uma grave discussão com seu pai, Hiroshi Nomatsu, principal conselheiro do imperador Dragão, o jovem fugiu para o continente como clandestino a bordo de um navio mercante. Na época tinha apenas 13 anos.

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

Dois anos depois, ao passar pela cidade de Malpetrim, Shiro ouviu rumores sobre Hellock Omak – um tirano que mantinha um campo de escravos nas Montanhas Uivantes. Seus soldados capturavam vítimas para trabalhar até a morte nas geleiras, escavando minérios para aumentar as riquezas de Retyr, seu pequeno reino. Indignado, Nomatsu reuniu-se a mais três guerreiros e partiu para libertar aqueles que permaneciam sob o domínio de Hellock.

Enquanto libertava os escravos, Shiro fez uma descoberta surpreendente. Havia um tamuraniano entre os prisioneiros.

Idoso e muito ferido, o escravo sorriu ao ver o rosto de Shiro e lhe fez uma pergunta:

– *Diga-me, meu jovem... as cerejeiras de Tamu-ra ainda florescem?*

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

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

Shiro baixou a cabeça por alguns instantes, deixando rolar uma lágrima – e, quando voltou a olhar, o velho já estava morto. O jovem dispensou seus companheiros e decidiu que levaria o conterrâneo para receber um funeral honrado em Nitamu-ra, a pequena comunidade oriental em Valkaria. Mas na manhã seguinte, quando planejava partir, descobriu que o corpo de velho havia sumido. Confuso, abriu o manto que protegia o cadáver... e encontrou apenas uma flor de cerejeira.

Encarando o acontecimento como um sinal do grande Lin-Wu, Shiro reconheceu que seu lugar era com a família e seus semelhantes – e decidiu voltar a Tamu-ra, colocando o orgulho de lado. Pela primeira vez em muito tempo, admitia que estava com saudades de sua pátria. Já sentia a alegria antecipada de rever seus familiares e sua terra.

Mas Shiro jamais poderia ver seu lar outra vez. Durante a viagem, ele teve notícias sobre como Tamu-ra havia sido dizimada por uma estranha e misteriosa tempestade. Somente uma pequena parte do reino havia sido salva, magicamente transportada para as proximidades de Valkaria em um último esforço do imperador Tekametsu.

Shiro rumou para Valkaria e, amargurado, fixou residência em Nitamu-ra. Como único sobrevivente de sua família, ele era legítimo candidato ao posto de daymio, o líder da comunidade. Após uma noite inteira de vigília dizia-se que Lin-Wu, o deus tamuriano, marcaria o eleito a fogo – e o sinal apareceu como uma enorme queimadura em forma de dragão nas costas de Shiro. Havia sido o novo governante de Nitamu-ra.

Situação em 1392: Shiro Nomatsu assumiu a liderança dos tamurianos e dos clérigos de Lin-Wu – não pelos poderes que possuía na época, mas sim pela indicação do deus. Hoje, dez anos depois de seu apontamento como regente, Shiro pode ser considerado um clérigo muito poderoso, levando em conta sua curta carreira. Ele é um líder dedicado e, às vezes, super protetor. O povo reconheceu seu esforço e tem total confiança no sumo-sacerdote, mas o mesmo não pode ser dito sobre os reinos vizinhos. Muitos acreditam que Shiro Nomatsu é jovem demais para comandar Nitamu-ra, e temem que cedo ou tarde esse pequeno “reino” se volte contra as nações do Reinado. Apesar disso, Shiro vem demonstrando muita serenidade, contando principalmente com o apoio incondicional do Rei Thormy de Deheon.

Aparência: Shiro Nomatsu é um jovem oriental de 25 anos. Seus cabelos são longos presos em uma trança. Quando está em seu palácio, costuma usar um manto cerimonial dourado, trazendo o dragão Lin-Wu nas costas. Embora evite deixar seu palácio e só saia de Nitamu-ra em missões diplomáticas, Nomatsu costuma manter-se em forma, treinando combate armado e desarmado durante várias horas por dia.

Shiro Nomatsu: humano, sumo-sacerdote, Guerreiro 4/ Paladino 12, LB; ND 18; Médio, desl. 9m; PV 159 PV; CA: 35 (+8 nível, +4 Des, +8 armadura, +5 *anel de proteção*); Ataques: Corpo-a-Corpo: katana +26 (1d10+17+2d6 contra criaturas caóticas+2d6 contra criaturas malignas, dec. 19-20), ou Katana +21/+21, ou toque +19, à distância: daykiu +22 (1d6+9) ou toque +20; habilidades especiais: Aura de coragem, Divindade (Lin-Wu), Código de conduta, Destruir o Mal 4/ dia, Cura pelas mãos 3d8+3, Graça divina, Saúde Divina, Canalizar energia positiva (3d6, CD 23), Vínculo divino, Bênção da justiça (magias), Remover condição (doente, apavorado, exausto), Magia (PM 13, CD 15 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +17, Ref +17, Von +20; For 16, Des 18, Con 15, Int 14, Sab 20, Car 20.

Perícias & Talentos: Cavalgar +23, Conhecimento (Estratégia) +21, Conhecimento (História) +21, Conhecimento (Nobreza) +21, Conhecimento (Religião) +21, Diplomacia +24, Iniciativa, +27, Intuição +24, Percepção +24: Arma Sagrada (Katana), Ataque Poderoso, Ataque Duplo, Domínio da Guerra, Coragem Total, Dom da Verdade, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Domínio do Sol, Foco em Arma (Katana), Foco em Perícia (Iniciativa), Fortitude Maior, Grito de Kiai Divino, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Liderança, Luta às Cegas, Magia sem Gestos, Poder Mágico x3, Reflexos de Combate, Treino em Perícia (Conhecimento [História], Conhecimento [Nobreza e Realeza]) e Vontade de Ferro.

Equipamentos: Shiro possui uma *Katana* +5, *Axiomática* e *Sagrada*. Sua armadura é uma versão oriental de um Peitoril de aço +3, (mas com bônus máximo de destreza +4 e penalidade por armadura -3) e fornece Resistência a Magia +4. Ele também possui um *Daykiu*, com as mesmas estatísticas de um *Arco composto* +3 e sua montaria é uma corcel obsidiana (uma estatueta de poder incrível).

Celine Glanford sumo-sacerdotisa de Marah

Nascida em Valkaria, a jovem Celine Glanford nunca pensou em ser sacerdotisa. Ela queria apenas ser uma boa esposa para seu amado George Jikhanard, um gladiador profissional na Arena Imperial. Após mais algumas apresentações, eles teriam economias suficientes para se casar – até que seu querido encontrou a morte no tridente de Loriane, a meio-elfa.

A morte foi acidental: não fazia parte do espetáculo. George já havia simulado sua própria morte em público várias vezes, voltando a lutar mais tarde com outros nomes artísticos – era sempre assim com gladiadores de pouca fama. Mas Loriane, ainda no início da carreira, teria calculado mal um golpe que terminou trazendo no tridente as vísceras do oponente. Dizem que ela nunca se perdoou por isso, e quase desistiu de ser gladiadora – mas foi convencida a continuar pelos organizadores dos jogos.

Nada disso foi consolo para Celine. Abalada, ela procurou paz de espírito entre os clérigos de Marah. Com o tempo ela passou de simples vítima aflita a uma devotada da ordem; um dia, seu grande desejo por paz e amor levou a deusa Marah a apontar Celine como sua clériga suprema.

Situação em 1392: como sumo-sacerdotisa de Marah, atualmente Celine promove novas formas de entretenimento

para substituir os violentos jogos da Arena Imperial. Claro que esta não é uma atitude inesperada por parte de uma clériga da paz – mas comenta-se que Celine ainda alimenta desejos de vingança contra Loriane, pela morte de seu noivo. Ela estaria secretamente tentando destruir a carreira da meio-elfa, acabando com os jogos. Apesar de fazê-lo por amargura e egoísmo, Celine ainda é extremamente devotada ao fim de toda a violência no Reinado.

Em busca de conforto, a família real de Deheon confidenciou a Celine que sua filha Rhana está desaparecida. Agora ela imagina como pode usar isso para acabar de vez com os malditos jogos.

Aparência: Celine é uma mulher pequena, medindo não mais que 1,60m, com cabelos e olhos profundamente negros. Sua aparência é tão frágil que torna difícil para qualquer pessoa sequer pensar em agredi-la. Ela usa as vestes brancas da ordem, e sempre traz um doce sorriso nos lábios – mas alguns juram que, quando Loriane ou os jogos são mencionados em sua presença, um brilho estranho passa por seus olhos.

Celine Glanford: humana, sumo-sacerdotisa, Samaritana 10, CN; ND 12; Médio, desl. 9m; PV 92; CA: 20 (+5 nível, +5 anel de proteção); Ataques: corpo-a-corpo: toque +4, à distância: toque +5; habilidades especiais: Código de conduta, Divindade (Marah), Canalizar energia positiva (3d8, CD 19), Cura gentil, Ordem de paz (1/dia), Cura instantânea (1/dia), Magia (PM 33, CD 14 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +8, Ref +5, Von +11; For 08, Des 10, Cons 13, Int 16, Sab 18, Car 18.

Perícias & Talentos: Atuação +18, Conhecimento (Religião) +16, Conhecimento (Local – Deheon) +16, Cura +20, Diplomacia +16, Enganação +16, Identificar Magia +16, Iniciativa +17, Percepção +16; Ataque Piedoso, Aura de Paz, Criar Poção, Discurso Conciliador, Domínio do Bem, Domínio da Cura, Domínio da Proteção, Domínio da Sorte, Estender Magia, Foco em Perícia (Iniciativa), Foco em Perícia (Cura), Fortitude Maior, Magias em Combate, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimorada, Poder Mágico, Talento Artístico e Vontade de Ferro

Equipamentos: Anel de proteção +5, Anel de refletir magias, Varinha de Imobilizar Pessoa (50 PMs), 6 Contas da Força, além de várias poções.

Dislik sumo-sacerdote de Megalokk

Quando um grupo de aventureiros invadiu os subterrâneos das montanhas Sanguinárias à procura de um poderoso artefato em poder dos homens escorpião, ninguém realmente imaginava qual seria a proporção do massacre.

De toda a população da tribo, somente um homem escorpião restou, Dislik, um sacerdote de Megalokk. Revoltado com a destruição de seu povo, Dislik continuou a habitar seu covil subterrâneo, agora uma espécie de cidade fantasma, dedicando-se a realizar rituais profanos para honrar seu deus e ganhar mais poder. E um dia, anos depois, sua devoção mostrou resultado, o próprio Megalokk recompensou o ódio de Dislik com o título de sumo-sacerdote, e ele passou a vagar pelas Sanguinárias espalhando sua crença e reunindo devotos cada vez mais fervorosos.

Situação em 1392: embora não seja nem de longe tão perigoso quanto Thwor Ironfist, Dislik tem se mostrado cada vez mais influente. Como sacerdote de Megalokk, Dislik é reconhecido e respeitado entre quase todos os monstros inteligentes (e mesmo os não-inteligentes não ousam atacá-lo...). Dezenas de pequenos cultos formados por licantropos, trogloditas, kobolds e outros monstros estão sob seu comando. Embora seja proibido por Megalokk de abandonar as Sanguinárias, Dislik devota sua vida a exterminar todos aqueles que se atrevem a entrar ali...

Aparência: exceto pelo amuleto sagrado com o símbolo de Megalokk que carrega no peito, Dislik tem a mesma aparência de um homem escorpião comum: torso humano com garras, sobre o corpo de um escorpião gigante. Ele é, contudo um pouco maior e mais ameaçador.

Dislik: homem escorpião, sumo-sacerdote, Monstro 7/ Clérigo 14, CM; ND 23; Grande, desl. 12m; PV 235; CA 35 (+10 nível, -1 tamanho, +1 Des, +10 natural, +1 esquiva, +4 braçadeiras da armadura); Ataques: Corpo-a-corpo: ferrão +22 (1d8+16, mais veneno) ou garras +22 (1d8+16 cada) ou lança +25 (2d6+19), toque +22 ou Ferrão e 2 garras +22/ +22/ +22, à distância: toque +17; habilidades especiais: Divindade (Megalokk), Canalizar energia negativa (7d6+10, CD23), Poder divino, Magias (PM 54, CD 14 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +15, Ref +13, Von +16; For 22, Des 12, Con 16, Int 17, Sab 18, Car 16.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Religião) +27, Identificar magia +27, Iniciativa +29, Sobrevivência +26, Percepção +28; Ataque Poderoso, Ataque Esmagador (Garras), Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Iniciativa), Invocar Monstros, Luta às Cegas, Magias em Combate, Magia sem Gesto, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Poder mágico x4, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespasar, Vitalidade, Vontade de Ferro e Voz de Megalokk.

Agarrar aprimorado: se o homem escorpião acerta um ataque com as garras ele pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Construção: no início de cada turno o homem escorpião causa dano de (1d6+11) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Equipamento: Dislik costuma usar uma Lança Grande +3 e um par de Braçadeiras da armadura +4, e um Anel de regeneração.

Dee sumo-sacerdote de Nimb

Embora seja de conhecimento geral que os poucos clérigos de Nimb obedecem a um sumo-sacerdote, é fato que um deles (ou alguém que acredita-se ser um deles) ganhou bastante notoriedade em Arton nos últimos tempos.

O homem conhecido apenas como Dee tem sido um mistério que intriga os poucos habitantes de Arton que presenciaram alguma de suas passagens. Pelo que dizem, pouca lógica há nos seus atos: em um dia rouba os cavalos de todos os fazendeiros da cidade, mas deixa comida em troca em cada porta de cada casa; e no dia seguinte pode enfrentar goblins que tentam invadir uma vila – para, mais tarde, ele próprio dizimar todos na vila! Todos os relatos sobre Dee são confusos. Uns o vêem como um santo generoso, outros como

um demônio impiedoso.

Situação em 1392: embora seja uma presença muito recente, Dee está ganhando um status quase lendário em várias partes do Reinado. Alguns nem acreditam se tratar de uma pessoa real – mas um personagem de contos de fada, uma lenda criada pelos próprios aldeões. Em muitas vilas existe a crença de que, ao dormir, toda criança deve segurar na mão direita um dado: isso faz com que Dee apareça apenas para fazer coisas boas.

Aparência: Dee veste uma malha colante, vermelha na parte frontal e negra nas costas, com luvas de cores opostas. Sobre a malha veste uma placa peitoral trazendo o símbolo de Nimb. A cabeça é coberta por uma estranha máscara de duas faces: uma face sorridente na frente, e uma raivosa atrás. Ele usa como arma duas maçãs iguais. Seu corpo é magro esguio, e seus gestos são leves, rápidos e precisos – sugerindo que talvez seja um elfo. Dee NUNCA fala. Ele se comunica apenas através de gestos e mímica. Costuma ser visto montando um cavalo negro.

Dee: ???, sumo-sacerdote, Clérigo/a 16, CN; ND18; Médio, desl. 9m; PV 156; CA 28 (+8 nível, +5 Des, +5 armadura); Ataques: Corpo-a-corpo: *maça anárquica* +20 (1d8+15, mais 2d6 contra criaturas Leais, x3), ou 2 *maças anárquicas* +20/+20, ou toque +15, à distância: toque +17; habilidades especiais: Divindade (Nimb), Canalizar energia (50% de ser energia positiva 8d6, 50% de chance de ser energia negativa 8d6+8, CD 22), Poder divino, Magias (PM 50, CD 14 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +13, Ref +13, Von +14; For 16, Des 20, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 14.

Perícias & Talentos: Atuação (Dramaturgia) +21, Cavalgar +24, Conhecimento (Religião) +23, Enganação+21, Identificar Magia +23, Intuição +23; Anatomia Insana, Arma Secundária Grande, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Domínio da Enganação, Domínio da Sorte, Domínio do Caos, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (maça), Magia Oculta, Magia silenciosa, Magias em Combate, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Equipamento: *Anel do Escudo Mental*, *Amuleto de Teleporte*, duas *Maças Anárquicas* +4, *Couraça de Mitral obra-prima*.

Gaardalok sumo-sacerdote de Ragnar

Se o general bugbear Thwor Ironfist é a clava de Ragnam esmagando Arton a cada golpe então o sumo-sacerdote Gaardalok é o braço que impulsiona e move a terrível arma.

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

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

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

Situação em 1392: Gaardalok permanece como principal conselheiro do general bugbear. Thwor prefere não se prender a credices – mas, quando acha necessário, consulta Gaardalok para que este indique a vontade de Ragnar.

Gaardalok sabe por sua vez que seria idiotice tentar manipular a Aliança Negra para seu próprio benefício – então prefere apenas interpretar os sinais de Ragnar para seu líder. Entretanto, caso Thwor se desvie do caminho que lhe



foi traçado, Gaardalok não hesitará em usar todos os meios disponíveis para trazê-lo de volta.

Gaardalok comanda um pequeno grupo de clérigos de Ragnar, e faz o possível para acolher e ensinar novos discípulos de qualquer raça goblinóide. Para o desgosto dos líderes hobgoblins mais velhos, muitos jovens desta raça estão seguindo Gaardalok e assumindo o deus da morte como crença principal.

Aparência: Gaardalok é um bugbear bem constituído, mas curvado pela idade. Embora use uma leve armadura de couro, também costuma se cobrir com peles de animais que ele mesmo abateu. Seus olhos emanam inteligência e astúcia, e sua aparente fragilidade apenas esconde um oponente que pode ser perigoso e implacável se confrontado diretamente.

Gaardalok: bugbear, humanoíde 3/Clérigo 14, CM; ND 19; Médio, desl.9m; PV 196; CA 27 (+8 nível, +2 natural, +7 armadura); Ataques: corpo-a-corpo: *bordão defensor* +19 (1d6+16) ou toque +15; à distância toque +12; habilidades especiais: Visão no escuro, Divindade (Ragnar), Canalizar energia negativa (7d6+8, CD 21), Poder divino, Magia (PM 53, CD 17 + nível da magia) Proteção divina, Punição divina; ; Fort+21, Ref+13, Von+24; For 16, Des 10, Con 18, Int 16, Sab 24, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Religião) +18, Furtividade +15, Cura +20, Identificar Magia +18, Intuição +20, Percepção +20; Domínio da Destruição, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Domínio da Guerra, Criar Poção, Especialização em Combate, Magia em Combate, Potencializar Magia, Poder Mágico x4 e Prontidão.

Equipamentos: *Bordão Defensor* +4, *Armadura de couro batido* +4, *Manto da resistência* +5, *Anel de escudo mental*, *Pérolas do poder*.

Nekapeth sumo-sacerdote de Sszzaas

Quando Sszzaas foi destruído, os outros deuses comandaram seus próprios clérigos em uma caçada implacável contra a ordem do deus serpente. Além de muitos sacerdotes humanos, isso resultou na destruição de uma raça inteira de honens-serpente fiéis ao Senhor das Víboras. Ou assim se supunha.

Quando o enfraquecido Sszzaas começou os preparativos para seu retorno, seu primeiro ato foi conseguir um novo sumo-sacerdote para reerguer o culto. Depois de muito procurar, encontrou a tumba de um seus mais insidiosos clérigos, que havia perecido vem antes do grande expurgo. Ele reuniu parte de sua essência e reviveu o sacerdote, cujo corpo havia sido mumificado.

Nekapeth era seu nome, agora de volta ao mundo dos vivos – com força e vitalidade renovadas, aliadas à grande inteligência e astúcia acumuladas nos mais de cem anos de sua vida passada. Acredita-se que Nekapeth teria sido o intermediário entre Sszzaas e Mestre Arsenal quando ambos tentaram uma aliança. Ele também teria sido o inventor do processo capaz de criar monstros conhecidos como toscos.

Situação em 1392: seguindo instruções de seu patrono, Nekapeth permanece oculto, ainda aprendendo sobre como o mundo mudou nestes últimos séculos. O último homem

serpente a percorrer Arton em busca de mais seguidores para Sszzaas. Ele não se restringe apenas a humanoídes: Há boatos de que Nekapeth já tem entre seus aliados muitos monstros (todos aparentados com serpentes), inclusive um grande dragão negro.

Ao contrário do que seria de se esperar, Nekapeth parece satisfeito com o fracasso do plano de Arsenal. Aparentemente, o ritual que ele falhou em realizar na verdade surtiu o resultado esperado.

Aparência: o sumo-sacerdote de Sszzaas tem escamas pelo corpo todo, que é verde-escuro nas costas e membros, e verde amarelado na barriga e pescoço. O rosto é comprido e reptiliano, com grandes olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Os dedos terminam em garras negras e afiadas. Ele não tem pernas, lembrando um ser meio humano meio cobra.

Apesar da aparência monstruosa, Nekapeth pode usar poder ilusório para mascarar seu aspecto real. Quando usa essa habilidade, ele parece um humano ou elfo muito magro e alto, careca com olhos fundos e negros, de fala sibilante e lenta. Quando está sob o efeito de alguma emoção forte, ou apenas quando quer impressionar alguém, seus olhos voltam a ser reptilianos, com pupilas em fendas.

Nekapeth: homem serpente, sumo-sacerdote, Clérigo 14, CM; ND 17; Médio, desl. 9m; PV 124; CA 25 (+7 nível, +3 Des, +5 *braçadeiras da armadura*); Ataques: corpo-a-corpo: *adaga* +15 (1d4+12) ou *espada curta* +15 (1d6+12 +1 ponto de dano em Constituição, 17-20), toque +12, à distância: toque +13; habilidades especiais: Divindade (Sszzaas), Canalizar energia negativa (7d6+7, CD 21), Poder divino, Magia (PM 58, CD 15 + nível da magia) Proteção divina, Punição divina; Fort +11, Ref +10, Von +12; For 15, Des 16, Con 15, Int 20, Sab 20, Car 18.

Perícias e Talentos: Conhecimento (Arcano) +22, Conhecimento (História) +22, Conhecimento (Religião) +22, Diplomacia +21, Enganação +25, Identificar Magia +22, Percepção +22; Acelerar Magia, Arma Envenenada, Criar Item Maravilhoso, Criar Poção, Foco em Perícia (Enganação), Domínio do Conhecimento, Domínio da Enganação, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Familiar Serpente, Fortitude Maior, Imunidade Contra Venenos, Imunidade Total Contra Venenos, Luta às Cegas, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Mestre de Cerimônia, Poder Mágico x4, Prontidão, Toque da Ruína Treino em perícia (Enganação) e Treino em perícia (Furtividade).

Alterar forma: Nekapeth pode assumir uma única forma humanoíde de mesmo nível e com as mesmas habilidades como se estivesse sob efeito da magia *Metamorfose*.

Veneno: inoculação através da mordida; Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Camuflagem: Um homem serpente pode usar uma ação de movimento para mudar as cores de suas escamas, como se fosse um camaleão, quando faz isso ele recebe +10 em testes de Furtividade.

Equipamentos: Nekapeth possui vários itens relacionados a venenos, mas seus preferidos são: uma *Adaga Venenosa* +3, uma *Espada Curta* +3, *Lâmina Afiada* e do *Sangramento*, um *Anel de Evasão*, um *Bastão da Víbora*, um par de *Braçadeiras da Armadura* +5, uma *Tiara do Teletransporte* e um *Manto do*

Deslocamento Maior (uma versão especial que permite o usuário lançar uma vez ao dia a magia Invisibilidade sobre si mesmo).

Helladarion sumo-sacerdote de Tanna-Toh

Os clérigos de Tanna-Toh não têm exatamente um sumo-sacerdote; esse título não pertence a uma pessoa ou criatura, mas sim ao artefato chamado Helladarion.

Worn Desander, o primeiro clérigo de Tanna-Toh de que se tem notícia, resolveu organizar uma ordem de sacerdotes em homenagem a sua deusa – e deparou-se com um problema. Seu objetivo era acumular e transmitir conhecimento, mas a mente humana era diminuta e limitada demais para conter e manter tudo que se aprende em uma vida. As pessoas morrem, esquecem ou são esquecidas e o conhecimento se perde.

Worn ajoelhou-se no mesmo lugar onde hoje se encontra o altar principal do templo, e suplicou pela ajuda de Tanna-toh. Uma luz surgiu logo adiante e começou a se mover; Worn seguiu-a até o interior de uma caverna, onde encontrou um grande globo transparente sobre um pedestal dourado. Antes que Worn pudesse se perguntar sobre a finalidade do objeto, o conhecimento surgiu em sua mente como um raio! aquele era Helladarion, um objeto mágico criado pela própria Tanna-toh. Através dele toda a sabedoria dos clérigos e pensadores jamais se perderia.

A partir deste acontecimento Worn fundou a ordem de Tanna-toh, e ergueu seu maior templo na Caverna do Saber – como passaria a ser conhecida. Desde então, quando um clérigo ou sábio de Arton morre, seu corpo é levado até a presença de Helladarion para que sua memória seja absorvida pelo artefato.

Situação em 1392: o Helladarion tem sido utilizado não apenas pelos clérigos de Tanna-toh, mas também por sumo-sacerdotes de outras ordens e demais pessoas influentes de Arton. Nestes tempos conturbados muitos governantes têm procurado o Helladarion em busca de respostas, principalmente sobre a Tormenta. Infelizmente, quando questionado sobre este assunto, o globo apenas se cala – deixando claro que nem mesmo os deuses sabem sobre o sinistro evento. Alguns dizem que o grande Talude, Mestre máximo da Magia, esteve diante do Helladarion e ouviu a resposta para o problema da Tormenta... mas o ato necessário para derrotá-la seria tão perigoso que Talude descartou imediatamente essa hipótese, jamais revelando o conhecimento proibido.

Aparência: o Helladarion é um globo transparente (aparentemente de cristal, embora seja inquebrável) com um metro e meio de diâmetro, colocado sobre uma estrutura de ouro. Seu interior é enevoado e brilhante. Ele é o símbolo da ordem de Tanna-Toh, e talvez o artefato mais importante de Arton.

O Helladarion tem consciência e inteligência próprias, fruto da mescla de todas as consciências armazenadas em seu interior (inclusive Worn Desander). Hoje ele comanda a ordem de Tanna-toh como legítimo sumo-sacerdote, sempre oferecendo conselhos e informações.

A caverna do Saber – onde está guardado o artefato – fica na cidade de Gallienn, no reino de Yuden, dentro das fronteiras

do reinado. Por incrível que pareça, a caverna não tem guardas; a consulta ao item é aberta a todos que o procuram, pois a ordem de Tanna-Toh é proibida de esconder qualquer conhecimento. Apesar disso, ninguém jamais conseguiria roubar o Helladarion, ele tem os poderes mágicos de um grande sacerdote, sendo perfeitamente capaz de se defender...

Helladarion: artefato maior, Clérigo 17, N; ND 22; Médio, desl. nenhum; Dureza 30; PV 320; CA: 18 (+8 nível, -5 Des, +10 natural); Ataques: corpo-a-corpo: toque +12, à distância: toque +12; habilidades especiais: Divindade (Tanna-Tho) Resistência à magia +6, Resistência a energia (qualquer forma de energia) 25, Características de construto, Canalizar energia positiva (9d6, CD 31), Magia (PM 90, CD 23 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina, Refletir magia; Fort +18, Ref +18, Von +23; For –, Des –, Cons –, Int 25, Sab 36, Car 19.

Perícias: o Helladarion é o receptáculo de todo o conhecimento dos clérigos de Tanna-Toh. Tudo que os sacerdotes sabem ou conhecem é passado para o artefato quando eles morrem. Além disto, o artefato possui +30 em todos os conhecimentos, além das seguintes perícias: Ofício (Todos), Cura, Identificar Magia, Sobrevivência, Intuição e Percepção. Embora o artefato tenha conhecimento sobre uma perícia, ele nem sempre pode utilizá-la; por exemplo, ele sabe como um capitão deve conduzir um navio (Ofício – Marinheiro), mas ele mesmo não pode conduzir o tal navio!

Talentos: Acelerar Magia, Aumentar Magia, Elevar Magia, Estender Magia, Maximizar Magia, Poder Mágico x7, Potencializar Magia.

Equipamentos: Helladarion não possui equipamentos mágicos, ele é o item mágico. Apesar disto ele pode fornecer acesso a vários tesouros, arquivos e itens mágicos possuídos pela ordem de Tanna-Toh.

Kelskan sumo-sacerdote de Tauron

Pouco se sabe sobre a ascensão de Kelskan ao posto de sumo-sacerdote do deus da força. Alguns dizem que sua propagação da palavra entre aventureiros ajudou a demonstrar para eles quem era o verdadeiro deus da força e como recompensa pelo esforço Tauron teria beneficiado Kelskan com o título. Outros mencionam que o minotauro foi durante anos uma peça chave em diversas missões e acordos diplomáticos que terminaram pela vitória dos minotauros durante as Guerras Táuricas. Também existem aqueles que dizem que Kelskan teria derrotado a sumo-sacerdotisa da divina serpente como uma prova da força de Tauron. Quando questionado sobre as situações que o levaram ao posto de sumo-sacerdote de Tauron Kelskan simplesmente se omite e deixa a resposta a cargo da imaginação do curioso.

Situação em 1410: Depois das Guerras Táuricas o culto ao deus da força se tornou muito popular, principalmente entre os reinos dominados. Este fato aumentou muito o prestígio que Kelskan possui na sociedade de Tapista. Mas alguns boatos dizem que ele estaria se preparando para conquistar o resto do reinado, mas, se isto é verdade apenas o futuro dirá.

Aparência: Dificilmente Kelskan é visto fora do senado ou de um templo de Tauron. Nas poucas vezes em

que foi visto ele foi descrito como sendo um minotauro alto e forte, até mesmo para os padrões da raça.

Kelskan: minotauro, sumo-sacerdote, Clérigo 14, ND 16, LN; ND 16; Grande desl. 9m; PV 194; CA 26 (+7 nível, -1 tamanho, +1 natural, +9 armadura); Ataques: corpo-a-corpo: marreta dos titãs +19 (1d10+28) ou marreta dos titãs +15 +15(1d10+28) e chifres +15 (1d8+16) ou toque+19, à distância: toque +10; habilidades especiais: Divindade (Tauron), Poder divino, Canalizar energia positiva (7d6, CD 20), Magia (PM 58, CD 14+nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort+16, Ref+7, Von+13; For 28, Des 11, Con 25, Int 16, Sab 18, Car 16.

Perícias e Talentos: Conhecimento (Estratégia) +21, Conhecimento (História) +21, Conhecimento (Religião) +21, Cura +21, Intimidar +20, Percepção +21; Ataque Poderoso, Coragem Total, Domínio do Fogo, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Domínio da Ordem, Domínio da Proteção, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Golpe com Duas Mãos, Luta às Cegas, Magia em Combate, Pacto com a Serpente, Poder Mágico x5, Sangue de Ferro e Trespasar.

Equipamentos: Kelskan possui uma *Loriga segmentada* +3, da *Fortificação pesada* que usa apenas em combate, assim como seu mais impressionante item pessoal uma *Marreta dos Titãs de adamantite*, que ele usa com as duas mãos. acredita-se que ele possua um *Cinto da força* +6 e um par de *Manoplas da força*, mas não utiliza esses itens. Ele estaria guardando esses itens para um objetivo secreto.

Rodarhim Blackforge sumo-sacerdote de Tenebra

Quando Rodarhim Sharpblade nasceu há cerca de oitenta anos no reino secreto de Doherimm, todos em sua casa ficaram apreensivos. A festa de comemoração pelo nascimento do primeiro filho de Hinna e Baherimm Sharpblade, que havia sido estudada e preparada durante semanas, foi imediatamente cancelada e as visitas de parentes suspensas. O bebê anão nasceu forte e com saúde. Só havia um problema: sua pele era negra.

Em Doherimm, o nascimento de anões negros é extremamente raro e visto como sinal de má sorte. O comportamento usual em casos como esse é o banimento da criança: a princípio Baherimm pensou em entregar o filho às autoridades locais e permitir que ele fosse banido, mas foi convencido pela esposa Hinna a criá-lo em segredo. Os dois espalharam então notícia de que Rodarhim morreu no parto.

O garoto foi criado e educado em uma caverna secreta sob o lar dos Sharpblade. Seus pais explicavam que ele não podia ser visto pelos outros, pois eles tinham medo do que era diferente. Um dia – dizia Baherimm ao garoto – tais bobagens serão esquecidas e todos verão que você é como qualquer um de nós.

A farsa durou cerca de trinta anos. Um dia, cansado de ficar escondido, Rodarhim resolveu sair por alguns instantes, ver como era o glorioso império subterrâneo onde vivia, e do qual tanto ouvira falar. Fascinado, ele conheceu as enormes paredes de pedra trabalhada, as casas esculpidas na própria rocha e as enormes passarelas que levavam para locais de trabalho. Ouvia pela primeira vez a sinfonia das picaretas e martelos. Mas uma visão estarreceu o jovem Rodarhim mais do que tudo, um enorme templo no centro da cidade, tendo diante dele uma gigantesca estátua que tocava o teto da caverna: era Tenebra, a deusa da noite e dos anões.

O fascínio de Rodarhim foi tal que ele mal notou quando os guardas se aproximaram e perguntaram seu nome. A história não terminou bem para a família Sharpblade: Baherimm e Hinna foram condenados à morte por esconder o nascimento de uma criança negra. Rodarhim, por sua vez, foi levado para fora de Doherimm com os olhos vendados e exilado, como era costume nestes casos: ele jamais seria capaz de encontrar o caminho de volta.

Mas o anão guardou sempre consigo a imagem de Tenebra. Triste com a morte injusta dos pais, ele jurou servir à deusa das trevas e troca de vingança. O ódio tornou sua alma tão negra quanto sua pele, e Rodarhim foi tocado pela deusa.

Situação em 1392: não se sabe exatamente como Rodarhim adquiriu o conhecimento necessário para se tornar um clérigo. Alguns acham que ele teve acesso a livros e se tornou autodidata. Outros sustentam que seu desejo de



vingança atraiu a própria Tenebra, que lhe garantiu pessoalmente seus poderes. O fato é que o anão assumiu o sobrenome Blackforge, adquiriu grande poder rapidamente e fundou sua própria ordem, onde atua como sumo-sacerdote. Ele não aceita anões em suas fileiras: costuma pregar que os anões se afastaram definitivamente de Tenebra quando o expulsaram de Doherimm. Por seu crime, um dia eles sentirão a força da vingança da deusa e de seu sumo-sacerdote. Entretanto, como qualquer outro em Arton, Rodarhim não sabe onde fica o reino dos anões – misteriosamente, nem mesmo seus poderes mágicos conseguem revelar essa informação. Nos últimos tempos ele está se mostrando obcecado em obter qualquer informação que o leve de volta a Doherimm.

Aparência: Rodarhim Blackforge tem pele negra, barba e cabelos brancos. Costuma vestir um manto negro e dourado sobre uma cota de malha. Ele não se separa de seu machado mágico de lâmina negra.

Rodarhim Blackforge: duergar, sumo-sacerdote, Clérigo 16, CM; ND 18; Médio, desl. 9m; PV 204; CA 33 (+8 nível, +11 armadura, +4 *cajado das sombras*); Ataques: corpo-a-corpo: machado anão +16 (1d10+17) ou toque +16, à distância: toque +12; habilidades especiais: Divindade (Tenebra), Poder divino, Canalizar energia negativa (8d6+8, CD 21), Magia (PM 61, CD 15 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +18, Ref +12, Von +15; For 18, Des 10, Con 22, Int 15, Sab 20, Car 16.

Perícias & Talentos: Conhecimento (História) +21, Conhecimento (Religião) +21, Furtividade +12, Ofícios (Alvenaria) +21, Ofício (Metalurgia) +21, Percepção +16; Comunhão Com as Sombras, Domínio do Mal, Domínio da Morte, Domínio da Proteção, Domínio da Terra, Expulsão Aprimorada, Expulsão Maior, Fascinar Mortos-Vivos, Fortitude Maior, Inimigo de Elfos, Luta às Cegas, Magia em Combate, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro, Poder mágico x4, Potencializar Magia, Prontidão, Tolerância.

Sensibilidade à luz: os duergar ficam pasmos sob luz intensa do sol ou no raio de efeito da magia luz do dia.

Equipamentos: Rodarhim possui um *Machado de Combate Anão +5 do Trespasar poderoso*, além de uma *Armadura de Batalha +3, Silenciosa* e das *Sombras*, um *Anel de evasão* um *Broche do escudo*. Seu item mais prezado é um cajado de metal negro que possui as mesmas habilidades de um *Cajado das sombras*.

Magoor sumo-sacerdote de Thyatis

Ao contrário de Severus, sumo-sacerdote de Hynnin, Magoor nem sempre viveu em Triumphus. Na verdade, Magoor foi um ladrão perigoso que atormentava Arton há algum tempo atrás.

Fugindo da milícia de Valkaria, Magoor achou em Triumphus o refúgio perfeito. Ele conseguiu viver por algum tempo no anonimato, mas foi reconhecido e denunciado por aventureiros à guarda local. No meio da perseguição, Magoor despencou de uma torre de cinco andares. E morreu.

Trazido de volta pela bênção/maldição, Magoor se encantou com a idéia de ter uma nova chance na vida. Fascinado pelo dom dos clérigos de Thyatis, Magoor decidiu se tornar

ele mesmo um iniciado. Sua dedicação foi tão grande que anos depois, acabou por assumir o posto de sumo-sacerdote da ordem.

Situação em 1392: apesar de ter morrido dentro de Triumphus, boatos dizem que Magoor está livre da benção/maldição e pode cruzar as muralhas da cidade quando bem entender. Verdade ou não, ninguém nunca viu Magoor deixar Triumphus.

Aparência: Magoor é um homem calvo e robusto de cerca de 45 anos. Usa cavanhaque e tem como marca características uma cicatriz de quatro centímetros na testa, lembrança de sua “morte”. Embora costume citar a si mesmo como exemplo de redenção, Magoor recusa-se à comentar seus tempos como ladrão e jamais a usar suas habilidades de ladino novamente.

Magoor: humano, sumo-sacerdote, Ladino 1/ Clérigo 15, NB; ND 18; Médio, desl. 9m; CA: 19 (+8 nível, +1 Des); Ataques: corpo-a-corpo: bordão +15 (1d6+12), à distância: toque +13; Habilidades especiais: Ataque furtivo +1d6, Encontrar armadilhas, Canalizar energia positiva (8d6, CD 22), Magia (PM 76, CD 15+ nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +13, Ref +12, Von +15; For 11, Des 14, Cons 16, Int 16, Sab 20, Car 19.

Perícias & Talentos: Acrobacia +21, Atletismo +19, Ladinagem +21, Conhecimento (Arcano) +22, Conhecimento (Local – Triumphus) +22, Conhecimento (Religião)+26, Cura +24, Diplomacia +23, Enganação +23, Furtividade+21, Identificar Magia +22, Iniciativa+21, Ofício (Costurar livros) +22; Criar Cajado, Criar Varinha, Foco em Perícia (Conhecimento [Religião]), Fortitude Maior, Poder Mágico x7, Prontidão, Reflexos Rápidos e Treino em perícia (Identificar Magia)

Equipamentos: Magoor não usa nenhum tipo de armadura e sua única arma é um *Bordão +5, Defensor* e do *Rompimento*. Sabe-se que Magoor possui um *Cajado da cura* e uma *Bola de cristal*.

Passagem do tempo

No histórico de Magoor é dito que ele era um ladrão perigoso que atormentava toda Arton, mas em sua ficha existe apenas um nível de ladino, o que não parece nada digno do título de “ladrão perigoso” a explicação para isto é que ele deixou de atuar como ladino.

Se você quiser simular essa mudança de carreira em sua mesa de jogo admita que para cada ano de vida um personagem pode deixar certas práticas de lado e adotar outras, Apenas admita que o personagem possa trocar um nível de uma classe por um nível em outra classe que já possua e continua exercendo. Entretanto, é impossível esquecer completamente algumas coisas. Por isso um personagem sempre deve manter no mínimo 1 nível em qualquer classe que tenha tido.

Você também pode usar esse mesmo procedimento para permitir que um personagem troque um talento mal escolhido por outro, mas faça isso como um recurso para narrativa: se um jogador estiver fazendo trocas demais durante a campanha, talvez seja mais simples ele criar outro personagem.

Gwen Haggengar sumo-sacerdotisa de Wynna

Muitos aventureiros se tornam clérigos porque precisam de uma crença, precisam seguir um ideal. Outros simplesmente são devotos da fé e resolvem segui-la com mais afinco. Mas a jovem conhecida como Gwen Haggengar se tornou clériga de Wynna apenas por um motivo: ambição.

Gwen sempre viu na magia um meio que os deuses haviam encontrado para diferenciar as criaturas desprezíveis das nobres. Para ela, um mago só era realmente poderoso se merecesse o poder que obtinha. As outras pessoas eram apenas... gado.

Tendo alcançado seu próprio limite como maga, Gwen ofereceu sua alma a Wynna e passou a estudar com afinco os desígnios da deusa. Hoje ela é, sem dúvida, a clériga de Wynna mais poderosa de Arton – e o exemplo mais claro de como a magia pode ser perigosa em mãos malignas.

Situação em 1392: o único objetivo de Gwen é demonstrar o poder da magia através de seu ganho próprio. Ela tem feito tudo para se tornar ainda mais poderosa. Alguns aceitam que ela é a reencarnação da lendária maga enlouquecida Hangpharstyth, embora seja uma teoria dificilmente comprovável.

Assim como Mestre Arsenal coleciona armas e armaduras mágicas, Gwen acumula livros e pergaminhos com magias raras. Dizem também que ela conserva em sua companhia alguns monstros bastante perigosos. É estranho que até agora Talude, o mestre Máximo da Grande Academia Arcana e devoto mais famoso de Wynna, ainda não tenha tomado nenhuma atitude a respeito da garota. Alguns acham que há muito mais do que parece nessa história...

Aparência: embora não seja nova em Arton, Gwen apresenta o corpo esbelto de uma jovem de 22 anos. Seus cabelos negros se alongam até a cintura e, nas raras vezes em que foi vista, trajava um manto semi-transparente.

Gwen Haggengar: humana, sumo-sacerdotisa, Maga 13/ Clériga 8; ND 23; NM; Médio, desl.9m; PV 165; CA: 39 (+10 nível, +1 Des, +5 natural, +8 *braçadeiras da armadura* +5 *robe do arquimago*); Ataques: corpo-a-corpo: toque +11, à distância: toque +13; habilidades especiais: Vinculo Arcano, Mistérios arcanos, Magia arcana (PM 64, CD 17+ nível da magia) Divindade (Wynna), Poder divino, Canalizar energia negativa (4d6+10, CD 24), Magia divina (PM 34, CD 16 + nível da magia), Proteção divina, Punição divina; Fort +19, Ref +15, Von +21; For 8, Des 13, Cons 16, Int 24, Sab 20, Car 18.

Perícias & Talentos: Enganação +28, Conhecimento (Arcano) +31, Conhecimento (História) +31, Conhecimento (Nobreza) +31, Conhecimento (Religião) +31, Cura +29, Diplomacia +28, Identificar Magia +35, Percepção +29, Obter informação +28; Criar Varinha, Criar Poção, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Identificar Magia), Fortitude Maior, Mago de Combate, Maximizar Magia, Magia Silenciosa, Magia em Combate, Potencializar Magia, Aumentar Magia, Poder Mágico x7 e Poder Mágico Épico

Equipamentos: Além de uma infinidade de cajados, varinhas, pergaminhos e poções, Gwen costuma usar os seguintes equipamentos: *Anel Arcano* (ela tem um de cada tipo, mas costuma usar tipo III), um *Anel de Armazenar Magia*, um *Amuleto da Armadura Natural* +5, um par de *Braçadeiras da Armadura* +8, um *Robe do arquimago*. Ela ainda possui um *Buraco portátil*, uma *Bola de cristal* e o seu item mais querido um *Cajado do Mago* (dizem que foi presente da própria Wynna).

Gellen Brightstaf sumo-sacerdote de Valkaria

Conta-se que Gellen Brightstaf é descendente de Owen Brightstaff, um dos únicos clérigos de Valkaria existentes na época. Sendo assim, é natural que Gellen tivesse crescido com as ideias de Valkaria na cabeça. As histórias, passadas de pai para filho na família Brightstaff, falavam de tempos em que Valkaria era amada e idolatrada por todos em Arton. Mas algo grave aconteceu entre os deuses, e Valkaria foi esquecida por quase todos.

Gellen cresceu com este mistério lhe importunando. Um dia, já como clérigo de Valkaria, resolveu que encontraria a resposta de uma vez por todas. Ele viajou até a Caverna do Saber e procurou o Helladarion, o artefato inteligente que serve como sumo-sacerdote para a ordem de Tannah-Toh. Os clérigos da deusa do conhecimento avisaram que aquela pergunta já havia sido feita antes, mas em vão: aparentemente, o artefato se recusava a responder quaisquer dúvidas que envolvessem os deuses e seus relacionamentos.

Gellen tentou mesmo assim – e, espantosamente, recebeu a resposta. Uma resposta triste: Valkaria era uma deusa sob castigo severo, petrificada, até que a humanidade mostrasse uma prova de sua devoção. O Helladarion fez Gellen jurar que guardaria segredo. Um dia essa verdade seria revelada também ao filho de Gellen, mas o próprio artefato o faria.

Com a admiração de todos, Gellen assumiu o posto de sumo-sacerdote de Valkaria, posto que ocupou até o fim de sua vida.

Situação em 1392: em 1392 Gellen continua com sua preocupação primordial: fazer com que as pessoas voltem a aceitar Valkaria como uma deusa legítima. Embora não possa citar as coisas que ouviu do Helladarion, ele utiliza seus ensinamentos para conseguir mais adeptos. Entretanto, por recentes problemas de saúde, Gellen abandonou suas costumeiras peregrinações com os outros clérigos. Sem filhos, o sumo-sacerdote vem treinando o jovem Hennd Kalamar para assumir seu lugar quando for chegada a hora.

Aparência: Gellen é um senhor simpático, mas severo quando necessário, aparentando cerca de 55 anos. Seus cabelos são grisalhos e sua longa barba é branca. Os olhos são castanhos e transmitem uma enorme sensação de confiança.

Gellen Brightstaff: humano, sumo-sacerdote, Clérigo 16, LB; ND 18; Médio, desl.9m; PV 108; CA 30 (+8 nível, +2 Des, +10 armadura); Ataques: corpo-a-corpo: *maça pesada* +17(1d8+11+2d6 contra criaturas malignas), toque +11, à distância: toque +14; habilidades especiais: Divindade (Valkaria), Poder divino, Canalizar energia positiva (8d6, CD 22), Magia (PM 72, CD 15 + nível da magia); Proteção divina, Punição divina; Fort +10, Ref +10, Von +15; For 9, Des 14, Cons 10, Int 18, Sab 20, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Arcano) +23, Conhecimento (História) +23, Conhecimento (Local – Deheon) +23, Conhecimento (Religião) +23, Cura +24, Diplomacia +23, Identificar Magia +23, Percepção +24; Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Domínio da Guerra, Domínio da Sorte, Domínio da Viagem, Domínio do Bem,

Escrever Pergaminho, Especialização em Combate, Expulsar Mortos-Vivos, Fortitude Maior, Fúria Guerreira, Habilidade Linguística, Imunidade Contra Ilusões, Magias em Combate, Prontidão, Tolerância e Poder Mágico x6.

Equipamentos: Gellen ainda guarda de seus tempos de aventureiro, uma *Meia armadura* +3 e uma *Maça Pesada* +3, as quais ele não utiliza, a não ser em extrema necessidade. Ele ainda possui (e está sempre com ele) um *Anel de refletir magias*, um *Bastão da segurança*. Ele mantém guardada uma *Taça de Comandar Elementais da Água*.

Hennd Kalamar Sumo-sacerdote de Valkaria

Os clérigos de Valkaria sofreram a morte repentina de Gellen Brighstaff, seu sumo-sacerdote. Pouco antes disso, no entanto, sabendo do destino que se aproximava, Gellen havia começado a treinar um sucessor.

Hennd Kalamar, filho de Hagen Kalamar, era o escolhido. Desde a infância estava destinado a ser sucessor de Gellen. O futuro sumo-sacerdote de Valkaria foi levado à Caverna do Saber, em Yuden, para receber do Helladarion – o artefato que tudo sabe – a notícia destinada apenas ao clérigo máximo da deusa: Valkaria havia tentado tomar o poder do panteão e por isso foi transformada em pedra, como se encontra até hoje.

A morte repentina de Gellen acabou acelerando o processo e treinamento de Hennd. Hoje, embora não tenha sido oficialmente consagrado como sumo-sacerdote, o jovem é respeitado por todos como tal.

Hennd Kalamar partiu da Capital Deheon sozinho, em uma viagem de auto-conhecimento em busca de sua fé. Durante sua jornada, Hennd recebeu a revelação de que seria um dos responsáveis pela libertação de sua deusa. Para tanto ele deveria resgatar a Lágrima de Valkaria, um poderoso artefato em forma de pingente, feito com uma lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação.

Apesar das dificuldades, Hennd conseguiu resgatar o item, mas ao final da missão estava ferido, cansado e quase inconsciente.

Mas o futuro sumo-sacerdote não sabia que seus movimentos estavam sendo vigiados por um grupo de seguidores de Sszzaas. Os fervorosos devotos do deus da intriga resolveram se aproveitar do atual estado do jovem para capturá-lo, no intuito de oferecê-lo como sacrifício a Sszzaas, recém – readmitido no panteão.

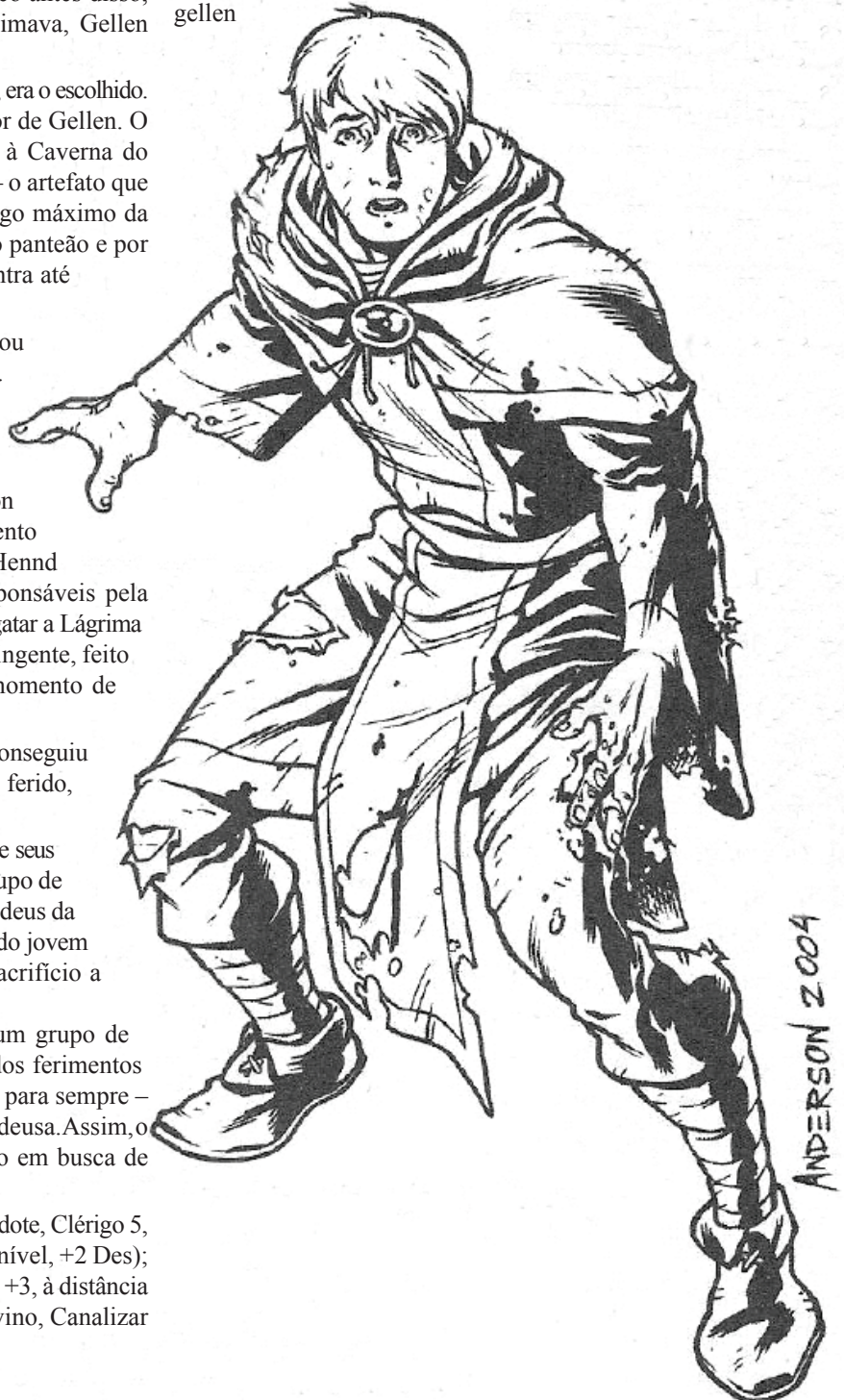
Kalamar foi salvo dos cultistas por um grupo de aventureiros. No entanto, como consequência dos ferimentos sofridos durante o cativeiro, Hennd vai mancar para sempre – como uma lembrança do sacrifício que fez por sua deusa. Assim, o jovem clérigo continuou com sua peregrinação em busca de heróis para salvar Valkaria.

Hennd Kalamar: humano, sumo-sacerdote, Clérigo 5, LB; ND 7; Médio, desl. 9m; PV 42; CA 14 (+2 nível, +2 Des); Ataques: corpo-a-corpo: maça+5 (1d8+3), toque +3, à distância +5; habilidades especiais: Divindade, Poder divino, Canalizar

energia positiva (3d6+2, CD 17), Magia (PM 24, CD 15 + nível da magia); Proteção divina, Punição divina; Fort +4, Ref +4, Von +9; For 10, Des 14, Cons 10, Int 18, Sab 20, Car 20.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Religião) +13, Cura +12, Diplomacia +12, Identificar Magia +9, Ofícios (Metalurgia) +9; Arma de Sagrada (Maça), Arma de Valkaria, Coragem Total, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Domínio da Guerra, Domínio da Proteção, Domínio da Viagem, Domínio do Bem, Expulsar Mortos-Vivos, Foco em Perícia (Conhecimento [Religião]), Fúria Guerreira, Habilidades Linguísticas, Imunidade Contra Ilusões, Poder Mágico x3 e Vontade de ferro.

Equipamentos: *Filactéria da fé*, *Lágrima de Valkaria*, Maça leve obra-prima, *Taça de controlar elementais da água*. Não se sabe se seu hennd herdou algum destes itens de gellen



Novos itens mágicos

Um sumo-sacerdote é o representante máximo de uma divindade e por isso consegue mover recursos quase ilimitados em nome de sua divindade. Assim o Mestre de Jogo pode simplesmente assumir que ele possui qualquer equipamento necessário. Os itens e equipamentos presentes nas fichas dos sumo-sacerdotes representam apenas a escolha mais comum. Entretanto alguns destes itens não estão presentes no *Tormenta RPG*, por isso resolvemos apresentar estes itens devidamente adaptados.

Armas

Cimitarra silvestre: esta cimitarra +3, quando usada ao ar livre num clima temperado, concede ao seu portador o talento Trespassar e causa +1d6 pontos de dano adicional. Um druida não viola seu código de conduta quando us esta arma.

Aura Moderada.

Marreta dos titãs: Este martelo tem 2,4m de comprimento. Se for usado como uma arma, é equivalente a uma clava grande +3 e inflige o triplo de dano a objetos inanimados. Contudo, o portador deve possuir no mínimo Força 18 para empunhá-lo. Caso contrário sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Aura Poderosa.

Armaduras

Armadura do arsenal: É uma armadura completa de adamantite da fortificação pesada +5, embutida com os seguintes itens: manopla do poder do ogro (aumenta em +2 a força do usuário), Cinto da força +6, amuleto da saúde +6 e botas aladas (concede ao usuário, com um comando conjurar a habilidade vôo, três vezes por dia, durante 15 minutos(cada vez)). No entanto, deve ser utilizada com todo o conjunto (manopla, cinto, amuleto, botas), ou será tratada como uma armadura de adamantite +1.

Aura Poderosa

Varinhas e cajados

Bastão da segurança: este item cria um espaço inter-dimensional, um paraíso de bolso. Nesse local, o possuidor e até 199 outras criaturas podem permanecer em completa segurança por um período de tempo máximo de 200 dias dividido pelo número de criaturas afetadas.

Neste pequeno paraíso, as criaturas não envelhecem, e a cura natural acontece com o dobro da velocidade normal. Água fresca e alimentos (apenas frutas e legumes) existem em abundância. O clima é confortável para todas as criaturas envolvidas.

Ativar o bastão (uma ação padrão) faz com que o portador e todas as criaturas tocando o bastão sejam transportados imediatamente para o paraíso. Membros de grupos maiores podem dar as mãos ou manter outro tipo de contato físico para permitir que todos sejam afetados pelo bastão. As criaturas transportadas involuntariamente devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) para anular o efeito. Nesse caso, os demais usuários são afetados normalmente. quando os efeitos do bastão terminam ou são dissipados, todas as criaturas instantaneamente reaparecem na localização que ocupavam quando o item foi ativado. Se outra coisa estiver

ocupando aquele espaço, seu corpo é deslocado pela distância suficiente para proporcionar um retorno seguro. O possuidor do bastão pode dissipar o efeito quando desejar antes que transcorra o período máximo de tempo, mas o bastão só pode ser usado uma vez por semana.

Preço de criação 61000 TO.

Bastão da Víbora: este bastão golpeia como uma maça pesada +2. Uma vez por dia, com um simples comando, a ponta do instrumento se torna a cabeça de uma serpente de verdade por 10 minutos. Durante esse período, qualquer ataque bem sucedido infligem o dano normal e envenena o alvo. O veneno provoca imediatamente 1d10 pontos de dano temporário de constituição (Fortitude CD 14 anula) e mais 1d10 pontos depois de 1 minuto (Fortitude CD 14 anula). bastão só funciona se o portador for de tendência maligna.

Preço de criação 19000 TO.

Bastão de negação: Este dispositivo anula a(s) função(ões) mágica(s) ou similares a magia de itens mágicos. O portador aponta para o item e uma rajada mágica é disparada contra o item alvo, atacando como um raio (um ataque de toque à distância). O raio funciona como a magia dissipar magia maior, exceto por só afetar itens mágicos. Para negar um efeito instantâneo o portador deve ter uma ação preparada (*Tormenta RPG* p.217). Este item funciona três vezes por dia.

Preço de criação 37000 TO.

Acessórios

Amuleto da armadura natural: este amuleto, geralmente confeccionado em ossos ou escamas de bestas, endurece o corpo e a pele do usuário, concedendo um bônus cumulativo com armadura entre +1 e +5 na CA. O benefício oferecido depende do tipo de objeto utilizado.

Amuleto de proteção contra Localização e Detecção: este amuleto de prata protege seu usuário contra vidência e localização mágica, exatamente como a magia dificultar detecção. Se uma magia de adivinhação for lançada contra o usuário, o conjurador deve obter sucesso em um teste de vontade (como se o alvo estivesse sob efeito da magia dificultar detecção).

Preço de criação 35000 TO.

Amuleto de teleporte: o usuário deste item pode lançar teletransporte três vezes por dia.

Preço de criação 73500 TO.

Anel de armazenar magia: este anel guarda uma magia de até 3PM que é usada com um comando do conjurador. Este anel só começa a apresentar seus efeitos um dia depois do momento em que o conjurador colocou o anel em seu dedo.

Preço de criação 73500 TO.

Anel de comandar elementais: Todos os quatro tipos de anéis de comandar elementais são muito poderosos. Cada um deles parece apenas um anel mágico menor, até ser ativado completamente (veja adiante), mas cada um tem certos poderes adicionais além das propriedades comuns a todos descritas a seguir.

Elementais do plano ao qual está sintonizado não conseguem atacar o portador, ou mesmo se aproximar a menos de 1,5m. Se o portador assim desejar, pode abrir mão desta proteção, ao invés disso tentar enfeitiçar o elemental (como enfeitiçar monstro, vontade CD 17 para anular). No entanto,

se a tentativa de enfeitiçar falhar, a proteção absoluto é perdida e não podem ser feitas novas tentativas.

As criaturas do plano ao qual o anel está sintonizado que atacarem o portador sofrem -1 de penalidade em suas jogadas de ataque. O portador faz os testes de resistência apropriados aos ataques das criaturas com um bônus de +2 e recebe um bônus de +4 em todas as jogadas de ataque. Qualquer arma que ele usar ignora a redução de dano das criaturas, independente das qualidades da arma.

O portador pode conversar com as criaturas do plano ao qual o anel é vinculado, e elas reconhecem o item demonstrando respeito caso suas tendências sejam similares. Se as tendências forem opostas, as criaturas temem o portador se ele for forte. Se for fraco elas sentirão ódio e desejarão matá-lo. Medo, ódio e respeito são determinados pelo Mestre.

O possuidor de um anel de comandar elementais sofre as seguintes penalidades:

Elemento	Efeito
Água	-2 contra efeitos baseados em água ou frio
Ar	-2 contra efeitos baseados em ar ou eletricidade
Fogo	-2 contra efeitos baseados em fogo
Terra	-2 contra efeitos baseados em terra

Anel de comandar elementais da água

- *Caminhar na água (uso ilimitado)*
- *Criar água (uso ilimitado)*
- *Muralha de gelo (uma vez por dia)*
- *Tempestade glacial (duas vezes por semana)*
- *Controlar água (duas vezes por semana)*

O item parece um Anel de caminhar na água até que uma condição determinada pelo mestre seja satisfeita.

Anel de comandar elementais da terra

- *Mesclar-se às rochas (uso ilimitado apenas para o portador)*
- *Amolecer terra e pedra (uso ilimitado)*
- *Moldar rocha (duas vezes por dia)*
- *Criar passagens (duas vezes por dia)*
- *Muralha de pedra (uma vez por dia)*

O item parece um anel de mesclar-se às rochas até que uma condição determinada pelo mestre seja satisfeita

Anel de comandar elementais do ar

- *Queda suave (uso ilimitado apenas para o portador)*
- *Resistência a elementos (eletricidade) (uso ilimitado apenas para o portador)*
- *Lufada de vento (duas vezes por dia)*
- *Muralha de vento (uso ilimitado)*
- *Caminhar no ar (uma vez por dia apenas para o portador)*
- *Corrente de relâmpagos (uma vez por semana)*

O item parece um anel de queda suave até que uma condição determinada pelo mestre seja satisfeita

Anel de comandar elementais do fogo

- *Resistência a elementos (eletricidade) (uso ilimitado apenas para o portador)*
- *Mãos flamejantes (uso ilimitado)*
- *Esfera flamejante (duas vezes por dia)*
- *Pirotecnia (duas vezes por dia)*
- *Muralha de fogo (uma vez por dia)*
- *Coluna de chamas (uma vez por dia)*

O item parece um anel de resistência a elementos (fogo) até que uma condição determinada pelo mestre seja satisfeita
Preço de criação 200000 TO.

Anel de Evasão: este anel concede continuamente ao seu portador a capacidade de evitar dano como se possuísse a habilidade Evasão. Sempre que ele obtém sucesso em um teste de Reflexos para reduzir o dano de um ataque à metade, este é reduzido a 0.
Preço de criação 25000 TO.

Bastão de absorção: este bastão age como um imã, sugando magias ou habilidades similares à magia. A magia absorvida deve ter um único alvo ou ser um raio dirigido ao portador do bastão ou ao seu equipamento. Em seguida, o bastão anula o efeito da magia e armazena os seus PMs até que o seu portador a libere na forma de magias próprias. Ele pode detectar de forma instantânea os PMs gastos pela magia enquanto o bastão absorve sua energia. A absorção não exige uma ação de parte do usuário se ele estiver empunhando o bastão.

Deve-se manter um registro de todos os PMs absorvidos (e usados). Por exemplo, um bastão que absorveu uma magia de 6º nível e outra de 4º nível teria um total de 10 PMs armazenados. Seu usuário pode usar essa energia para conjurar qualquer magia que tiver preparado, sem perdê-la.

As únicas restrições são que os PMs armazenados no bastão devem igualar a quantidade de PMs exigida pela magia que o portador deseja usar, que quaisquer componentes materiais ou gasto de experiência sejam oferecidos no momento da conjuração, e que o bastão seja empunhado no momento da conjuração. Para conjuradores que não preparam magias, como bardos e feiticeiros, a energia do bastão pode ser usada para conjurar qualquer magia que ele conheça.

Um bastão da absorção pode absorver no máximo 50PMs, cada vez que uma magia é armazenada ela reduz esse potencial permanentemente e depois de esgotado o bastão torna-se inútil.

Preço de criação 50000TO.

Botas Élficas: essas botas macias permitem que seu usuário mova-se silenciosamente em praticamente qualquer ambiente, concedendo +5 de bônus em testes de furtividade.
Preço de criação 2500 TO.

Broche do Escudo: este item parece uma jóia de prata ou ouro usada para prender um manto ou uma capa. além de sua função mundana, pode absorver mísseis mágicos gerados por magia ou habilidades similares a magia. Um broche pode absorver 100 pontos de dano de mísseis mágicos antes de se tornar inútil.

Preço de criação 1500 TO.

Buraco portátil: um buraco portátil é um círculo de pano, tecido com fios feitos no plano de Tenebra. Quando completamente aberto, um buraco portátil tem 1,8m de diâmetro, mas pode ser dobrado até ficar tão pequeno quanto um lenço de bolso. Ao ser aberto sobre uma superfície, cria um espaço extra-dimensional com 3m de profundidade. Essa abertura pode ser lacrada por dentro ou por fora, simplesmente dobrando as pontas do tecido. A entrada desaparece, mas o que estiver em seu interior permanece.

O ar disponível no dentro do buraco é apenas aquele que entra quando ele está aberto, o suficiente para manter uma criatura média por 10 minutos (veja sufocamento, *Tormenta RPG p.228*). O tecido não acumula peso, mesmo se o buraco estiver cheio. Cada buraco portátil abre-se ara seu próprio espaço extra-dimensional.

Preço de criação 20000 TO.

Capa do Arsenal: É um manto da resistência maior que concede +5 em testes de resistência, +5 de deflexão na classe de armadura do usuário e resistência a magia +8, além de permitir ao usuário, com um simples comando, receber os benefícios idênticos ao da magia deslocamento durante 15 rodadas por dia, distribuídos como achar melhor. Este manto só funciona em seu poder total em conjunto com a Armadura do Arsenal.

Preço de criação 350000 TO.

Capa do Saltimbanco: essa capa dourada e vermelha brilhante permite que com um simples comando seu usuário use a magia porta dimensional uma vez por dia. A desaparecer ele deixa para trás uma nuvem de fumaça e aparece de forma semelhante em seu destino

Preço de criação 10080 TO.

Contas da força: esta pequena esfera negra parece uma pérola fosca.ela pode ser usada de duas maneiras: arremessada até 18m sem penalidade de alcance, explodindo ao impacto e infligindo 5d6 pontos de dano de energia a todas as criaturas num raio de 3m e consumindo a magia da conta. Ou de forma pacífica, ativando a magia esfera resiliente (Reflexos CD 16) sobre um alvo.

Preço de criação 3000 TO.

Elmo do Arsenal: O Elmo do Arsenal é um Elmo do Teletransporte que concede +5 de bônus de armadura natural, e os efeitos de um Colar da adaptação, permitindo a Mestre Arsenal respirar normalmente embaixo d'água, no espaço, dentro de uma névoa venenosa... No entanto, deve ser usado em conjunto com a armadura e a capa, ou funciona como um elmo do teletransporte comum.

Preço de criação 200000 TO.

Estatueta dos poderes incríveis: cada uma das diversas estatuetas de poderes incríveis parece uma miniatura de uma criatura., com cerca de 2,5cm de altura. Quando a estatueta é atirada ao chão e a palavra de comando apropriada é dita, ela se torna uma criatura viva de tamanho normal. a criatura obedece e serve ao seu proprietário e compreende o idioma Valkar, mas não é capaz de falar.

Corcel obsidiana: uma vez a cada semana, durante um dia, esta estatueta transforma-se em um Cavalo de guerra (*Bestiário de Arton p.21*) com a capacidade de conjurar *Viagem planar* e *Passeio etéreo* em si mesmo e em seu cavaleiro.

Preço de criação 285000TO.

Filactéria da Fé: este item é uma caixa pequena contendo escrituras religiosas, presa a um cordão de couro e amarrada em torno da testa. Não há uma forma mundana de determinar qual a função deste item até que ele seja usado. o portador de uma filactéria da fé torna-se consciente de qualquer ação ou item que poderia afetar negativamente sua tendência ou posição em relação a sua divindade, incluindo efeitos mágicos, ele adquire esta informação antes de executar a ação ou de se associar ao item, caso tenha um momento ara refletir sobre o que está fazendo.

Preço de criação 1000 TO.

Manto do deslocamento (menor): este item parece um manto normal, mas quando é vestido por um personagem suas propriedades distorcem e deformam as ondas de luz. Esse efeito é similar à magia deslocamento, à exceção de garantir apenas 20% de chance de falha nos ataques contra o usuário. Seu funcionamento é contínuo.

Preço de criação 24000 TO.

Manto do deslocamento (maior): este item parece um manto normal, mas quando é vestido por um personagem suas propriedades distorcem e deformam as ondas de luz. Esse efeito é similar à magia deslocamento e dura um total de 20 rodadas por dia, que o usuário pode dividir como achar melhor.

Preço de criação 50000 TO.

Pérolas do poder: esta perola aparentemente normal, de tamanho e brilho medianos, é um auxilio poderoso para todos os conjuradores que preparam magias. Uma vez por dia, com um simples comando, a pérola do poder permite ao portador recuperar uma magia já preparada e conjurada. Ela é preparada novamente como se jamais tivesse sido usada. A magia deve ser de um nível específico, dependendo da jóia. Existem pérolas distintas para recuperar magias do 1º ao 9º nível e para a recuperação de duas magias por dia (de níveis diferentes, nenhum superior ao 6º).

Preço de criação 1000 TO (1º), 4000 TO (2º), 9000 TO (3º), 16000 TO(4º), 25000 TO(5º), 36000 TO(6º), 49000 TO (7º), 64000 TO(8º), 81000 TO(9º) ou 70000TO (duas magias).

Taça de controlar elementais da água: este recipiente grande geralmente é feito de pedras semipreciosas azuis ou verdes. Tem cerca de 30cm de diâmetro, 15cm de profundidade e é relativamente frágil. Quando a taça é preenchida com água doce e as palavras de comando são pronunciadas, surge um elemental da água grande. As palavras de evocação exigem uma rodada completa para serem ditas. Apenas um elemental de cada vez pode ser invocado e mantido por vez, para evocar um novo elemental também é necessário preencher a taça novamente.

Se for usada água salgada o elemental evocado é enorme ao invés de Grande. Consulte o bestiário de Arton para mais detalhes.

Preço de criação 100000 TO

Tiara do Teletransporte: o usuário deste item pode lançar teletransporte três vezes por dia.

Preço de criação 73500 TO.

Vestimenta do Druida: Este traje leve pode ser usado sobre as roupas normais ou armadura. A maioria é verde e decorada com motivos de plantas e animais. quando o item é usado por um personagem com a habilidade forma selvagem, ele adquire uma utilização adicional por dia.

Preço de criação 10000 TO

Artefatos

Cajado das sombras: este artefato foi criado séculos atrás, tecido dos tênues fios da própria sombra em um cajado negro e retorcido. O cajado das sombras torna o seu portador ligeiramente sombrio e incorpóreo, concedendo-lhe +4 de bônus na CA e nos testes de Reflexos (cumulativo com outros bônus). Entretanto, sob a luz forte (como a do sol, mas não a de uma

tocha) ou na escuridão absoluta, o usuário sofre -2 de penalidade em todas as suas jogadas de ataque, testes de resistência e perícia. O cajado das sombras também possui os seguintes poderes

Invocar sombras: três vezes por dia o cajado pode invocar 2d4 sombras (consulte o *Tormenta RPG* p.287 ou *Bestiário de Arton* p.109).

Invocar vulto noturno: uma vez por mês, o cajado pode invocar um rastejante noturno (consulte *Bestiário de Arton* p.124) que obedece o conjurador durante 1 minuto.

Forma de sombra: três vezes por dia, o portador pode se tornar uma sombra viva, com todos os poderes de deslocamento concedidos pela magia forma gasosa.

Raio sombrio: três vezes por dia, o conjurador pode projetar um ataque de raio que infringe 10d6 pontos de dano por frio a um único alvo. O raio tem alcance de 30m.

Cajado do mago: um longo cajado de madeira com ponteiros de ferro e esculpido com símbolos e runas de todos os tipos, este poderoso artefato contém diversas magias e outras funções. Alguns de seus poderes usam Pontos de Magia, enquanto outros não.

Os seguintes poderes não usam PMs:

- Detectar magia
- Aumentar pessoa
- Cerrar porta
- Luz
- Armadura arcana
- Mãos mágicas

Os seguintes poderes consomem 1 PM por uso:

- Dissipar magia
- Bola de fogo
- Tempestade glacial
- Invisibilidade
- Arrombar
- Relâmpago
- Criar passagem
- Pirotecnia
- Muralha de fogo
- Teia

Os seguintes poderes gastam 2 PMs por uso:

- Invocar monstro IX
- Viagem planar
- Telecinesia

Um cajado do mago também concede ao usuário Resistência a Magia +6. Contudo se este valor for reduzido voluntariamente, o cajado pode ser usado para absorver energia mágica arcana direcionada ao portador, como um bastão da absorção (veja página 22). Ao contrário do bastão o cajado transfere todos os PMs absorvidos para o cajado. Entretanto se o cajado absorver mais de 100 PMs, ele explode como seu um golpe de retaliação tivesse sido executado (veja adiante). O portador não faz ideia de quantos PMs foram conjurados, pois o cajado não comunica esta informação.

Golpe de retaliação: um cajado do mago pode ser quebrado para executar um golpe de retaliação. Este ato deve ser proposital e declarado pelo portador. Todos os PMs do cajado são liberados numa dispersão de 9m. Todos as criaturas até 9m sofrem 1d6 pontos de dano para cada PM restante no cajado

(máximo 50d6); um teste de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. O usuário tem 50% de ser transportado para outro plano o usuário tem 50% de chance de ser transportado para outro plano de existência – mas, se isso não acontecer, será instantaneamente destruído pela explosão mágica.

Martelo do trovão: O martelo do trovão quando empunhado por uma pessoa comum, é tratado como um martelo de combate de adamantite +1 elétrico. No entanto, quando empunhado em conjunto da Armadura, do Elmo e da Capa do Arsenal, se torna um martelo de combate de adamantite da explosão elétrica da distância (9m), do retorno +3 e concede ao conjurador a habilidade de conjurar voo uma vez por dia, sem limite de tempo.

Novos monstros

Homem escorpião

Estas criaturas lembram um tipo bizarro de centauro, com torso humano ligado ao corpo de um escorpião gigante e muitas vezes possuem grandes pinças ao invés de mãos. A parte humana possui a mesma coloração de pele dos bárbaros de Khubar e da União Púrpura, enquanto a parte inferior do corpo costuma ser preta ou vermelha.

Os homens escorpiões vivem em pequenas comunidades tribais, escondidas em cavernas nas Montanhas Sanguinárias



ou em regiões distantes do Deserto da Perdição, onde vivem da caça, mas eles não se contentam em matar apenas aquilo de que precisam para sobreviver. Seu instinto assassino os leva a destruir todas as formas de vida na região onde se encontram. Quando a caça acaba eles simplesmente mudam para outra região.

Em uma tribo de homens escorpiões é normal haver apenas um líder, escolhido através de combate e um xamã ou druida servo de Megalokk. Apesar disto não é raro ver tribos onde um indivíduo ocupe estas duas funções ao mesmo tempo.

Homem escorpião ND 5

Monstro 7, Grande (comprido), Caótico e Maligno.

Iniciativa: +11

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de vida: 97.

Resistência: Fort+12, Ref+6, Von+3.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: Pinça +16 (1d6+11) ou Ferrão +15 (1d6+11 veneno) ou 2 pinças +14 (1d6+11) e ferrão +13 (1d6+11).

Habilidades: For 26, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 10, Car 9.

Talentos: Foco em arma (Pinças), Fortitude Maior, Casca grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Agarrar aprimorado: se o homem escorpião acerta um ataque com as garras ele pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Constrição: no início de cada turno o homem escorpião causa dano de (1d6+11) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Homem escorpião Xamã ND 6

Monstro 7, Druida 3, Grande (comprido), Caótico e Maligno.

Iniciativa: +11

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de vida: 97.

Resistência: Fort+14, Ref+6, Von+8.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: Pinça +16 (1d6+12) ou Ferrão +15 (1d6+12 veneno) ou 2 pinças +14 (1d6+11) e ferrão +13 (1d6+11).

Habilidades: For 22, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 16, Car 9.

Perícias: Conhecimento (Natureza) +13.

Talentos: Domínio da Força, Foco em arma (Pinças), Fortitude Maior, Casca grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Agarrar aprimorado: se o homem escorpião acerta um ataque com as garras ele pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Constrição: no início de cada turno o homem escorpião causa dano de (1d6+11) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Empatia selvagem: pode fazer teste de Diplomacia com animais (bônus+9).

Caminho da floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Homem escorpião do deserto

Os homens escorpião que vivem no Deserto da Perdição não possuem pinças e são um pouco menos selvagens que seus parentes das Montanhas Sanguinárias, entretanto costumam usar táticas de combate mais cruéis.

Homem escorpião do deserto ND4

Monstro 7, Grande (comprido), Maligno.

Iniciativa: +11.

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de vida: 97.

Resistência: Fort+12, Ref+6, Von+3.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: cimitarra +16 (1d6+11) ou Ferrão +15 (1d6+11 veneno)

Habilidades: For 26, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 10, Car 9.

Talentos: Foco em Arma (Cimitarra), Fortitude Maior, Casca Grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Homem escorpião do deserto Xamã ND 5

Monstro 7, Druida 3, Grande comprido, Maligno.

Iniciativa: +11.

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de vida: 97.

Resistência: Fort+14, Ref+6, Von+8.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques corpo-a-corpo: cimitarra +16 (1d6+12) ou Ferrão +15 (1d6+12 veneno)



Habilidades: For 22, Des 13, Com 24, Int 8, Sab 16, Car 9.

Perícias: Conhecimento (Natureza) +13.

Talentos: Domínio da Força, Foco em Arma (Cimitarra), Fortitude Maior, Casca grossa, Reflexos Rápidos.

Veneno: Ferimento, Fortitude CD 14, dano inicial e secundário 1d4 Constituição.

Caminho da floresta: pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Novas raças

Homens serpente

A origem dos Homens serpente sempre esteve cercada de mistérios. Alguns dizem que eles vieram de Venomia, o reino de Sszzaas. Outros afirmam que eles foram criados em Arton depois de um plano elaborado do Senhor das Víboras. Também existe a teoria que eles seriam sszzaazitas “abençoados” por seu deus. Mas provavelmente a verdade é bem pior...

Os Homens serpente sempre elaboram esquemas complicados para cumprir seus planos particulares. Eles são calculistas e complacentes o suficiente para formar alianças com outras criaturas quando é necessário. Mas em geral colocam seus interesses em primeiro lugar.

Homens serpente possuem a metade inferior do corpo e a cabeça semelhante às de uma cobra, e o corpo de um grande humanoíde inteiramente coberto por escamas com braços terminados em garras.

Acreditava-se que os Homens serpente tinham sido extintos juntos com os sszzaazitas. Porém, depois do retorno de

Nekapeth, e posteriormente de Sszzaas, muitos aventureiros passaram a comentar a respeito de encontros com membros dessa raça.

Sociedade: Até onde se sabe os homens serpente tinham uma sociedade muito antiga onde, provavelmente, Nekapeth possuía uma posição importante. Sendo o convívio social possível somente pelo fato de que indivíduos muito fracos se mantinham próximos a líderes fortes, e por sua vez, os membros mais poderosos não maquinavam contra os seus servos por não encontrarem ganho nisso e preferirem usá-los como instrumento de manobra contra adversários mais importantes.

Hoje, todas as cidades dominadas por homens serpente se encontram em ruínas, e muitos afirmam que elas já estavam assim antes do início da caçada aos sszzaazitas. Pesquisadores otimistas acreditam que eles nunca conseguiram viver plenamente em sociedade. E os realistas preferem defender que na verdade os homens serpente nunca foram de fato extintos.

Traços raciais:

- +4 Inteligência, +2 Destreza
- Tamanho Médio, deslocamento 9m
- Visão no escuro
- +4 em testes de Enganação
- Um homem serpente pode usar *Detectar venenos* e sugestão como um mago de mesmo nível sem gastar pontos de magia.

• **Alterar forma:** um homem serpente pode assumir uma única forma humanoíde de mesmo nível e com as mesmas habilidades como se estivesse sob efeito da magia *Metamorfose*.

• **Veneno:** inoculação através da mordida; Fortitude (CD 10+ metade do nível); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

• **Camuflagem:** Um homem serpente pode usar uma ação de movimento para mudar as cores de suas escamas, como se fosse um camaleão, quando faz isso ele recebe +10 em testes de Furtividade.

• **Ajuste de nível:** +1.

Homem víbora, homem serpente, home cobra !?

Em Tormenta apresentou-se, até o momento, quatro tipos de humanoídes com características ofídias, o que pode causar uma grande confusão (ou seria um plano de Ssaaazzas): Os Homens serpente, raça baseada no Yuan-ti do *Livro dos monstros de D&D*, é raça a qual pertence Nekapeth. Nagahs que ao contrario dos Homens serpente não possuem cabeça de cobra, foram apresentadas pela primeira vez na revista Tormenta. Os homens cobra, uma espécie de licantropo cobra citados na revista *Dragon Slayer*. E os Herdeiros da Cobra, Moreau, também apresentados na revista *Dragon Slayer*.

Mas qual deles são os verdadeiros homens ofídios do cenário? O mestre pode admitir que todos eles existem. Neste caso seria interessante ao se encontrar com um deles pedir um teste de Conhecimento (Religião, Natureza ou Arcano) para diferenciar uma raça da outra. O Mestre de jogo também pode admitir que pelo mesmo motivo todas estas raças ganham um bônus em testes de enganação quando se disfarça de membros de outra raça ofídia.



Duergar

Os Duergar, também conhecidos como anões negros, habitam os locais mais profundos e remotos do subterrâneo em Arton, lugares muito mais profundos e desconhecidos que Doherimm, o reino secreto dos anões.

Os anões afirmam que os duergar são um uma raça a parte, mas alguns pesquisadores de outras raças negam essa informação devido ao simples fato de que muitos duergar nascem entre os anões, sendo mortos ou exilados assim que descobertos. Tal atitude é embasada no fato de que as tradições anãs procurarem negar Tenebra como uma das divindades criadoras dos anões.

Fora Rodarhim Blackforge não existem outros Duergar dignos de nota em Arton, entretanto não é difícil supor que existam pequenas comunidades isoladas desta raça em algum lugar de Arton, principalmente, em cavernas distantes de Doherimm. Já em outros mundo, principalmente em Sombria, reino de Tenebra é possível encontrar comunidades de duergar com mais facilidade.

A maioria dos duergar não possui cabelo, mesmo entre as mulheres esta ausência é comum, mas não uma regra. Geralmente as suas roupas são tecidas de modo a camuflá-los entre as pedras. Quando estão em suas comunidades, eles costumam utilizar jóias de cores opacas geralmente feitas com metal e pedras escuras. Ao contrario dos anões tradicionais, os duergar valorizam roupas leves e escuras, que facilitem sua camuflagem e discrição.

Os duergar reverenciam Tenebra como sua criadora e divindade principal, sendo poucos a prestar culto a Khalmyr. Devido à escolha de Khalmyr como divindade principal dos seus primos anões, esta raça constantemente faz pequenos atentados e sabotagens contra os anões e ocasionalmente se aliam a outras raças subterrâneas com o mesmo propósito, como os fintralls.

Traços raciais:

- +4 Con, +2 Des, -2 Car. Os duergar são resistentes e silenciosos, mas menos amistosos com outras raças.

- Visão no escuro 36m.

- Deslocamento 6m. Embora sejam seres de tamanho médio, duergars têm pernas curtas e seu deslocamento é o mesmo de criaturas Pequenas. No entanto, o deslocamento de um duergar jamais é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga.

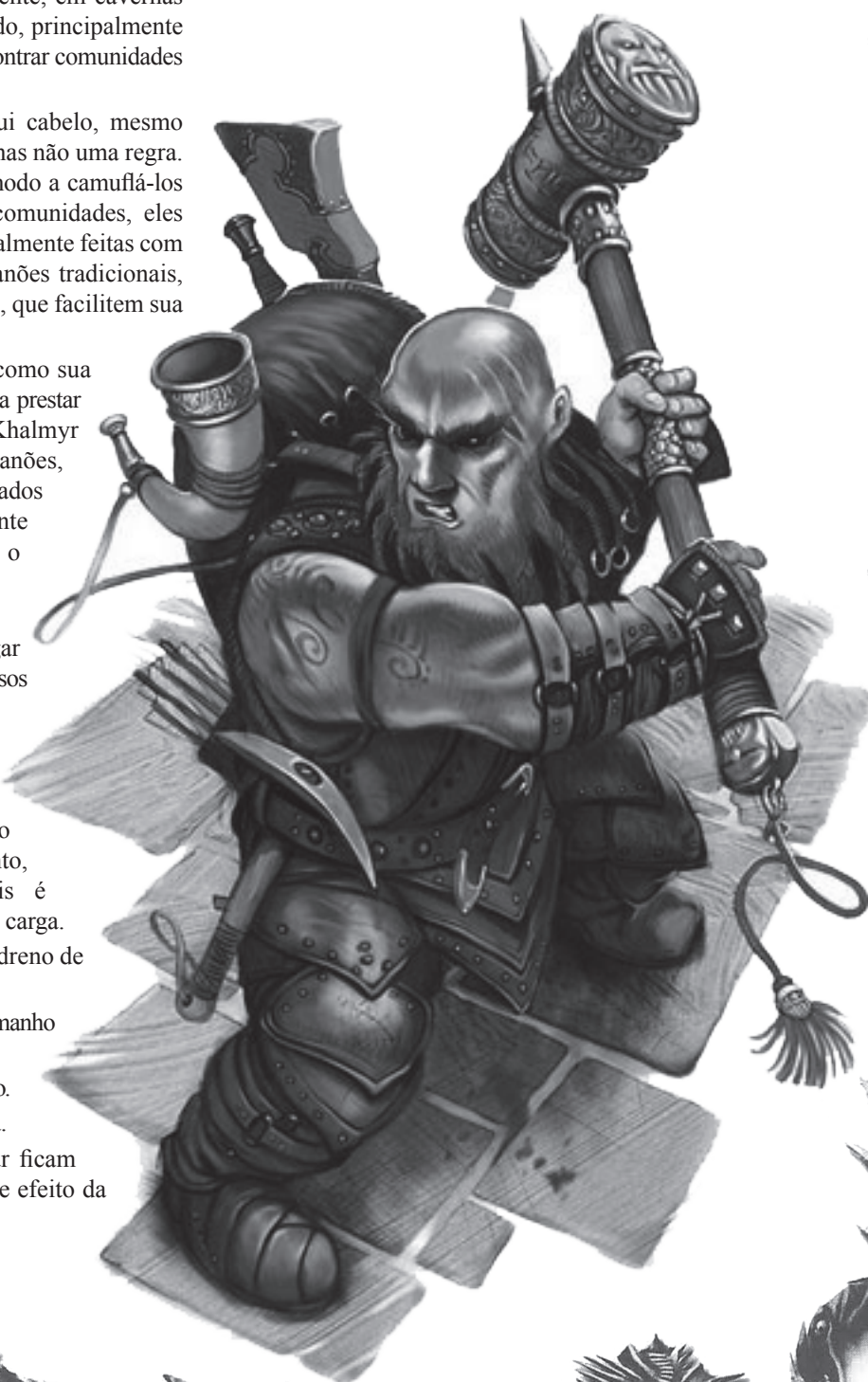
- Imunidade a paralisia, veneno e dreno de energia e habilidade.

- +4 na CA contra criaturas de tamanho grande ou maior.

- +4 em testes de furtividade e percepção.

- +4 em testes de resistência a magia.

- **Sensibilidade à luz:** os duergar ficam pasmos sob luz intensa do sol ou no raio de efeito da magia luz do dia.



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

Leia mais em:

<http://rpgchapreto.blogspot.com/>

