TORMENTA20



HERÓIS DE ARTON

REGRAS AVANÇADAS PARA PERSONAGENS DO
MAIOR UNIVERSO DE FANTASIA DO BRASIL



CRÉDITOS

CRIAÇÃO
Guilherme Dei Svaldi, J. M. Trevisan,
Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Rafael Dei Svaldi

DESENVOLVIMENTO
Camila Gamino, Christiano Linzmeier, Daniel Duran,
Gabriel Pitre, Glauco Lessa, Gil "Gilgante" Cardoso,
Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, José Cerqueira,
Karen Soarele, Leonel Caldela, Lucas Redzard
Felipetto, Marcelo Cassaro, Momo Soares,
Rafael Dei Svaldi, Thiago Rosa e Thiago Trot

DIREÇÃO DE ARTE
Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO
Tiago Orib

REVISÃO
Elisa Guimarães, Emerson Xavier,
Kali de los Santos e Vitória Vozniak

ARTE DA CAPA
Samuel Marcelino

ARTES INTERNAS
Anderson Jackal, Arthur Portela, Braulio Gregorio,
Czepeku (patreon.com/czepekuscenes),
Dan Ramos, Danilo Martins, Dora Lauer,
Erica Awano, Estevan Silveira, Felipe Froio,
Janio Garcia, João G. Santos, Juaum,
Judah Carvalho, Lucas Gomes,
Marcelo Cassaro, Natália Haian, Odmir Fortes,
Pablo Souza, Pietro Antognioni,
Rafael Françoi, Renato Leite,
Ricardo Mango, Samuel Marcelino,
Tiago Zacarovs e Walter Pax

ASSISTENTE EDITORIAL
Miguel Souza

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO
Laura Reginin

EDITORA-CHEFE
Karen Soarele

DIRETOR-GERAL
Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Daniel Boff, Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel dos Santos, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib e Victória Cernicchiaro.

Tormenta é Copyright © 1999-2025 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J. M. Trevisan, baseado em material original de Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados à Jambô Editora. Reproduzir este livro sem autorização da editora não é um ato heroico. Prestigiar o trabalho da equipe que trabalhou nele, sim!



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

1ª edição: maio de 2025 (v1.1) | ISBN: 978658337594-0
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

S969h Svaldi, Guilherme Dei
Heróis de Arton / Guilherme Dei Svaldi [et al.]; ilustrações por Samuel Marcelino [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2025.
328p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Marcelino, Samuel. III. Título.
CDU 794.021

SUMÁRIO

PREFÁCIO 4

SOBRE ESTE LIVRO 5

CAPÍTULO 1: CAMPEÕES DE ARTON 6

Novas Raças 8
Duende 8
Eiradaan 12
Galokk 13
Meio-Elfo 14
Sátiro 15
Nova Classe: Treinador 16
Classes Variantes 22
Alquimista 22
Atleta 24
Burguês 25
Duelista 27
Ermitão 29
Inovador 30
Machado de Pedra 32
Magimarcialista 33
Necromante 34
Santo 37
Seteiro 38
Usurpador 40
Vassalo 41
Ventanista 44
Novas Origens 46
Novos Poderes de Classe 54
Arcanista 54
Bárbaro 56
Bardo 57
Bucaneiro 59
Caçador 61
Cavaleiro 62
Clérigo 64
Druida 66
Guerreiro 68
Inventor 70
Lutador 73
Nobre 75
Paladino 76
Novos Poderes Gerais 78
Poderes de Combate 78
Poderes de Destino 80
Poderes de Magia 82
Poderes da Tormenta 83
Poderes de Raça 84
Poderes de Grupo 92
Tabelas para Personagens 96

CAPÍTULO 2: DISTINÇÕES 102

Distinções em Jogo 104
Usando Distinções 105
Aeronauta Goblin 106
Algoz da Tormenta 109
Amazona 112
Armadilheiro Mestre 115
Arqueiro de Lenórienn 118
Bruxo da Tormenta 121
Caçador de Cabeças 124
Caçador de Dragões 127
Campeão de Dojo 130
Capitão do Conclave Pirata 133
Carteador 136
Cavaleiro do Corvo 139
Cavaleiro Feérico 142
Chapéu-Preto 145
Cobaia dos Médicos Monstros 148
Dracomante Real 151
Drogadora 154
Engenhoqueiro Goblin 157
Escapista Magnífico 160
Gigante Furioso 163
Ginete de Namalkah 166
Guerreiro Mágico 169
Infiltrador de Wynlla 172
Mago da Ordem do Vazio 175
Mago de Batalha de Wynlla 178
Médico de Salistick 181
Mestre Bêbado 184
Mestre Cozinheiro 187
Mestre dos Desejos 190
Mestre Mahou-Jutsu 193
Mosqueteiro de Rishantor 196
Mutagenista 199
Pistoleiro de Smokestone 202
Professor de Magia 205
Senador 208
Vigarista 211

CAPÍTULO 3: ARSENAL DOS HERÓIS 214

Novos Equipamentos 216
Armas 216
Armaduras & Escudos 223
Itens Gerais 227
Itens Superiores 239
Capangas 240
Veículos 241
Bases 244
Novas Magias Arcanas 252
Novos Itens Mágicos 256
Armas 256
Armaduras & Escudos 258
Esotéricos 260
Acessórios 262
Itens Inteligentes 269
Itens Amaldiçoados 271
Artefatos 274

CAPÍTULO 4: REGRAS OPCIONAIS 278

Atributos Variados 280
Raças Abertas 281
Devoções Abertas 281
Complicações 282
Idades Variadas 288
Objetivos Heroicos 292
Papéis no Grupo 294
Combate Avançado 296
Ações Rápidas 296
Armas Leves e Ágeis 296
Ataques de Oportunidade 296
Ataques Mirados 297
Cobertura Leve e Efeitos 297
Defesa Progressiva 297
Desafiando a Morte 297
Efeitos Críticos 298
Escalando Criaturas 300
Falhas Críticas 300
Morte Alternativa 300
Lancinante Revisado 304
Lesões 304
Mais Armas Ágeis 304
Movimento Intercalado 304
Posicionamento 304
RD Combinada 304
Saque Rápido Limitado 304
Culinária Avançada 305
Exploração de Masmorras 310
Domínios 314
Tornando-se Regente 314
Características dos Domínios 314
Turnos de Domínio 323
Domínios Místicos 325
Eventos Aleatórios 325
Lista de Regras Opcionais 328

PREFÁCIO

As pessoas podem dizer muita coisa sobre *Tormenta* e seus criadores — e acreditamos, com base real, que essas coisas são boas —, mas não podem dizer que não somos honestos nos títulos de nossos suplementos para *Tormenta20*.

O *Atlas de Arton* dá o maior panorama já visto sobre as terras do Reinado e além, com minúcias sobre a história do mundo, seu povo e seus costumes. *Ameaças de Arton* trouxe criaturas terríveis para serem enfrentadas pelo seu grupo. *Deuses de Arton* se dedica ao poderoso Panteão e suas divindades, às vezes tão falhas quanto os mortais que as veneram. E *Heróis de Arton*…

Heróis de Arton é um caso à parte.

Não me entenda mal, o livro que você tem em mãos — ou preenchendo a tela de seu monitor, tablet, celular — de fato se concentra no que realmente interessa para um jogo de RPG: os personagens. Veja bem, eu não disse jogadores ou mestres: disse *personagens*. Porque o material aqui serve de inspiração e guia para ambos.

As distinções, provavelmente as grandes estrelas desse conteúdo, não mostram apenas como jogar com um Cavaleiro do Corvo — um exemplo que, juro, não foi escolhido para agradar meu amigo Leonel Caldela — mecanicamente falando. Ajudam a entender *o que é* um Cavaleiro do Corvo. Como pensa e age um Cavaleiro do Corvo. E isso é valioso para qualquer ser humano que se interessa por *Tormenta*, inclusive aqueles cujo tempo de rolar dados ainda está por vir. As tabelas de nomes e trejeitos servem para dar cor tanto a protagonistas quanto a NPCs, dentro de uma partida de RPG ou fora dela — por exemplo, nas páginas de um conto. As regras opcionais são capazes de chacoalhar qualquer campanha. E o que dizer das novas raças, classes, poderes, magias, itens e artefatos? Sério, é muita coisa. Mas, como eu disse, não é só isso.

Heróis de Arton é talvez o nosso título de suplemento mais literal. Não só por conta de tudo isso que descrevi no parágrafo anterior. Mas por causa de vocês.

Tormenta vem empilhando sucessos estrondosos em financiamentos coletivos desde 2019, quando lançamos *Tormenta20*. Já se vão seis anos desde que fiz aquela notória live no meu escritório, na esperança de que pelo menos umas dez pessoas aparecessem para contribuir, evitando que a gente passasse vergonha, e fui surpreendido com uma avalanche de apoios e carinho vinda de um grupo enorme de pessoas que só precisava de uma única chance para gritar alto: *"Eu sou fã de Tormenta!"*.

Seis anos de livros produzidos porque nosso público aceitou o desafio de caminhar lado a lado com seus autores preferidos, sugerindo, dando feedback com base em nossas prévias constantes, apontando o que mais gostava. Fazendo cada suplemento *junto* da gente.

Heróis de Arton logicamente é sobre aqueles que resolvem desafiar o mal em Arton, desbravando masmorras infinitas, navegando no Mar Negro com o Conclave Pirata ou tentando destruir a Tormenta. Mas também é sobre você, que está lendo este livro. Você, que se lembra de nós toda vez que rola um dado.

Você, herói de Arton.

— J.M. Trevisan



Em memória de João Pedro Weber de Morais,
que abriu as portas de Arton a um novo grupo de heróis.

SOBRE ESTE LIVRO

Desde seu início, *Tormenta* foi definido, acima de tudo, por sua variedade. Suas opções. Ao longo de vários sistemas de jogo, Arton sempre teve uma constante: abrigava todo tipo de heróis, todos os gêneros de histórias, o maior número de visões de mundo que os autores conseguiam reunir. Por isso, Arton sempre pertenceu aos leitores e jogadores.

Por isso você tem em mãos um livro que oferece ainda mais opções, ainda mais caminhos para aventureiros, ainda mais maneiras de personalizar *Tormenta20* e torná-lo seu.

Já se disse várias vezes que nada é esquisito demais para Arton, e isso é verdade. Mas também nada é comum demais. Da mesma forma, nada é poderoso demais ou fraco demais, nenhum personagem é voltado demais ao combate ou à interpretação. Todos têm seu lugar, todos são bem-vindos, desde que funcionem bem com seu grupo e não estraguem a diversão de ninguém. Este livro existe para expandir ainda mais a variedade dos aventureiros artonianos, com novas raças, classes, origens, regras… e a interpretação que surge com tudo isso.

CAPÍTULO 1: CAMPEÕES DE ARTON

Este capítulo apresenta diversas novas opções para construir seu personagem: 5 raças, 14 classes variantes (versões especializadas das classes básicas), 30 origens e mais de 400 poderes de classe e gerais, incluindo os inéditos poderes de raça e de grupo. Também traz uma nova classe básica — o treinador, um herói que conta com monstros poderosos para protegê-lo e auxiliá-lo. As novas regras vêm com muitas ideias de conceitos de personagens, mas nem só de regras vive o **Capítulo 1**, pois ele se encerra com tabelas trazendo nomes, aparências, trejeitos e objetivos para os heróis, além de nomes para mascotes e para bandos ou guildas. Como um duende treinador ou um anão chamado Mondhom que finge ser um hynne, seus aventureiros jamais serão os mesmos.

CAPÍTULO 2: DISTINÇÕES

Distinções ligam seu personagem a uma ordem, guilda, filosofia de vida, povo ou tradição artonianos, criando laços ainda mais fortes com o cenário e a campanha. Se você já leu romances e HQs de *Tormenta*, ou se assistiu a alguma *streams*, pode reconhecer várias dessas especializações e poderá repetir as façanhas de seus NPCs favoritos. Cada distinção traz uma nova árvore de poderes exclusiva, mas cuidado! Cada uma também tem uma admissão que, na melhor das hipóteses, pode exigir uma tarefa difícil. Na pior, pode matar um aventureiro antes que ele complete o treinamento…

CAPÍTULO 3: ARSENAL DOS HERÓIS

Aventureiros artonianos precisam, antes de mais nada, sobreviver para colocar sua marca neste mundo de problemas. O **Capítulo 3** apresenta muitas novas opções para triunfar sobre as ameaças que espreitam em cada canto, com diversos novos equipamentos — desde armas e armaduras até itens mundanos, ferramentas, instrumentos musicais, alquímicos, alimentação, veículos... E a nova categoria aparatos, itens que modificam e melhoram as engenhocas dos inventores. Aqui também está a nova regra de bases, para que o grupo tenha seu próprio quartel-general, com cômodos e mobília personalizados. O capítulo ainda traz novas magias, artefatos e itens mágicos, incluindo itens inteligentes e amaldiçoados.

CAPÍTULO 4: REGRAS OPCIONAIS

Este capítulo permite que você jogue *Tormenta20* de forma diferente. Os conteúdos apresentados aqui só podem ser usados com a aprovação do mestre, pois mudam o jogo de formas mais profundas do que aqueles dos capítulos anteriores. Também podem deixar o jogo mais complexo, desafiador e até mesmo letal, então considere com cuidado antes de usá-los. Para grupos procurando mais opções de personagens ou estilos de jogo, porém, é um prato cheio.

Arton já foi chamada de "colcha de retalhos". E, assim como o mundo real, é isso mesmo — com orgulho! Neste mundo todos são bem-vindos, há opções para todos os estilos de jogo. *Heróis de Arton*, mais do que oferecer novas formas de deixar aventureiros poderosos, aumenta ainda mais a diversidade deste mundo cheio de esquisitices, cheio de vilões, cheio de problemas...

E cheio de campeões.


CAPÍTULO
1
CAMPEÕES DE
ARTON



NOVAS RAÇAS

DUENDE

Embora as fadas mais comuns no Reinado sejam as diminutas sílfides, nas profundezas das florestas de Arton há seres féericos com tamanhos, formas e aparências tão diversas quanto o humor de sua rainha. Essas fadas são chamadas de duendes… E nenhuma é igual à outra!

Um duende pode ser um enorme ovo, com braços e pernas muito finos, enquanto outro é similar a um mordomo esguio e pomposo de pele azulada e roupas aristocráticas. Sua aparência física não segue nenhum padrão, sendo quase impossível identificá-los como uma única raça. Como único traço em comum, todos lembram personagens de histórias infantis, até mesmo tolos aos olhos de adultos.

Duendes costumam se entregar a tarefas que parecem bobas e sem sentido para outros povos, mas que são muito importantes para eles próprios — coisas como levar um raio de sol a um pardal ou vigiar um riacho para evitar que alguém o roube. Como outras fadas, duendes podem ser apenas brincalhões ou então maléficos: alguns realizam trabalhos domésticos em troca de leite e biscoitos, outros pregam peças perigosas e comem carne crua. Duendes levam suas "tarefas" muito a sério.

Todo duende tem um tabu, um ato que ele nunca pode fazer — ou deixar de fazer. Pode ser algo inofensivo como sempre entrar de costas em uma casa, ou sério como matar o filho primogênito de qualquer pessoa que lhe faça uma pergunta. Tabus de duendes podem ser complexos ou cheios de regras arbitrárias: um duende pode ser seu amigo desde que você nunca olhe em seu rosto, exceto no equinócio de inverno, quando deixar de olhar em seu rosto é uma ofensa punida com pobreza eterna. Um duende nunca diz qual é seu tabu. Quando é impedido de cumpri-lo, um duende morre em poucos dias.

Duendes não vivem em sociedade, exceto na Pondsmânia; nenhum tipo de grupo ou organização formada por duendes consegue durar mais que alguns momentos. Quando surgem em cidades, sua incapacidade de seguir qualquer regra ou padrão torna impossível sua permanência. Uns poucos conseguem encontrar lugar em grupos de aventureiros, quando esses têm mente aberta e paciência — muita paciência — com suas atitudes imprevisíveis.

Duendes aventureiros, de alguma forma, conseguem se adaptar às táticas de suas classes escolhidas — existe dentro deles algum tipo de lógica misteriosa governando tais habilidades. Um duende guerreiro usará bem suas armas, talvez de formas esquisitas, mas com os mesmos resultados. Um duende bardo vai entoar canções estranhas em estilos não existentes, um clérigo vai falar com sua divindade de formas chocantes, um druida mudará para formas selvagens que parecem desenhadas por crianças e assim por diante.



Quem não quer ser um ovo com pernas e braços?

HABILIDADES DE RAÇA

Nenhum conjunto pré-determinado de habilidades poderia representar os diferentes membros desta raça. Assim, para criar um duende, você precisará fazer algumas escolhas.

PASSO 1: NATUREZA

Você é uma criatura do tipo espírito. Além disso, escolha se você será **animal**, **vegetal** ou **mineral**.

1) ANIMAL. Você é feito de carne e osso. Seu corpo é humanoide, mas sua aparência varia: pode ser algo similar a um elfo ou sílfide, um animal que anda sobre duas patas ou uma mistura dessas possibilidades. Você recebe +1 em um atributo a sua escolha.

2) VEGETAL. Você é feito de folhas, vinhas, cortiça ou madeira. Você recebe as habilidades Natureza Vegetal (é imune a atordoamento e metamorfose, mas é afetado por efeitos que afetam plantas monstruosas — se o efeito não tiver um teste de resistência, você tem direito a um teste de Fortitude) e Florescer Feérico (uma vez por rodada, pode gastar uma quantidade de PM limitada pela sua Constituição para curar 2d8 PV por PM gasto no início do seu próximo turno).

3) MINERAL. Você é feito de material inorgânico, como argila, rocha, cristal ou vidro. Você recebe imunidade a efeitos de metabolismo e redução de corte, fogo e perfuração 5, mas não se beneficia de itens da categoria alimentação.

PASSO 2: TAMANHO

Escolha seu tamanho, entre **Minúsculo**, **Pequeno**, **Médio** ou **Grande**.

1) MINÚSCULO. Você é miudinho e fofinho. Pode ser uma caneca falante, um gato de monóculo ou um corvo com cara de velho (é, talvez não seja tão fofo assim). Você é Minúsculo (+5 em testes de Furtividade, –5 em testes de manobras de combate, usa armas reduzidas), possui deslocamento base 6m e sofre –1 em Força.

2) PEQUENO. Você tem o tamanho de um hynne, de uma criança, de um cachorro ou de um barril. Talvez você *seja* um barril! Você é Pequeno (+2 em testes de Furtividade, –2 em testes de manobra) e possui deslocamento base 6m.

3) MÉDIO. Você é Médio (sem modificadores por tamanho) e possui deslocamento base 9m. Blé!

4) GRANDE. Agora sim! Meta medo em qualquer um que achar que fadas são fracotes. Você é Grande (–2 em testes de Furtividade, +2 em testes de manobra, usa armas aumentadas), possui deslocamento base 9m e sofre –1 em Destreza.

Sonhos Malucos

Sabe quando você tem um sonho maluco, no qual nada faz sentido? Alguns duendes são exatamente assim. O que não é de se estranhar — afinal, Nimb tem um dedo na criação das fadas. Se quiser emular essa esquisitice toda, você pode criar seu duende de forma aleatória. Para isso, role 1d3, 1d4, 2d6 e 3d12, todos ao mesmo tempo. Esses dados irão definir, respectivamente, sua natureza, tamanho, dois bônus de atributos e três poderes (se você rolar bônus de atributos ou poderes repetidos, role novamente). Você ainda recebe as três limitações de todos os duendes (veja o passo 5) e ainda precisa definir seu tabu junto com o mestre.

Se criar seu duende de forma aleatória, você começa o jogo com +2 PM — um presente do Deus do Caos por sua ousadia.

PASSO 3: DONS

Escolha dois atributos diferentes. Você recebe +1 em cada atributo escolhido. Não, não pode ser +2 em um único atributo. Xô, larga disso! Porém, se você for animal, *pode* adicionar um desses +1 no mesmo atributo que aumentou pela natureza.

Se você estiver criando seu duende de forma aleatória, a rolagem de 2d6 determina os atributos nos quais você receberá +1, sendo uma rolagem 1 = Força, 2 = Destreza, 3 = Constituição e assim por diante.

PASSO 4: PRESENTES DE MAGIA E DE CAOS

Duendes não só são esquisitos: eles também conseguem *fazer* coisas esquisitas. Escolha três poderes da lista abaixo. Todos eles são mágicos. No caso de habilidades que permitam teste de resistência, a CD é Car, a menos que especificado em contrário. Uma vez por patamar, você pode escolher um presente no lugar de um poder de classe.

1) AFINIDADE ELEMENTAL. Você possui ligação com um tipo de elemento do mundo natural, entre água, fogo ou vegetação (escolha uma quando adquirir este presente). Seu atributo-chave para as magias a seguir é Carisma. Caso aprenda novamente qualquer uma delas, seu custo diminui em –1 PM.

- *Água.* Você é ligado a lagos e rios. Provavelmente tem a pele e/ou os cabelos azulados. Você recebe deslocamento de natação igual ao seu deslocamento

base e pode lançar as magias *Criar Elementos* (apenas água) e *Névoa*.

• *Fogo*. Você é ligado a calor e chamas. Provavelmente tem a pele e/ou os cabelos avermelhados. Você recebe redução de fogo 5 e pode lançar as magias *Criar Elementos* (apenas fogo) e *Explosão de Chamas*.

• *Vegetação*. Você é ligado a bosques e florestas. Provavelmente tem a pele e/ou os cabelos esverdeados. Você pode atravessar terrenos difíceis naturais sem sofrer redução em seu deslocamento e pode lançar as magias *Armamento da Natureza* e *Controlar Plantas*.

2) Encantar Objetos. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para tocar um item e colocar nele um encanto pertinente a sua escolha (por exemplo, se tocar uma arma, pode colocar um encanto de arma nela). O encanto não pode ter pré-requisitos e dura até o fim da cena ou até você usar este poder novamente.

3) Enfeitiçar. Suas feições feéricas podem deslumbrar outros seres. Você pode lançar *Enfeitiçar* e usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um arcanista de seu nível.

4) Invisibilidade. Um poder comum entre duendes e responsável por boa parte do folclore confuso sobre eles ("Como assim você não viu aquela tartaruga alada falante que estava aqui agora há pouco?"). Você pode lançar *Invisibilidade* e usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um arcanista de seu nível.

5) Língua da Natureza. Você recebe +2 em Adestramento e Sobrevivência, e pode falar com animais e plantas (como o efeito da magia *Voz Divina*).

6) Maldição. Nem todos os poderes feéricos são fofos ou engraçados... Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para amaldiçoar uma criatura em alcance curto. A criatura tem direito a um teste de resistência. Se falhar, sofre o efeito da maldição. Se passar, fica imune a este presente por um dia. Para construir sua maldição, escolha qual resistência ela permite (entre Fortitude ou Vontade) e seu efeito (da lista abaixo). Uma vez feitas, essas escolhas não podem ser mudadas.

A maldição é permanente, mas você pode cancelá-la como uma ação livre, e ela pode ser curada por *Purificação* com o aprimoramento de +7 PM. Além disso, você só pode manter uma maldição por vez (se quiser amaldiçoar uma nova criatura, precisa cancelar a maldição anterior). Com a permissão do mestre, você pode criar uma maldição personalizada, usando os efeitos abaixo como referência.

- *Apatia Profunda*. A criatura fica alquebrada e frustrada.
- *Coração de Geleia*. A criatura fica abalada e, na primeira vez que tentar fazer uma ação hostil em cada cena, deve repetir o teste de resistência. Se falhar, não consegue e perde sua ação.
- *Envelhecimento Súbito*. A criatura fica fraca e lenta.
- *Loucura do Verão*. No início de cada cena, a criatura deve repetir o teste de resistência. Se falhar, fica confusa.
- *Mil Verrugas*. A vítima sofre –2 em Carisma e, na primeira vez em cada cena que outra criatura inicie seu turno em alcance curto dela, essa segunda criatura deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, a atitude dela em relação à criatura amaldiçoada piora em uma categoria. Ser feio pode matar!
- *Ruína do Corpo*. A criatura fica fatigada e vulnerável.

7) Mais Lá do que Aqui. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para fazer seu corpo, exceto por uma parte (como a cabeça ou uma cauda), desaparecer pela cena. Nesse estado, recebe camuflagem leve e +5 em Furtividade.

8) Metamorfose Animal. Você pode se transformar em um tipo de animal. Escolha uma forma selvagem do druida, como ágil ou veloz (veja *Tormenta20*, p. 63). Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para assumir essa forma, recebendo todos seus modificadores. Ao contrário de um druida, você pode falar e lançar magias mesmo em sua forma selvagem. Porém, você pode assumir apenas a forma escolhida, e apenas em sua versão básica.

9) Sonhos Proféticos. Uma vez por cena, você pode gastar 3 PM para ter uma visão que, graças a sua natureza feérica, provavelmente se concretizará. Role 1d20. Até o fim da cena, você pode substituir o resultado do d20 de um teste realizado por uma criatura em alcance curto pelo resultado do dado que você rolou ao usar este presente.

10) Velocidade do Pensamento. Em seu primeiro turno em cada cena, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional. Se fizer isso, você pula seu turno na segunda rodada.

11) Visão Feérica. Você recebe visão na penumbra e está permanentemente sob efeito da magia *Visão Mística* com o aprimoramento de enxergar criaturas e objetos invisíveis.

12) Voo. Você possui asas ou alguma fonte de voo mágico. Consegue flutuar 1,5m acima do nível do chão com deslocamento igual ao seu deslocamento base +3m, o que permite que ignore terreno difícil e torna-o imune a dano por queda (a menos que esteja

inconsciente). Você também pode voar, mas isso é cansativo: você gasta 1 PM por rodada para voar com deslocamento igual ao seu deslocamento base +6m.

Passo 5: Limitações

A natureza mágica e caótica dos duendes faz com que eles sejam poderosos — mas também lhes impõe várias limitações. Você recebe as habilidades a seguir.

Aversão a Ferro. Um material rígido e inflexível, o ferro é nocivo a duendes. Você sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de ataques com armas de ferro e sofre 1d6 pontos de dano por rodada se estiver empunhando ou vestindo um item de ferro. Isso também se aplica a aço, que inclui ferro em sua composição. Na prática, duendes usam apenas armas de madeira ou de materiais especiais, como mitral.

Aversão a Sinos. O badalar de um sino representa ordem e devoção, algo que faz mal a duendes. Se você escutar esse som, fica alquebrado e esmorecido até o fim da cena. No início de qualquer cena em um ambiente urbano no qual haja uma ou mais igrejas ou templos (o que inclui praticamente *todas* as aldeias e cidades do Reinado!), role 1d6. Em um resultado 1, você escutará um sino badalando em algum lugar.

Tabu. Você possui um tabu — algo que nunca pode fazer (ou deixar de fazer). Crie seu tabu junto com o mestre. Em termos de regras, a esquisitice de seu tabu impõe uma penalidade de –5 em Diplomacia, Iniciativa, Luta ou Percepção, a sua escolha (um tabu que afete seu comportamento, por exemplo, impõe –5 em Diplomacia). Se você desrespeitar seu tabu, fica fatigado por um dia (mesmo que seja imune a essa condição). Nenhum efeito pode curar essa condição. Se no dia seguinte continuar desrespeitando o tabu, você fica exausto. Se no terceiro dia não mudar seu comportamento, você morre.

Longevidade. Duendes não seguem o ciclo natural. Sua longevidade varia de duende para duende.

Devoção. Allihanna, Hyninn, Nimb, Wynna.



Tabus de Duendes

Em teoria, duendes podem ter qualquer tipo de tabu. Na prática, apenas os comportamentos mais esquisitos, absurdos e desprovidos de sentido surgem como tabus para esta raça peculiar. Aqui vão alguns exemplos.

- Sempre remenda as roupas de qualquer mortal que esteja dormindo sob o mesmo teto que ele.
- Come apenas carne crua.
- Nunca pode ouvir um agradecimento.
- Sempre entra em qualquer lugar de costas.
- Não revela o próprio nome.
- Compõe um pequeno poema para todos que encontra, descrevendo a morte de cada um.
- Não pode ver crianças em noites de lua cheia.
- Nunca senta em cadeiras.
- Carrega sempre consigo um pote fechado. Diz que ali dentro está seu coração.
- Usa sapatos muito pequenos e reclama de dor nos pés o tempo todo. Fica enfurecido se alguém sugerir ou oferecer sapatos diferentes.
- Age como se estivesse paralisado se qualquer quantidade de sal tocar sua pele.
- Um dia por semana, atende por um nome diferente e demonstra personalidade um pouco diferente. Diz não lembrar de seu outro nome.
- Varre qualquer cômodo onde esteja.
- Tem pavor do próprio reflexo.
- Nunca pode aceitar um favor sem pagar pelo menos uma moeda.
- Ao passar na frente de qualquer templo, cobre os olhos com uma venda.
- Rouba um garfo de qualquer casa na qual entre.
- Precisa atravessar todos os espinheiros que encontra em seu caminho.
- Sempre responde uma pergunta com outra pergunta.
- Não pode falar a verdade durante um dia inteiro por mês. Esse dia varia a cada mês. Não pode avisar ninguém sobre a chegada desse dia, ou sobre este tabu.
- Em intervalos de tempo aleatórios, lembra-se de que está atrasado para um compromisso importante e corre para longe, sumindo por algumas horas.
- Não pode olhar pessoas feridas nos olhos.

EIRADAAN

Seres féericos ancestrais, os eiradaan foram criados pelo Panteão para proteger Vitalia, o Reino de Lena, de todo o mal da Criação, e chegaram a Arton após um evento que trouxe grande tristeza à Deusa da Vida. Não há registros acurados sobre o que teria exatamente acontecido; sabe-se apenas que os eiradaan falharam em sua tarefa sagrada, sendo expulsos de seu lar divino.

Em Arton, os eiradaan se refugiaram nas florestas mais densas e profundas. Lendas dizem que, nesses locais secretos, ergueram reinos mágicos que governam conforme seus caprichos. De fato, muitos nobres na corte de Thantalla-Dhaedelin, a Rainha da Pondsmânia, são eiradaan.



Todo eiradaan convive com a tragédia em seu passado

Fisicamente, o eiradaan lembra um elfo, com as mesmas orelhas pontiagudas, olhos amendoados e traços delicados. Mas seu corpo ostenta a exuberância do mundo natural, com galhadas ramificando-se na cabeça. Nos olhos, exibe grande inteligência, mas também certo resquício de tristeza profunda.

Eiradaan entregam-se a longos períodos de melancolia, ou então buscam se manter ocupados para afastar a tristeza (mas nunca se dedicam a um mesmo projeto por muito tempo). Apesar de seu poder mágico fenomenal, eiradaan ainda são fadas: vulneráveis a emoções fortes, tornando-se perigosos quando algo desperta sua antiga mágoa.

Entre os eiradaan, muitos são arcanistas, mas também há nobres e cavaleiros — em sua maioria, atuam como guardiões e soldados de elite da Rainha das Fadas. Esses são especialmente imponentes e dignos, vivendo conforme códigos e tabus de honra e glória, duelando (entre si ou com mortais) e protegendo locais sagrados. Suas montarias são grandes gamos celestiais presenteados por Allihanna; dizem que a deusa, às vezes, também oferta essas montarias sagradas a outros devotos valorosos.

Alguns eiradaan aceitam acompanhar grupos de aventureiros, seja para aplacar a melancolia ancestral, seja para procurar pistas sobre o mistério de seu banimento divino.

HABILIDADES DE RAÇA

Sabedoria +2, Carisma +1, Força –1.

Essência Feérica. Você é uma criatura do tipo espírito, recebe visão na penumbra e pode falar com animais livremente.

Magia Instintiva. Você pode usar Sabedoria no lugar de seu atributo-chave de magias arcanas e Misticismo. Além disso, quando lança uma magia, você recebe +1 PM para gastar em seus aprimoramentos (não cumulativo com outros efeitos que fornecem PM para aprimoramentos, como bolsa de pó; *Tormenta20*, p. 159).

Sentidos Místicos. Você está sempre sob o efeito básico da magia *Visão Mística*.

Canção da Melancolia. Quando faz um teste de Vontade contra efeitos mentais, você rola dois dados e usa o pior resultado.

Longevidade. x5.

Devoção. Allihanna, Lena, Thyatis, Wynna.

GALOKK

A Era de Megalokk foi um período de violência e carnificina, dominado por feras colossais. Khalmyr, então líder do Panteão, pôs fim a essa época terrível confinando essas criaturas medonhas a lugares remotos, permitindo à vida natural florescer. Enfurecido pelo domínio dos povos civilizados, o Deus dos Monstros criou os gigantes, raças humanoides, mas monstruosas, que assolam Arton.

Gigantes são os humanos de Megalokk. São opostos aos filhos de Valkaria por serem estagnados: não buscam, não evoluem, não ambicionam. A Deusa da Ambição os despreza, não teve nenhuma participação em sua gênese. Ou teve? Xamãs do Deus dos Monstros provocam, gargalham que ele derrotou a deusa em um combate brutal e a forçou a partilhar a humanidade com Megalokk. Devotos de Valkaria renegam tal absurdo, mas a existência dos galokk pode ser evidência de que a Deusa da Ambição teve, sim, algum envolvimento na origem desses monstros.

Também chamados de meios-gigantes, galokk não são uma raça ou um povo. Não surgem de cruzamentos entre humanos e gigantes, mas de formas não naturais: nascem em famílias humanas, mas crescem muito mais do que o normal. Outros são devotos de Megalokk, recompensados e transformados por aprazê-lo. Outros ainda são vítimas de acidentes alquímicos ou maldições.

Após a manifestação do poder de Megalokk, os galokk podem chegar a três metros de altura, grandes como ogros. Diferente desses, contudo, seus corpos têm proporções humanas, mas são duros feito rocha.

Meios-gigantes raramente encontram lugar em cidades feitas para seres menores. Também não existem em número suficiente para formar suas próprias comunidades. Muitos acabam como capangas, guarda-costas, gladiadores ou soldados. Mas existem aqueles que desafiam suas naturezas e adotam carreiras inesperadas como arcanistas, bardos e inventores. Afinal, galokk são gigantes… mas também humanos.

HABILIDADES DE RAÇA

Força +1, Constituição +1, +1 em um atributo, Carisma –1.

Força dos Titãs. Quando acerta um ataque corpo a corpo ou de arremesso, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, sempre que rolar o resultado máximo em um dado de dano da arma, role um dado extra, até um limite de dados extras igual à sua Força.

Meio-Gigante. Você é uma criatura do tipo humanoide (gigante). Seu tamanho é Grande e você pode usar Força como atributo-chave de Intimidação.

Infância entre os Pequenos. Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha.

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Arsenal, Megalokk.



Kelandra Elmheart. Uma galokk com papel decisivo na história de Arton

MEIO-ELFO

Após a queda de Lenórienn e a dispersão dos elfos por Arton, muitos deles se viram obrigados a conviver nos reinos humanos e se misturar com outras raças. O orgulho e a arrogância ancestrais deram lugar a uma nova realidade, em que tais sentimentos foram esquecidos, enterrados ou, pelo menos, disfarçados.

A interação com outras raças despertou nos elfos uma gama diversa de sentimentos. Alguns nutrem ódio profundo em seus corações. Outros descobriram nos humanos um povo apaixonante, intenso, que vive cada momento. E há aqueles que, como servos ou escravos, foram silenciados e obrigados a ocultar suas emoções. Assim, por amor ou resignação, humanos e elfos cruzam seus destinos, dando origem aos meios-elfos.

É possível que existam meios-elfos desde a chegada dos próprios elfos a Arton, mais de um milênio atrás. Contudo, ficaram mais comuns apenas nas últimas décadas. Atualmente já estão se tornando mais numerosos que os elfos "puros", sendo agora a norma, não a exceção.

Embora elfos e humanos sejam parecidos fisicamente, os meios-elfos são um meio-termo. Têm a mesma altura e peso dos humanos, mas também olhos amendoados, orelhas pontudas e traços delicados. Sua cor de pele pode variar do escuro ao albino, passando por todos os intermediários. São mais robustos que os elfos e, como seus pais humanos, podem desenvolver barba.

Tolerantes por natureza, meios-elfos convivem bem com indivíduos de todas as raças, embora às vezes enfrentem o preconceito, principalmente por parte de elfos puros, que veem neles um sinal de decadência. São mais bem recebidos entre os humanos, devido a sua beleza e natureza amigável.

Muitos, no entanto, não se sentem à vontade com nenhum povo. Assim, aventuram-se — não em busca de tesouros, fama ou renome, mas de sua própria identidade e seu lugar em Arton. Muitos abraçam as artes e se tornam bardos, viajando e coletando histórias. Bucaneiros, clérigos, druidas, guerreiros e ladinos também são comuns. E vários acabam como arcanistas, devido à natureza mágica de seus parentes élficos.



Loriane, a Estrela. Uma meia-elfa que conquistou Valkaria

HABILIDADES DE RAÇA

Inteligência +1, +1 em dois atributos, exceto Constituição.

Ambição Herdada. Você recebe um poder geral ou poder único de origem (*Tormenta20*, p. 85) a sua escolha.

Entre Dois Mundos. Você recebe +1 em perícias baseadas em Carisma.

Sangue Élfico. Você recebe visão na penumbra e +1 ponto de mana a cada nível ímpar (incluindo o 1º). Além disso, é considerado um elfo para efeitos relacionados a raça.

Longevidade. x2.

Devoção. Qualquer.

SÁTIRO

Sátiros são humanoides feéricos de baixa estatura com tronco, cabeça e braços humanos, mas também chifres recurvados, pele coberta de pelagem castanha e pernas de bode, com cascos. Muitos carregam um arco às costas e uma aljava de flechas na cintura, sendo essa a arma preferida da raça. Quase todos usam cavanhaque e trazem no rosto um sorriso divertido, mas também selvagem.

Diferente de outras fadas, sátiros costumam ter aparência masculina — embora existam exceções. São bem-humorados, joviais, apreciadores dos prazeres da vida: comida, bebida, dança e romance… *especialmente* romance. Parecem motivados puramente pela busca da próxima diversão, assim que descansam da anterior. E, infelizmente para os demais povos, nem todas as diversões de um sátiro são inofensivas.

Sátiros costumam ser arqueiros exímios, apreciando caçar por esporte; muitos se contentam apenas com pássaros ou coelhos, enquanto os mais devassos flecham humanos e outras raças, para seu prazer perverso. Felizmente para a vítima perseguida, existe uma chance certa de escapar: basta evitar o caçador até que ele fique cansado e perca o interesse. Preguiçosos, sátiros nunca se esforçam muito para alcançar coisa alguma.

Assim, quando indispostos a caçadas cansativas, sátiros muitas vezes preferem enfeitiçar suas vítimas com música de flauta ou harpa — que eles utilizam para seduzir interesses românticos ou fazer adormecer viajantes para roubar seus pertences. Com seus sentidos aguçados e sua agilidade natural, é simples para um sátiro se aproximar sem ser percebido.

Quando forçados a lutar, sátiros usam arco e flechas; em combate corpo a corpo, podem contar com a cabeçada poderosa. Mas é possível negociar com sátiros: eles conhecem bem as regiões onde vivem, podendo apontar o caminho para qualquer lugar. Contudo, só aceitam fazer isso quando são derrotados em alguma disputa, ou subornados com algo que apreciem.

O sátiro que escolhe viver em uma comunidade humana é extremamente raro — seus modos desordeiros não combinam com a vida em sociedade. Mas há aqueles que moderam (um pouco) seu comportamento indisciplinado e acabam unidos a grupos de aventureiros, considerando cada aventura uma grande diversão. Quase todos os sátiros se tornam caçadores ou ladinos, embora outros insistam em seguir os caminhos mais inesperados ou impróprios, como clérigos, inventores, paladinos e até nobres.

HABILIDADES DE RAÇA

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

Festeiro Feérico. Você é uma criatura do tipo espírito, recebe visão na penumbra e +2 em Atuação e Fortitude.

Instrumentista Mágico. Se estiver empunhando um instrumento musical, você pode lançar as magias *Amedrontar, Enfeitiçar, Hipnotismo* e *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em –1 PM.

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

Pernas Caprinas. Seu deslocamento é 12m e você pode usar Destreza como atributo-chave de Atletismo (em vez de Força).

Longevidade. Normal.

Devoção. Allihanna, Hyninn, Marah, Nimb, Wynna.



Quando um sátiro está por perto, ninguém fica entediado!

NOVA CLASSE

TREINADOR

Quando um poderoso tachygloss ou uma alcateia gorlogg irrompem no campo de batalha, dilacerando alvos em apenas um lado do conflito, é quase certo que existe um treinador por trás.

Figura mística e enigmática, o treinador é um mestre das criaturas ferais que compartilham Arton com os povos humanoides. Suas habilidades permitem convocar animais, monstros e outras feras como combatentes, montarias, bestas de carga ou simples mascotes. Há quem os confunda com druidas, por sua afinidade com o mundo selvagem, mas é um erro pensar assim. Embora alguns sejam de fato abençoados por Allihanna ou Megalokk, outros adquirem seus talentos exóticos de formas totalmente diferentes, tão variadas quanto os seres que comandam. Treinadores podem ser selvagens, mas também urbanos, eruditos, até palacianos.

Alguns treinadores foram criados por animais após serem abandonados ou perdidos quando crianças, adotados por matilhas de gorloggs, bandos de lagartos-terror ou outras bestas. Crescendo entre feras, desenvolveram entendimento instintivo de suas linguagens e comportamentos. Outros receberam seus dons como bênçãos, escolhidos pelos deuses como seus campeões no mundo mortal. Há aqueles cuja conexão com animais e monstros é fruto de alguma herança sobrenatural, descendentes de antigos espíritos, celestiais ou abissais. E outros, ainda, apenas passaram por treinamento severo e obsessivo, aprendendo a domar e treinar bestas com paciência, coragem e conhecimento profundo.

Uma das habilidades mais impressionantes do treinador é ser capaz de deter, acalmar ou domar feras selvagens, derrotando-as sem lutar. Com uma combinação de palavras, gestos e uma aura natural de autoridade, ele pode neutralizar as criaturas mais ferozes sem derramamento de sangue — ou mesmo transformá-las em aliadas! Pode assim resolver conflitos de forma pacífica, protegendo tanto as pessoas quanto as próprias feras.

Enquanto muitos treinadores atraem animais e monstros conhecidos, outros podem adotar seleções mais estranhas. Talvez exista um deles capaz de invocar bestas elementais que emergem da natureza ao redor. Outro que manifesta e controla enxames de construtos animalescos. Outro ainda que roga aos deuses para invocar feras celestiais — ou abissais, quando recorre a deuses malignos. E algum pode até ser louco ou depravado o bastante para convocar aberrações da Tormenta…

Assim, por magia, prática ou destino, treinadores são peritos em controlar e invocar criaturas — que podem existir nas redondezas, ser conjuradas por magia ou apenas se manifestar num instante, como produto de sua vontade. Sejam pássaros para reconhecimento aéreo, ursos para rastreamento e ataque ou grifos selvagens para transporte rápido, o treinador sempre pode contar com fiéis ajudantes. Alguns treinadores desenvolvem um vínculo especial com uma criatura única e poderosa, como um imenso lagarto-trovão, um elemental gigantesco, uma fera abissal profana ou mesmo um construto de guerra!

Mais que simples invocadores, treinadores são eruditos e protetores do mundo não humanoide, com vasto conhecimento sobre os seres que comandam. Em combate são adversários formidáveis, pois nunca estão sozinhos: enquanto suas criaturas atacam ou defendem, treinadores permanecem em posição estratégica, coordenando com precisão e eficiência, usando seus poderes para curar e fortificar seus mascotes. E, quando atuam com colegas aventureiros, são sempre valiosos e versáteis — afinal, um treinador conta como dois heróis… no mínimo!

Características de Classe

Pontos de Vida. Um treinador começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

Perícias. Adestramento (Car) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Reflexos (Des), Religião (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Direcionar. Se o seu melhor amigo estiver em alcance curto e fizer um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para somar seu Carisma no teste dele.

Melhor Amigo. Você recebe um melhor amigo, um parceiro especial que o acompanha em suas aventuras. Veja a página 20 para as regras do melhor amigo. Ele começa com dois truques a sua escolha e recebe um novo truque a cada três níveis seguintes. Caso seu melhor amigo morra, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode treinar um novo melhor amigo com um mês de trabalho.

Domar Criatura. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer um teste de Adestramento oposto ao teste de Vontade de uma criatura não inteligente em alcance curto. Se você vencer, causa 2d8 pontos de dano psíquico não letal à criatura. Se perder, causa metade desse dano. Se a criatura for reduzida a 0 ou menos PV, em vez de cair inconsciente, ela se rende. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +2d8.

A partir do 5º nível, quando rende uma criatura com ND igual ou menor que seu nível, você pode gastar uma quantidade de pontos de mana igual ao ND dela. Se fizer isso, ela recupera todos os PV perdidos por esta habilidade e, até o fim da cena, você controla as ações dela (ela age durante o seu turno, mas possui as próprias ações).



Tabela 1-1: O Treinador

Nível	Habilidades de Classe
1º	Direcionar, melhor amigo (2 truques)
2º	Domar criatura (2d8), poder de treinador
3º	Poder de treinador
4º	Melhor amigo (3 truques), poder de treinador
5º	Domar criatura (cena), poder de treinador, treino especializado
6º	Domar criatura (4d8), poder de treinador, sincronia de combate
7º	Melhor amigo (4 truques), poder de treinador
8º	Domar criatura (dia), poder de treinador
9º	Poder de treinador
10º	Domar criatura (6d8), melhor amigo (5 truques), poder de treinador
11º	Poder de treinador
12º	Poder de treinador
13º	Melhor amigo (6 truques), poder de treinador
14º	Domar criatura (8d8), poder de treinador
15º	Poder de treinador
16º	Melhor amigo (7 truques), poder de treinador
17º	Poder de treinador
18º	Domar criatura (10d8), poder de treinador
19º	Melhor amigo (8 truques), poder de treinador
20º	Poder de treinador, sincronia perfeita

A partir do 8º nível, se o ND da criatura for igual ou menor que seu nível –3, ela fica com você até o fim do dia. Enquanto estiver sendo controlada, a criatura conta em seu limite de parceiros.

Criaturas que possuam habilidades que não gastam PM e não possuam limite de uso podem usar essas habilidades apenas uma vez por dia. Além disso, algumas criaturas (a critério do mestre) são indomáveis, sendo imunes a este efeito (nesse caso, você recupera os PM gastos ao tentar comandar a criatura).

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

• *Amigo Divino*. Seu melhor amigo vive em um mundo divino, mas você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocá-lo a Arton. Ele surge em um espaço desocupado em alcance curto e permanece até o fim da cena ou até você enviá-lo de volta (uma ação livre). Enquanto estiver no mundo divino e com menos da metade de seus PV, o melhor amigo tem Cura Acelerada 10.

• *Asas Aliadas*. Uma vez por rodada, se você estiver em alcance curto de seu melhor amigo e ele usar deslocamento de voo, você pode pagar 1 PM para ser alçado aos céus. Se fizer isso, você se desloca para um quadrado desocupado no trajeto do amigo. Além disso, seu próximo ataque nesse turno conta como uma investida.

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

• *Bom Garoto*. Uma vez por rodada, quando seu melhor amigo faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV em seu turno, você recebe uma ação padrão que só pode usar consigo mesmo. *Pré-requisito:* 11º nível de treinador.

• *Comando Defensivo*. Quando seu melhor amigo sofre dano, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Adestramento e reduzir o resultado do teste desse dano. Você pode usar esta habilidade uma vez por rodada para cada melhor amigo.

• *Comandos Distantes*. O alcance de suas habilidades de treinador aumenta em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo).

• *Convocar Enxame*. Você aprende e pode lançar *Enxame de Pestes* (atributo-chave Carisma) e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um clérigo de seu nível. Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de atrair criaturas (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Pré-requisito:* 5º nível de treinador.

• *Coração Grande*. Seu limite de parceiros aumenta em +1. No 11º nível, esse limite aumenta em +1.

• *Direcionamento Marcial*. Quando usa Direcionar em um teste de ataque, você também soma seu Carisma na rolagem de dano desse ataque.

• *Domador Cativante*. Você soma seu Carisma no dano de Domar Criatura, e os dados de dano dessa habilidade aumentam para d10.

• *Domador Lendário*. Quando usa Domar Criatura, você pode gastar +2 PM para mudar os dados de dano para d12 e atingir todos os alvos dentro do alcance. *Pré-requisitos:* Domador Cativante, 17º nível de treinador.

• *Ensinar Truque*. Um de seus melhores amigos aprende um truque adicional. Você pode escolher este poder uma vez por patamar por amigo.

• *Investida Conjunta*. Uma vez por rodada, quando um melhor amigo no qual você está montado faz uma investida, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo (que também conta como uma investida). *Pré-requisito:* melhor amigo montaria.

• *Líder da Matilha*. Quando usa Direcionar, você pode aplicar o bônus ao próximo teste de perícia de outros melhores amigos com a mesma ação ao custo de +1 PM por amigo adicional. O bônus só afeta o teste se ele for feito até o fim do seu turno. *Pré-requisito:* Conquistar pelos Números.

• *Língua das Criaturas*. Você pode se comunicar com criaturas não inteligentes (Int –4 ou –5) por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento com essas criaturas para mudar atitude e persuasão (*Tormenta20*, p. 118).

• *Mascote*. Você tem um mascote (veja o quadro). Você pode escolher este poder várias vezes para mascotes diferentes.

• *Petisco Merecido*. Você pode gastar 2 PM para conceder +2 em Força e Destreza a um melhor amigo em alcance curto até o fim da cena.

• *Proteção Fraterna*. Quando você e/ou seu melhor amigo sofre um efeito que permite um teste de resistência, se ele estiver em alcance curto, você pode gastar 2 PM para coordenar seus esforços. Os dois fazem o teste de resistência, mas ambos usam o melhor resultado. Se um de vocês tiver uma habilidade que modifica o efeito por passar no teste de resistência (como Evasão), ambos são afetados por ela.

• *Trabalho em Equipe*. Uma vez por rodada, quando você faz uma ação de movimento, seus melhores amigos recebem uma ação de movimento. *Pré-requisito:* 5º nível de treinador.

• *Treinador Eclético*. Seus melhores amigos usam seu nível de personagem, em vez de seu nível de treinador, para calcular seus PV, modificadores de perícias e Defesa. *Pré-requisito:* 6º nível de treinador.

• *Veterinário de Campo*. Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Adestramento em um melhor amigo adjacente. Ele recupera uma quantidade de PV igual ao resultado do teste. Você só pode usar este poder uma vez por dia num mesmo alvo.

Treino Especializado. No 5º nível, escolha entre Conquistar pelos Números e Treino Intensivo.

• *Conquistar pelos Números*. Você recebe um segundo melhor amigo. Uma vez por rodada, quando faz uma ação padrão com um de seus melhores amigos, você pode gastar 3 PM para fazer uma ação padrão com o outro.

• *Treino Intensivo*. Seu melhor amigo recebe +4 PV por nível, redução de dano 5 e um truque. No 11º nível, a RD aumenta para 10 e ele recebe outro truque. No 17º nível, a RD aumenta para 15.

Mascotes

Um mascote é uma criatura com a qual você desenvolveu uma grande afinidade. Em termos de jogo, é um parceiro especial que não conta em seu limite de parceiros e com o qual você pode se comunicar através de gestos em alcance médio. Ele obedece a seus comandos, mas ainda está limitado ao que uma criatura de sua espécie pode fazer. Mascotes fornecem seus benefícios tanto para você quanto para seus melhores amigos. Se perder um de seus mascotes, você pode treinar um novo com uma semana de trabalho e T$ 100.

• *Águia Real.* Uma vez por rodada, fornece +1d6 em uma rolagem de dano com arma.

• *Bicho Preguiça.* Agarrado às costas (suas ou de seu melhor amigo), este animal ocupa o espaço de um item vestido, mas fornece um ataque natural de garra (dano 1d6, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa garra.

• *Camundongo Espiritual.* Aumenta a CD para resistir a habilidades mágicas em +1.

• *Fada-Borboleta.* Diminui o custo de habilidades mágicas em –1.

• *Gekko Malhado.* Fornece +2 na Defesa e em Reflexos.

• *Mico-Leão Dourado.* Permite usar Ladinagem para punga em alcance curto.

• *Minivaca.* Fornece +1 em testes de ataque. Esse bônus dobra em investidas.

• *Ossinhos.* O esqueleto de um animal reanimado. Fornece redução de corte, frio e perfuração 2.

Sincronia de Combate. A partir do 6º nível, uma vez por rodada, quando seu melhor amigo acerta um ataque usando a ação agredir, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque contra o mesmo alvo.

Sincronia Perfeita. No 20º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 6 PM para entrar em um estado de sincronia perfeita com um dos seus melhores amigos. Até o fim da cena, o tamanho dele aumenta em uma categoria. Além disso, uma vez por rodada, quando usa uma ação padrão consigo mesmo, você recebe uma ação padrão extra para usar com ele.

O MELHOR AMIGO

Seu melhor amigo é uma criatura com a qual você possui uma afinidade única. Pode ser um animal que você criou desde filhote, um construto que você fabricou ou mesmo o espírito de um antepassado que decidiu protegê-lo! Em termos de regras, é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha condizente com suas características e aprovado pelo mestre. Se você receber um parceiro não inteligente por outra habilidade, como o poder Companheiro Animal (*Tormenta20*, p. 62) ou a origem Irmão sem Esporas (*Atlas de Arton*, p. 476), pode fazer esse parceiro ser seu melhor amigo, usando todos os bônus de parceiros (bônus iguais não se acumulam; use os melhores). Seu melhor amigo só fornece seus benefícios de parceiro se estiver em alcance curto de você.

Ao contrário de outros parceiros, seu melhor amigo possui uma ficha completa, com as características a seguir — mesmo que sejam diferentes da ficha de sua espécie. Por exemplo, se você escolher um melhor amigo gorlogg, ele terá as características abaixo, não aquelas descritas em *Tormenta20*, p. 291. Da mesma forma, se escolher um melhor amigo elefante (*Ameaças de Arton*, p. 216), ele não será Enorme. Talvez o seu ainda seja um filhote que ainda não cresceu totalmente? Se achar isso sem graça, lembre-se de que você ainda pode escolher o truque Amigão para fazê-lo crescer!

Tamanho. Escolha entre Pequeno, Médio ou Grande.

Atributos. For 1, Des 1, Con 1, Int –4, Sab 1, Car 0.

Pontos de Vida. Começa com 16 pontos de vida + Constituição e ganha 4 PV + Con por nível.

Pontos de Mana. Seu melhor amigo não possui pontos de mana. Você usa os seus próprios PM para ativar as habilidades dele.

Perícias Treinadas. Escolha 3 entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Luta (For), Percepção (Sab), Pontaria (Des), Reflexos (Des), Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab).

Defesa. 10 + Destreza + Carisma do treinador + metade do nível do treinador.

Deslocamento. 12m (8q). Se o seu melhor amigo for uma montaria, em vez disso use os deslocamentos que ele fornece.

Ataques. Possui uma arma natural (dano 1d8, crítico x2, corte, impacto ou perfuração, escolhido ao criar o melhor amigo). Se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, pode escolher uma das armas naturais descritas na p. 374.

Tipo. Escolha entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo. Conforme o tipo, ele recebe os benefícios a seguir.

- *Animal*. +1 em Força, Destreza e Sabedoria, faro, visão na penumbra, treinamento em Percepção e Sobrevivência e +1 na margem de ameaça com suas armas naturais.
- *Construto*. +2 em Constituição, visão no escuro e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno. Não respira, alimenta-se ou dorme; não é afetado por condições de descanso, não se beneficia de cura mundana e itens de alimentação e a perícia Cura não funciona com ele, mas Ofício (artesão) pode ser usada com os mesmos efeitos.
- *Espírito*. +1 em Sabedoria e Carisma. Pode assumir uma forma incorpórea Minúscula de energia positiva ou negativa (escolhida ao ser criado) com deslocamento de voo 9m, que não pode atacar ou usar habilidades. Nessa forma, fornece +2 em perícias baseadas em Sabedoria (energia positiva) ou +2 em perícias baseadas em Carisma (energia negativa). Você pode gastar uma ação de movimento para fazê-lo mudar entre sua forma normal e sua forma incorpórea.
- *Monstro*. +1 em Força e Destreza, visão no escuro e uma segunda arma natural (quando o melhor amigo faz a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para que ele faça um ataque corpo a corpo extra com essa arma).
- *Morto-Vivo*. +2 em Constituição, visão no escuro e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos, de trevas e de veneno; não respira, alimenta-se ou dorme; não é afetado por condições de descanso, sofre dano por efeitos mágicos de cura de luz e recupera PV com dano de trevas.

Ações. Seu amigo depende de suas instruções para agir. Em termos de regras, a cada turno você pode gastar suas ações com seu personagem (o treinador) ou com seu melhor amigo, em qualquer combinação. Por exemplo, pode gastar sua ação de movimento para percorrer seu deslocamento e sua ação padrão para que seu melhor amigo faça uma ação agredir. Ações adicionais, como aquelas concedidas pela magia *Velocidade*, também podem ser distribuídas dessa forma.

Nível. Para efeitos baseados no nível do melhor amigo, use o nível do treinador.

Equipamento. Um melhor amigo não pode empunhar nem carregar itens, mas pode vestir até dois itens que, a critério do mestre, sejam adequados a sua forma e natureza.

TRUQUES

• *Alado*. Seu melhor amigo ganha deslocamento de voo 15m. *Pré-requisitos:* Asas, 5º nível de treinador.

• *Amigão*. Seu melhor amigo recebe +1 em Força e o tamanho dele muda para Enorme. Isso aumenta o dano de suas armas naturais em um passo e afeta seu modificador de Furtividade e manobras (*Tormenta20*, p. 107). *Pré-requisito:* melhor amigo Grande, 7º nível de treinador.

• *Amigo Feroz*. Seu melhor amigo recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com suas armas naturais, e o dano delas aumenta em um passo.

• *Amigo Protetor*. Quando você sofre dano, caso seu melhor amigo esteja em alcance curto, você pode gastar 2 PM para que ele salte em sua defesa. Se fizer isso, você sofre apenas metade do dano e o melhor amigo sofre o restante.

• *Amigo Veterano*. Seu amigo vira um parceiro veterano de seu tipo. *Pré-requisito:* 5º nível de treinador.

• *Amigo Mestre*. Seu amigo veterano vira um parceiro mestre de seu tipo. *Pré-requisito:* Amigo Veterano, 11º nível de treinador.

• *Anatomia Humanoide*. Seu melhor amigo tem uma forma humanoide e Int –2 (em vez de –4). Ele não recebe uma arma natural inicial, mas tem proficiência com armas simples e armaduras leves, pode empunhar dois itens e vestir um item adicional, e tem um limite de carga de 10 espaços. Este truque só pode ser escolhido na criação do melhor amigo. *Pré-requisito:* construto ou morto-vivo.

• *Arma Natural Adicional*. Seu melhor amigo recebe uma arma natural adicional. Quando ele faz a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para que ele faça um ataque corpo a corpo extra com essa arma. *Pré-requisito:* animal ou monstro.

• *Asas*. Seu melhor amigo possui asas que podem ser usadas para pairar a 1,5m do chão com deslocamento 12m. Isso permite que ele ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para que ele voe com deslocamento 12m.

• *Bote*. Quando faz uma investida, seu melhor amigo pode atacar com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo. *Pré-requisito:* duas armas naturais.

• *Condicionamento Especial*. O melhor amigo recebe +2 em um atributo e +1 em outro atributo, exceto Inteligência. Você pode escolher este truque uma vez por patamar.

• *Deslocamento Especial*. Seu melhor amigo recebe deslocamento de escalada ou de natação igual a seu deslocamento base. Você pode escolher este truque uma segunda vez para que ele tenha ambos os deslocamentos.

• *Magia Inata*. Escolha uma magia de 1º círculo, arcana ou divina. Seu melhor amigo aprende e pode lançar essa magia (atributo-chave Carisma do treinador). Você pode escolher este truque outras vezes para magias diferentes. *Pré-requisito:* espírito.

• *Manobra Ensaiada*. Escolha uma manobra de combate. Seu melhor amigo recebe +2 em testes de ataque para executar essa manobra e, uma vez por rodada, quando ele acerta um ataque com uma arma natural, você pode gastar 1 PM para que ele faça essa manobra contra o alvo do ataque como uma ação livre.

• *Reanimação Sombria*. Uma vez por cena, se seu melhor amigo estiver com 0 PV ou menos, você pode gastar 3 PM por patamar para reanimá-lo. Se você fizer isso, ele é reerguido com pontos de vida iguais à metade do seu máximo. *Pré-requisito:* morto-vivo.

• *Redução de Dano*. Seu melhor amigo recebe redução de dano 5. *Pré-requisito:* 5º nível de treinador.

• *Sopro*. Seu melhor amigo recebe um sopro de um tipo a sua escolha entre ácido, fogo, frio ou eletricidade. Você pode gastar uma ação padrão e uma quantidade de PM limitada pelo seu Carisma para que seu melhor amigo sopre um cone de 6m de energia do tipo escolhido. Para cada PM gasto, criaturas na área sofrem 2d8 pontos de dano do tipo escolhido (Reflexos CD Car do treinador reduz à metade). *Pré-requisito:* construto, espírito ou monstro.

• *Táticas de Matilha*. Se seu melhor amigo estiver flanqueando um inimigo, além do bônus normal por flanquear, recebe +2 nos testes de ataque (total +4) e nas rolagens de dano contra ele. Se você estiver flanqueando com ele, recebe os mesmos bônus.

• *Treinamento de Companhia*. Seu melhor amigo recebe uma ação de movimento adicional nos turnos dele (apenas para se deslocar). *Pré-requisito:* animal.

• *Treinamento Defensivo*. Seu melhor amigo passa a receber um bônus na Defesa igual ao seu nível (em vez de metade do nível).

• *Treinamento Marcial*. Seu melhor amigo recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Para cada patamar acima de iniciante, esse bônus aumenta em +1. Se ele possuir o truque Anatomia Humanoide, também recebe proficiência com armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

• *Veloz*. Seu melhor amigo recebe +2 na Defesa e +3m em seus deslocamentos e se torna treinado em Atletismo (se já for, recebe +2 nessa perícia).

CLASSES VARIANTES

As classes de *Tormenta20* são versáteis, típicas e abrangentes. Representam a grande maioria dos aventureiros de Arton — são *classes básicas*.

Contudo, existem outros tipos de aventureiros. Heróis que se dedicam a um aspecto específico de seu caminho, abrindo mão de conhecimentos, habilidades e poderes genéricos. Suas personalidades não se adaptam ao treinamento "comum". Eles procuram se concentrar em áreas e tarefas específicas. Adotam *classes variantes*.

Classes variantes são modificações de suas versões básicas; as características e habilidades descritas aqui substituem as da classe básica (aquelas não listadas não fazem parte da variante). Exceto por isso, a classe variante funciona como sua contraparte básica: usa a mesma lista de poderes e serve para cumprir quaisquer pré-requisitos que exijam a classe básica. Não é possível fazer multiclasse entre uma classe básica e uma de suas variantes — para todos os efeitos, ambas são a mesma classe.

A escolha por uma classe variante deve ser feita na criação do personagem ou ao alcançar o 1º nível da classe. Uma vez feita, não pode ser mudada.

Tabela 1-2: Classes Variantes

Classe	Variante
Arcanista	Necromante
Bárbaro	Machado de Pedra
Bardo	Magimarcialista
Bucaneiro	Duelista
Caçador	Seteiro
Cavaleiro	Vassalo
Clérigo	Usurpador
Druida	Ermitão
Guerreiro	Inovador
Inventor	Alquimista
Ladino	Ventanista
Lutador	Atleta
Nobre	Burguês
Paladino	Santo

INVENTOR

ALQUIMISTA

"Transformar chumbo em ouro é apenas o começo."

Inventores são artesãos versáteis, capazes de fabricar, consertar e aprimorar vários tipos de itens. Contudo, alguns pensam que os únicos itens que merecem tamanho esmero são aqueles que elevam Arton de forma física e espiritual. O único ofício verdadeiramente transcendente é a alquimia.

O alquimista é um inventor que busca mais do que criar objetos mundanos: cada preparado teria um componente místico, afetando a alma de quem o usa. Assim, ácido não seria apenas uma maneira de causar dano, mas um modo de destruir o que é velho, para que possa ser substituído pelo novo. Essência de mana não seria apenas um elixir de ervas, mas energia materializada, capaz de elevar a mente. Para o alquimista, o verdadeiro ofício é compreender como Arton está conectada a outras dimensões, outros mundos, outras realidades — e imbuir seus preparados com essa compreensão transcendental.

Um ditado comum entre alquimistas é "Assim acima como abaixo": todo ato em Arton teria um reflexo nos reinos dos deuses e todo item alquímico seria uma metáfora para algum processo de transformação espiritual. Dizem que os maiores alquimistas podem transformar chumbo em ouro... Mas apenas os aprendizes pensam que isso é sobre riqueza.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o inventor básico (veja *Tormenta20*, p. 67).

Pontos de Mana. Como o inventor básico.

Perícias. Como o inventor básico, mas seu Ofício inicial é alquimista.

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Engenhosidade. Como o inventor básico.

Laboratório Pessoal. Você começa o jogo com instrumentos de alquimista aprimorados e 10 itens alquímicos com preço total de até T$ 300.

Alquimista Iniciado. No 2º nível, você recebe o poder Alquimista Iniciado (veja *Tormenta20*, p. 68).

Poder de Inventor. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o inventor básico.

Mistura Básica. A partir do 3º nível, você pode usar catalisadores em itens alquímicos como se fossem magias.



Os alquimistas estão chegando, afinal

Tabela 1-3: O Alquimista

Nível	Habilidades de Classe
1º	Engenhosidade, laboratório pessoal
2º	Alquimista iniciado, poder de inventor
3º	Mistura básica, poder de inventor
4º	Poder de inventor
5º	Aplicação rápida, poder de inventor
6º	Poder de inventor
7º	Magia engarrafada, poder de inventor
8º	Odores alquímicos, poder de inventor
9º	Fabricar emulsão (1 encanto), poder de inventor
10º	Mestre alquimista, poder de inventor
11º	Bombardeio eficiente, poder de inventor
12º	Poder de inventor
13º	Fabricar emulsão (2 encantos), poder de inventor
14º	Poder de inventor
15º	Poder de inventor
16º	Poder de inventor
17º	Fabricar emulsão (3 encantos), poder de inventor
18º	Poder de inventor
19º	Poder de inventor
20º	Pedra filosofal, poder de inventor

Aplicação Rápida. No 5º nível, você pode gastar uma ação completa e 2 PM para usar dois preparados alquímicos ao mesmo tempo. Você precisa ter ambos em suas mãos ou ser capaz de sacá-los como ação livre.

Magia Engarrafada. No 7º nível, você pode usar Mistura Básica e Aplicação Rápida em poções.

Odores Alquímicos. A partir do 8º nível, você pode gastar uma ação completa para detectar a presença de itens alquímicos e poções em alcance médio. No caso de itens alquímicos, você descobre seu tipo (preparado, veneno etc.) e uso geral (curar, fornecer bônus etc.). Para poções, você identifica qual magia ela emula e com quantos pontos de mana foi fabricada.

Fabricar Emulsão. No 9º nível, você aprende a fabricar emulsões com um encanto (veja o quadro). Nos níveis 13 e 17, você aprende a fabricar emulsões com respectivamente dois e três encantos.

Emulsões

Uma emulsão é um óleo que concede propriedades mágicas a um item. Usá-la é uma ação padrão e fornece um ou mais encantos para um item até o fim da cena. Conceder um encanto através de uma emulsão não tem custo adicional (além do gasto do óleo) e conta no limite de encantos do item.

Existem emulsões com um, dois e três encantos. Se um encanto contido em uma emulsão tiver outro como pré-requisito, a emulsão deve incluir também esse pré-requisito. Fabricar uma emulsão segue as mesmas regras para itens alquímicos, mas o custo e a CD dependem da quantidade de encantos contidos no óleo.

Encantos	Custo de Fabricação	CD
1	T$ 250	25
2	T$ 750	30
3	T$ 1.500	35

Por sua volatilidade, que exige do criador manutenção constante, além da necessidade de supervisão em sua aplicação, emulsões não são comercializadas.

Mestre Alquimista. No 10º nível, você recebe o poder Mestre Alquimista (veja *Tormenta20*, p. 69).

Bombardeio Eficiente. A partir do 11º nível, quando usa um preparado alquímico ou uma poção que causa dano, você pode gastar 1 PM para que esse item ignore 10 pontos da redução de dano das criaturas atingidas.

Pedra Filosofal. No 20º nível, você recebe uma pedra filosofal, um material que combina alquimia, magia e sua própria energia vital em uma fórmula única. Enquanto estiver de posse de sua pedra filosofal, você tem Cura Acelerada 10 e, quando faz um teste de Fortitude, rola dois dados e usa o melhor resultado. Além disso, se você ou um aliado em alcance curto for reduzido a 0 PV ou morrer, você pode sacrificar sua pedra filosofal para salvar essa criatura. A pedra se estilhaça em uma explosão de energia positiva que fornece ao alvo o efeito básico da magia *Segunda Chance* (com o efeito adicional de reconstruir o corpo do alvo, caso tenha sido destruído ou desintegrado). Você só pode ter uma pedra filosofal por vez; se perdê-la, pode fabricar outra com uma semana de trabalho e o gasto de T$ 18.000.

LUTADOR

ATLETA

"Meu corpo é meu templo."

Embora quase toda aventura em Arton envolva alguma batalha, nem todos os aventureiros estão interessados em combate. Curiosamente, alguns desses são lutadores.

O atleta é um aventureiro que cultiva seu corpo ao limite, sendo capaz de correr mais rápido, saltar mais alto, nadar por mais tempo que qualquer outro. Não treina técnicas de luta, mas é capaz de erguer pesos impressionantes, tem fôlego para marchar por semanas e realiza acrobacias incríveis. Suas façanhas às vezes parecem não ter objetivo além de provar que ele é capaz de cumpri-las... Mas mais de um atleta já salvou seu grupo ao segurar um teto que desabava, correr por um dia inteiro para pedir reforços ou dobrar as barras da cela onde todos estavam presos.

Atletas podem ser vaidosos, esculpindo o próprio corpo com a justificativa de aumentar sua força ou resistência. Contudo, também podem ser os aventureiros mais próximos do artoniano médio. Enquanto outros falam de matar e morrer com naturalidade, para o atleta a violência é estranha. Melhor é evitá-la, talvez correndo mais que o inimigo... Ou decidindo qualquer desavença com uma competição amigável.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o lutador básico (veja *Tormenta20*, p. 75).

Pontos de Mana. Como o lutador básico.

Perícias. Atletismo (For) e Luta (For), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Adestramento (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pilotagem (Des), Pontaria (Des) e Reflexos (Des).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Briga. Como o lutador básico.

Façanha Atlética. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pela sua Força). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

Arremesso Atlético. No 2º nível, o alcance de seus ataques com armas de arremesso aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para lon-

Tabela 1-4: O Atleta

Nível	Habilidades de Classe
1º	Briga (1d6), façanha atlética
2º	Arremesso atlético, poder de lutador, poderio muscular
3º	Casca grossa (Con), poder de lutador
4º	Poder de lutador
5º	Briga (1d8), mais alto e mais rápido, poder de lutador
6º	Poder de lutador
7º	Casca grossa (Con +1), poder de lutador
8º	Poder de lutador
9º	Briga (1d10), disciplina atlética, poder de lutador
10º	Poder de lutador
11º	Casca grossa (Con +2), poder de lutador
12º	Poder de lutador
13º	Briga (2d6), poder de lutador
14º	Poder de lutador
15º	Casca grossa (Con +3), poder de lutador
16º	Poder de lutador
17º	Briga (2d8), poder de lutador
18º	Poder de lutador
19º	Casca grossa (Con +4), poder de lutador
20º	Corpo ideal (2d10), poder de lutador

go). Além disso, quando ataca com uma dessas armas, você pode usar o dano da habilidade Briga no lugar do dano básico da arma. A partir do 10º nível, seus ataques com armas de arremesso contam como ataques desarmados para efeito de suas habilidades de lutador.

Poder de Lutador. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o lutador básico.

Poderio Muscular. No 2º nível, você aprende e pode lançar *Primor Atlético*, mas apenas em si mesmo. Esta não é uma habilidade mágica e provém de seu extenso treinamento físico (veja "Magias Simuladas", p. 44).

Casca Grossa. No 3º nível, você recebe esta habilidade como o lutador básico.

Mais Alto e Mais Rápido. No 5º nível, seu deslocamento aumenta em +3m. Além disso, você recebe deslocamento de escalada e natação igual à metade de seu deslocamento normal (se já os possui, em vez disso eles aumentam em +3m). Ao contrário do normal, esse deslocamento de natação não fornece a capacidade de respirar debaixo d'água, mas você soma seu nível de atleta no total de rodadas para prender sua respiração (veja *Tormenta20*, p. 319).

Disciplina Atlética. A partir do 9º nível, quando falha em um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para rolar esse teste novamente, usando Atletismo no lugar da perícia original.

Corpo Ideal. No 20º nível, você atinge o ápice físico de um corpo mortal. Você recebe imunidade a cansaço, condições de metabolismo e veneno, redução de dano 10 e seu dano desarmado e com armas de arremesso aumenta para 2d10 (criaturas Médias).

NOBRE

BURGUÊS

"Não tenho um título... Mas, se quiser, posso comprá-lo."

Em muitos lugares de Arton, a estrutura feudal de nobreza e plebe ainda impera. Contudo, nas cidades, o ouro fala mais alto. Esse é o domínio do burguês.

O burguês é um aventureiro que, assim como o nobre, usa sua posição social para inspirar, liderar e auxiliar seus companheiros. No entanto, não faz isso através de discursos ou brasões — sabe que tudo pode ser comprado, até mesmo a vitória.

Burgueses são plebeus que ascenderam através de comércio ou de um ofício. Em vez de habitar um castelo, a família do burguês compartilha dos mesmos espaços que cidadãos comuns — talvez morando em uma mansão, mas ainda trabalhando todos os dias. Em vez de uma linhagem que se estende por séculos, o burguês fala sobre seus antepassados que viviam na miséria. Em vez de exigir favores ou serviços, o burguês sabe negociar para conseguir o que deseja.

Quase todos os burgueses são obcecados com trabalho e medem tudo pelo lucro que pode gerar. Isso porque sabem que apenas seu esforço (e seu dinheiro) os separam da pobreza. Muitos tipos altruístas criticam o burguês por essa postura... Mas talvez uma espada nova ou uma noitada na taverna os convençam do contrário?

Características de Classe

Pontos de Vida. Um burguês começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. Como o nobre básico.

Tabela 1-5: O Burguês

Nível	Habilidades de Classe
1º	Meios de produção, orgulho, poder monetário
2º	Desmoralizar –1, poder de nobre
3º	Negociante nato, poder de nobre
4º	Poder de nobre, suborno
5º	Ostentação, poder de nobre
6º	Desmoralizar –2, poder de nobre
7º	Poder de nobre
8º	Poder de nobre
9º	Novo rico, poder de nobre
10º	Desmoralizar –3, poder de nobre
11º	Poder de nobre
12º	Poder de nobre
13º	Poder de nobre
14º	Desmoralizar –4, poder de nobre
15º	Poder de nobre
16º	Poder de nobre
17º	Poder de nobre
18º	Desmoralizar –5, poder de nobre
19º	Poder de nobre
20º	Magnata

Perícias. Diplomacia (Car) e Vontade (Sab), mais 6 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Luta (For), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pontaria (Des).

Proficiências. Nenhuma.

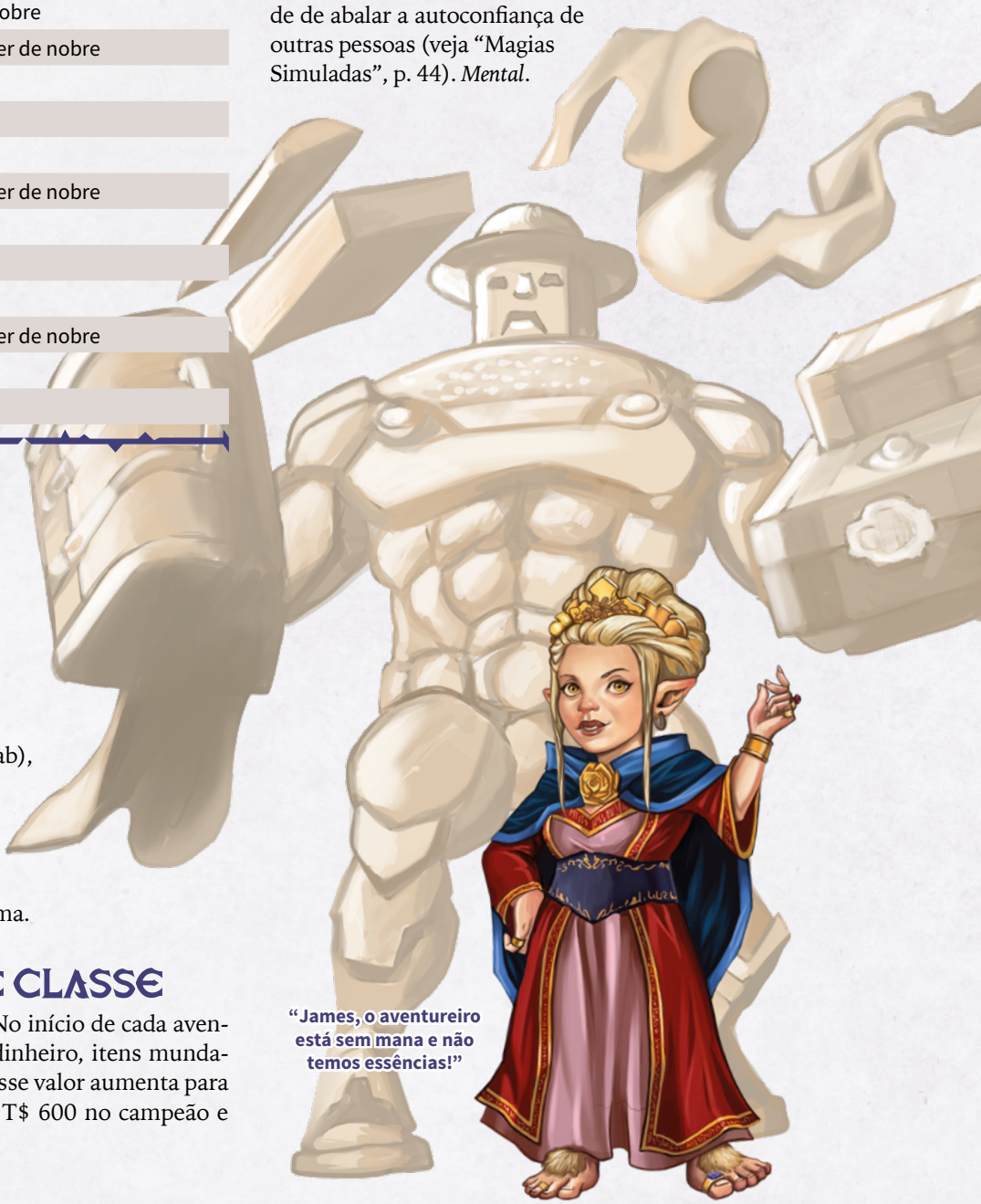
Habilidades de Classe

Meios de Produção. No início de cada aventura, você recebe T$ 100 em dinheiro, itens mundanos ou poções a sua escolha. Esse valor aumenta para T$ 300 no patamar veterano, T$ 600 no campeão e T$ 1.000 no lenda.

Orgulho. Como o nobre básico.

Poder Monetário. Quando usa uma habilidade com um custo em PM, você pode consumir uma quantidade de tibares de ouro (limitada pelo seu Carisma). Cada TO consumido dessa forma paga 1 PM do custo da habilidade. Você pode consumir um número de TO por dia igual ao seu nível. No 5º nível, este limite aumenta para o dobro do seu nível.

Desmoralizar. No 2º nível, você aprende e pode lançar *Perdição*, e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um clérigo de seu nível. Entretanto, pode lançá-la apenas em criaturas inteligentes (Int –3 ou maior). Esta não é uma habilidade mágica e provém da sua capacidade de abalar a autoconfiança de outras pessoas (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Mental*.



"James, o aventureiro está sem mana e não temos essências!"

Poder de Nobre. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o nobre básico.

Negociante Nato. No 3º nível, quando chega em uma nova comunidade, você pode gastar 1 dia fazendo contatos com o comércio local para fazer um teste de Diplomacia (CD 20). Se passar, pode vender itens nessa comunidade por 60% do seu preço (em vez de 50%). Para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, você aumenta o preço de venda em +10% (até o máximo de 100%). Esta habilidade não se acumula com barganha, e NPCs ainda estão limitados a comprar somente o que desejam, com o dinheiro que possuem.

Suborno. No 4º nível, você aprende e pode lançar *Enfeitiçar* (atributo-chave Carisma). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de instigar os outros com promessas de enriquecimento (veja "Magias Simuladas", p. 44). A CD para resistir a essa magia aumenta em +2 se você tiver consumido pelo menos 1 tibar de ouro para pagar seu custo.

Ostentação. A partir do 5º nível, você pode se beneficiar de um item vestido adicional. Além disso, a CD para resistir às suas habilidades de burguês aumenta em +1 se você possuir um item banhado a ouro, cravejado de gemas ou de mitral. Esse aumento é cumulativo; possuir três itens diferentes com as três modificações aumenta a CD em +3.

Novo Rico. No 9º nível, para cada item mágico que você estiver vestindo, você recebe +1 PM por nível de poder do item (somente após 1 dia de uso).

Magnata. No 20º nível, quando você usa Desmoralizar, a penalidade em testes de ataque também se aplica à CD das habilidades das criaturas afetadas. Além disso, sempre que consome um tibar de ouro para pagar o custo em PM de uma habilidade, você recebe 10 PV temporários cumulativos, que duram até o fim da cena.

BUCANEIRO

DUELISTA

"Cão sem honra! Como ousa dizer isso? Em guarda!"

O duelista é o mais austero e dedicado dos bucaneiros, um esgrimista orgulhoso e honrado, sempre pronto para dedicar sua vida a grandes causas. Um paladino (ou algoz) entre os fanfarrões, está sempre procurando problemas, mas por um ideal maior. Quando ouve alguém falar mal da Rainha-Imperatriz numa taverna, logo chama o biltre para um duelo. Quando nota um guarda intimidando um aldeão, intercede sem pensar duas vezes. Quando há alguém em perigo, corre para socorrê-lo. Ou então, como um vilão megalomaníaco, viaja pelos reinos, derrotando os melhores espadachins de cada local apenas para espalhar sua fama.

Tabela 1-6: O Duelista

Nível	Habilidades de Classe
1º	Duelo +2, insolência
2º	Escola de duelo, poder de bucaneiro
3º	Esquiva sagaz +1, poder de bucaneiro
4º	Poder de bucaneiro, truques de capa
5º	Poder de bucaneiro
6º	Duelo +3, poder de bucaneiro
7º	Esquiva sagaz +2, poder de bucaneiro
8º	Poder de bucaneiro
9º	Poder de bucaneiro
10º	Poder de bucaneiro, técnica avançada
11º	Duelo +4, esquiva sagaz +3, poder de bucaneiro
12º	Poder de bucaneiro
13º	Poder de bucaneiro
14º	Poder de bucaneiro
15º	Esquiva sagaz +4, poder de bucaneiro
16º	Duelo +5, poder de bucaneiro
17º	Poder de bucaneiro
18º	Poder de bucaneiro
19º	Esquiva sagaz +5, poder de bucaneiro
20º	Duelista lendário, poder de bucaneiro

De qualquer forma, o duelista é qualquer coisa, menos avoado. Para ele, tudo é exagerado e muito sério: apaixona-se perdidamente por alguém que viu de relance numa festa. Toma porres épicos, durante os quais jura embarcar em alguma missão heroica... E cumpre o juramento! Odeia seus inimigos com fervor apavorante e faz questão de enfrentá-los de frente, para que os poltrões vejam a justiça chegando.

Duelistas muitas vezes não têm grande relação com o mar. Seu terreno são os salões de baile, as ruelas de capitais, os corredores de palácios imponentes. Nesses lugares, sua honra espalhafatosa pode brilhar.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o bucaneiro básico (veja *Tormenta20*, p. 46).

Pontos de Mana. Como o bucaneiro básico.

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

Proficiências. Como o bucaneiro básico.

Habilidades de Classe

Duelo. Você pode gastar 2 PM para escolher um oponente em alcance curto e receber +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro oponente, o bônus termina. A cada cinco níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus em +1.

Insolência. Como o bucaneiro básico.



"Quem você chamou de cão sem honra?"

Escola de Duelo. No 2º nível, escolha uma escola de duelo entre as seguintes. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada.

- *Escola Ambidestra.* Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve), você recebe +2 na Defesa e em Reflexos.
- *Escola Clássica.* Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 em rolagens de dano com essa arma.
- *Escola de Tiro.* Você recebe proficiência com armas de fogo leves e de uma mão. Caso receba essa proficiência novamente, com essas armas você pode usar suas habilidades de bucaneiro normalmente usadas com armas corpo a corpo leves ou *ágeis*.

Poder de Bucaneiro. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o bucaneiro básico.

Esquiva Sagaz. No 3º nível, você recebe esta habilidade como o bucaneiro básico.

Truques de Capa. A partir do 4º nível, se estiver usando uma capa esvoaçante (ou outro item semelhante aprovado pelo mestre), você pode gastar 2 PM e a ação indicada para gerar um dos efeitos a seguir.

- *Capa Inoportuna (Livre).* Reduz a ação necessária para fintar em um passo até o fim do seu turno.
- *Distração Oportuna (Reação).* Quando faz um teste de Reflexos ou Vontade, você recebe +5 nesse teste.
- *Efeito Dramático (Livre).* Você recebe +5 em um teste de perícia baseada em Carisma feito nesse turno.
- *Impulso (Livre).* Você recebe deslocamento +9m e +5 em Acrobacia e Atletismo por 1 rodada.
- *Paraquedas (Reação).* Quando cai, você reduz o dano da queda em 6d6.
- *Rasgar a Capa (Reação).* Quando sofre dano, você reduz esse dano à metade. Fazer isso destrói a capa.

Técnica Avançada. No 10º nível, você aprende uma técnica de combate conforme sua escola de duelo. Você só pode usar esta habilidade se estiver usando sua escola.

• *Escola Ambidestra.* Uma vez por rodada, se uma criatura atacá-lo e errar, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra essa criatura (desde que ela esteja em seu alcance).

• *Escola Clássica.* O dano de sua escola aumenta para +5. Além disso, uma vez por rodada, quando usa a ação agredir, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e pelo menos um de seus ataques for um acerto crítico, você pode fazer um ataque adicional nessa ação.

• *Escola de Tiro.* Seu dano com armas de fogo aumenta em um passo e seu alcance com essas armas aumenta em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo).

Duelista Lendário. No 20º nível, seu domínio de sua escola atinge o ápice. Quando faz um ataque utilizando sua escola de duelo, você pode gastar 1 PM para rolá-lo novamente. Quando um oponente o ataca enquanto você está usando sua escola de duelo, você pode gastar 1 PM para forçá-lo a rolar o teste novamente (apenas uma vez por ataque).

DRUIDA

ERMITÃO

"Parei de conviver com as pessoas porque não tenho nada a dizer a elas."

A maioria dos druidas é reclusa, preferindo a companhia de animais e plantas à de outros seres inteligentes. Contudo, o ermitão leva isso ao extremo.

Sem nenhuma preocupação com a sociedade formal ou mesmo com os outros habitantes dos ermos, os ermitões são quase animais em forma bípede. Ficam longos anos sem falar com ninguém, descartam completamente a higiene e o asseio. Mal usam roupas, deixam suas barbas e cabelos crescer até que estejam se arrastando no chão. Em seus corpos vivem fungos, plantas e até mesmo pequenos animais. Estes servos da natureza não se importam com insetos compartilhando de seu sangue, ou mesmo com pássaros fazendo ninhos em sua cabeça.

Contudo, não é só a aparência e os hábitos de um druida ermitão que o diferenciam — também seus poderes e responsabilidades. O ermitão toma conta de um local específico, como um bosque, uma montanha ou um vale. Prefere ficar por lá, embora saia para se aventurar quando esse local e a natureza em geral são ameaçados. De qualquer forma, o ermitão é o mais radical dos druidas. Não vê nenhum tipo de urbanização com bons olhos e não faz nenhuma concessão a "manias idiotas" como vestir roupas ou tomar banho...

Tabela 1-7: O Ermitão

Nível	Habilidades de Classe
1º	Devoto fiel, empatia selvagem, magias (1º círculo)
2º	Poder de druida
3º	Poder de druida, sítio sagrado
4º	Poder de druida
5º	Poder de druida, vínculo com a terra
6º	Magias (2º círculo), poder de druida
7º	Poder de druida
8º	Poder de druida
9º	Poder de druida
10º	Magias (3º círculo), poder de druida
11º	Poder de druida, temperado pelo clima
12º	Poder de druida
13º	Poder de druida
14º	Magias (4º círculo), poder de druida
15º	Poder de druida
16º	Poder de druida
17º	Poder de druida
18º	Poder de druida
19º	Poder de druida
20º	Eixo de pedras, poder de druida

Características de Classe

Pontos de Vida. Um ermitão começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. Como o druida básico (veja *Tormenta20*, p. 60).

Perícias. Sobrevivência (Sab) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Luta (For), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Devoto Fiel. Como o druida básico.

Empatia Selvagem. Como o druida básico, mas você também pode se comunicar com criaturas vegetais não inteligentes (Int –4 ou –5) e espíritos.

O Sítio Sagrado

Uma área erma com 5 km de raio, o sítio sagrado é um refúgio para o ermitão e fornece diversas habilidades a ele, algumas das quais o acompanham para além das fronteiras deste local. Caso o sítio sagrado seja destruído, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los ao criar um novo sítio. Fazer isso ocupa um tempo entre aventuras.

Aliados da Natureza. Dentro do sítio, criaturas não inteligentes (Int –4 ou –5) têm atitude melhor com você, conforme seu tipo: no 7º nível, animais são amistosos e espíritos e monstros, indiferentes. No 15º nível suas categorias de atitude melhoram um passo. Você pode comandar criaturas prestativas para lutar ao seu lado e ajudar a defender o sítio sagrado, mas elas não irão segui-lo para fora dele. O mestre decide quais criaturas estão presentes no sítio (de forma geral, a qualquer momento há um número de criaturas com ND total somado igual ao seu nível).

Terreno Associado. Ao receber seu sítio sagrado, escolha um terreno entre aquático, ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo. Esse será o tipo de terreno associado ao seu sítio sagrado. Sempre que estiver em um terreno desse tipo, você soma sua Sabedoria (mínimo +1) em Furtividade, Percepção, Misticismo, Religião e Sobrevivência. No 7º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, escolha mais um tipo de terreno para associar ao seu sítio ou aumente o bônus de perícias de um tipo de terreno já escolhido em +2.

Você também é capaz de atingir uma conexão mais forte com sua divindade dentro do sítio sagrado. Dentro dele, seu redutor de PM por Vínculo com a Terra muda para –2.

Caminhos Sagrados. Quando está em um terreno de um tipo associado ao seu sítio, você não sofre redução de deslocamento por terreno difícil natural e a CD para rastreá-lo aumenta em +10.

Base. O sítio sagrado conta como uma base (veja p. 244) básica. Você paga apenas a metade do custo para aumentar o porte dessa base e para construir cômodos nela.

Magias. Como o druida básico.

Poder de Druida. A partir do 2º nível você recebe esta habilidade como o druida básico, mas você não pode escolher o poder Forma Selvagem ou poderes que o tenham como pré-requisito.

Sítio Sagrado. No 3º nível, você assume um local sagrado para sua divindade (veja o quadro).

Vínculo com a Terra. No 5º nível, quando você estiver em um terreno de um dos tipos de seu sítio sagrado, suas magias custam –1 PM (cumulativo com outras reduções).

Temperado pelo Clima. No 11º nível, você recebe RD 5 contra dano dos tipos correspondentes aos terrenos associados ao seu sítio sagrado: aquático (eletricidade), ártico (frio), colina (impacto), deserto (fogo), floresta (corte), montanha (perfuração), pântano (ácido), planície (luz) e subterrâneo (trevas).

Eixo de Pedras. No 20º nível, você cria um eixo de pedras ritualísticas em seu sítio sagrado. Uma vez por aventura, você pode lançar no eixo de pedras uma quantidade de magias cujo custo em PM total somado seja igual ao seu nível + sua Sabedoria. Essas magias devem ter execução de movimento, padrão ou completa. Até o fim da aventura, se estiver em um terreno de um dos tipos associados ao seu sítio sagrado, uma vez por rodada você pode descarregar uma dessas magias como ação livre sem pagar seu custo.

GUERREIRO

INOVADOR

"Espadas? Escudos? Que tédio..."

Elfos arqueiros. Anões com machados. Cavaleiros com armaduras pesadas. Arton é repleta desses tipos. O guerreiro inovador está determinado a não ser um deles.

Muito mais uma filosofia de vida do que uma forma de combater, o estilo inovador não é ensinado em academias ou exércitos, ou mesmo passado de mestre a discípulo. Cada guerreiro inovador desenvolve o estilo por si só, rejeitando o que já existe e procurando se destacar. Inovadores usam armas esquisitas, exibem manobras complicadas, vestem armaduras chamativas... Nada é simples, direto ou comum — o inovador é o mestre do inédito, o centro das atenções na batalha. Alguns adotam este estilo por simples vontade de se mostrar. Outros, porque sua imprevisibilidade é uma grande vantagem em combate — qualquer um está pronto para enfrentar um guerreiro usando espada e escudo, mas ninguém está preparado para o inovador.

Inovadores costumam ser jovens. Quando os veteranos veem sua forma de lutar, balançam a cabeça e suspiram de desaprovação, lembrando dos velhos tempos. É raro ver um guerreiro inovador de

mais idade. Com o tempo, suas inovações são copiadas por outros e se tornam comuns. Esse é o maior medo de muitos inovadores: ver sua fama transformar seu estilo em clichê.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o guerreiro básico (veja *Tormenta20*, p. 64).

Pontos de Mana. Como o guerreiro básico.

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

Proficiências. Como o guerreiro básico.

Habilidades de Classe

Do Bom e do Melhor. Você começa o jogo com uma arma, armadura ou escudo superior a sua escolha, de até T$ 500. Entretanto, você é considerado não proficiente em qualquer arma, armadura ou escudo que não seja superior ou mágico.

Sequência Especial. Você pode gastar 2 PM para iniciar uma sequência de movimentos inovadores. Quando faz isso, a cada vez que ataca com uma arma que ainda não tenha usado nessa sequência, você recebe um bônus de +1 em testes de ataque e rolagens de dano (cumulativo até +2). A cada 4 níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o limite desses bônus em +2. A sequência termina ao fim da cena ou se você ficar 1 rodada sem trocar pelo menos uma arma.

Bombardeio Sequencial. No 2º nível, você pode usar sua Sequência Especial ao usar itens alquímicos ou poções (nesse caso, aplica o bônus de ataque acumulado à CD para resistir ao item).

Poder de Guerreiro. A partir do 2º nível você recebe esta habilidade como o guerreiro básico.

Acrobacia Defensiva. A partir do 3º nível, quando sofre dano, você pode gastar 2 PM para executar uma pirueta defensiva. Você faz um teste de Acrobacia e subtrai o resultado desse teste do dano sofrido.

Domínio Excêntrico. A partir do 4º nível, sempre que passar pelo menos uma semana carregando uma arma exótica ou de fogo superior ou mágica, você recebe proficiência nela.

Tabela 1-8: O Inovador

Nível	Habilidades de Classe
1º	Do bom e do melhor, sequência especial +2
2º	Bombardeio sequencial, poder de guerreiro
3º	Acrobacia defensiva, poder de guerreiro
4º	Domínio excêntrico, poder de guerreiro
5º	Poder de guerreiro, sequência especial +4
6º	Poder de guerreiro
7º	Poder de guerreiro, técnica excêntrica
8º	Poder de guerreiro
9º	Poder de guerreiro, sequência especial +6
10º	Poder de guerreiro
11º	Poder de guerreiro
12º	Poder de guerreiro
13º	Poder de guerreiro, sequência especial +8
14º	Poder de guerreiro
15º	Poder de guerreiro
16º	Poder de guerreiro
17º	Poder de guerreiro, sequência especial +10
18º	Poder de guerreiro
19º	Poder de guerreiro
20º	Estilo único, poder de guerreiro

Técnica Revolucionária. A partir do 7º nível, você pode gastar 2 PM para, até o fim do combate, usar armas que esteja empunhando como se elas tivessem uma das seguintes habilidades de arma, a sua escolha: *adaptável*, *ágil*, *alongada*, *dupla* (use as estatísticas da arma em ambas as pontas) ou *versátil* (para uma manobra escolhida ao usar esta habilidade). Esse efeito termina se você ativar sua Técnica Revolucionária novamente.

Estilo Único. No 20º nível, você consolida seu próprio estilo de combate. Escolha dois poderes de guerreiro ou de combate que possua. Para esses poderes, você ignora todos os requisitos e restrições relacionados a armas, incluindo propósito, empunhadura, características e habilidades das armas. Por exemplo, você pode usar Estilo de Duas Mãos com armas leves, Estilo de Arremesso com uma arma de duas mãos ou até Esgrimista com pistolas! O mestre tem a palavra final sobre como os poderes interagem entre si.



"Porta. Sapato. Verossimilhança."

BÁRBARO

MACHADO DE PEDRA

"Ugh. Ugh! Ugh-ugh!"

Os bárbaros do machado de pedra são os mais primitivos de Arton. Pertencem a comunidades que nunca tiveram contato com forasteiros — não dominam qualquer idioma, não sabem forjar metal, não plantam ou criam animais. A maioria vive em cavernas ou ao relento, viajando constantemente dentro de uma pequena região. Os mais avançados chegam a construir ocas de barro que não resistem à primeira chuva forte.

Embora seja extremamente rústico, o bárbaro do machado de pedra não é menos inteligente do que um membro de qualquer outra comunidade — apenas não possui certos conhecimentos. Além disso, é um combatente temível. Incapaz de usar armas "modernas", confia em implementos de pedra e osso, além da pura força bruta. Sem as amarras da sociedade, sua fúria é suprema. Sua pele coberta de cicatrizes parece couro, sendo capaz de resistir a golpes que matariam outros.

Quando um bárbaro do machado de pedra deixa sua comunidade para se aventurar, torna-se o mais leal e aguerrido dos companheiros. Nem pensa em traição, pois foi acostumado a depender de aliados para sobreviver. Não conhece a ganância e muitas vezes nem mesmo exige tesouro — estando alimentado e em segurança, o bárbaro do machado de pedra está feliz.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Pontos de Vida. Como o bárbaro básico (veja *Tormenta20*, p. 40).

Pontos de Mana. Como o bárbaro básico.

Tabela 1-9: O Machado de Pedra

Nível	Habilidades de Classe
1º	Fúria +2, grunhidos, machado de pedra, tanga de peles (Con)
2º	Fúria primitiva, poder de bárbaro
3º	Instinto selvagem +1, poder de bárbaro, tanga de peles (Def +1)
4º	Poder de bárbaro
5º	Poder de bárbaro, resiliência primal 3
6º	Fúria +3, poder de bárbaro
7º	Poder de bárbaro, tanga de peles (Def +2)
8º	Poder de bárbaro, resiliência primal 6
9º	Instinto selvagem +2, poder de bárbaro
10º	Poder de bárbaro
11º	Fúria +4, poder de bárbaro, resiliência primal 9, tanga de peles (Def +3)
12º	Poder de bárbaro
13º	Poder de bárbaro
14º	Poder de bárbaro, resiliência primal 12
15º	Instinto selvagem +3, poder de bárbaro, tanga de peles (Def +4)
16º	Fúria +5, poder de bárbaro
17º	Poder de bárbaro, resiliência primal 15
18º	Poder de bárbaro
19º	Poder de bárbaro, tanga de peles (Def +5)
20º	Fúria rústica, poder de bárbaro

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

Proficiências. Escudos.

Habilidades de Classe

Fúria. Como o bárbaro básico.

Grunhidos. Você conhece apenas o idioma rústico da pequena comunidade onde viveu e nenhum outro. Você não só é incapaz de compreender outros dialetos como não se importa com isso, comunicando-se com grunhidos e sons simples. Contudo, você conhece uma palavra no idioma valkar (o mais comum de Arton) por nível de machado de pedra.

Machado de Pedra. Você *não* recebe proficiência com armas simples. Você sabe usar apenas adaga, azagaia, clava, funda, lança, machadinha e tacape. No 9° nível, aprende a usar uma arma simples ou marcial a sua escolha. Entretanto, quando ataca com uma arma natural, um ataque desarmado ou uma dessas armas, você recebe +1 no teste de ataque e na rolagem de dano.

Tanga de Peles. Você não recebe proficiência com armaduras leves. Entretanto, se não estiver usando armadura, você soma sua Constituição na Defesa. Além disso, no 3º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe +1 na Defesa.

Fúria Primitiva. A partir do 2º nível, se não estiver usando armadura e estiver empunhando uma das armas de sua habilidade Machado de Pedra, o custo de sua Fúria é reduzido em –1 PM. Além disso, uma vez por cena, quando entra em fúria, você recebe uma quantidade de PV temporários igual ao seu nível + sua Constituição.

Poder de Bárbaro. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o bárbaro básico.

Instinto Selvagem. No 3º nível, você recebe esta habilidade como o bárbaro básico.

Resiliência Primal. A partir do 5º nível, graças a seu vigor e força de vontade, você ignora parte de seus ferimentos. Você recebe redução de dano 3. A cada três níveis, sua RD aumenta em 3, até um máximo de RD 15 no 17º nível.

Fúria Rústica. No 20º nível, quando entra em fúria, você pode gastar 5 PM. Se fizer isso, durante a fúria você recebe Cura Acelerada 10 (cumulativo com outras Curas Aceleradas) e, quando faz a ação agredir, pode fazer um ataque desarmado adicional.

BARDO

Magimarcialista

"Minha música é o rugido das chamas, minha dança são os golpes de uma lâmina."

Os bardos magimarcialistas abandonam quase todas as funções tradicionais do bardo, abrindo mão de seu repertório de lendas e histórias, ignorando talento musical, negando-se a inspirar companheiros, desprezando furtividade e habilidades sociais para se concentrar em apenas uma coisa: combate. O bardo magimarcialista une desde cedo treinamento com armas e magia destrutiva, tornando-se um especialista em ambos. Também é capaz de curar seus companheiros de maneira eficaz e estratégica.

Em vez de acompanhar heróis para registrar seus feitos, os bardos magimarcialistas desejam ser eles mesmos os heróis! As canções serão compostas sobre eles e serão seus nomes que ficarão na história. São tipos espalhafatosos, cheios de truques e pose. Costumam vestir roupas chamativas, de cores fortes

Tabela 1-10: O Magimarcialista

Nível	Habilidades de Classe
1º	Cadência magimarcial, magificação +2, magias (1° círculo)
2º	Bravado magimarcial, poder de bardo
3º	Dança defensiva, poder de bardo
4º	Poder de bardo
5º	Poder de bardo
6º	Magias (2° círculo), magificação +3, poder de bardo
7º	Arte sublime, poder de bardo
8º	Poder de bardo
9º	Poder de bardo
10º	Magias (3° círculo), poder de bardo
11º	Magificação +4, poder de bardo
12º	Poder de bardo
13º	Poder de bardo
14º	Magias (4° círculo), poder de bardo
15º	Poder de bardo
16º	Magificação +5, poder de bardo
17º	Poder de bardo
18º	Poder de bardo
19º	Poder de bardo
20º	Crescendo vitorioso, poder de bardo

como vermelho ou roxo, com grandes capas coloridas e chapelões emplumados. São instruídos, mas não exatamente sábios — em vez de aprender história, conhecem fórmulas e segredos de combate.

A maioria dos bardos típicos torce o nariz para os magimarcialistas. Dizem que eles estão subvertendo uma tradição honrada, mantendo apenas suas partes mais superficiais e utilitárias. Mas os bardos magimarcialistas riem disso, enquanto se preparam para o próximo combate, aventura ou explosão exuberante.

Características de Classe

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

Pontos de Mana. Como o bardo básico (veja *Tormenta20*, p. 43).

Perícias. Atuação (Car) e Luta (For), mais 6 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Jogatina (Car), Misticismo (Int) e Reflexos (Des).

Proficiências. Como o bardo básico.

Habilidades de Classe

Cadência Magimarcial. Sempre que lança uma magia de bardo você recebe uma carga arcana e, sempre que faz a ação agredir, recebe uma carga marcial. Você pode acumular um máximo de cargas de cada tipo igual ao seu Carisma e elas duram até o fim da cena.

Magias. Como o bardo básico.

Magificação. Se tiver pelo menos 1 carga arcana e 1 carga marcial, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano e é considerado sob Inspiração (*Tormenta20*, p. 44) para efeitos baseados nisso. A cada cinco níveis, esses bônus aumentam em +1.

Bravado Magimarcial. No 2º nível, quando lança uma magia, você pode gastar 1 carga marcial para reduzir seu custo em –1 PM (cumulativo com outras reduções) e, quando faz um ataque, pode gastar 1 carga arcana para receber +1d6 na rolagem de dano.

Poder de Bardo. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o bardo básico.

Dança Defensiva. No 3º nível, quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 carga marcial para receber +5 nesse teste e, quando sofre dano, pode gastar 1 carga arcana para receber redução de dano 10 contra esse dano.

Arte Sublime. A partir do 7º nível, quando usa Bravado Magimarcial ou Dança Defensiva, você pode gastar uma carga adicional do tipo exigido para dobrar seu efeito.

Crescendo Vitorioso. No 20º nível, no início de cada combate, você recebe 1 carga arcana e 1 carga marcial. Além disso, você soma seu total de cargas marciais na CD para resistir às suas habilidades de bardo e o total de suas cargas arcanas em seus testes de ataque e rolagens de dano.

ARCANISTA

Necromante

"A vida é valorizada demais."

Necromantes são arcanistas que estudam a vida, a morte e todos os estados intermediários. São frequentemente associados à vilania, pois não costumam deixar ética e consciência refrearem sua sede de poder.

Tabela 1-11: O Necromante

Nível	Habilidades de Classe
1º	Caminho do necromante, falar com mortos, magias (1° círculo)
2º	Animar cadáver, poder de arcanista
3º	Necrologia +2, poder de arcanista
4º	Distorção necrótica, poder de arcanista
5º	Magias (2° circulo), necropotência, poder de arcanista
6º	Poder de arcanista
7º	Poder de arcanista
8º	Necrologia +3, poder de arcanista
9º	Magias (3° círculo), poder de arcanista
10º	Poder de arcanista
11º	Poder de arcanista
12º	Poder de arcanista
13º	Magias (4° círculo), necrologia +4, poder de arcanista
14º	Poder de arcanista
15º	Poder de arcanista
16º	Poder de arcanista
17º	Magias (5° círculo), poder de arcanista
18º	Necrologia +5, poder de arcanista
19º	Poder de arcanista
20º	Domínio sobre a morte, poder de arcanista

Contudo, a necromancia não é inerentemente maligna; apenas lida com tabus e assuntos que repugnam os leigos. O necromante é um estudioso do proibido, um pesquisador que não permite que nada interfira com seu conhecimento. Para um necromante, mortos-vivos são naturais e a morte faz parte do cotidiano. E se ele precisa matar para obter novos dados... Bem, sacrifícios são inevitáveis, não?

Necromantes desprezam magias que afetam as emoções dos vivos — enxergando-os como criaturas imperfeitas em constante decadência, os necromantes não se dedicam a controlá-los e manipulá-los.

Embora seja frequentemente um tipo sinistro e sombrio (algo que afasta curiosos), o necromante também pode ser otimista e fortemente apegado àqueles que ama. Não se conforma com a perda de amigos e familiares, procura preservar todos como mortos-vivos.

Infelizmente, mesmo os necromantes que não são vilões veem-se como alvos de pretensos heróis e precisam se defender. Isso às vezes os leva ao caminho da vilania real.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o arcanista básico (veja *Tormenta20*, p. 36).

Pontos de Mana. Como o arcanista básico.

Perícias. Misticismo (Int) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Proficiências. Como o arcanista básico.

Habilidades de Classe

Caminho do Necromante. Você lança magias por meio de uma conexão com a morte. Você pode aprender magias de necromancia divinas como se fossem arcanas, mas não pode aprender magias de encantamento e pelo menos metade das magias que aprender devem ser de necromancia. Além disso, para lançar suas magias você precisa primeiro acessar sua conexão com a morte. Para isso, você deve gastar uma quantidade de PV igual ao círculo máximo de magias que deseja usar (limitado pelo círculo máximo a que tem acesso). Uma vez ativada, a conexão se mantém até o fim da cena. Seu atributo-chave para magias é Inteligência.

Falar com Mortos. Você pode se comunicar com mortos-vivos por meio de seus poderes arcanos. Você pode usar Misticismo com mortos-vivos para mudar atitude e persuasão (*Tormenta20*, p. 118).

A partir do 3º nível, você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para conversar com um cadáver em alcance curto. Esta habilidade funciona como a magia *Voz Divina*, com o aprimoramento de conceder um pouco de vida a um cadáver.

Magias. Como o arcanista básico.

Animar Cadáver. No 2º nível, você pode gastar uma ação completa e 3 PM para animar o cadáver de uma criatura Pequena, Média ou Grande em alcance curto. O cadáver se torna um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha, adequado ao seu tamanho e anatomia, que não conta em seu limite de parceiros (mas você só pode ter um parceiro cadáver por vez). Quando sofre dano, você pode sacrificar o parceiro cadáver para reduzir esse dano à metade. Cadáveres sacrificados não podem ser reanimados.

A partir do 7º nível, quando você usa esta habilidade, pode gastar 6 PM para criar um parceiro veterano e, a partir do 11º nível, pode gastar 9 PM para criar um parceiro mestre.

Poder de Arcanista. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o arcanista básico.

Necrologia. No 3º nível, você recebe +2 em Cura, Fortitude e na CD para resistir às suas magias de necromancia. A cada cinco níveis, esse bônus aumenta em +1.

Distorção Necrótica. No 4º nível, escolha uma de suas magias conhecidas de 1º círculo que *não* seja de necromancia. A escola dessa magia muda para necromancia. Essa mudança não tem efeitos mecânicos (além da troca de escola), mas altera a aparência e natureza de seu efeito (por exemplo, uma *Armadura Arcana* de necromancia cria uma armadura de ossos ou de sombras, enquanto uma magia *Concentração de Combate* manifesta espíritos dos mortos que o aconselham durante a luta).

Necropotência. No 5º nível, quando estabelece sua conexão com a morte, você pode gastar o dobro de PV. Se fizer isso, sempre que reduzir um ou mais inimigos vivos a 0 PV ou menos com uma magia de necromancia, você recebe 2 PM temporários. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no fim da cena.

Domínio Sobre a Morte. No 20º nível, você domina as fronteiras da vida e da morte. O custo em PM de suas magias de necromancia é reduzido à me-

O Ritual do Lich

O Ritual do Lich representa o auge do conhecimento mágico de um necromante. É o resultado de anos de estudos, pesquisas e experimentos, sendo conhecido por poucos. Os passos deste ritual são descritos a seguir.

Passo 1: O Filactério

"Para viver para sempre, a alma não pode ser destruída". Baseado nesse princípio, o candidato a lich deve possuir um *filactério*, um local seguro no qual poderá guardar sua alma. O filactério típico é uma caixa de metal selada, repleta de tiras de pergaminhos com escritos mágicos, mas pode ser quase qualquer objeto. Independente de sua forma, o filactério custa T$ 20.000. Com este item em mãos, você deve lançar as seguintes magias, nessa ordem: *Profanar* (com o aprimoramento que torna permanente), *Ligação Sombria* (como parte do ritual, pode ser lançada tendo como alvo o filactério), *Roubar a Alma* (em si mesmo) e *Tranca Arcana* (no filactério). As magias não surtem efeito imediatamente, apenas no fim do ritual.

Passo 2: A Poção do Sono Eterno

Com um receptáculo em mãos, você deve se concentrar no próximo passo: morrer. Mas não de qualquer maneira — apenas através da *poção do sono eterno*. Esta poção especial contém vários tipos de venenos: beladona, cicuta, essência de sombra e pó de lich (uma dose de cada), que são usados como matéria-prima, e fabricá-la exige um teste de Ofício (alquimista) contra CD 35. Com a poção em mãos, você deve lançar as seguintes magias, nessa ordem: *Erupção Glacial*, *Rogar Maldição* e *Servo Morto-Vivo*. Você deve esperar uma noite de lua minguante para beber a poção, pois esta é uma etapa que não pode ser testemunhada por Lena.

Passo 3: O Mago Imortal

Para você, a *poção do sono eterno* é letal. Após sua morte, seu corpo fica inerte e sua alma é sugada para o filactério (assim, um candidato que não tenha realizado o primeiro passo do ritual simplesmente morre). Sem um corpo físico, sua consciência vaga pelos reinos dos deuses. Depois de uma semana, sua mente retorna para seu corpo — mas o tempo já cobrou seu preço. Seu corpo está seco, enrugado, com olhos vazios e ossos salientes. Você não respira mais e não tem sangue, tendo se tornado um morto-vivo. Este é um ritual complexo e a preparação e execução dele provavelmente terá tomado boa parte de seu tempo de vida. Mas isso não é um problema: agora você é um lich e não precisa mais se preocupar nem com tempo, nem com vida.

Em termos de regras, você adquire as características a seguir:

Atributos. Inteligência +1, Sabedoria +1, Carisma +1, Constituição –1.

Morto-Vivo. Seu tipo muda para morto-vivo. Você recebe visão no escuro e imunidade a efeitos de cansaço e metabólicos, eletricidade, frio, metamorfose, trevas e veneno. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir. Por fim, efeitos mágicos de cura de luz causam dano a você e você não se beneficia de itens da categoria alimentação, mas dano de trevas recupera seus PV.

Cadáver Resiliente. Você recebe +5 na Defesa e redução de dano 10/mágico.

Aura de Medo. Você recebe este poder (*Tormenta20*, p. 132, mas ele não é um poder concedido). Se já o possui, a CD para resistir a ele aumenta em +2.

Toque Gélido. Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 3 PM para envolver sua mão em frio sobrenatural. Se fizer isso e acertar o ataque, em vez do dano normal você causa 6d6+6 pontos de dano de frio e a vítima fica paralisada por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Fort CD Int evita).

Filactério. Se for morto, você retorna completamente recuperado em 1d10 dias. A única forma de derrotá-lo permanentemente é destruir seu filactério. Você pode deixar o filactério em qualquer lugar, mas você e ele precisam estar no mesmo Plano. O filactério possui RD 30 e PV iguais aos seus. Se for danificado, é totalmente restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM por descanso.

Preço da Não Vida. Você precisa passar 8 horas sob a luz de estrelas ou no subterrâneo. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (você não é afetado por condições boas ou ruins de descanso). Caso contrário, sofre os efeitos de fome.

tade (após aplicar aprimoramentos e quaisquer outros efeitos que reduzam custo). Além disso, quando você mata uma criatura viva com uma magia de necromancia, pode gastar 2 PM para erguer seu cadáver como um morto-vivo sob seu controle. Isso funciona como a magia *Servo Morto-Vivo*, mas você escolhe o tipo de parceiro entre quaisquer aprimoramentos da magia e não precisa pagar seu componente material. Mortos-vivos erguidos dessa forma não contam em seu limite de parceiros durante a cena em que são criados (ao fim da cena, mortos-vivos excedentes, a sua escolha, voltar a ser apenas cadáveres).

Além da Vida e da Morte

Para muitos necromantes, o objetivo final de sua arte não deveria ser outro que não alcançar a eternidade por meio da conquista da morte. Para esses, a melhor (ou talvez única) forma de alcançar esse objetivo é a transformação em um poderoso morto-vivo. Um lich! O conhecimento sobre o ritual necessário para esta transformação é representado por um poder de classe exclusivo: Ritual do Lich.

Ritual do Lich

Você aprendeu o Ritual do Lich e pode executar seus passos (veja o quadro acima). *Pré-requisitos:* Celebrar Ritual, Escrever Pergaminho, Preparar Poção, 17º nível de necromante.

PALADINO

Santo

"Minha vida não me pertence."

Paladinos são campeões do bem, mas ainda são pessoas. Têm ambições, desejos e fraquezas. Às vezes escorregam. Têm vontade própria e opiniões individuais.

Exceto o paladino santo.

O santo é o mais altruísta dos paladinos. É menos uma pessoa e mais um veículo para a vontade de seu deus, abrindo mão de boa parte de seu livre arbítrio. Não hesita em sacrificar a própria vida para cumprir uma única ordem divina, mesmo que não a compreenda. O santo não quer nada, não realmente, e acha um pouco confusa a necessidade que as outras pessoas têm de bens materiais e satisfação mundana. Para o santo, Arton é apenas um estágio, o local onde ele cumpre seu dever, antes de partir para a próxima missão, nos reinos dos deuses.

Às vezes, o santo parece estar seguindo um roteiro, agindo como se sempre soubesse o que fazer. Não hesita, é seguro de si mesmo e tem fé cega na divindade. Isso pode ser irritante. Contudo, se souber que está irritando os outros, o santo faz de tudo para deixar de ser um incômodo.

Sim, o santo parece perfeito. E sim, isso pode ser odioso. Mas ele é a melhor arma de seu deus.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o paladino básico (veja *Tormenta20*, p. 81).

Pontos de Mana. 4 PM por nível.

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

Proficiências. Como o paladino básico.

Tabela 1-12: O Santo

Nível	Habilidades de Classe
1º	Abençoado, código do herói, ladainha de combate (+1)
2º	Poder de paladino, santo curandeiro
3º	Poder de paladino, vaso sagrado
4º	Poder de paladino
5º	Ladainha de combate (+2, sacra), poder de paladino
6º	Mártir, poder de paladino
7º	Poder de paladino
8º	Pira santa, poder de paladino
9º	Ladainha de combate (+3, veloz), poder de paladino
10º	Poder de paladino
11º	Poder de paladino
12º	Poder de paladino
13º	Ladainha de combate (+4), poder de paladino
14º	Poder de paladino
15º	Poder de paladino
16º	Poder de paladino
17º	Ladainha de combate (+5), poder de paladino
18º	Poder de paladino
19º	Poder de paladino
20º	Poder de paladino, vingador santificado

Habilidades de Classe

Abençoado. Como o paladino básico, mas você não pode escolher ser um santo do bem.

Código do Herói. Como o paladino básico.

Ladainha de Combate. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para gerar uma aura de 9m de raio com duração sustentada. Você e os aliados dentro da aura recebem +1 em testes de ataque, rolagens de dano e na Defesa. A cada quatro níveis, você pode gastar +2 PM para aumentar esses bônus em +1. Sua ladainha conta como Aura Sagrada (veja *Tormenta20*, p. 84) para pré-requisitos e efeitos de poderes de paladino.

No 5º nível, você e os aliados dentro da aura causam +1d8 pontos de dano de luz com ataques contra devotos de deuses que canalizam apenas energia negativa e criaturas malignas (a critério do mestre).

No 9º nível, suas armas e as dos aliados dentro da aura recebem o encanto *veloz*.

Poder de Paladino. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o paladino básico.

Santo Curandeiro. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pelo seu Carisma). Para cada PM que você gastar, o aliado em alcance médio com a maior redução em seus PV (por dano ou perda de vida) recupera 2d8 pontos de vida por luz.

A partir do 6º nível, quando usa Santo Curandeiro, você também pode remover uma condição do alvo entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo.

Vaso do Espírito. A partir do 3º nível, quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para somar seu Carisma nesse teste.

Mártir. A partir do 6º nível, quando um aliado em alcance médio faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para conceder a ele um bônus nesse teste igual ao seu próprio Carisma. A partir do 12º nível, uma vez por cena, se ele ainda assim falhar, você pode sofrer o efeito no lugar dele (mas você é afetado mesmo que seja imune ao efeito).

Pira Santa. No 8º nível, enquanto estiver sob efeito de Ladainha de Combate, você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pelo seu Carisma). Para cada PM que gastar, o inimigo de maior ND em alcance médio sofre 2d8 pontos de dano de luz e fica ofuscado por 1 rodada (Fort CD Car reduz à metade).

Vingador Santificado. No 20º nível, quando usa Ladainha de Combate, você pode gastar +5 PM. Se fizer isso, os bônus numéricos fornecidos por sua Ladainha dobram e você e os aliados dentro da aura recebem imunidade a acertos críticos e RD igual a 5 + seu Carisma.

CAÇADOR

Seteiro

"Viver é como disparar uma flecha: devemos agir no momento certo e não podemos voltar atrás."

O seteiro é um caçador apenas em nome... A menos que se fale de caçar seres inteligentes. É o franco-atirador que mata alvos importantes no exército inimigo. O acrobata que dispara de ângulos e posições que outros nem conseguem compreender. O aventureiro semeia o pânico nas hordas de capangas — ou mata vilões do outro lado da sala final da masmorra.

Tabela 1-13: O Seteiro

Nível	Habilidades de Classe
1º	Caminho do atirador, marca da presa +1d4, tiro de supressão
2º	Poder de caçador
3º	Evasão, poder de caçador
4º	Poder de caçador
5º	Disparo constritor, marca da presa +1d8, poder de caçador
6º	Poder de caçador
7º	Poder de caçador
8º	Poder de caçador
9º	Marca da presa +1d12, poder de caçador
10º	Poder de caçador, rajada de flechas
11º	Poder de caçador
12º	Poder de caçador
13º	Evasão aprimorada, marca da presa +2d8, poder de caçador
14º	Poder de caçador
15º	Poder de caçador, sentinela
16º	Poder de caçador
17º	Marca da presa +2d10, poder de caçador
18º	Poder de caçador
19º	Poder de caçador
20º	Poder de caçador, mestre do disparo

O seteiro faz do arco seu modo de vida. Alguns são solitários e amargos: combatendo de longe, percebem como é fácil matar. Têm dificuldade de se relacionar com outras pessoas, enxergando-as como meros alvos. Contudo, outros seteiros valorizam seus amigos e familiares justamente por notar a fragilidade da vida. Quando tudo pode acabar com a puxada da corda de um arco, é bom aproveitar o tempo que se tem. De qualquer forma, seteiros levam o caminho do arco como um modo de vida: localizam um objetivo e seguem em linha reta até ele, como a flecha. São pessoas diretas e resolutas, sem paciência para indecisão.

Seteiros têm pouca ligação emocional com os ermos. É mais provável que trabalhem em grandes exércitos ou companhias mercenárias. Muitos são combatentes de confiança de seus lordes, vivendo em um castelo até que um novo alvo precise ser eliminado.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o caçador básico (veja *Tormenta20*, p. 49).

Pontos de Mana. Como o caçador básico.

Perícias. Pontaria (Des) e Sobrevivência (Sab), mais 6 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Reflexos (Des).

Proficiências. Armas marciais.

Habilidades de Classe

Caminho do Atirador. Você abriu mão do treinamento convencional de um caçador para abraçar o caminho do atirador. Suas habilidades de seteiro relacionadas a ataques e armas só funcionam com arcos e bestas.

Marca da Presa. Como o caçador básico.

Tiro de Supressão. Sempre que você causa dano com um arco ou besta em uma criatura que esteja sob efeito de sua Marca da Presa, essa criatura sofre uma penalidade cumulativa de –1 em rolagens de dano, até um valor igual à quantidade de PM gasta em Marca da Presa, até o fim da cena.

Poder de Caçador. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o caçador básico.

Evasão. A partir do 3° nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

Disparo Constritor. No 5° nível, quando usa a ação mirar, você pode pagar 2 PM. Se fizer isso, pode executar uma manobra entre desarmar, empurrar ou quebrar com um de seus ataques à distância feitos até o fim desse turno.

Rajada de Flechas. A partir do 10° nível, você pode gastar uma ação completa e 2 PM para alvejar uma área com seus disparos. Escolha um ponto no alcance de sua arma,



"Diga alô ao meu amiguinho!"

então faça um ataque à distância e compare-o com a Defesa de cada inimigo num raio de 3m dele. Então faça uma rolagem de dano, com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto, e aplique-a em cada inimigo atingido. Você gasta apenas uma munição, independente de quantos inimigos atacou.

Evasão Aprimorada. No 13º nível, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

Sentinela. No 15° nível, uma vez por rodada, quando uma criatura sob efeito de sua Marca da Presa acerta um ataque contra um aliado, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque contra essa criatura.

Mestre do Disparo. No 20° nível, você pode usar sua Marca da Presa como uma ação livre. Além disso, uma vez por rodada, quando faz um ataque com um arco ou besta contra um alvo de sua Marca da Presa, você pode fazer um ataque adicional contra ele.

CLÉRIGO

USURPADOR

"Todos precisamos dos deuses... Mas servir a eles? HAHAHAHAHA!"

Usurpadores não são clérigos. Na verdade, pode-se pensar neles como o oposto de clérigos. Não são ordenados, não rezam ou servem aos deuses. Bem pelo contrário.

Usurpadores são hereges que aprenderam o segredo de roubar o poder milagroso dos deuses, utilizando-o sem devoção. Eles não seguem dogmas, não espalham a palavra de uma divindade, não protegem fiéis. Não têm funções sacerdotais, muito menos o respeito da sociedade. Para os usurpadores, a magia divina é apenas uma ferramenta poderosa, a ser usada e descartada como qualquer outra.

Usurpadores aprendem seus segredos com outros usurpadores, numa tradição clandestina, ou em raros cultos heréticos. É um grande risco fazer parte de uma verdadeira congregação de usurpadores: se isso existe em algum lugar de Arton, é um grande alvo para paladinos e clérigos fanáticos. Na verdade, combater essa apostasia pode ser uma das únicas coisas capazes de unir devotos de todas as divindades — talvez até de Aharadak! Outros usurpadores aprendem sozinhos, em pergaminhos esquecidos ou através de seus próprios experimentos.

De qualquer forma, o caminho do usurpador é feito de desafio aos deuses e desprezo pela devoção. O usurpador não se curva a ninguém, mas espera que os deuses se curvem a ele.

Tabela 1-14: O Usurpador

Nível	Habilidades de Classe
1º	Inimigo dos deuses, magias (1º círculo), usurpar
2º	Canalização falsa, poder de clérigo
3º	Discrição divina +1, poder de clérigo
4º	Poder capturado, poder de clérigo
5º	Magias (2º círculo), poder de clérigo
6º	Poder de clérigo
7º	Poder de clérigo
8º	Poder de clérigo
9º	Discrição divina +2, magias (3º círculo), poder de clérigo
10º	Poder de clérigo
11º	Poder de clérigo
12º	Poder de clérigo
13º	Magias (4º círculo), poder de clérigo
14º	Poder de clérigo
15º	Discrição divina +3, poder de clérigo
16º	Poder de clérigo
17º	Magias (5º círculo), poder de clérigo
18º	Poder de clérigo
19º	Poder de clérigo
20º	Poder de clérigo, roubo divino

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o clérigo básico (veja *Tormenta20*, p. 56).

Pontos de Mana. Como o clérigo básico.

Perícias. Enganação (Car) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Atuação (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Misticismo (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab), Reflexos (Des) e Religião (Sab).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Inimigo dos Deuses. Por roubar o poder de todos os deuses, o usurpador não é aceito por nenhum. Você não pode ter nenhuma devoção.

Magias. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante). Você não começa com nenhuma magia e não aprende magias automaticamente como um clérigo faria (mas veja Usurpar, a seguir). Seu atributo-chave para lançar magias é Carisma e você soma seu Carisma no seu total de PM.

Usurpar. Você pode lançar qualquer magia divina de um círculo a que tenha acesso. Para lançar uma magia dessa forma, deve passar em um teste de Enganação (CD 15 + custo em PM da magia). Se falhar, a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim. Você não pode escolher 10 nesse teste, mesmo que possua uma habilidade que permita isso, e sofre penalidade de armadura nele. Além disso, sofre uma penalidade de –5 se estiver em um local contendo um símbolo sagrado visível.

Canalização Falsa. No 2º nível, você pode canalizar tanto energia positiva quanto negativa.

Poder de Clérigo. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o clérigo básico (mas não pode escolher Conhecimento Mágico). Você substitui Sabedoria por Carisma em todos os poderes de clérigo e concedidos com efeito baseado nesse atributo.

Discrição Divina. No 3º nível, você recebe +1 em Furtividade e testes de resistência. A cada seis níveis, esse bônus aumenta em +1.

Poder Capturado. No 4º nível, você rouba o poder que os deuses concedem a seus devotos. Escolha um deus maior por nível e um poder concedido desse deus (você deve cumprir seus pré-requisitos e não pode escolher poderes exclusivos de qualquer classe, inclusive clérigo). Você pode gastar uma hora e fazer um teste de Enganação (CD é 20 +5 para cada uso adicional no mesmo dia). Se passar, você é considerado um devoto desse deus para efeitos de habilidades e itens, e pode usar o poder concedido escolhido, mas não precisa seguir as Obrigações e Restrições. Se falhar, você perde 3 PM. Este efeito dura até o fim do dia ou até você usá-lo novamente.

Roubo Divino. No 20º nível, você é capaz de roubar a própria essência divina. Quando lança uma magia com Usurpar, para cada 10 pontos no resultado do teste de Enganação, o total de PM que você gasta nessa magia é reduzido em –1 (cumulativo com outras reduções) e a CD para resistir a ela aumenta em +1.

CAVALEIRO

Vassalo

"Sim, meu lorde."

O cavaleiro vassalo é um servo por natureza. Ao contrário de outros aventureiros, que levam vidas de liberdade e independência, o vassalo possui um lorde, um nobre a quem deve obedecer, e faz parte de uma estrutura social rígida. Esse senhor é sempre um aristocrata tradicional, alguém que vive segundo os costumes mais antigos da sociedade artoniana. À medida que adquire experiência, o vassalo recebe responsabilidades e posições de prestígio em seu reino, feudo ou domínio. Seu início é humilde, como um mero pajem, mas ele acaba sua carreira como um grande senhor de terras, responsável por uma população numerosa.

Existe muita variedade e diversidade em Arton, mas o vassalo escolhe um caminho convencional e até mesmo antiquado. Ele vê grande valor na hierarquia nobiliárquica, tem orgulho de ostentar títulos de nobreza e erguer o estandarte de seu senhor. Contudo, não é um mero burocrata, nem tem sede de poder: o vassalo personifica o lado heroico da nobreza, vendo como seu dever proteger a plebe. Derrama seu sangue tanto por seu senhor quanto por seus próprios súditos.

É uma vida de servidão e deveres. Mas recompensada pela satisfação de fazer o que é certo — e pelo luxo da aristocracia.

Características de Classe

Pontos de Vida. Como o cavaleiro básico (veja *Tormenta20*, p. 52).

Pontos de Mana. Como o cavaleiro básico.

Perícias. Como o cavaleiro básico.

Proficiências. Armas marciais e escudos.

Habilidades de Classe

Código de Honra. Como o cavaleiro básico.

Baluarte. Como o cavaleiro básico.

Jovem Pajem. Você inicia sua carreira como um pajem, servindo a um *sir* ou *dame* mais experiente. Você se torna treinado em Adestramento ou Ofício (armeiro).

Suserano. Escolha um membro da nobreza aprovado pelo mestre. Você serve a esse nobre, sendo oficialmente reconhecido como parte de sua corte.

Tabela 1-15: O Vassalo

Nível	Habilidades de Classe
1º	Baluarte +2, código de honra, jovem pajem, suserano
2º	Valete
3º	Escudeiro aprendiz
4º	Guarda do castelo
5º	Baluarte +4, vigilante das estradas
6º	Cavaleiro do reino
7º	Sargento do reino
8º	Capitão do reino
9º	Baluarte +6, lorde
10º	Barão
11º	Visconde
12º	Conde
13º	Baluarte +8, marquês
14º	Duque
15º	Arquiduque
16º	Conselheiro real
17º	Baluarte +10, rei mercenário
18º	Rei
19º	Alto rei
20º	Imperador

Os efeitos de seu status ficam a cargo do mestre mas, como regra geral, você recebe +5 em testes de Diplomacia e Intimidação ao lidar com vassalos de seu suserano de nível inferior ao seu e, nas terras dele, pode obter alojamento e alimentação sem custo. Se deixar de servir a seu suserano por qualquer motivo, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los após ser aceito por outro suserano.

Valete. A partir do 2º nível, você já acompanha seu senhor na corte e nos salões nobres. Você se torna treinado em Diplomacia ou Nobreza e recebe um poder de cavaleiro a sua escolha.

Escudeiro Aprendiz. A partir do 3º nível, você ajuda seu senhor na batalha. Você se torna treinado em Cavalgar e recebe proficiência com armaduras pesadas. Se já tiver proficiência com armaduras pesadas, recebe +2 na Defesa enquanto usa uma armadura pesada.

Guarda do Castelo. No 4º nível, você já patrulha as muralhas do castelo sozinho. Você se torna treinado em Intuição e recebe um poder de cavaleiro a sua escolha.

Vigilante de Estradas. A partir do 5º nível, você expande suas responsabilidades para além do castelo. Você recebe a habilidade Montaria e se torna treinado em Percepção.

Cavaleiro do Reino. No 6º nível, você recebe o título de *sir* ou *dame* e atinge o grau mais baixo da nobreza. Você recebe uma arma, armadura ou escudo superior com duas melhorias a sua escolha e recebe um poder de cavaleiro a sua escolha.

Sargento do Reino. No 7º nível, você adquire uma posição no exército do reino. Você recebe um poder de cavaleiro ou de guerreiro a sua escolha (como um guerreiro de nível igual ao seu para propósitos de pré-requisitos).

Capitão do Reino. No 8º nível, você se torna um oficial no exército, respeitado e prestigiado por militares, nobres e plebeus. Você recebe o poder Escudeiro e a habilidade Golpe Divino (*Tormenta20*, p. 82), como um paladino de nível igual ao seu. Esta não é uma habilidade mágica e provém de seu senso de justiça e determinação em combate (veja "Magias Simuladas", p. 44).

Lorde. No 9º nível você ascende dentro da nobreza, recebendo um feudo — e muitas responsabilidades. Você recebe o poder Autoridade Feudal. Se já possui esse poder, as pessoas convocadas passam a contar como um parceiro veterano. Além disso, escolha um dos caminhos a seguir.

- *Caminho do Soldado.* Você recebe um poder de guerreiro (como um guerreiro de nível igual ao seu) a sua escolha.
- *Caminho do Governante.* Você recebe um poder de nobre (como um nobre de nível igual ao seu) a sua escolha.

Barão. No 10º nível, você ascende dentro da nobreza e passa a receber impostos de seus plebeus. Você recebe o poder Título e um domínio de nível 1 (veja p. 314). Se já tiver um domínio, em vez disso ele recebe uma construção gratuita (cujos pré-requisitos seu domínio cumpra).

Visconde. No 11º nível, você adquire um título mais alto. Se escolheu o Caminho do Soldado, recebe +1 PV por nível de vassalo. Se escolheu o Caminho do Governante, recebe +1 em Inteligência.

Conde. A partir do 12º nível, você é um alto nobre e tem acesso a equipamentos poderosos. No início de cada aventura, você recebe um "orçamento" de T$ 30.000 que pode gastar em itens mágicos. Esses itens devem ser devolvidos ou reembolsados no fim da aventura. Além disso, recebe um poder de cavaleiro ou geral a sua escolha.

Vassalo em Campanha

O vassalo é uma classe diferente. Em vez de oferecer muitos poderes abertos, que podem ser escolhidos pelo jogador, tem uma lista em grande parte fixa e imutável. Em vez de se encaixar em quase qualquer campanha, exige uma progressão narrativa para o personagem — determinando parcialmente os rumos da história. Como lidar com toda essa esquisitice?

Antes de escolher um vassalo, o jogador deve conversar com o mestre, garantindo que essa variante tem espaço na campanha. Por sua vez, o mestre deve trabalhar com o jogador para que sua ascensão na aristocracia aconteça em jogo. Simulando o lado mais tradicional e até antiquado da nobreza de Arton, o vassalo também é uma variante mais estanque em termos de regras. Empurra o personagem e a campanha como um todo para um certo lado. Por isso, todos precisam estar de acordo para que ele funcione. Se você prefere um personagem mais solto, que tenha mais opções de poderes e liberdade na campanha, talvez um cavaleiro ou um nobre se encaixem mais com seu conceito.

Para um exemplo de como um personagem vassalo funciona na mesa, você pode assistir à *Guilda do Macaco* — na campanha, Lothar Algherulff seguiu essa variante do 1º ao 17º nível. O sistema de jogo era outro, mas a classe era parecida e os ajustes necessários na campanha não dependeram de regras, mas de história.

O Treinamento de um Vassalo

Ao longo de sua carreira, o vassalo se torna treinado em diversas perícias. Sempre que receber um desses treinamentos por uma habilidade de vassalo, se já for treinado na perícia, em vez disso você recebe +2 nela.

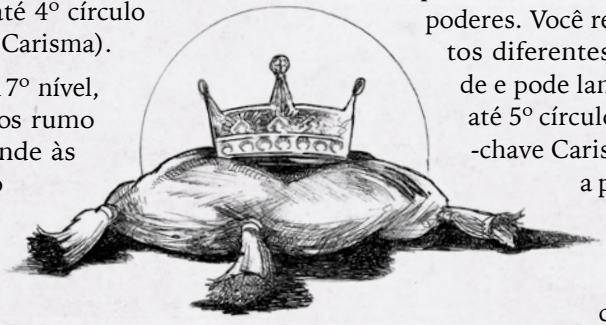
Marquês. No 13º nível, seus feitos alçam-no a um título ainda mais alto. Se escolheu o Caminho do Soldado, você recebe redução de dano 5 e +2 na Defesa. Se escolheu o Caminho do Governante, você passa a somar seu Carisma em seus testes de resistência.

Duque. No 14º nível, você se tornou um dos mais altos nobres do reino. Quando você usa Autoridade Feudal, o nível do parceiro convocado aumenta em um passo. Além disso, você recebe um poder de cavaleiro a sua escolha.

Arquiduque. No 15º nível você atinge o mais alto grau da nobreza, possuindo uma aura que o distingue das pessoas normais e o torna quase intocável. Uma vez por rodada, quando uma criatura inteligente lhe causar dano, você pode gastar 5 PM para reduzir esse dano a 0.

Conselheiro Real. A partir do 16º nível, você se torna um dos conselheiros do rei e passa a partilhar do poder de Sua Majestade. Você recebe um poder de cavaleiro a sua escolha e aprende e pode lançar uma magia divina de até 4º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma).

Rei Mercenário. No 17º nível, você dá seus primeiros passos rumo à majestade, e a terra responde às suas aspirações. Se escolheu o Caminho do Soldado, você recebe 3 pontos de atributo para distribuir como quiser em Força, Destreza e Constituição. Se escolheu o Caminho do Governante, recebe 3 pontos de atributo para distribuir como quiser em Inteligência, Sabedoria e Carisma.



Rei. No 18º nível, seu reino já não precisa mais do apoio de seu antigo lorde — mas vocês ainda são aliados. Você recebe +1 em Carisma e um poder de cavaleiro a sua escolha.

Alto Rei. No 19º nível, você se torna um alto rei, senhor de seu reino e do antigo reino de seu lorde. Tem a sua disposição seguidores e riquezas sem fim — seu "orçamento" de itens mágicos aumenta para T$ 100.000 e seu limite de parceiros aumenta em 2.

Imperador. No 20º nível, você chegou ao ápice político de Arton. Talvez tenha colonizado um continente desconhecido. Talvez tenha conquistado o Império de Tauron ou o Reinado. De qualquer forma, você agora é um grande imperador, respeitado e temido por todos. Sua fama não tem limites e as pessoas atribuem a você os mais variados poderes. Você recebe +1 em dois atributos diferentes a sua escolha e aprende e pode lançar uma magia divina de até 5º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma). Você pode começar a pensar em dar terras a seu antigo escudeiro, formando mais um rei e continuando o nobre ciclo do cavaleiro vassalo.



Onde diabos essa corda tá amarrada?

Magias Simuladas

Uma magia simulada é uma habilidade não mágica que reproduz os efeitos de uma magia, como os poderes Flagelo dos Mares e Truque de Mágica (*Tormenta20*, pp. 48 e 89).

Magias simuladas seguem as mesmas regras de magias normais, exceto por não serem habilidades mágicas e não contarem como magias (não se beneficiam de efeitos que afetam magias, como itens esotéricos e catalisadores, e não exigem testes de concentração). Entretanto, elas não se acumulam com outras magias (simuladas ou não).

LADINO

VENTANISTA

"Ladrão, biltre, furtador, rapace, patife, velhaco, trapaceiro, escroque... Não me venha com esses insultos. Sou um ventanista e minha arte é nobre."

O ladino que usa suas habilidades para lutar deveria ser guerreiro. Tudo que vale a pena ser feito exige sutileza e graça, incluindo roubar. Isso é o que pensa o ladino ventanista.

A palavra designa um ladrão que entra pela janela, furtando sem usar violência. Assim, o ventanista é o mais silencioso, furtivo e galante dos ladinos. Para ele, força física não é só desnecessária — é uma desvantagem. O que importa é ter passos leves e mãos rápidas, entrar e sair sem ser visto, executar cada ardil com precisão milimétrica.

O ventanista pode ser um verdadeiro "ladrão de casaca", participando da alta sociedade e encantando os nobres com seu charme, ou uma figura misteriosa, oculta nas sombras. Muitos enriquecem e não largam a vida de crime, roubando por esporte ou concentrando-se em obras de arte e outros tesouros que nunca irão vender. Muitos ventanistas têm alcunhas ou identidades secretas, deixando pequenos objetos como sua marca registrada na cena do crime. É um prazer testemunhar a confusão do conde ao ver que seu colar de safiras mágicas foi trocado por um cisne de cerâmica, cortesia do misterioso Cisne Azul...

Esse é o ventanista: um mão-leve. Um gatuno. Um vivaz.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Pontos de Vida. Como o ladino básico (veja *Tormenta20*, p. 72).

Pontos de Mana. Como o ladino básico.

Perícias. Ladinagem (Des) e Reflexos (Des), mais 8 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Jogatina (Car), Nobreza (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Pilotagem (Des).

Proficiências. Como o ladino básico.

HABILIDADES DE CLASSE

Charme. Você soma seu Carisma em seu total de PM. Quando faz um teste de perícia (exceto testes de ataque), você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pelo seu Carisma). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

Truques do Ofício. Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo, mas apenas de encantamento e ilusão. Esta não é uma habilidade mágica e provém da

Tabela 1-16: O Ventanista

Nível	Habilidades de Classe
1º	Charme, truques do ofício
2º	Evasão, poder de ladino
3º	Disfarce elaborado (1 poder), poder de ladino
4º	Esquiva sobrenatural, poder de ladino
5º	Poder de ladino
6º	Poder de ladino
7º	Poder de ladino, virar a casaca
8º	Olhos nas costas, poder de ladino
9º	Disfarce elaborado (2 poderes), poder de ladino
10º	Evasão aprimorada, poder de ladino
11º	Poder de ladino, provocação ousada
12º	Poder de ladino
13º	Poder de ladino
14º	Poder de ladino
15º	Disfarce elaborado (3 poderes), poder de ladino
16º	Poder de ladino
17º	Poder de ladino
18º	Poder de ladino
19º	Poder de ladino
20º	O grande golpe, poder de ladino

sua capacidade de enganar outras pessoas (veja "Magias Simuladas", p. 44). À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 10º nível e 4º círculo no 14º nível).

Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Você pode lançar essas magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Misticismo. Seu atributo-chave para lançar magias é Inteligência.

Evasão. No 2º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

Poder de Ladino. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

Disfarce Elaborado. No 3º nível, você aprende a simular habilidades práticas úteis para seus disfarces. Sempre que fizer um teste de Enganação para disfarce (*Tormenta20*, p. 118), você pode escolher um poder (exceto poderes da Tormenta) cujos pré-requisitos cumpra e que esteja relacionado a esse disfarce. Enquanto estiver disfarçado dessa forma, você sofre uma penalidade de –3 PM e pode usar o poder escolhido. A cada seis níveis, você pode assumir uma penalidade adicional de –3 PM ao se disfarçar para escolher um poder adicional.

Esquiva Sobrenatural. No 4º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

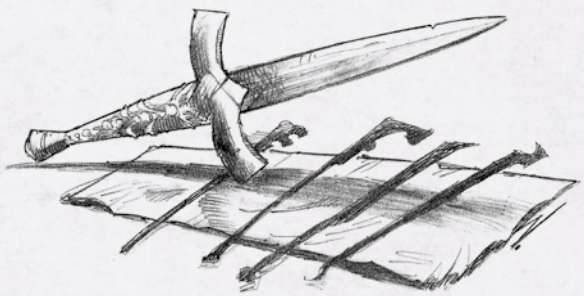
Virar a Casaca. No 7º nível, se estiver disfarçado, você pode gastar 1 PM para remover seu disfarce. Quando faz isso, você pode fazer um teste de esconder-se (*Tormenta20*, p. 119) usando Enganação no lugar de Furtividade, mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível.

Olhos nas Costas. No 8º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

Evasão Aprimorada. No 10º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

Provocação Ousada. A partir do 11º nível, em seu primeiro turno em cada cena, você pode gastar uma ação completa para provocar seus inimigos. Você pode deixar um cartão de visitas visível, declarar seu plano ou fazer outra ação que alerte seus inimigos de sua presença e de suas intenções. Até o fim da cena, seus inimigos recebem +2 em testes de Percepção, Sobrevivência e Vontade contra você. Entretanto, no início de seus turnos você recupera 2 PM. Esta habilidade só tem efeito se houver um risco associado a declarar suas ações (a critério do mestre) e recupera um máximo de PM por cena igual ao seu nível.

O Grande Golpe. No 20º nível, no início de cada aventura, você pode escolher uma quantidade de magias, arcanas ou divinas, igual à sua Inteligência (você pode escolher a mesma magia mais de uma vez). Para cada escolha feita, defina um tipo de cena entre ação, exploração e interpretação (*Tormenta20*, p. 252). Até o fim da aventura, para cada vez que uma magia foi escolhida, se estiver em uma cena do tipo definido para ela, você pode lançá-la sem gastar PM (limite de PM 20, atributo-chave Inteligência). Esta não é uma habilidade mágica e provém da sua capacidade de enganar outras pessoas (veja "Magias Simuladas", p. 44).



NOVAS ORIGENS

Esta seção traz origens que representam históricos relacionados a lugares, organizações ou eventos específicos de Arton. Você pode escolher uma delas (no lugar de sua origem comum) se sua história estiver de alguma forma ligada aos elementos dessa origem.

Diferentes das origens do livro básico, que representam conceitos amplos, origens especiais fornecem um benefício único, característico do local, evento ou organização a que se referem. Se o benefício incluir treinamento em uma perícia na qual você já é treinado, você pode ser treinado em outra perícia de classe. Efeitos de origens contam como habilidades para fins de acúmulo.

BACHAREL

Para que a justiça de Khalmyr seja cumprida, os inocentes devem ser protegidos e os culpados, punidos. Seja atuando em grandes tribunais do Reinado, seja resolvendo tumultos locais repentinos em que alguém pode acabar na forca, você foi treinado para argumentar, questionar, debater, objetar. É capaz de defender vítimas e acusar criminosos, utilizando como arma apenas argumentos, jurisprudências, filosofia e bom senso. Quando dizem que a pena é mais poderosa que a espada, estão falando sobre você.

Benefícios. Você é treinado em Conhecimento, Diplomacia e Nobreza. Além disso, uma vez por cena pode usar Diplomacia para mudar atitude como uma ação livre.

Itens. Tabardo com o símbolo de Khalmyr, uma coleção de livros a sua escolha.

Boticário

Você foi aprendiz de um especialista em ervas, poções e misturas alquímicas, alguém capaz de curar doenças, fabricar elixires e até criar venenos. Na loja de seu mestre, repleta de frascos misteriosos e ingredientes exóticos, você passava os dias triturando raízes, destilando essências e consultando grimórios antigos. Seus clientes variavam de camponeses com males comuns a magos em busca de componentes raros. Seu trabalho não era livre de perigos: ao manusear substâncias exóticas, uma dosagem errada podia ser fatal. Talvez você tenha cometido um erro terrível que levou a seu banimento? Seus atuais colegas aventureiros sabem disso?

Benefício. Você é treinado em Cura e Ofício (alquimista). Além disso, pode fabricar poções de duas fórmulas de 1º círculo a sua escolha, como se tivesse o poder Alquimista Iniciado (*Tormenta20*, p. 68).

Itens. Bálsamo restaurador, instrumentos de Ofício (alquimista), maleta de medicamentos.

Caçador de Ratos

Quando o porão da taverna está infestado de ratos, morcegos ou glops, isso pode ser trabalho para heróis iniciantes — ou para um bom caçador de ratos, como você costumava ser! Recorrendo a armadilhas, venenos ou mesmo bons golpes de clava, você sempre soube como livrar seus clientes dessas pestes. Até aquele dia, quando os ratos pareciam um pouco grandes demais, com dentes demais e olhos vermelhos demais. Você escapou sem muitos pedaços faltando. Então vieram aventureiros e deram um jeito. Eram bem durões! Você resolveu que seria durão também. Nunca mais nenhum rato crescido levaria a melhor, nem pensar!

Benefício. Você é treinado em Furtividade, Investigação e Sobrevivência, e recebe +2 em testes de perícias contra criaturas de duas categorias de tamanho menor que a sua (mínimo Minúsculas).

Itens. Clava, um gato (um parceiro perseguidor iniciante), T$ 50 (recompensa por sua última caçada).

Cão de Briga

Nem todas as lutas com plateia envolvem gladiadores glamorosos em coliseus imponentes. Existe no Reinado um vasto submundo de torneios clandestinos, com poucas ou nenhuma regra, muito mais sangrentos. São sediados em tavernas suspeitas, galpões escuros, câmaras de esgotos ou mesmo masmorras, onde capangas armados garantem acesso a um público seleto. Sem carisma suficiente para as grandes arenas, mas com brutalidade de sobra, você foi um desses lutadores. O que teria acontecido para levá-lo a abandonar essa vida, juntando-se a um grupo de aventureiros?

Benefício. Na primeira vez a cada cena em que você faz a ação agredir, pode fazer um ataque extra.

Itens. Manoplas ou uma arma marcial.

Carcereiro

Em Arton, cuidar de calabouços e prisões não é tarefa simples. Claro que havia ladrões e capangas comuns, mas muitas vezes você precisou vigiar prisioneiros mais estranhos e perigosos: assassinos, cultistas, bruxos, monstros, seres sobrenaturais. Como quando o ogro ficou faminto e simplesmente arrebentou as grades. Ou quando você encontrou a própria Rainha-Imperatriz Shivara na cela, descobrindo tarde demais ser um duplo. Ou quando aquele sszzaazita conjurou algum encanto que o forçou a entregar as chaves. Com os diabos, se você precisa mesmo viver em masmorras escuras e lidar com bandidos e monstros, que seja com um grupo de aventureiros!

Benefício. Você recebe +2 em testes contra efeitos mentais, Enganação, Furtividade e Intimidação.

Itens. Algemas, lampião, uma arma de até T$ 500 a sua escolha, que você pode ou não ter obtido de um detento.

Carpinteiro de Guilda

Você foi treinado em uma guilda especializada. Mais do que um mero faz-tudo em uma aldeia, você era um artesão versátil, responsável por construir e reparar desde simples mobílias até estruturas de madeira complexas, como pontes, navios e fortalezas. Seu dia começava com a escolha da melhor madeira, coletada nas redondezas ou proveniente das florestas mágicas de Tollon. Com serras, formões e martelos, você transformava troncos em criações duráveis e esteticamente belas. Entre fabricar um arco e flechas para um caçador e uma balestra para o navio de um bucaneiro, vez por outra você acabava envolvido com aventureiros. Até decidir se envolver ainda mais.

Benefício. Você é treinado em Ofício (artesão). Além disso, recebe redução de corte 2 e, em suas mãos, armas de corte ignoram 5 pontos de redução de dano.

Itens. Instrumentos de Ofício (carpinteiro), uma arma de corte a sua escolha.

Catador da Catástrofe

A queda da Flecha de Fogo. As Guerras Táuricas. A invasão de Lenórienn. Todos os eventos cataclísmicos da história de Arton deixam ruínas e vítimas inocentes. Você foi uma delas. Antes de começar a caçar tesouros em masmorras cheias de monstros, você vasculhou lugares bem menos perigosos (mas igualmente sujos) em busca de sustento: terrenos devastados ou empobrecidos por alguma hecatombe. Você precisou viver dos restos deixados por um desses eventos — mantimentos nas ruínas de armazéns, comida em cozinhas palacianas devastadas, vazamentos em laboratórios de alquimia... Muitas vezes vendeu produtos de suas coletas por preços camaradas, mas o melhor você guardou para si mesmo. Talvez até tenha achado alguma coisa útil para um futuro aventureiro!

Benefício. Você é treinado em Fortitude e Percepção. No início de cada aventura, pode fazer um teste de Percepção (CD 15 + metade do seu nível). Se passar, encontra um tesouro correspondente a seu próprio ND, escolhido pelo mestre ou rolado nas colunas Dinheiro e Itens da **Tabela 8-1: Tesouro por Nível de Desafio** (*Tormenta20*, p. 328).

Itens. Dois equipamentos de aventura de até T$ 150 cada a sua escolha.

Chef Hynne

Você cozinhava em algum castelo, taverna, navio ou quartel militar, preparando refeições para nobres, guerreiros, marujos e viajantes. Mas, mais do que apenas preparar comida, você mantinha viva a tradição gastronômica de Hongari, o antigo Reino dos Hynne, engolfado por Aslothia. Mesmo que você não seja um hynne, reconhece o valor (e o sabor!) dessa culinária única em Arton. Entre caldeirões fumegantes e facas afiadas, seus pratos não apenas alimentavam, mas também revitalizavam, às vezes incluindo poções ou encantamentos sutis. Sua habilidade não apenas garantia a satisfação de seus senhores, mas também influenciava alianças e eventos — uma refeição bem servida podia selar pactos ou preparar heróis para batalhas épicas. Heróis... sim, você também poderia ser um deles!

Benefício. Você é treinado em Ofício (cozinheiro). Quando prepara um prato especial, seu benefício

dura mais 1 dia (se for um benefício com um uso diário, ele pode ser usado novamente nesse dia).

Itens. Cutelo (mesmas estatísticas de uma foice), instrumentos de cozinheiro aprimorados.

Cirurgião-barbeiro

Atuando em algum vilarejo, porto ou navio, além de cortar cabelos e barbas, você realizava procedimentos médicos rudimentares, como extração de dentes, tratamento de feridas e amputações. Munido de facas afiadas, ervas curativas, bebida forte (a título de anestesia) e conhecimento prático transmitido por gerações, você tratava de camponeses adoentados, feridos em acidentes ou atacados por feras. Suas habilidades misturavam medicina, alquimia e intuição, sendo a última esperança dos aflitos quando não havia curas milagrosas por perto. Grandes coisas, esses tais clérigos! Tudo se resolve cortando fora a parte que dói!

Benefício. Você é treinado em Cura e Ofício (barbeiro). Além disso, pode gastar uma ação completa e 2 PM para remover uma das seguintes condições de uma criatura adjacente: abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo e surdo. Contudo, a criatura também perde 1d6 pontos de vida.

Itens. Dente falso (p. 227), instrumentos de barbeiro, maleta de medicamentos.

Citadino abastado

Você nasceu em uma família rica de comerciantes ou artesãos de uma grande cidade como Valkaria, Thartann ou Tiberus. Com acesso a boa educação, cresceu com preocupações diferentes de um aldeão ou trabalhador comum. Talvez tenha sido incentivado (ou forçado) por seus pais a honrar esses privilégios, treinando duro para ser alguém melhor — ou fez isso por iniciativa própria. Seja como for, esteve sempre apenas um degrau abaixo da nobreza, mas sendo lembrado o tempo todo de que não era um nobre verdadeiro. Agora você procura provar seu valor para sua família, para aqueles que o menosprezaram, para uma pessoa importante ou para si mesmo.

Benefício. Você é treinado em Nobreza e em um Ofício a sua escolha. Se estiver em uma cidade grande (a critério do mestre), pode gastar tibares para aprender algum conhecimento local útil. O custo é T$ 10 x seu nível. Se fizer isso, escolha um poder de combate, de destino ou de uma de suas classes cujos pré-requisitos você cumpra (o mestre determina se um poder está disponível na cidade). Até o fim da aventura, ou até usar esta habilidade novamente, você pode usar o poder escolhido por uma cena.

Itens. Uma arma, armadura, ferramenta ou vestuário no valor de até T$ 500.

Ofícios Variados

Algumas das origens descritas aqui fornecem treinamento em Ofícios variados, como coureiro ou barbeiro. Assim como os Ofícios básicos descritos em *Tormenta20*, essas perícias também podem ser usadas para fabricar e consertar itens dos tipos apropriados. Por exemplo, Ofício (coureiro) pode ser usado para fabricar quaisquer itens feitos primariamente de couro, como um gibão de peles, uma bandoleira de poções, uma mochila de aventureiro ou um item feito de um material especial à base de couro (como o couro de bulette, descrito em *Ameaças de Arton*, p. 399). Em todos os casos, o mestre tem a palavra final sobre quais itens fazem parte desses Ofícios.

Cocheiro

Você costumava conduzir e manter carroças, carruagens, diligências e outros veículos puxados por animais, transportando passageiros e mercadorias através dos ermos. Além de garantir que os cavalos (ou trobos, ou outras bestas) estivessem bem alimentados e cuidados, cabia-lhe saber navegar por trilhas perigosas e enfrentar desafios como bandidos ou predadores, enquanto protegia seus passageiros. Sua habilidade de manejar as rédeas e seu conhecimento das rotas tornavam-no um guia confiável, essencial para o transporte (quase sempre) seguro nos reinos. Então houve aquele dia, quando você levou um bando de esquisitos até a entrada de uma masmorra...

Benefícios. Você é treinado em Adestramento e Pilotagem e, quando está conduzindo um veículo, você e o veículo recebem +2 na Defesa e em testes de resistência.

Itens. Cavalo ou trobo, carroça.

Construtor

Nem tudo construído em Arton foi obra de algum inventor aventureiro, capaz de produzir engenhocas miraculosas que rivalizam com a própria magia. Para empreendimentos mais comuns, porém importantes — casas, castelos, estradas, pontes, muralhas... —, bastam construtores bem treinados e esforçados. Você

estava satisfeito labutando com as próprias mãos ou liderando outros trabalhadores, erguendo edificações, gerenciando obras, usando suas habilidades para tornar vidas melhores. Poderia fazer isso para sempre, feliz e produtivo. O que aconteceu? Um gigante derrubou sua muralha? Um dragão destruiu seu castelo? Como você acabou em um grupo de aventureiros?

Benefício. Você é treinado em Fortitude e Ofício (pedreiro). Além disso, sabe encontrar pontos fracos em construções e estruturas. Pode pagar 2 PM para que você ou um aliado em alcance curto ignore 5 pontos da redução de dano de uma criatura ou objeto em alcance curto por uma cena.

Itens. Instrumentos de pedreiro ou uma ferramenta pesada (mesmas estatísticas de uma maça ou lança, a sua escolha).

Contrabandista

Itens mágicos malditos. Relíquias roubadas. Armas de pólvora. Monstros para a Arena de Valkaria. Matéria vermelha. No passado, você foi alguém que fez "mercadorias" como essas chegarem a seus compradores. Atravessava o continente sob disfarce, enganando ou subornando as patrulhas para ignorarem sua carga proibida. Trabalho perigoso, mas lucrativo. Um dia, as coisas não saíram como deveriam. Você, ou alguém importante, pagou um preço terrível. Então você conheceu uma carreira ainda mais perigosa e ainda mais lucrativa, mas desta vez abençoada pelos deuses.

Benefícios. Você é treinado em Enganação e Ladinagem, e recebe +5 em testes de Ladinagem para ocultar itens em si mesmo ou em veículos. Além disso, sua capacidade de carga aumenta em 2 espaços.

Itens. Uma arma de fogo, ou 10 doses de venenos, com preço total de até T$ 500.

Coureiro

Você era um artesão especializado no tratamento e modelagem de peles e couros, criando armaduras, roupas, botas e acessórios essenciais para viajantes, caçadores e nobres. Após uma atenta seleção de peles, provenientes de animais comuns ou monstros, vinha o cuidadoso processo de curtição. Você trabalhava o material com precisão, usando facas, agulhas e moldes. Além de vestimentas, também fabricava itens de uso diário como algibeiras, bolsas, selas e cintos, que combinavam durabilidade e estilo. Aquele dia, quando aventureiros trouxeram couro de lagarto-trovão para confeccionar uma armadura, foi desafiador. E também interessante...

Benefício. Você é treinado em Fortitude e Ofício (coureiro). Além disso, pode gastar 10 minutos e T$ 10 para trabalhar em uma armadura de couro (incluindo couro batido, gibão de peles e brunea), aumentar a Defesa dela em +1 e reduzir sua penalidade de armadura em –2 por um dia.

Itens. Faca de corte (como uma adaga, mas com dano de corte), instrumentos de coureiro, T$ 100 em itens alquímicos.

Escriba

Seu antigo trabalho era copiar documentos para preservar textos religiosos, literários, científicos e legais — em Arton, escribas são essenciais para a disseminação de conhecimento e cultura, incentivados pela Igreja de Tanna-Toh. Trabalhando em um mosteiro, uma biblioteca ou na corte de um nobre, você transcrevia manuscritos com precisão e habilidade, além de embelezá-los com iluminuras e decorações. Você também tratava pergaminhos e papiros, corrigia erros e traduzia obras para diferentes línguas, mostrando atenção aos detalhes, paciência e profundo conhecimento de língua e caligrafia. Um dia, após ler muitas histórias de aventura, decidiu ser protagonista em vez de apenas um figurante.

Benefício. Você é treinado em Conhecimento e Ofício (escriba) e recebe o poder de bardo Lendas e Histórias (*Tormenta20*, p. 45). Se receber esse poder novamente, em seu lugar recebe um bônus de +5 ao rolar novamente um teste usando seu efeito.

Itens. Instrumentos de escriba, organizador de pergaminhos, uma coleção de livros a sua escolha.

Espião

No passado, sua lealdade pertencia secretamente a algum governo, exército, igreja, culto, guilda ou patrono poderoso, talvez até mesmo um vilão. Você fingia ser aliado daqueles que espionava, enviando relatórios regulares sobre suas atividades e segredos. Fazia isso por acreditar ser a coisa certa, ou por dinheiro, ou forçado por seu patrono — através de controle mental, chantagem ou um refém. Um dia foi desmascarado, ou traído por seu patrono, ou apenas desistiu. Não voltaria a confiar em ninguém por muito tempo, até acabar viajando com aventureiros. São seus primeiros amigos leais. Mas eles sabem sobre seu passado?

Benefícios. Você é treinado em Enganação e Ladinagem. Além disso, escolha uma de suas perícias (exceto Luta ou Pontaria). Você pode usar Carisma como atributo-chave dessa perícia (em vez do atributo original).

Itens. Estojo de disfarces, gazua, luneta, três doses de cosmético.

FERREIRO MILITAR

Você participou de uma das guerras na história recente de Arton, mas não como combatente. Você forjava armas e armaduras para soldados e oficiais. Sua rotina começava antes de o sol nascer, acendendo a forja e moldando o metal incandescente com golpes precisos de seu martelo. Às vezes você lidava com materiais raros, como adamante, mitral ou aço-rubi. Entre faíscas e o som do metal sendo trabalhado, você não produzia apenas instrumentos de combate, mas também itens cotidianos como ferraduras e pregos, que também salvam vidas e podem decidir batalhas. Muitas vezes também foi visitado por heróis, que pediam informações sobre armas lendárias ou reparos em seus equipamentos. Até que, um dia, decidiu acompanhá-los.

Benefícios. Você é treinado em Ofício (armeiro). Além disso, recebe +2 em rolagens de dano com martelos e marretas de qualquer tipo.

Itens. Instrumentos de armeiro, martelo leve (p. 221).

FREIRA

Mesmo sem os milagres dos clérigos e frades, você se dedicava ao serviço espiritual, à caridade e à proteção dos vulneráveis. Vivendo em um convento isolado ou abadia fortificada, mantinha uma rotina de orações, cultivo de ervas medicinais, preparo de remédios e cuidado de enfermos. Muitas vezes também atuava como conselheira para heróis em busca de redenção ou orientação. E, em tempos de crise, chegava a defender o convento contra ameaças, até recorrendo a relíquias sagradas e antigos rituais para proteger os inocentes. Considerando sua vocação, bastou um pequeno passo para você se reunir a aventureiros e se tornar uma campeã do bem.

Benefício. Você é treinada em Cura. Quando faz um teste para ajudar, você pode gastar 1 PM para aumentar o bônus da ajuda em +1d4 e, quando usa um efeito de cura, pode gastar 1 PM para aumentar esse efeito em +1 dado do mesmo tipo.

Itens. Maleta de medicamentos, manto eclesiástico, símbolo sagrado.

GORADISTA

Você tinha talento para preparar e decorar bolos e doces. Foi treinado por grandes mestres confeiteiros de Tragematum (a província do Império de Tauron antes conhecida como Hershire) ou talvez tenha vindo de lá! Você pode ter tido uma bela confeitaria em Valkaria ou Vectora, ou atuado em alguma cozinha palaciana, preparando as mais belas sobremesas para jantares da nobreza. Tudo com base no mais saboroso e insubstituível ingrediente: gorad. Você era feliz, sempre buscando a excelência em cada gulodice, alegrando-se com a satisfação de seus convidados? Ou vivia frustrado, acreditando ser destinado a algo maior, mais importante? Talvez por isso, quando aqueles heróis foram recompensados com um banquete e ficaram maravilhados com suas guloseimas, você tenha ficado tentado a lhes servir mais vezes…

Benefício. Você é treinado em Ofício (cozinheiro) e, quando prepara um prato especial, pode gastar T$ 10 a mais para adicionar cobertura de gorad a ele. Além de seus benefícios normais, um prato especial com cobertura de gorad fornece 2 PM temporários por patamar do comensal.

Itens. Instrumentos de cozinheiro, T$ 36 em ingredientes para produzir gorad quente.

INSCIENTE

Você nasceu em Wynlla, mas sem nenhuma capacidade de conjurar — um grande problema para aqueles que vivem no Reino da Magia. Considerado cidadão de segunda categoria por alguns (e menos que isso por muitos outros), você costumava viver na parte baixa da capital Sophand ou em guetos similares de outras cidades, ou ainda arriscando a sorte nos ermos infestados de elementais. De qualquer modo, você teve que aprender a viver sem qualquer auxílio mágico. Mas e depois? Seria um insciente para sempre, brandindo aço ou criando inventos? Ou superou essa limitação e agora sabe conjurar?

Benefício. Você é treinado em Sobrevivência e recebe resistência a magia +5.

Itens. Uma arma simples ou ferramenta a sua escolha de até T$ 100.

INTERROGADOR

Na verdade, você foi algo bem pior — e fez coisas bem piores — que um simples "interrogador". Coisas cruéis que tiram seu sono à noite, coisas que você gostaria de deixar no passado, mas que sempre voltam para assombrá-lo. Você serviu a um dos poderes malignos de Arton, como os finntroll, os sszzaazitas ou mesmo a Tormenta. Ser um aventureiro heroico, proteger os reinos, salvar o mundo... talvez isso ajude a compensar todos aqueles atos terríveis perante os deuses. Você ora a esses mesmos deuses para nunca reencontrar alguém que tenha "interrogado", ainda que muitos não estejam mais neste mundo. Mas, pensando bem, existem os osteon...

Benefícios. Você é treinado em Intimidação e Investigação, e recebe +1 na margem de ameaça contra criaturas feridas (PV abaixo do total), pois aprendeu a bater onde mais dói.

Itens. Um ou mais itens somando T$ 100 que pertenciam a antigas vítim... ahem, interrogados.

Ladrão de Túmulos

Não a mais digna das profissões, mas se tornaria especialmente popular no pós-guerra. Você percorreu antigos campos de batalha e outros lugares de grande morticínio, coletando pertences daqueles que não precisavam mais. Ou ainda, você ousou literalmente saquear sepulturas consagradas aos deuses — ou seja, não apenas perturbou os mortos, mas também certos espíritos muito mais poderosos! Ainda bem que escolheu se tornar aventureiro, com certeza uma vida bem menos arriscada. Chega a ser surpresa você nunca ter sido assombrado ou amaldiçoado. Ainda.

Benefício. Você é treinado em Ladinagem e Sobrevivência, e recebe +2 na Defesa e em testes de perícia contra mortos-vivos. Além disso, recebe redução de trevas 5 (ou, se for um morto-vivo, recupera +1 PV por dado de dano de trevas).

Itens. Pá (mesmas estatísticas de uma lança), pé de cabra.

Menestrel

Nem todo aquele disposto a cantar e dedilhar instrumentos está também disposto a viajar aos confins de Arton, rastejar em masmorras perigosas e receber baforadas de dragões. Muitos ficam mais que satisfeitos ao alegrar trabalhadores cansados em tavernas, animar festividades coloridas ou entreter nobres entediados, sem riscos maiores do que uma ocasional fruta ou caneca arremessada. Isso é, assim você acreditava. Antes de conhecer aquele grupo de aventureiros, empolgar-se com suas histórias, encantar-se com a arcanista élfica de cabelos dourados como — ahem, enfim, você encontrou motivação para acompanhá-los. Como bardo? Talvez, talvez não. Brandir aquele machado não parece tão difícil...

Benefício. Você é treinado em Atuação e recebe um poder de Música de bardo, escolhido entre Balada Fascinante, Canção Assustadora e Melodia Curativa.

Itens. Um instrumento musical de até T$ 35 a sua escolha.

Mensageiro

Sempre que meios mágicos não estavam disponíveis, você assumia a tarefa de transportar informações vitais entre reinos, cidades e vilarejos, muitas vezes arriscando a vida em territórios perigosos. Levando cartas, pergaminhos, mensagens verbais, você percorria longas distâncias em embarcações, a cavalo ou a pé. Precisava ser rápido, discreto e corajoso, enfrentando criaturas hostis, bandidos e terrenos traiçoeiros — garantindo que ordens de guerra, tratados de paz e pedidos de socorro chegassem ao destino, preservando alianças e evitando desastres. Pensando bem, isso não é muito diferente de ser um aventureiro...

Benefício. Você recebe +3m em seu deslocamento e +2 em testes de resistência.

Itens. Cavalo com sela, mochila de aventureiro, traje de viajante.

Náufrago

Você foi passageiro, tripulante ou capitão a bordo de uma embarcação — até que, durante uma longa viagem, ela naufragou. Teria sido uma tempestade, abordagem de piratas, ataque de elfos-do-mar, ou mesmo um kaiju? Você sobreviveu, mas acabou isolado em alguma terra remota. Praticamente sem recursos exceto por alguns detritos do naufrágio, precisou achar maneiras de obter sustento e abrigo, além de evitar predadores e bandos selvagens. Não foram tempos fáceis, mas você viveu o bastante para ser encontrado e resgatado. Graças aos deuses, aqueles aventureiros apareceram! Quem sabe, usando as habilidades que aprendeu, você também poderia ser um...?

Benefício. Você recebe +5 PV e +2 PM. Além disso, uma vez por cena pode gastar 2 PM para receber um dos seguintes benefícios até o fim da cena: treinamento em uma perícia; proficiência com uma arma, armadura ou escudo; usar uma ferramenta no lugar de outra.

Itens. Arco curto, 20 flechas, uma bola (ou outro objeto simples) com uma cara pintada e nome de gente.

Padeiro

Você começava sua jornada ainda antes do amanhecer, acendendo o forno de pedra com madeira encantada para assar pães, bolos e tortas que alimentavam a comunidade. Amassava farinhas com trigo dourado de campos abençoados por Azgher ou frutas colhidas sob as estrelas de Tenebra. Em sua padaria, moradores e aventureiros se reuniam para comprar suas delícias e compartilhar notícias. Você também preparava iguarias especiais para festivais, ou até encomendas secretas, como pães encantados para fortalecer guerreiros, ou aquela torta destinada a envenenar um inimigo... Ah sim, foi por isso que acabou fugindo e virando aventureiro!

Benefício. Você é treinado em Ofício (cozinheiro). Além disso, sua profissão fortificou seus braços! Você recebe +1 em rolagens de dano com armas de impacto e pode substituir testes de Atletismo por testes de Ofício (cozinheiro).

Itens. Instrumentos de Ofício (cozinheiro), rolo de massa (mesmas estatísticas de uma clava).

Pedinte

Você sobrevivia às margens da sociedade, perambulando por ruas movimentadas em cidades como Valkaria, Crovandir ou Zakharin. Muitas vezes ignorado ou desprezado, dependia da caridade de transeuntes e sobras de festividades locais para obter comida e abrigo. Sua rotina era marcada pela incerteza, enfrentando mau tempo, fome e, às vezes, criaturas que espreitavam nas ruas sombrias. Mas você era astuto, ouvia segredos murmurados nas tavernas e becos, testemunhava eventos cruciais despercebido pelos outros. Um dia, acabou obtendo alguma informação valiosa que mudou sua vida, levando a sua transformação em aventureiro.

Benefício. Você é muito discreto, recebendo +2 em Enganação e Furtividade. Além disso, aprendeu a aproveitar o máximo de cada recurso e a partilhar do pouco que tinha com seus companheiros em dificuldades. Quando você usa um alimento, preparado alquímico ou poção, pode rolar seu efeito duas vezes e usar o melhor resultado (se o efeito for aleatório), ou pode dividir o item com um aliado adjacente (ele também gasta a ação para consumi-lo e recebe o benefício normal, mas você gasta apenas um item).

Itens. Andrajos, esmolas que guardou (1 bálsamo restaurador e 1 essência de mana).

Pescador

Ofício muito comum nas áreas costeiras de Arton, bem como nas muitas regiões cortadas pelo Rio dos Deuses e outros grandes cursos d'água. Utilizando redes, linhas e anzóis de materiais naturais, você pescava para consumo próprio, para sua família ou para comércio. Enfrentava longas horas em condições adversas nas margens ou embarcado. Dizem que pescadores têm muita paciência, mas a sua talvez tenha se esgotado quando aqueles elfos-do-mar roubaram sua pesca, ou quando os homens-piranhas afundaram seu barco, ou quando os lursh-lyin destruíram sua aldeia. Chega, para tudo há limite!

Benefício. Você é treinado em Ofício (pescador) e Sobrevivência. Além disso, você sabe aguardar o instante exato de puxar o anzol. Recebe +2 em Iniciativa e, sempre que prepara uma ação (*Tormenta20*, p. 234), recebe +2 em testes para executá-la.

Itens. Bolsa cheia de minhocas, instrumentos de pescador.

Servo

Você foi um servo em algum castelo ou palácio nas áreas mais tradicionais de Arton, atendendo às necessidades de nobres, magos e cavaleiros. Suas funções variavam desde a limpeza e manutenção dos aposentos até a preparação de refeições e o cuidado com animais. Mas houve vezes em que você foi incumbido de missões mais perigosas, como acompanhar seu senhor em viagens ou buscar ingredientes raros em florestas. Também era frequentemente o primeiro a perceber intrigas, segredos e perigos iminentes, assim protegendo seus mestres. Então esses tais aventureiros pensam que são muito fortes? Hora de mostrar a eles!

Benefício. Você é treinado em Diplomacia e Ofício (serviçal). Além disso, recebe +2 em testes de Diplomacia e Enganação contra alvos que tenham status ou posição superior à sua (ou que acreditam ter), e pode substituir testes de Nobreza por testes de Ofício (serviçal).

Itens. Balde e vassoura (mesmas estatísticas de um bordão), tabardo de seu patrono.

Suporte de Tropas

Exércitos em marcha não são formados apenas por combatentes. Muitas vezes são seguidos por grupos de mercadores, cozinheiros, costureiros, curandeiros, até coveiros que lidam com (ou saqueiam) os cadáveres. Estes seguidores são apreciados pelos soldados, por seu apoio às tropas no campo de batalha — mas podem ser desprezados pelos oficiais, considerados parasitas oportunistas. Em menor escala, também existem aqueles que acompanham aventureiros à distância, esperando colher seus espólios ou ajudar quando houver oportunidade. Você foi alguém assim, até se cansar de seguir e resolver se juntar ao grupo.

Benefícios. Sempre que você faz um teste para ajudar, o bônus que fornece aumenta em +2. Além disso, quando flanqueia um inimigo, o bônus que você e seus aliados recebem em testes de ataque aumenta para +4.

Itens. Equipamento de viagem, instrumentos de ofício, maleta de medicamentos.

NOVOS PODERES DE CLASSE

ARCANISTA

AGRILHOAR OS CAÍDOS

Quando uma de suas magias de necromancia reduz os PV de um inimigo vivo a 0 ou menos, você pode aprisionar uma parte de seu espírito, que então fica flutuando ao seu redor. Para cada espírito, você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência. Quando lança uma magia de dano, você pode libertar um espírito para causar +2d6 pontos de dano de trevas. Você pode acumular um máximo de espíritos simultâneos igual ao seu atributo-chave e eles permanecem ao seu redor até serem libertados ou até o fim do dia. *Pré-requisito:* 3° nível de arcanista.

ALQUIMIA ARCANA

A CD para resistir aos preparados alquímicos e poções que você usa aumenta em +1 para cada círculo de magia a que você tiver acesso. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

APOTEOSE CELESTIAL

Sua conexão com o divino se torna ainda mais profunda, às custas de uma fração de sua mortalidade. Você recebe +1 em Sabedoria e aprende uma magia divina de cada círculo a que tenha acesso. Entretanto, sua Constituição diminui em –1. *Pré-requisitos:* Herança Superior (linhagem celestial), 17° nível de arcanista.

APOTEOSE DRACÔNICA

A influência de sua magia dracônica se torna cada vez mais evidente, tornando-o mais e mais próximo dos dragões. As magias do seu elemento escolhido causam +1 ponto de dano por dado e, contra criaturas imunes a esse elemento, ainda causam metade do dano. Contudo, você não pode mais lançar magias do tipo oposto ao seu elemento escolhido (fogo para frio e ácido para eletricidade). *Pré-requisitos:* Herança Superior (linhagem dracônica), 17° nível de arcanista.

APOTEOSE FEÉRICA

Sua natureza feérica se acentua, mas isso o afasta do mundo dos mortais. Sempre que um ou mais inimigos falharem em um teste de Vontade contra uma de suas magias, você recebe 1 PM temporário cumulativo que dura até o fim da cena. Se a magia é de encantamento ou ilusão, em vez disso você recebe 2 PM temporários. Em ambos os casos, o ganho é limitado pelo total de PM gasto na magia. Contudo, você não pode mais lançar magias de convocação e necromancia. *Pré-requisitos:* Herança Superior (linhagem feérica), 17° nível de arcanista.

APOTEOSE RUBRA

Você acolheu a corrupção rubra em seu ser — uma escolha que pode ser percebida por todos ao redor. Escolha uma magia que cause dano de cada círculo a que tem acesso. O tipo de dano dessas magias muda para psíquico. Além disso, quando lança uma magia de dano psíquico, você soma seu total de poderes da Tormenta na rolagem de dano. Este poder conta como um poder da Tormenta (exceto para perda de Carisma). *Pré-requisitos:* Herança Superior (linhagem rubra), 17° nível de arcanista.

ARCANISTA DE LINHA DE FRENTE

Quando você lança uma magia, criaturas adjacentes sofrem –2 em seus testes de resistência contra ela e, se ela causar dano, causa um dado extra do mesmo tipo.

ASAS DE SAPO

Você pode empunhar dois catalisadores diferentes em uma mão ao mesmo tempo e, quando lança uma magia, pode gastar ambos para aplicar seus efeitos. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

CONTINGÊNCIA ARCANA

Quando lança *Runa de Proteção* com o aprimoramento que muda o alvo para "você", você pode substituir o componente material da magia por uma penalidade em PM igual ao círculo da magia inscrita na runa. *Pré-requisito: Runa de Proteção*.

CONTRAMÁGICA SUPERIOR

Quando anula uma magia com uma contramágica, você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao círculo da magia anulada (limitada pelos PM que gastou para anular). *Pré-requisitos:* Contramágica Aprimorada, 9° nível de arcanista.

Especialista em Invocações

Você soma seu atributo-chave na Defesa de suas criaturas conjuradas por habilidades mágicas (incluindo capangas) e a ação necessária para comandá-las diminui em um passo (de padrão para movimento e de movimento para livre). Contudo, cada comando só pode ser executado uma vez por rodada.

Familiar Aprimorado

Seu familiar pode falar e passa a fornecer um segundo benefício, escolhido entre os tipos comuns de familiares (*Tormenta20*, p. 38). *Pré-requisitos:* Familiar, 5º nível de arcanista.

Ingrediente Especial

Quando usa uma poção, você pode usar um catalisador e aplicar seus efeitos a ela. *Pré-requisitos:* Caldeirão do Bruxo, 5º nível de arcanista.

Magia Performática

Quando lança uma magia diante de uma ou mais criaturas inteligentes (Int –3 ou mais), você pode fazer um teste de Atuação (CD 20 + custo em PM da magia) para lançá-la de forma impressionante. Se você passar, a CD da magia aumenta em +1. Esse bônus aumenta em +1 para cada 10 pontos pelos quais o teste passar da CD. Se falhar, a magia não funciona. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Atuação.

Memória Súbita

Escolha uma de suas magias que não esteja memorizada. Você pode gastar uma ação de movimento para memorizar essa magia até o fim da cena. Se fizer isso, uma de suas outras magias memorizadas, a sua escolha, deixa de estar memorizada. *Pré-requisito:* Mago.

O Próprio Sangue

Se você aprender novamente como feiticeiro uma magia que já possa lançar por uma habilidade qualquer (como uma habilidade de raça ou um poder concedido), a CD para resistir a ela aumenta em +2. *Pré-requisito:* Feiticeiro.

Raio Dividido

Você pode usar Raio Arcano como uma ação completa, em vez de padrão. Se fizer isso, ele afeta um número de alvos igual ao seu atributo-chave. *Pré-requisitos:* Raio Arcano, 5º nível de arcanista.

Sifão de Mana

Quando você lança uma magia e pelo menos um inimigo falha no teste de resistência contra ela, você recupera uma quantidade de pontos de mana igual ao círculo da magia (limitada pelo total de PM gastos nela). *Pré-requisito:* 17º nível de arcanista.

Trama Célere

Uma vez por rodada, quando usa uma ação padrão para lançar uma magia, você pode gastar 2 PM para fazer uma conjuração dupla. Isso permite que você lance uma segunda magia de 1º círculo como ação livre, pagando seu custo em PM como normal. *Pré-requisito:* 9º nível de arcanista.

Transliteração Impossível

Quando usa um pergaminho de uma magia que conheça, você recebe +2 PM para gastar em aprimoramentos e a magia não pode ser anulada por contramágica. *Pré-requisito:* Escriba Arcano.

Bárbaro

Alma Inabalável

Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para substituir a perícia normal por Intimidação. Se você passar no teste e a fonte do efeito for uma criatura, ela fica abalada por 1d4 rodadas (Vontade CD igual ao resultado do teste de Intimidação evita). *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.

Ampliar Brado

O alcance de seus brados aumenta para médio e a CD para resistir a eles aumenta em +2.

Arremesso Violento

Enquanto você está em fúria, o dano e o alcance de suas armas de arremesso aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo) e a penalidade em ataques que você sofre por arremessar armas sem alcance diminui para –2. *Pré-requisito:* Fúria da Savana.

Beberrão Selvagem

Você pode gastar uma ação de movimento para ingerir um preparado alquímico que cause dano e tenha uma criatura como alvo. Se fizer isso, armazena o equivalente a 3 cargas do preparado em sua boca. Até o fim da cena, sempre que acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar uma carga para que o ataque cause dano adicional igual ao do preparado. *Pré-requisito:* Con 3.

Brado: Assombroso

Você pode gastar uma quantidade de PM limitada pela sua Constituição. Para cada PM que gastar, você causa 1d6 pontos de dano psíquico em todos os inimigos no alcance do brado (Von CD Con reduz à metade). *Medo*. *Pré-requisito:* Brado Assustador.

Brado: Retardante

Você dá um berro que faz seus inimigos hesitarem. Criaturas a sua escolha no alcance do brado ficam lentas por 1 rodada. *Medo*.

Brado: Sísmico

Você emite um brado que faz o chão tremer. Criaturas no alcance do brado ficam vulneráveis por 1d4 rodadas e caídas (Fort CD For reduz para vulneráveis por 1 rodada). Criaturas que já estavam vulneráveis, inclusive por este efeito, ficam desprevenidas pelo mesmo tempo. *Pré-requisito:* outro poder de brado.

Brado Vitorioso

Quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 ou menos PV enquanto está em fúria, você pode usar um dos seus poderes de brado como ação livre. *Pré-requisitos:* Brado Assustador, Sangue dos Inimigos.

Enigma do Aço

Após tantas lutas e matanças, você descobriu que a verdadeira força não reside na arma, mas na mão de quem a empunha. Se estiver empunhando uma arma mundana, você recebe +5 em testes de ataque e causa dois dados extras de dano do mesmo tipo. *Pré-requisito:* 17º nível de bárbaro.

Espiritualista

Você recebe +1 PM a cada nível ímpar. Além disso, aprende e pode lançar uma magia adicional definida pelo seu animal totêmico (atributo-chave Sabedoria) e pode lançá-la e sustentá-la mesmo em fúria. As magias são: Coruja (*Augúrio*), Corvo (*Voz Divina*), Falcão (*Mapear*), Grifo (*Físico Divino*), Lobo (*Localização*), Raposa (*Camuflagem Ilusória*), Tartaruga (*Vestimenta da Fé*), Urso (*Soco de Arsenal*). *Pré-requisitos:* Sab 2, Totem Espiritual, 6º nível de bárbaro.

Fúria Bestial

Enquanto você está em fúria, o dano das suas armas naturais aumenta em dois passos e o multiplicador de crítico delas aumenta em +1.

Fúria Elemental

Escolha um elemento entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Enquanto está em fúria e faz um ataque em que aplique seus benefícios, você causa +1d12 pontos de dano do tipo escolhido. *Pré-requisitos:* Totem Espiritual, 11º nível de bárbaro.

Impiedoso

Você recebe +2 em testes de ataque, rolagens de dano e na CD de suas habilidades contra criaturas vulneráveis.

Invocar os Ancestrais

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 ancestrais capangas em espaços desocupados em alcance curto. Eles têm Defesa igual à sua, 1 PV, são incorpóreos e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazê-los se mover (deslocamento 9m). Cada ancestral fornece um bônus cumulativo de +2 em rolagens de dano a um personagem adjacente e, uma vez por rodada, quando faz a ação agredir, você pode gastar um ancestral pra fazer um ataque adicional. *Pré-requisitos:* Totem Espiritual, 11º nível de bárbaro.

Manifestar Totem

Escolha um tipo de parceiro entre assassino, atirador, combatente, fortão, guardião, perseguidor ou montaria. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode gastar 3 PM e uma ação de movimento para invocar uma manifestação espiritual de seu animal totêmico até o fim da cena. Ele é um parceiro veterano do tipo escolhido. *Pré-requisitos:* Totem Espiritual, 7º nível de bárbaro.

Recuperação Gutural

Quando usa um brado enquanto está em fúria, você recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade do seu nível + sua Força. *Pré-requisitos:* Alma de Bronze, um poder de brado.

Regeneração Sobrenatural

Enquanto está em fúria e com menos da metade de seus PV máximos, você tem Cura Acelerada 5. *Pré-requisitos:* Con 5, Vigor Primal, 5º nível de bárbaro.

Revide

Uma vez por rodada, quando sofre dano de um ataque corpo a corpo enquanto está em fúria, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra a criatura que o atacou, desde que ela esteja em seu alcance. *Pré-requisitos:* Frenesi, 11º nível de bárbaro.

Poderes de Brado

Poderes de brado compartilham as seguintes regras.

- Emitir um brado gasta uma ação de movimento e 1 PM, a menos que a descrição diga o contrário.
- Brados têm alcance curto.

A critério do mestre, habilidades raciais baseadas em gritos, como o Rugido Imponente do moreau do leão (*Ameaças de Arton*, p. 305), podem ser consideradas poderes de brado para um bárbaro.

Rigidez Selvagem

Enquanto está em fúria, você soma o bônus da fúria na Defesa, em Fortitude e em RD.

Sede Sanguinária

Enquanto está em fúria, quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV ou menos, você recupera 10 PV e 2 PM. *Pré-requisitos:* Sangue dos Inimigos, 5º nível de bárbaro.

Bardo

Acorde Místico

Se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de uma criatura em alcance curto. Se você vencer, a criatura sofre 1d6 pontos de dano de essência e fica vulnerável por 1 rodada. Esse dano aumenta em +1d6 para cada círculo de magia acima do 1º que você puder lançar. Quando faz um ataque como parte da execução de uma magia (como pelo aprimoramento de *Toque Chocante*), você pode usar este poder no lugar do ataque.

Acorde Poderoso

Os dados de dano do seu Acorde Místico aumentam para d10, o alcance dele aumenta para médio e, se você vencer o teste oposto, a vítima fica desprevenida, em vez de vulnerável. *Pré-requisito:* Acorde Místico.

Adereço Musical

Você pode gastar 10 minutos para acoplar (ou desacoplar) um item esotérico a um instrumento musical. Isso permite empunhar o esotérico com a mesma mão que empunha o instrumento e usar seu efeito em Acorde Místico, como se esse poder fosse uma magia. Cada instrumento musical só pode ter um esotérico acoplado.

Apresentação Impactante

Quando usa Inspiração, você impacta também os inimigos dentro do alcance. Na próxima vez que um inimigo fizer um teste de ataque ou de resistência nessa cena, ele rola dois dados e usa o pior resultado (apenas uma vez por cena).

Balada do Atirador

Você pode usar Esgrima Mágica, e qualquer poder de bardo que o tenha como pré-requisito, com armas de ataque à distância leves ou de uma mão. Quando faz isso, você pode substituir testes de Pontaria por Atuação. *Pré-requisito:* Esgrima Mágica.

Celebridade Artoniana

No início de cada cena, você pode gastar 3 PM para fazer um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) que possa ver. Se você vencer, a criatura se revela sua fã. Você recebe +5 em todos os testes de perícia contra ela e ela sofre –5 em todos os testes dela contra você até o fim da aventura. Quem vai querer agredir seu ídolo? *Pré-requisitos:* Estrelato, 17º nível de bardo.

Dança Acrobática

Você pode substituir testes de Acrobacia por Atuação. Quando você faz isso para passar por um inimigo, ele só pode usar Acrobacia ou Iniciativa no teste oposto.

Espada Encantada

Quando você causa dano com seu Golpe Elemental, o alvo sofre uma condição conforme o tipo de dano escolhido. *Ácido:* vulnerável por 1 rodada. *Eletricidade:* ofuscado por 1 rodada. *Fogo:* em chamas. Frio: lento por 1 rodada. *Pré-requisito:* Golpe Elemental.

História de Acampamento

Você pode gastar 1 hora para entreter um número de pessoas igual ao seu nível com histórias e canções. A recuperação de PM por descanso dessas pessoas aumenta em +1 por nível nesse dia.

Inspiração Espirituosa

Na primeira vez que você usa Inspiração em cada combate, você e seus aliados recebem uma quantidade de PM temporários igual ao bônus fornecido por essa habilidade. *Pré-requisito:* 11º nível de bardo.

Inspiração Resoluta

Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido na Defesa (além de testes de perícia).

Inspiração Revigorante

Quando você usa Inspiração, você e seus aliados recebem uma quantidade de PV temporários igual a 5 vezes o bônus fornecido.

Magia Performática

Quando lança uma magia diante de uma ou mais criaturas inteligentes (Int –3 ou mais), você pode fazer um teste de Atuação (CD 20 + custo em PM da magia) para lançá-la de forma impressionante. Se você passar, a CD da magia aumenta em +1. Esse bônus aumenta em +1 para cada 10 pontos pelos quais o teste passar da CD. Se falhar, a magia não funciona. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Atuação.

Mago Vermelho

Se estiver empunhando uma arma leve ou *ágil*, você soma o círculo máximo de magias que pode lançar nos testes de ataque e nas rolagens de dano com ela. Além disso, a mão da arma é considerada livre para lançar magias. *Pré-requisito:* treinado em Misticismo.

Música: Marcha Vitoriosa

Faça um teste de Atuação. Para cada 10 pontos no resultado desse teste, seus aliados dentro do alcance recebem +1 em rolagens de dano por 1 rodada. *Pré-requisitos:* Inspiração Marcial, 5º nível de bardo.

Música: Réquiem Sombrio

Um cadáver de uma criatura Média ou menor dentro do alcance se ergue como um morto-vivo sob seu comando. Ele é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha aprovado pelo mestre que não conta em seu limite de parceiros. Você pode animar um máximo de cadáveres simultâneos igual ao seu Carisma. Os cadáveres se decompõem no fim da cena. *Pré-requisito:* necromancia como uma de suas escolas de magia.

Música: Sonata da Distração

Faça um teste de Atuação oposto pela Vontade de cada criatura a sua escolha dentro do alcance (você faz um único teste). Alvos que falharem ficam desprevenidos por 1 rodada. Alvos que passarem ficam imunes a este efeito por 1 dia. *Mental*.

Portas da Fama

Você recebe +10 em testes de Diplomacia, Enganação e Furtividade para entrar em lugares proibidos — as pessoas simplesmente presumem que você tem acesso a tudo! *Pré-requisito:* Estrelato.

Ressoar

Quando lança uma magia que tenha apenas você como alvo, você pode gastar 2 PM e fazer um teste de

Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se você passar, um aliado em alcance curto que esteja sob efeito de sua Inspiração é afetado pelo efeito básico da magia como se você a tivesse lançado nele. *Pré-requisito:* 17º nível de bardo.

Triunfo do Amor

Se você "conquistar" romanticamente um NPC, seus PM aumentam em +1 por nível até o fim da aventura. O mestre define exatamente o que você precisa fazer, de acordo com o NPC. Por padrão, isso envolve aumentar a atitude dele em relação a você para prestativo e então passar em um teste de Atuação, Diplomacia ou Enganação oposto pela Vontade do NPC +10. Você pode receber esse benefício até duas vezes por aventura (ou seja, pode conquistar até duas pessoas por aventura para ganhar +2 PM por nível).

Bucaneiro

Ardil Afiado

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

Bloqueio Desconcertante

Quando uma criatura erra um ataque corpo a corpo contra você, ou quando você bloqueia um ataque com Aparar, você pode gastar 1 PM. Se você fizer isso, a criatura fica desprevenida contra seu próximo ataque feito até o fim do seu próximo turno. *Pré-requisito:* Esgrimista.

Bom de Trago

Uma vez por rodada, você pode ingerir uma bebida, preparado ou poção que esteja empunhando como uma ação livre.

Charme Cafajeste

Você aprende e pode lançar *Enfeitiçar* (atributo-chave Carisma). A CD para resistir a esta habilidade aumenta em +2 para criaturas inamistosas e em +5 para criaturas hostis. Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua habilidade de cativar seus adversários (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Pré-requisitos:* treinado em Enganação, 3º nível de bucaneiro.

Cobrir de Pólvora

Você pode gastar uma ação de movimento, 1 PM e uma bala de arma de fogo para cobrir uma criatura em alcance curto com uma pequena quantidade de pólvora. O alvo fica cego por 1 rodada (Ref CD Car evita) e, até o fim da cena, o próximo ataque contra ele causa +1d6 pontos de dano de fogo e deixa-o em chamas.

Cortejo de Espadas

Quando você faz um teste de Acrobacia para passar por um inimigo, o espaço ocupado por esse inimigo não conta como terreno difícil e ele só pode usar Iniciativa para o teste oposto. Se você vencer esse teste, recebe +2 na Defesa e em Reflexos contra esse inimigo por 1 rodada. *Pré-requisito:* treinado em Acrobacia.

Dançar nas Cordas

Se você usar Ataque Acrobático tendo vencido um teste oposto para passar pelo espaço de um inimigo, os bônus fornecidos por esse poder aumentam para +5 e se aplicam a todos os seus ataques contra esse inimigo nessa rodada. *Pré-requisito:* Ataque Acrobático.

Entrada Triunfal

Se um combate começar e você for o primeiro na iniciativa, recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade de seus PV máximos.

Esgrima Sambur

Se estiver empunhando duas armas corpo a corpo leves ou *ágeis* e fizer a ação agredir, você pode gastar 1 PM para fazer dois ataques, um com cada arma (se tiver Ambidestria ou Estilo de Duas Armas, em vez disso não sofre penalidade para usá-los). Além disso, se tiver o poder Aparar, pode usá-lo uma segunda vez na rodada. *Pré-requisito:* Esgrimista.

Estampido Ensurdecedor

Quando faz um ataque à distância com uma arma de fogo, você pode pagar 1 PM para deixar todas as criaturas adjacentes a você abaladas e surdas (Fort CD Car reduz a duração das condições para 1 rodada). *Pré-requisito:* Grudar o Cano.

Estocada no Flanco

Uma vez por rodada, quando vence um teste oposto para passar por um inimigo, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque contra ele. Se você acertar o ataque e causar dano de corte ou perfuração, o inimigo fica sangrando. *Pré-requisito:* Cortejo de Espadas.

Gole da Coragem

Uma vez por cena, quando ingerir uma bebida, preparado ou poção, você recebe uma ação padrão adicional nesse turno.

Golpe Humilhante

Você pode gastar 2 PM para humilhar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, sempre que você acertar um ataque nessa criatura, ela sofre uma penalidade de –1 na Defesa. A penalidade é cumulativa, limitada pelo seu Carisma e dura até o fim da cena.

Tabela 1-17: Introdução Calorosa

Apresentação	Ação	Benefício	Exemplo
Saudação educada	Livre	1 PM temporário	"Olá!"
Apresentar o próprio nome	Movimento	+2 em perícias baseadas em Carisma	"Meu nome é Lorthan."
Declarar uma ligação pessoal	Padrão	+2 em rolagens de dano	"Vocês roubaram a colheita dos camponeses."
Revelar seu objetivo na cena	Completa	Pode rolar novamente um único teste de perícia recém-feito	"Eu vim aqui para puni-los!"

Introdução Calorosa

Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação a para se apresentar. Veja o quadro acima para os tipos de ação que você pode gastar e seus respectivos benefícios. Você recebe todos os benefícios das ações anteriores e eles duram até o fim da cena.

Lobo do Mar

Você já viu quase todo o mundo e almeja ver o resto. Quando você chega a um lugar no qual nunca esteve, pelo resto da aventura o custo de Audácia diminui em –1 PM e você pode usá-la em testes de ataque (ambos nesse lugar). *Pré-requisito:* 17º nível de bucaneiro.

Lorotas da Terra e do Mar

Você pode gastar 10 minutos para contar uma mentira sobre seu passado. Escolha uma cena de uma de suas aventuras e reconte-a de forma "criativa" para um NPC que não a testemunhou. Então faça um teste de Enganação (CD 15 + 5 para cada vez que usou este poder na mesma aventura). Se passar, pode usar um poder qualquer cujos pré-requisitos cumpra e que seja relacionado à sua mentira (a critério do mestre), até o fim do dia ou até usar este efeito novamente. Se falhar, não pode mais usar este efeito até o fim da aventura. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação, 11º nível de bucaneiro.

Onda de Sangue

Sempre que você deixa alguém sangrando, a perda de vida causada por sangramento aumenta em um passo (cumulativo até um máximo de d12) e a criatura falha automaticamente em seu próximo teste de Constituição para remover essa condição. *Pré-requisito:* Estocada no Flanco.



Passo das Ondas

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque em um inimigo, você pode gastar 2 PM para se mover até a metade do seu deslocamento. Esse deslocamento ignora terreno difícil e não ativa reações dos inimigos (como pelo poder Ataque Reflexo). *Pré-requisito:* Pernas do Mar.

Pirouette

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

Remise

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

"Então a toupeira do mar saiu das ondas, me deu as joias e disse que eu era incrível!"

Sucesso atrai sucesso

Você pode gastar 2 PM para invocar uma onda de boa sorte. Sempre que fizer um acerto crítico em um inimigo, você recebe um bônus cumulativo de +2 nas rolagens de dano (limitado pelo seu Carisma) até o fim da cena.

Caçador

Armadilha alquímica

Quando prepara uma armadilha, você pode gastar uma dose de um preparado alquímico. Se fizer isso, as criaturas afetadas pela armadilha também sofrem os efeitos desse preparado automaticamente. *Pré-requisito:* Armadilheiro.

Avanço do predador

Uma vez por rodada, quando uma criatura marcada por sua Marca da Presa se afasta voluntariamente de você, você pode gastar 1 PM para se mover na direção dela (até o limite do seu deslocamento). *Pré-requisitos:* Ímpeto, 11° nível de caçador.

Batedor marcial

Você pode usar testes de Sobrevivência no lugar de testes de Guerra. Além disso, se passar em um teste para analisar terreno, além de quaisquer benefícios encontrados, na próxima vez que usar Marca da Presa nessa cena você recupera 1 PM.

Curandeiro dos ermos

Você pode usar Ervas Curativas como uma ação de movimento e os dados de cura dessa habilidade aumentam para d8. *Pré-requisito:* Ervas Curativas.

Elo com a natureza maior

Escolha duas magias entre *Abençoar Alimentos*, *Acalmar Animal*, *Alarme*, *Aviso*, *Conjurar Armadilhas*, *Detectar Ameaças*, *Orientação* ou *Suporte Ambiental*. Você aprende e pode lançar as magias escolhidas (atributo-chave Sabedoria) e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um druida do seu nível. Você pode escolher este poder mais vezes para magias diferentes. *Pré-requisito:* Elo com a Natureza.

Explorador viajado

Você pode escolher dois tipos de terrenos extras para sua habilidade Explorador. Você pode escolher este poder mais vezes para tipos de terrenos adicionais. *Pré-requisito:* 5° nível de caçador.

Flecheiro

Você pode usar Sobrevivência no lugar de Ofício para fabricar munições e pode fabricar munições com uma melhoria. *Pré-requisito:* 3° nível de caçador.

Golpe do predador

Se você causar dano em uma criatura analisada por sua Marca da Presa, ela fica sangrando. Se ela já estiver sangrando, a perda de vida por sangramento aumenta em um passo (cumulativo até um máximo de d12) e ela falha automaticamente em seu próximo teste de Constituição para remover essa condição.

Herói do povo

Você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência. Além disso, sempre que acertar um ataque em um vilão que esteja ameaçando pessoas comuns (um bandido assolando camponeses, um nobre tirano, um monstro devorando viajantes...), você recebe 2 PM temporários. Você pode receber um número máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível e eles desaparecem no fim da cena. *Pré-requisito:* 5º nível de caçador.

Identificar presas

Você pode identificar criaturas como uma ação de movimento. Além disso, se passar nesse teste, para cada informação obtida você recebe +1 em rolagens de dano contra criaturas dessa espécie até o fim da cena.

Lâminas guardiãs

Enquanto você estiver empunhando duas armas corpo a corpo, recebe +2 na Defesa e em testes de resistência contra inimigos em seu alcance natural. *Pré-requisitos:* Ambidestria, 5° nível de caçador.

Lanceiro

Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com lanças (exceto lanças montadas e de justa). Além disso, se estiver empunhando uma dessas armas com as duas mãos, seu dano com ela aumenta em um passo e ela é considerada uma arma *alongada*.

Pega!

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer a manobra agarrar contra uma criatura em alcance curto usando Adestramento em vez de Luta, usando seu companheiro animal para isso. Se o alvo estiver sob efeito de sua Marca da Presa, você soma os dados dessa habilidade como um bônus no teste. A criatura permanece agarrada até vencer um teste de manobra contra seu companheiro animal (como acima) ou até você mandar seu animal soltá-la (uma ação livre). *Pré-requisito:* Companheiro Animal.

PRIMEIRO SANGUE

Na primeira rodada de cada combate, você recebe +2 em testes de ataque e todos os seus dados de dano aumentam em dois passos. *Pré-requisito:* Emboscar.

SEQUÊNCIA DILACERADORA

Quando usa Ambidestria, se acertar ambos os ataques, você pode gastar 1 PM para causar +2d8 pontos de dano no segundo ataque. *Pré-requisitos:* Ambidestria, 11° nível de caçador.

SEQUÊNCIA DO PREDADOR

Quando usa Ambidestria com armas que causam tipos de dano diferentes, se acertar ambos os ataques, você pode gastar 1 PM para fazer uma manobra entre desarmar, derrubar ou quebrar contra o mesmo alvo. *Pré-requisitos:* Ambidestria, 8° nível de caçador.

SOMBRA DOS ERMOS

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para receber camuflagem leve com duração sustentada. *Pré-requisito:* Camuflagem.

TIRO DE ABATE

Quando usa a ação mirar, até o fim do turno você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância, e os dados extras de sua habilidade Marca da Presa também são multiplicados em caso de acerto crítico. *Pré-requisitos:* Sab 1, Espreitar.

TIRO TRESPASSANTE

Quando você faz um ataque à distância com uma arma de disparo e reduz os pontos de vida do alvo a 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura que esteja adiante na mesma linha, usando a mesma arma e munição do ataque original. *Pré-requisito:* Arqueiro.

TEMPESTADE DE LÂMINAS

Quando usa Chuva de Lâminas, você pode fazer um ataque adicional com sua arma secundária (para um total de quatro ataques na ação). *Pré-requisitos:* Chuva de Lâminas, 17º nível de caçador.

TOCAIA HABILIDOSA

Sua Marca da Presa também fornece +1 na CD de suas habilidades contra a criatura marcada para cada PM gasto. Esse bônus dobra com a habilidade Inimigo.

ÚLTIMO SANGUE

Seus ataques contra criaturas sangrando causam um dado extra de dano do mesmo tipo. *Pré-requisito:* 5º nível de caçador.

CAVALEIRO

ARMAS DA CAVALARIA

Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com espadas longas e bastardas, escudos leves e pesados, lanças montadas e de justa, maças e alabardas. *Pré-requisito:* 5º nível de cavaleiro.

CAVALEIRO DAS PAIXÕES

Você recebe +5 em testes de atributo para usar suas Paixões. *Pré-requisito:* um poder de Paixão.

CAVALEIRO BANDIDO

Você abandonou sua honra em favor de vitórias fáceis. Você perde as habilidades Código de Honra e Duelo, mas recebe Ataque Furtivo como se fosse um ladino do seu nível de cavaleiro. *Pré-requisitos:* Código de Honra, Duelo.

CAVALEIRO SAGRADO

Você recebe um poder de paladino cujos pré-requisitos cumpra, usando seu nível de cavaleiro como nível de paladino. *Pré-requisitos:* treinado em Religião, devoto de uma divindade que aceite paladinos.

DUELISTA ESCUDADO

Enquanto sua habilidade Duelo estiver ativa e você estiver empunhando um escudo, você recebe RD igual ao bônus concedido pela habilidade.

DUELO IRRECUSÁVEL

Enquanto sua habilidade Duelo estiver ativa, a criatura escolhida sofre uma penalidade em testes de ataque e rolagens de dano contra seus aliados igual ao bônus concedido pela habilidade.

GRÃO-MESTRE

Você é um cavaleiro lendário. Talvez seja um oficial de alto escalão — ou mesmo o líder — de uma ordem de cavalaria, talvez seja apenas um cavaleiro errante famoso no Reinado e além. Você recebe +5 em testes de Diplomacia e Nobreza e, quando ataca um inimigo contra o qual esteja recebendo os bônus de Duelo, ou quando faz uma investida, você causa dois dados de dano extras do mesmo tipo. *Pré-requisito:* 17º nível de cavaleiro.

HONRA COMPARTILHADA

Quando usa o poder Armadura da Honra, você pode fornecer seu benefício a todos os aliados em alcance curto. *Pré-requisito:* Armadura da Honra.

Poderes de Paixão

Paixões são aspectos da vida de um cavaleiro aos quais ele se entrega com dedicação total. São crenças tão importantes que, em nome delas, ele é capaz de se inspirar e sobrepujar quaisquer limitações. Contudo, se um cavaleiro é derrotado enquanto está inspirado por sua Paixão, a vergonha pode abalá-lo profundamente. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Evocar uma Paixão é uma ação livre.

• Quando evoca uma Paixão, você faz um teste de Carisma (CD 10 +5 por teste dessa Paixão na mesma aventura). Se passar, recebe o benefício da Paixão. Se falhar, não pode mais usá-la até o fim da aventura.

• Paixões que não têm um efeito instantâneo duram até o fim da cena.

• Sempre que rola 20 natural em um teste de Paixão, ou obtém uma vitória significativa em uma cena em que usou uma Paixão com sucesso, você recebe um bônus permanente e cumulativo de +1 nos testes de atributo para ativá-la.

• Sempre que rola 1 natural em um teste de Paixão, ou sofre uma falha significativa em uma cena em que usou uma Paixão com sucesso, você recebe uma penalidade permanente e cumulativa de –1 nos testes de atributo para ativá-la.

Paixões e Resultados Significativos

Sempre que o cavaleiro evoca uma Paixão, está colocando à prova um sentimento que faz parte das fundações de sua alma. Nenhum cavaleiro que tenha uma Paixão ousa tratá-la como uma mera ferramenta, nem espera que o objeto de sua Paixão o defenda. Pelo contrário: ele está disposto a entregar a vida pelo objeto da Paixão.

Assim, uma "vitória significativa" ao usar uma Paixão nunca se refere ao próprio cavaleiro. Para que uma vitória seja significativa, deve beneficiar diretamente o alvo da Paixão e não pode servir a interesses pessoais ou egoístas do cavaleiro. Por exemplo, uma cavaleira que tenha Paixão: Amor (sua esposa) pode obter uma vitória significativa ao salvá-la de um vilão, mas não ao derrotar esse mesmo vilão se ela não estiver sendo ameaçada por ele. Se a mesma cavaleira tiver Paixão: Lealdade (a Ordem da Luz), pode obter uma vitória significativa ao defender o Castelo da Luz contra uma invasão, mas não ao vencer os mesmos inimigos em uma circunstância na qual a Ordem não esteja ameaçada.

Da mesma forma, uma "falha significativa" é uma circunstância em que o cavaleiro não consegue proteger o alvo de sua Paixão e, por omissão ou incompetência, permite que ele seja prejudicado. A mesma cavaleira teria uma falha significativa se sua esposa fosse aprisionada e levada embora pelo vilão, ou se o Castelo da Luz fosse invadido.

O mestre tem a palavra final sobre o que é uma vitória ou uma falha significativas no uso de uma Paixão. Como regra geral, o jogador deve se esforçar ao máximo para proteger e beneficiar o alvo da Paixão. Se negligenciá-la ou colocá-la em segundo plano, atrás de coisas como sua própria segurança, uma recompensa ou o grupo de aventureiros, pode sofrer uma penalidade, como se tivesse rolado 1 natural em um teste de Paixão.

Inércia do Aço

Quando acerta um ataque com uma arma de duas mãos em uma criatura, você pode gastar 3 PM para causar metade do dano desse ataque a cada inimigo adjacente a essa criatura. *Pré-requisito:* 5º nível de cavaleiro.

Investida Convicta

Quando faz uma investida, você pode gastar 1 PM para somar seu Carisma nos testes de ataque e rolagens de dano dela.

Investida Defensiva

Quando faz uma investida, você não sofre a penalidade de –2 na Defesa e seu deslocamento não ativa reações de inimigos (como por Ataque Reflexo).

Mestre das Posturas

O custo para assumir uma postura de combate diminui em –1 PM e você pode assumir e manter duas posturas ao mesmo tempo. *Pré-requisitos:* dois poderes de postura, 11º nível de cavaleiro.

Paixão: Amor

Ao escolher esta Paixão, decida a quem ela vai se aplicar. Pode ser um personagem específico (como um amigo, parente ou interesse romântico) ou um grupo de pessoas (como sua família). Você pode evocar esta Paixão para extrair forças desse amor. Se passar, recupera 2d4 PM por ponto de bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer.

Paixão: Honra

A principal virtude de um cavaleiro, a honra é o combustível de seus feitos. Você pode evocar esta Paixão para resistir aos mais severos ferimentos. Se passar, recupera 2d12 PV por ponto de bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer.

Paixão: Hospitalidade

Para um cavaleiro, a hospitalidade vai além do abrigo físico: representa também o papel do cavaleiro como guardião daqueles ao seu redor. Você pode evocar esta Paixão para proteger seus aliados. Se passar, você emana uma aura de 6m de raio; dentro dela, você e seus aliados recebem um bônus na Defesa e em testes de resistência igual ao bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer.

Paixão: Lealdade

Ao escolher esta Paixão, decida a quem sua lealdade será dedicada. Pode ser um nobre, uma organização, uma região etc. Você pode evocar esta Paixão para buscar forças nesse compromisso de fidelidade. Se passar, você recebe um bônus em testes de ataque e rolagens de dano igual ao bônus máximo que sua habilidade Duelo pode fornecer.

Postura de Combate: Armamento Pesado

Para assumir esta postura, você precisa estar empunhando uma arma corpo a corpo de duas mãos. Você recebe +2 em Fortitude e em rolagens de dano com esta arma. Para cada PM adicional que você gastar quando assumir a postura, esse bônus aumenta em +1 (até um limite de +5). Além disso, quando acerta um ataque nesta postura, você pode empurrar o alvo 1,5m. Você precisa atacar todos os turnos para manter esta postura ativa.

Postura de Combate: Quebra-Magia

Você recebe resistência a magia +2. Para cada PM adicional que você gastar quando assumir esta postura, esse bônus aumenta em +1. Além disso, uma vez por rodada, quando uma criatura em seu alcance usa uma habilidade mágica, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra ela.

Postura de Combate: Sequência Blindada

Para assumir esta postura, você precisa estar vestindo armadura pesada. Quando faz a ação agredir, você pode fazer um ataque desarmado além de seus demais ataques.

Presença de Muralha

Você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com 9m de raio e duração sustentada. Cada inimigo que começar seu turno nessa área deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, seu deslocamento é reduzido à metade pela duração do efeito. Se passar, não é mais afetado por este efeito nesse dia. *Medo*.

Clérigo

Acólito Escudeiro

Você recebe os serviços de um acólito escudeiro, um parceiro especial que não conta em seu limite de parceiros. Você recebe +2 em Religião e o custo de uma de suas magias de 1º círculo, escolhida ao você receber este poder, diminui em –1 PM. Além disso, você pode gastar 1 PM para receber os efeitos de um esotérico ou catalisador em seu inventário, mesmo que não o esteja empunhando. Caso perca seu acólito, você pode treinar outro com uma semana de trabalho. *Pré-requisito:* Autoridade Eclesiástica.

Arma Divina

Quando você usa Abençoar Arma, além dos efeitos normais, a sua arma adquire os efeitos do encanto *sagrado* (se você canalizar energia positiva) ou do encanto *profano* (se você canalizar energia negativa). *Pré-requisitos:* Abençoar Arma, 7º nível de clérigo.

Bênção de Batalha

Bênção passa a afetar também você (em vez de apenas seus aliados). Além disso, na primeira rodada de combate, você pode lançar essa magia como ação de movimento (em vez de padrão). *Pré-requisito: Bênção*.

Canalizar Abençoado

Quando você usa Canalizar Energia Positiva, pode gastar 1 PM. Se fizer isso, além do normal, as criaturas afetadas recebem 10 PV temporários. *Pré-requisitos:* Canalizar Energia Positiva, 11° nível de clérigo.

Canalizar Concentrado

Quando usa Canalizar Energia, você pode afetar apenas uma criatura no alcance (em vez de todas). Se fizer isso, a cura ou o dano da habilidade aumenta em +1 por dado e a CD aumenta em +2. *Pré-requisitos:* Canalizar Energia, 11° nível de clérigo.

Canalizar Profanado

Quando você usa Canalizar Energia Negativa, pode gastar 1 PM. Se fizer isso, além do normal, criaturas que falhem na resistência não podem recuperar PV por 1 rodada. *Pré-requisitos:* Canalizar Energia Negativa, 11° nível de clérigo.

Canalizar Poderoso

Os dados de seu Canalizar Energia mudam para d10. *Pré-requisitos:* Canalizar Amplo, 9° nível de clérigo.

Conversão de Fé

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 3 PM para pregar sua fé a uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) do tipo lacaio em alcance curto. Faça um teste de Religião oposto ao teste de Vontade da criatura (você recebe +5 no teste com devotos de seu deus, mas sofre –5 com devotos de outros deuses). Se você vencer, até o fim da cena a atitude da criatura se torna prestativa com relação a você e ela passa a atuar como um parceiro iniciante de um tipo à escolha do mestre, que não conta no seu limite de parceiros. *Pré-requisito:* Autoridade Eclesiástica.

Dizimar Infiéis

Se estiver usando uma arma afetada por Abençoar Arma, você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para canalizar a punição divina! Faça um ataque corpo a corpo e compare o resultado com a Defesa de cada criatura em alcance curto. Então faça uma rolagem de dano e aplique-a em cada criatura atingida. Cada inimigo atingido fica ofuscado (se você canaliza energia positiva) ou vulnerável (se canaliza energia negativa) por 1 rodada. *Pré-requisitos:* Abençoar Arma, 5º nível de clérigo.

Égide da Fé

Quando você lança *Escudo da Fé*, a magia também fornece 5 PV temporários para cada +1 na Defesa. Esses PV temporários duram até o fim da cena. *Pré-requisito: Escudo da Fé*.

Força da Devoção

Quando você lança uma magia de clérigo, sua CD aumenta em +1 para cada dois poderes concedidos de sua divindade que você possui. *Pré-requisito:* 6º nível de clérigo.

Liturgia Marcial

Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve liturgia de sua fé. Se fizer isso, você recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano de seu próximo ataque corpo a corpo nesse turno.

Mestre Celebrante

O poder Mestre Celebrante (*Tormenta20*, p. 58) dobra os benefícios de Missas celebradas pelo personagem. Abaixo detalhamos como isso se aplica.

- Se a Missa fornece um bônus numérico que se aplica por toda sua duração, como o de Mente Abençoada, esse bônus é dobrado.
- Se fornece uma quantidade de PV ou PM, como Elevação do Espírito, essa quantidade é dobrada.
- Se permite usar uma habilidade ou receber um benefício uma vez, como Compartilhar Milagre, esse efeito pode ser usado uma vez adicional pela duração da Missa.

Missa: Compartilhar Milagre

Escolha um dos seus poderes concedidos. Até o fim do dia, cada participante desta Missa pode usar esse poder durante 1 rodada, como se fosse devoto da sua divindade (os demais pré-requisitos do poder ainda devem ser cumpridos). *Pré-requisito:* 17° nível de clérigo.

Missa: Imposição da Vontade

A CD para resistir às habilidades dos participantes aumenta em +1.

Missa: Mente Abençoada

Os participantes recebem +2 em testes de perícias baseadas em Sabedoria.

Presente dos Deuses

Você recebe uma arma superior e mágica, com duas melhorias e um encanto a sua escolha. Normalmente, será a arma preferida de seu deus, mas pode ser outra, de acordo com o mestre. A cada quatro níveis, a arma ganha mais uma melhoria e um encanto a sua escolha. Nas mãos de uma pessoa que não seja devota de sua divindade, a arma se comporta como um item mundano. Se a arma for perdida ou destruída, você pode receber outra fazendo uma penitência (como se tivesse descumprido as Obrigações & Restrições de sua divindade). *Pré-requisito:* 9º nível de clérigo.

Punição Divina

Uma vez por rodada, quando lança uma magia divina com tempo de execução de ação de movimento em si mesmo, você pode gastar +2 PM fazer um ataque como ação livre. *Pré-requisito:* Prece de Combate.

Representante Divino

Você fala com a autoridade de seu deus. Escolha uma magia divina que possa lançar com tempo de execução de ação padrão ou completa. Você pode lançar essa magia como uma ação de movimento, sem precisar gesticular ou se concentrar (mas ainda precisa falar). *Pré-requisito:* 17º nível de clérigo.

Solo Profanado

Quando você lança uma magia de dano de trevas dentro de uma área de *Profanar*, criaturas que falhem no teste de resistência da magia não podem curar PV por um número de rodadas igual ao círculo da magia. *Pré-requisito: Profanar*.

Solo Sagrado

Quando você lança uma magia de luz dentro de uma área de *Consagrar*, criaturas a sua escolha nessa área recebem RD igual ao dobro do círculo da magia contra o próximo dano que sofrerem até o início do seu próximo turno. *Pré-requisito: Consagrar*.

Druida

Arma Tradicional

Quando faz um ataque com uma foice, você pode gastar 2 PM para lançar uma magia de ácido, eletricidade, fogo ou frio com execução de movimento, padrão ou completa como ação livre. Considere que a mão da arma está livre para lançar essa magia. *Pré-requisitos:* druida de Arton, 5º nível de druida.

Auspício do Crepúsculo

Você pode gastar 1 PM para cobrir uma de suas armas com sombras até o fim da cena. A arma causa +1d6 pontos de dano de trevas. Se você estiver sob efeito de escuridão, sempre que acertar um ataque com ela em combate, recebe 5 PV temporários cumulativos. *Pré-requisito:* druida de Tenebra.

Auspício da Madrugada

Você pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de –1 em testes de perícia e na CD de habilidades de criaturas a sua escolha em alcance curto por 1 rodada. Se você estiver sob efeito de escuridão, a penalidade se torna –2. *Pré-requisito:* druida de Tenebra.

Auspício da Meia-Noite

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para aumentar a CD das suas habilidades de druida em +1 até o fim da cena. Se você usar este poder sob efeito de escuridão, o bônus na CD se torna +2. *Pré-requisito:* druida de Tenebra.

Banquete Selvagem

Se você estiver em forma selvagem e gastar uma ação padrão para devorar um pedaço de uma criatura inconsciente que esteja com 0 PV ou menos (exceto construtos e seres incorpóreos), recebe +2 em Força, +5 em Intimidação e 2 PV temporários por nível até o fim da cena. Se a criatura é do tipo lacaio, ela morre. *Pré-requisitos:* druida de Megalokk, Forma Selvagem.

Ciclo da Vida

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação padrão para fazer um cadáver em alcance curto se decompor instantaneamente. Se fizer isso, você recebe +2 pontos de mana por ND que a criatura tinha em vida. Esses PM adicionais duram até o fim do dia.

Companheiro Aberrante

Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe o tipo aberrante, ganhando os bônus de seu nível. Um parceiro aberrante fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para disparar um pulso mental contra uma criatura em alcance curto; ela sofre 2d6 pontos de dano psíquico ou perde 1d4 PM, a sua escolha. *Veterano:* você também pode gastar 2 PM para causar 4d6 pontos de dano ou fazer a criatura perder 2d4 PM. *Mestre:* você também pode gastar 4 PM para causar 6d6 pontos de dano ou fazer a criatura perder 3d4 PM. *Pré-requisitos:* druida de Aharadak, Companheiro Animal, 6º nível de druida.

Companheiro Elemental

Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe o tipo destruidor, ganhando os bônus de seu nível. Se você possuir o suplemento *Ameaças de Arton*, em vez disso ele pode se tornar também um parceiro aquin'ne, t'peel, pakk ou terrier (também ganhando o bônus de seu nível). *Pré-requisitos:* druida de Arton, Companheiro Animal.

Erupção Elemental

Se você estiver em forma elemental, pode gastar uma ação de movimento e 2 PM. Se fizer isso, seu próximo ataque com uma arma natural realizado nessa cena afeta todas as criaturas em um cone de 6m (faça um único ataque corpo a corpo e compare o resultado com a Defesa de cada criatura na área) e causa dois dados de dano extras. *Pré-requisito:* Forma Elemental.

Força da Natureza

Se estiver em forma selvagem, você pode gastar 4 PM para se cobrir de terra e raízes, como um elemental da própria terra, até o fim da cena. Nesse estado, você recebe +4 em um atributo a sua escolha. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem Superior, 17º nível de druida.

Forma Aberrante

Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma aberrante. Nessa forma, você conta como se tivesse dois poderes da Tormenta adicionais (exceto para perda de Carisma). *Pré-requisitos:* druida de Aharadak, Forma Selvagem.

Forma de Cardume

Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +1 PM para assumir a forma de um cardume de criaturas anfíbias com duração sustentada. Você recebe imunidade a manobras de combate, sofre apenas metade do dano de armas, pode entrar nos espaços ocupados por inimigos e criaturas no mesmo espaço que você ficam em condição ruim para lançar magias. *Pré-requisitos:* druida de Oceano, Forma Selvagem.

Forma Elemental

Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma elemental. Escolha entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você recebe imunidade ao tipo de dano escolhido e vulnerabilidade ao tipo oposto. Além disso, o alcance de suas armas naturais aumenta em +1,5m e elas causam dano do tipo escolhido (em vez de seu dano normal). *Pré-requisitos:* druida de Arton, Forma Selvagem.

Forma Esquelética

Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma esquelética. Seu tipo muda para morto-vivo e você recebe redução de corte, frio e perfuração 5 e imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno. Por fim, você sofre dano por efeitos mágicos de cura de luz (Vontade CD do efeito reduz à metade) e recupera PV com dano de trevas. *Pré-requisitos:* druida de Tenebra, Forma Selvagem.

Forma Vegetal

Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para assumir uma forma vegetal. Você recebe RD 5/corte ou fogo e Natureza Vegetal (fica imune a atordoamento e metamorfose, mas é afetado por efeitos que afetem plantas monstruosas — se o efeito não tiver um teste de resistência, você tem direito a um teste de Fortitude). *Pré-requisitos:* druida de Allihanna, Forma Selvagem.

Instinto Venenoso

Você pode usar Sab como atributo-chave de venenos (em vez de Int). Além disso, em Forma Selvagem, pode aplicar venenos de contato em suas armas naturais como ação livre. *Pré-requisito:* Coração da Selva.

Metamorfose Instantânea

Uma vez por rodada, quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM para usar essa habilidade como ação livre. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem, 11º nível de druida.

Oráculo da Natureza

Você pode gastar uma ação de movimento para se conectar com as energias naturais do mundo. Enquanto você permanecer no mesmo lugar, a CD para resistir a suas magias aumenta em +2 e, sempre que você lança uma magia, recebe 2 PM para gastar em aprimoramentos. Se você estiver em um ambiente urbano, a ação necessária para usar este poder muda para completa. *Pré-requisitos:* Xamã Místico, 11º nível de druida.

Orador dos Elementos

Você aprende e pode lançar uma magia de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, você pode aprender magias arcanas de ácido, eletricidade, fogo ou frio como se fossem divinas.

Proteção Fúngica

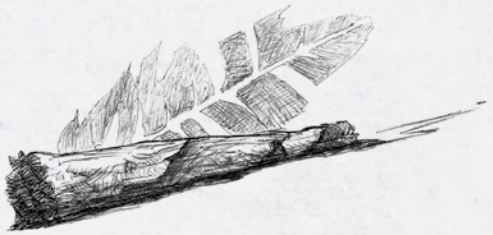
Você pode gastar 1 PM para cobrir seu corpo de esporos com duração sustentada. Nesse estado, sempre que você sofrer um ataque corpo a corpo de uma criatura adjacente, ela perde 1d8 PV. A cada quatro níveis acima do 1º, você pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar a perda de vida em +1d8. *Veneno*. *Pré-requisito:* Coração da Selva.

Transformação Repugnante

Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, inimigos em alcance curto sofrem 1d6 pontos de dano psíquico para cada poder da Tormenta que você possui e ficam alquebrados e frustrados (Vontade CD Sab reduz à metade e evita as condições). *Pré-requisito:* Forma Aberrante.

Xamã Místico

Você recebe +1 PM por nível de druida, pode aprender e lançar magias de uma escola adicional e a CD para resistir a suas magias aumenta em +1. *Pré-requisito:* não possuir Forma Selvagem.



Novos Efeitos de Golpe Pessoal

Avanço (+1 PM). Você pode percorrer até o seu deslocamento em linha reta antes de desferir o golpe.

Brando (+0 PM). Seu golpe causa dano não letal.

Carregado (+1 PM). Você pode gastar uma ação padrão para energizar seu ataque. Se você fizer isso e atacar até a próxima rodada, seu ataque causa +2d8 pontos de dano.

Sequencial (+2 PM). Seu golpe causa +1d6 pontos de dano. A cada vez que você acerta o golpe na mesma cena, esse bônus aumenta em um passo.

Sifão (+2 PM). Você recebe 1 PM temporário para cada 10 pontos da rolagem de dano. Você pode receber um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível e eles desaparecem no fim da cena.

Golpe de Abertura (–2 PM). Seu golpe só pode ser usado em seu primeiro turno do combate.

Truque Secreto (–2 PM). Seu golpe só pode ser usado uma vez contra cada alvo por cena.

GUERREIRO

ANÁLISE TÁTICA

Você recebe +2 em Guerra e pode fazer testes dessa perícia para identificar criatura contra humanoides (veja Misticismo em *Tormenta20*, p. 121). *Pré-requisito:* treinado em Guerra.

ARREMESSO DE INVESTIDA

Quando faz uma investida, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque à distância adicional com uma arma de arremesso contra o alvo da investida.

BLOQUEIO BRUTAL

Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, você pode gastar 2 PM para fazer uma rolagem de dano corpo a corpo e subtrair o resultado dessa rolagem do dano causado pelo ataque. *Pré-requisito:* For 5.

CORTE ÁGIL

Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma ágil ou leve, você pode gastar 1 PM para se mover até metade do seu deslocamento antes ou depois de fazer o ataque. Esse movimento não ativa reações dos inimigos (como de Ataque Reflexo). *Pré-requisito:* Des 1.

CRIAR OPORTUNIDADE

Quando você ou um aliado em alcance curto atacar uma criatura sob efeito do seu Xadrez de Batalha, você pode gastar 1 PM para que esse ataque cause +1d10 pontos de dano. *Pré-requisito:* Xadrez de Batalha.

DEFESA ESTRATÉGICA

Você soma sua Inteligência na Defesa, limitada pelo seu nível. *Pré-requisito:* Int 1.

DETERMINAÇÃO INABALÁVEL

Enquanto estiver com metade dos seus pontos de vida ou menos, você recebe +2 em testes de resistência e o custo de sua habilidade Durão diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* 11º nível de guerreiro.

ESTRATEGISTA INSPIRADOR

Em seu primeiro turno de um combate, você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Guerra. Se fizer isso, para cada 10 pontos no resultado do teste, você e seus aliados em alcance curto recebem 1 PM temporário. Esses PM temporários desaparecem no fim da cena. *Pré-requisito:* treinado em Guerra.

EXECUTOR

Você recebe +1d6 nas rolagens de dano contra criaturas que estejam com menos da metade dos pontos de vida. A cada quatro níveis além do 1º, esse dano extra aumenta em um passo.

FENDER DEFESAS

Quando você acerta um ataque usando Ataque Especial, a criatura sofre uma penalidade na Defesa igual ao total de PM gastos nessa habilidade por 1 rodada.

INÉRCIA DO AÇO

Quando acerta um ataque com uma arma de duas mãos em uma criatura, você pode gastar 3 PM para causar metade do dano desse ataque a cada inimigo adjacente a essa criatura. *Pré-requisito:* 5º nível de guerreiro.

INVESTIDA RICOCHETE

Uma vez por rodada, quando faz uma investida e acerta o ataque, você pode gastar 2 PM para atacar outra criatura que você consiga alcançar como parte dessa investida. *Pré-requisito:* Bater e Correr, 5º nível de guerreiro.

MANOBRA DUPLA

Uma vez por rodada, quando faz uma manobra de combate usando uma arma versátil, você pode pagar 1 PM para executar uma manobra diferente extra.

MENTE DISCIPLINADA

Sempre que você é afetado por uma habilidade de um aliado que fornece um bônus numérico em testes de perícia, rolagens de dano ou na Defesa, para você esse bônus aumenta em +1. *Pré-requisito:* 6º nível de guerreiro.

Operações Combinadas

Quando usa Ordens de Engajamento, você pode gastar +3 PM. Se fizer isso, pode atacar junto do aliado e, se um de vocês usar habilidades com custo em PM que forneçam bônus a esse ataque ou a seu dano, o outro também é afetado (apenas se isso for aplicável ao ataque). *Pré-requisitos:* Ordens de Engajamento, 14º nível de guerreiro.

Ordens de Engajamento

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque em uma criatura sob efeito do seu Xadrez de Batalha, você pode gastar 2 PM para que um aliado em alcance curto possa fazer um ataque contra essa criatura. *Pré-requisitos:* Criar Oportunidade, Xadrez de Batalha, 11º nível de guerreiro.

Recuperar Fôlego

Uma vez por cena, se estiver com 0 PM, você pode gastar uma ação de movimento para recuperar 1d8 PM.

Resiliência Marcial

Sempre que sofrer dano letal, você recebe redução de dano 1 cumulativa (limitada pelo seu nível). Esse efeito dura até o fim da cena ou até você recuperar pontos de vida de qualquer forma. *Pré-requisito:* 4º nível de guerreiro.

Soldado de Infantaria

Você recebe +3m em seu deslocamento e seu limite de carga aumenta em 6 espaços.

Velho de Guerra

Seus olhos já viram muito e você não se abala facilmente. Você recebe +5 em Intimidação e imunidade a medo. Além disso, uma vez por cena pode gastar 5 PM para evitar completamente um efeito qualquer (ataque, magia etc.) usado contra você por outra criatura. Se o efeito for de área ou tiver outros alvos, continua funcionando normalmente contra eles. *Pré-requisito:* 17º nível de guerreiro.

Xadrez de Batalha

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para analisar um oponente em alcance curto. Se fizer isso, você recebe +2 na Defesa e em testes de Reflexos contra essa criatura até o fim da cena. Esse bônus aumenta em +1 para cada outro poder que você possua que tenha Xadrez de Batalha como pré-requisito. *Pré-requisito:* treinado em Guerra.



INVENTOR

ALQUIMISTA EXÍMIO

Quando você usa um preparado alquímico ou uma poção, a CD para resistir a ele aumenta em +2 e, se ele causar dano ou recuperar PV ou PM, esse efeito aumenta em +1 por dado. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

ALTERAR PROGRAMAÇÃO

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para alterar a programação de um construto não inteligente (Int –4 ou menor) adjacente. Faça um teste de Ofício (artesão) oposto ao teste de Vontade do construto. Se você vencer, ele fica confuso por 1 rodada e vulnerável. Se for um lacaio, em vez disso fica sob seu controle até o fim da aventura (veja Domar Criatura, p. 17). Você só pode controlar um construto dessa forma por vez e cada construto só pode ser alvo deste poder uma vez por cena. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (artesão).

APARATO PERSONALIZADO

O primeiro aparato de cada uma de suas engenhocas não aumenta a CD para ativá-la. *Pré-requisito:* Engenhoqueiro.

ARMADURA AVANÇADA

Quando ativa uma engenhoca acoplada, você recebe um bônus no teste de ativação igual ao número de melhorias da armadura. Além disso, você pode gastar 4 PM para ativar uma engenhoca acoplada como ação livre (apenas se sua ativação for ação de movimento, padrão ou completa). *Pré-requisitos:* Armadura Mecanizada, 7º nível de inventor.

ARMADURA MECANIZADA

Você pode gastar T$ 100 e 1 dia de trabalho para acoplar uma engenhoca em sua armadura. Armaduras leves podem ter uma engenhoca acoplada e armaduras pesadas podem ter até três. Uma engenhoca acoplada não conta em seu limite de itens vestidos e não precisa ser empunhada. *Pré-requisito:* Engenhoqueiro.

ARTESÃO CRIATIVO

Você pode usar Ofício (artesão) no lugar de qualquer outro Ofício para qualquer fim (como pré-requisitos, por exemplo). *Pré-requisito:* treinado em Ofício (artesão).

AUTÔMATO ALQUÍMICO

Seu autômato pode armazenar itens alquímicos e poções, com uma capacidade de carga igual à sua Inteligência. Além disso, uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para usar um desses itens como uma ação livre. *Pré-requisito:* Autômato.

AUTÔMATO ENGENHOCADO

Você pode gastar T$ 100 e 1 dia de trabalho para acoplar em seu autômato uma engenhoca que simule uma magia de 1º círculo com alvo 1 criatura ou objeto, ou que afete uma área. Uma vez por rodada, se o autômato estiver em alcance curto, você pode gastar +2 PM para ativar essa engenhoca como uma ação de movimento, tendo como origem o autômato. *Pré-requisito:* Autômato Prototipado.

CATALISADOR EXPERIMENTAL

Quando ativa uma engenhoca, você pode usar um catalisador e aplicar seus efeitos a ela. *Pré-requisitos:* Engenhoqueiro, 5º nível de inventor.

ESTILISTA

Se estiver vestindo um item de vestuário feito por você mesmo, o bônus em perícias fornecido por ele aumenta em +1 e se aplica também a testes de Diplomacia e Enganação com criaturas inteligentes (Int –3 ou maior). *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Ofício (alfaiate).

EXPLICAÇÃO CIENTÍFICA

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada pela sua Inteligência para receber resistência a magia igual aos PM gastos até o fim da cena. *Pré-requisito:* 5º nível de inventor.

EXPLORAR FRAQUEZA

Quando usa Encontrar Fraqueza em um inimigo, você também ignora 5 pontos da redução de dano dele até o fim da cena. *Pré-requisito:* Encontrar Fraqueza.

FARMÁCIA MÁGICA

Você pode usar Farmacêutico em poções de cura. *Pré-requisitos:* Alquimista Iniciado, Farmacêutico.

FORÇAR A CALIBRAGEM

Quando faz um teste para ativar uma engenhoca, você pode sofrer uma penalidade de –5 nesse teste para aumentar a CD para resistir à engenhoca em +2. *Pré-requisito:* Engenhoqueiro.

Galvanização

Você pode gastar uma ação padrão para adicionar um material especial a um item adequado (isso não conta no limite de melhorias do item e se acumula com outros materiais especiais). O preço do material é reduzido a 5% do normal e você não precisa fazer o teste de Ofício para aplicá-lo, mas ele só dura até o fim da cena. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (artesão).

Gênio Inovador

Você entende o mundo de forma diferente, e sua capacidade de inovar é quase ilimitada. Você pode usar Inteligência como atributo-chave de até duas perícias a sua escolha (em vez do atributo normal). Além disso, quando fabrica um item superior, você pode adicionar uma melhoria extra gratuita, que não conta no limite (por exemplo, por T$ +6.000, adiciona cinco melhorias, em vez de quatro). Por fim, os itens que você fabrica podem ter dois materiais especiais diferentes (em vez de apenas um). *Pré-requisito:* 17º nível de inventor.

Golpe de Gênio

Uma vez por aventura (ou uma vez por mês, de acordo com o mestre), você pode usar Engenhosidade duas vezes em um mesmo teste, ou pode fabricar um item superior ou mágico com uma semana de trabalho (em vez de um mês). *Pré-requisito:* 11º nível de inventor.

Infusão Distante

Quando usa um item alquímico ou uma poção que normalmente afetaria apenas um alvo adjacente, você pode gastar 1 PM para afetar um alvo em alcance curto. Se tiver o poder Granadeiro, em vez disso você afeta um alvo em alcance médio. *Pré-requisito:* Alquimista Iniciado.

Oficina Esotérica

Você pode usar Oficina de Campo em itens esotéricos, poções e pergaminhos. Itens esotéricos aumentam o limite de PM para magias em +1, poções rendem duas doses (a segunda dose deve ser consumida até o fim do dia) e pergaminhos permitem gastar +1 PM em aprimoramentos (mesmo que o usuário não conheça a magia). *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo, Oficina de Campo.

Saraivada Alquímica

Quando usa um preparado alquímico ou uma poção de dano, você pode gastar 2 PM e uma dose extra do mesmo item para aumentar o dano causado em 50%. *Pré-requisitos:* Granadeiro, 7º nível de inventor.

Ladino

Ameaça Brutal

Se fizer um teste de Intimidação para assustar uma criatura na qual tenha causado dano desde a última rodada, você recebe +5 no teste e ela fica apavorada se você passar por 5 ou mais (em vez de 10 ou mais).

Assassino em Série

Você pode gastar 2 PM para usar Ataque Furtivo uma segunda vez na rodada. *Pré-requisito:* 11º nível de ladino.

Ataque Furtivo Letal

Quando você faz um ataque furtivo, sempre que rolar o resultado máximo ou um ponto abaixo em um dado da habilidade (por exemplo, um 5 ou 6 ao rolar 1d6), role um dado extra. *Pré-requisito:* 5º nível de ladino.

Bombardeiro Furtivo

Você pode usar Ataque Furtivo ao utilizar preparados alquímicos de dano. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

Chefe de Gangue

Seus capangas podem usar Ataque Furtivo +1d6 e Evasão, e podem fazer testes de Reflexos usando o seu valor nessa perícia. *Pré-requisito:* 5º nível de ladino.

Conhecimento Anatômico

Contra humanoides, os dados do seu Ataque Furtivo aumentam em um passo. *Pré-requisito:* treinado em Cura.

Enganar os Olhos

Quando você faz um teste de Acrobacia para passar por inimigo, a criatura o considera invisível por 1 rodada (Reflexos CD Des evita).

Finta Acrobática

Você soma sua Destreza em testes de Enganação para fintar. *Pré-requisitos:* treinado em Acrobacia e Enganação.

Improvisação Arcana

Quando passa em um teste de Misticismo para lançar uma magia arcana que não conhece de um pergaminho, para cada 2 pontos pelos quais seu teste superar a CD, você pode gastar 1 PM em aprimoramentos da magia. *Pré-requisito:* treinado em Misticismo.

Investida Rasteira

Se você acertar um ataque corpo a corpo contra uma criatura que sofreu uma investida desde a última rodada, ela fica desprevenida por 1 rodada e caída (Reflexos CD Des evita).

Mestre Assassino

Quando usa Assassinar, você pode gastar +2 PM para:

- Usar esse poder como uma ação livre.
- Rolar dois dados no teste de ataque contra a criatura analisada e usar o melhor resultado.
- Ignorar a imunidade a acertos críticos da criatura analisada.

Você pode usar quantos desses modificadores quiser (desde que pague por eles!). Assim, se gastar +6 PM, você usa Assassinar como ação livre, rola dois dados no teste de ataque e afeta criaturas imunes. *Pré-requisitos:* treinado em Cura e Percepção, Assassinar, Ataque Furtivo Letal, 11º nível de ladino.

Mestre Envenenador

Quando afeta uma criatura com um veneno, você pode gastar +2 PM para:

- Aumentar quaisquer efeitos do veneno em mais um dado do mesmo tipo.
- Aumentar a CD para resistir ao veneno em +5.
- Ignorar a imunidade a venenos da criatura.

Você pode usar quantos desses modificadores quiser. *Pré-requisitos:* treinado em Cura, Veneno Persistente, 11º nível de ladino.

Papo Furado

Quando você passa em um teste de Diplomacia contra uma criatura, se passar também em um teste de Enganação contra ela até o fim do seu próximo turno, a atitude da criatura em relação a você melhora em uma categoria. *Pré-requisitos:* treinado em Diplomacia e Enganação.

Precisão Furtiva

O alcance do seu Ataque Furtivo aumenta em uma categoria (de curto para médio e de médio para longo). Além disso, quando você ataca uma criatura desprevenida ou que você esteja flanqueando, sua margem de ameaça aumenta em +2. *Pré-requisitos:* treinado em Pontaria, Ataque Furtivo.

Rei do Crime

Você é uma lenda dos becos e das tavernas, e todos querem lhe servir para ter uma chance de progredir no submundo. Uma vez por cena, você pode gastar 6 PM para invocar 2d4+2 assassinos capangas em espaços desocupados em alcance curto. Os assassinos possuem deslocamento 9m, Defesa 17, dano 1d6+5 de corte cada e Ataque Furtivo +4d6. Uma vez por rodada, quando você é alvo de um efeito, pode sacrificar um capanga adjacente para ignorar o efeito. Veja "Capangas", p. 240. *Pré-requisitos:* Chefe de Gangue, Contatos no Submundo, Mente Criminosa, 17º nível de ladino.

Sabotagem Corrosiva

Quando faz um teste de Ladinagem para abrir fechaduras ou sabotar, você pode gastar um ácido para receber um bônus de +5 nesse teste. Além disso, pode gastar uma ação de movimento e um ácido para fazer um teste de Ladinagem oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você vencer o teste oposto, a criatura fica desprevenida e sofre –5 em testes de ataque por 1 rodada.

Senhor do Submundo

Você é uma figura sombria e sua mera presença incita medo e respeito. Você recebe +5 em Intimidação e imunidade a medo. Além disso, quando você fica adjacente a outra criatura (independente de quem tenha se movido), você pode deixá-la apavorada e desprevenida por 1 rodada. Uma mesma criatura só pode ser afetada por este poder uma vez por cena. *Pré-requisitos:* treinado em Intimidação, 17º nível de ladino.

Truque de Palco

Escolha três magias arcanas de 1º círculo que possuam o aprimoramento truque. Você aprende e pode lançar essas magias (atributo-chave Inteligência), mas apenas com esse aprimoramento. Esta não é uma habilidade mágica — os efeitos provêm de prestidigitação (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Pré-requisito:* treinado em Atuação.

Truque do Chapéu

Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para tirar e arremessar um item que esteja vestindo em uma criatura em alcance curto. Se fizer isso, você pode fazer um ataque com uma arma de arremesso, ou arremessar um preparado alquímico ou poção contra ela como parte dessa ação. *Pré-requisito:* treinado em Enganação.

Vestido para a Ocasião

Se estiver usando um traje da corte ou de viajante, você pode gastar uma ação completa e 1 PM para transformar esse item em outro item de vestuário mundano até o fim da cena. Isso fornece +5 em testes de Enganação para disfarce, além dos benefícios do novo item. *Pré-requisito:* treinado em Enganação.

LUTADOR

AQUECIMENTO

Em seu primeiro turno de um combate, você pode gastar uma ação completa para aquecer seus músculos. Você soma sua Constituição em seus testes de ataque desarmado (limitada pelo seu nível) e recebe uma quantidade de PV temporários igual a sua Constituição + seu nível. Ambos os bônus duram até o fim da cena.

CAMINHAR PELAS PAREDES

Você recebe +10 em testes de Atletismo para saltar e pode se deslocar por paredes e tetos. Contudo, se terminar seu movimento enquanto se desloca em uma parede, você cai (e sofre os efeitos normais de uma queda). *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.

CAMINHO SUAVE

Quando faz um teste de manobra com um ataque desarmado, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pela sua Sabedoria). Para cada PM que gastar, você recebe +2 no teste. *Pré-requisito:* Sab 1.

COMBINAÇÃO: BOCA DO ESTÔMAGO

Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que seu golpe seja debilitante. Se acertar, você recebe um bônus na rolagem de dano igual à sua contagem de combinações e o oponente fica enjoado até o fim do seu próximo turno.

COMBINAÇÃO: CHUTE CIRCULAR

Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PM para que seu golpe seja giratório. Se acertar, para cada ponto em sua contagem de combinações você causa +1d6 pontos de dano. Além disso, você pode fazer uma manobra empurrar contra o mesmo oponente como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). *Pré-requisito:* outro poder de Combinação.

COMBINAÇÃO: CHUTE NO JOELHO

Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que seu golpe seja um chute baixo cruel. Se acertar, até o fim do seu próximo turno o oponente fica lento e sofre uma penalidade em testes de ataque e rolagens de dano igual à sua contagem de combinações.

COMBINAÇÃO: ESQUIVA TÉCNICA

Uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Reflexos oposto ao teste de Percepção do atacante. Você recebe um bônus nesse teste igual à sua contagem de combinações. Se vencer o teste oposto, você evita o ataque e recebe +5 em seu próximo teste de ataque desarmado contra o atacante nessa rodada. *Pré-requisito:* um poder de Combinação.

COMBINAÇÃO: QUEBRA-GUARDA

Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que seu golpe supere defesas. Se fizer isso, recebe um bônus no teste de ataque igual à sua contagem de combinações. Se acertar, o oponente não pode usar habilidades para reduzir o dano do ataque ou receber RD adicional contra ele. Além disso, o oponente fica vulnerável até o fim do seu próximo turno.



C.H.O.O. e sua cabeleira maneira!

Combinações Desarmadas

Poderes de Combinação representam golpes que se aproveitam dos efeitos de ataques anteriores sobre seu oponente. Eles compartilham as seguintes regras.

• Combinações só podem ser usadas com ataques desarmados.

• Cada Combinação só pode ser usada uma vez por rodada, e apenas uma Combinação pode ser usada por ataque.

• Quando acerta um ataque usando um poder de Combinação, você começa uma contagem (individual por oponente). O próximo ataque de Combinação recebe um bônus de contagem (descrito em cada poder). A contagem zera se você passar uma rodada sem acertar um ataque usando um poder de combinação.

COMBINAÇÃO: UM-DOIS

Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para atacar de vários lados. Se fizer isso, você não precisa de um aliado para flanquear o oponente (faz isso sozinho). Além disso, se acertar, recebe um bônus na Defesa igual à sua contagem de combinações até o fim do seu próximo turno. *Pré-requisito:* Jogo de Pernas.

COMBINAÇÃO: TÉCNICA DE SACRIFÍCIO

Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para que ele seja um movimento de projeção. Para isso, faça uma manobra agarrar com um bônus igual à sua contagem de combinações. Se vencer o teste de manobra, além de agarrar o oponente, você se joga no chão com ele. Ambos ficam caídos, mas ele sofre dano como se você tivesse acertado um ataque desarmado.

CORPO FECHADO

Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para somar sua Constituição no teste.

DANÇA MARCIAL

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para receber +2 na Defesa, em Acrobacia e em testes de Enganação para fintar. A partir do 6º nível, e a cada cinco níveis seguintes (11º e 16º), você pode gastar +1 PM para aumentar esses bônus em +1. Os bônus duram até o fim da cena ou até você ficar atordoado ou sob alguma condição de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Acrobacia e Atuação.

GINGADO ELUSIVO

Se estiver sob efeito de sua Dança Marcial, uma vez por rodada, quando sofre um efeito hostil, você pode gastar 2 PM para receber +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra ele. Após a resolução do efeito, você salta para um espaço adjacente desocupado. *Pré-requisitos:* Dança Marcial, 7º nível de lutador.

INVENCÍVEL

Você é um campeão de incontáveis embates, famoso e endurecido por isso. Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para somar a sua Força no teste. Além disso, sempre que é reduzido a 0 ou menos pontos de vida, pode gastar 5 PM para recuperar PV igual à metade dos seus PV máximos. *Pré-requisitos:* Nome na Arena, 17º nível de lutador.

JOGO DE PERNAS

Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode se mover 1,5m em qualquer direção, antes ou depois do ataque. Esse movimento não ativa reações de seus inimigos (como de Ataque Reflexo). *Pré-requisito:* Des 1.

MESTRE DAS COMBINAÇÕES

Sua contagem de combinações aumenta em +2 (em vez de +1) para cada ataque de Combinação diferente com o qual você acertar o oponente. *Pré-requisitos:* dois poderes de Combinação.

RILHAR OS DENTES

Quando sofre dano de um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para receber RD igual a 5 + sua Constituição contra esse dano.

ROLAMENTO ESCAPATÓRIO

Quando falha em um teste para evitar uma condição de movimento (como o teste oposto para evitar ser agarrado), você pode gastar 2 PM para rolá-lo novamente usando Acrobacia. *Pré-requisito:* treinado em Acrobacia.

RUAS FURIOSAS

Quando destrói um objeto empunhado por um inimigo com a manobra quebrar, você recebe uma quantidade de PV temporários igual a 1d6 x sua Constituição.

SEQUÊNCIA DEFENSIVA

Quando acerta um ataque desarmado em uma criatura, você recebe um bônus cumulativo de +2 na Defesa contra essa criatura até o início do seu próximo turno.

NOBRE

AGENTE DE ELITE

Você recebe um agente especial, um parceiro veterano que fornece os benefícios de um parceiro a sua escolha (*Tormenta20*, p. 260) ou um poder de outra classe, cujos pré-requisitos você cumpra (para efeitos de nível na classe desse poder, considere seu nível de nobre −4). No início de cada aventura, você pode trocar seu agente. *Pré-requisitos:* Título, 11º nível de nobre.

COMANDANTE DE CAMPO

Seus capangas recebem +2 nas rolagens de dano e um bônus na Defesa igual ao seu Carisma. Além disso, quando contrata ou recebe capangas por qualquer motivo, você recebe um capanga adicional do mesmo tipo. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

COMITIVA

Seu limite de parceiros aumenta em +1. A partir do 11º nível, esse limite aumenta em +1 adicional. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

DISCURSO DE BATALHA

Em seu primeiro turno de um combate, você pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Diplomacia ou Intimidação. Se fizer isso, para cada 10 pontos no resultado do teste, você e seus aliados em alcance curto recebem 2 PM temporários. Esses PM temporários desaparecem no fim da cena.

FOFOCAS DA CORTE

Quando chega em um ambiente social (taverna, acampamento militar, praça de vila, salão de castelo etc.), você pode gastar 1 hora para se inteirar das "novidades". A critério do mestre, você recebe uma informação útil sobre os habitantes ou acontecimentos locais. Além disso, recebe 4d6 dados de auxílio. Sempre que faz um teste de perícia baseada em Carisma nesse ambiente, você pode gastar um desses dados e adicionar como um bônus no teste. *Pré-requisitos:* treinado em Intuição e Investigação.

GUARDA PESSOAL

Você recebe um pelotão de infantaria (p. 241) veterano que atua como seu guarda-costas. No 11º nível, o pelotão se torna um parceiro mestre. Se perder seu pelotão de infantaria, você pode arregimentar outro após uma semana. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

HEDONISMO ARISTOCRÁTICO

Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora e um valor a sua escolha entre T$ 100, T$ 500 e T$ 2.000 em luxos como comida, bebida e apresentações artísticas. Se tiver gastado T$ 100, você recebe 4 PM temporários por patamar, que duram até o fim do dia. Se tiver gastado T$ 500, o ganho aumenta para 5 PM por patamar e, se tiver gastado T$ 2.000, para 6 PM por patamar.

INSTIGAR VIOLÊNCIA

Uma vez por rodada por aliado, quando um aliado em alcance curto faz um acerto crítico em um inimigo, você pode gastar 3 PM para que esse aliado faça mais um ataque contra o mesmo inimigo. *Pré-requisitos:* treinado em Guerra, 11º nível de nobre.

INSUFLAR INVESTIDA

Quando faz uma investida, você pode gastar 1 PM por aliado a sua escolha em alcance curto. Se fizer isso, a próxima investida que cada um desses aliados fizer até o início do seu próximo turno causa +2d8 pontos de dano. *Pré-requisito:* Estrategista.

LEGADO MÁGICO

Você recebe um item mágico menor a sua escolha, como um presente ou uma herança de família. No início de cada aventura, você pode substituir esse item por outro. A partir do 14º nível, quando substitui o item pode escolher um item mágico médio e, a partir do 17º nível, um item mágico maior. *Pré-requisito:* 11º nível de nobre.

LÍDER ENÉRGICO

Você soma seu Carisma em Iniciativa. Além disso, se for o primeiro na iniciativa, em seu primeiro turno você pode usar uma habilidade de nobre com execução de ação de movimento ou padrão como ação livre. *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

LÍDER IMPIEDOSO

Sempre que um aliado sob efeito da sua habilidade Gritar Ordens fizer um acerto crítico ou reduzir um inimigo para 0 PV ou menos, você recupera 1 PM. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

LINHAGEM DISTINTA

Você descende de uma família ilustre — ou, por suas ações, tornou sua família ilustre. Seja como for, o nome de sua família o inspira a grandes feitos. Quando você usa Orgulho, o custo da habilidade diminui em –1 PM. Além disso, uma vez por cena, quando usa Orgulho, você pode gastar +5 PM. Se fizer isso, o bônus fornecido pela habilidade dobra e, ao fazer o teste de perícia afetado por ela, você rola dois dados e usa o melhor resultado. *Pré-requisito:* 17º nível de nobre.

Ordens Agressivas

Quando você usa Gritar Ordens, a habilidade também soma seu bônus na primeira rolagem de dano dos aliados até o início do seu próximo turno. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

Ordens Encorajadoras

Quando você usa Gritar Ordens, a habilidade também fornece 10 PV temporários cumulativos. Esses pontos desaparecem no fim da cena. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

Palavras de Efeito

Você soma seu Carisma no dano de sua habilidade Palavras Afiadas e a ação necessária para usá-la diminui em um passo (de completa para padrão, de padrão para movimento). *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

Palavras Ressonantes

Quando você usa Palavras Afiadas, sempre que rolar o resultado máximo ou um ponto abaixo do máximo em um dado da habilidade (por exemplo, um 5 ou 6 ao rolar 1d6), role um dado extra. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

Protocolo Impecável

Quando chega em um ambiente social (veja Fofocas da Corte), você pode gastar 2 PM e fazer um teste de Nobreza (CD 20). Se passar, porta-se da maneira ideal para a situação, o que melhora a atitude de todas as criaturas em relação a você em uma categoria. Se passar por 10 ou mais, a critério do mestre você pode receber possibilidades de interação que normalmente não teria — por exemplo, ao chegar em um acampamento militar ou castelo, pode ser convidado para falar com o general ou o nobre comandante. *Pré-requisitos:* treinado em Nobreza, Jogo da Corte.

Senescal

Você recebe +1 por patamar em testes de perícia para resolver ações de base, domínio ou negócio e, uma vez por turno dessas estruturas, pode executar uma ação de estrutura adicional. *Pré-requisito:* 5º nível de nobre.

Voz Límpida

Quando você usa uma habilidade de nobre que afete um ou mais aliados, o custo dessa habilidade diminui em –1 PM (isso não reduz efeitos baseados no custo em PM pago).

Paladino

Arma Juramentada

Se você estiver empunhando a arma preferida de sua divindade, ela recebe uma fração do poder divino. Em suas mãos, ela é considerada mágica e recebe os benefícios de uma melhoria (escolhido ao receber este poder, exceto material especial), cujos pré-requisitos ela cumpra. Essa melhoria não conta no limite da arma. Se você descumprir as Obrigações & Restrições da divindade, este efeito deixa de funcionar até você recuperar seus PM. *Pré-requisito:* devoto de uma divindade.

Arma Sacramentada

A conexão de sua arma com sua divindade se torna mais forte. Em suas mãos, a arma também recebe os benefícios de um encanto (escolhido ao receber este poder) cujos pré-requisitos ela cumpra. Esse encanto não conta no limite da arma e também deixa de funcionar se você descumprir suas Obrigações & Restrições. *Pré-requisitos:* Arma Juramentada, 11º nível de paladino.

Aura Vingadora

Enquanto sua aura estiver ativa, você e cada aliado dentro dela recebem +1d6 de luz em uma rolagem de dano corpo a corpo uma vez por rodada. *Pré-requisito:* 8º nível de paladino.

Bloqueio Divino

Quando sofre um ataque, se estiver empunhando um escudo, você pode gastar 2 PM para receber +5 na Defesa contra esse ataque. *Pré-requisito:* proficiência com escudos.

Convicção Heroica

Uma vez por cena, quando seus pontos de vida forem reduzidos a 0 ou menos, você pode gastar 5 PM para curar 50 PV. *Pré-requisito:* 11º nível de paladino.

Expurgo Sagrado

Quando você usa Golpe Divino contra um abissal ou um morto-vivo, seu custo diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções) e o bônus de dano da habilidade aumenta em mais um dado.

Escudo Fraterno

Se você estiver empunhando um escudo, sua Égide Sagrada afeta aliados até 9m (em vez de apenas adjacentes). *Pré-requisito:* Égide Sagrada.

Escudo Sagrado

Se estiver empunhando um escudo, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para criar uma barreira sagrada com duração sustentada a partir dele. Você recebe redução de dano igual ao seu Carisma. *Pré-requisitos:* Bloqueio Divino, 7º nível de paladino.

Fulgor Ardente

Quando usa Golpe Divino, você pode gastar +1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, todos os inimigos a até 6m do alvo do ataque sofrem dano de luz igual ao dano extra causado por essa habilidade. *Pré-requisito:* Fulgor Divino.

Guardião Celestial

Você pode gastar uma ação padrão e 10 PM para convocar um espírito para lutar ao seu lado. O guardião celestial flutua ao seu redor, é incorpóreo e imune a dano e possui 100 pontos de luz. Uma vez por rodada, quando você sofre dano, pode fazer o espírito absorver esse dano. Ele perde pontos de luz igual ao dano que você sofreria, e desaparece se seus pontos de luz forem reduzidos a 0. Além disso, uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para fazer o espírito atacar uma criatura em alcance curto (ataque igual a sua Religião com um bônus adicional de +10, dano 4d8 mais seu Carisma de luz, crítico 18/x3). *Pré-requisito:* 17º nível de paladino.

Investida Sagrada

Quando faz uma investida montada, você pode pagar 1 PM para receber deslocamento de voo igual ao seu deslocamento base até o fim do seu turno e causar +1d8 pontos de dano. *Pré-requisitos:* Montaria Sagrada, 10º nível de paladino.

Julgamento Divino: Desafio

Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Sempre que esse inimigo ataca um de seus aliados, ele recebe uma penalidade cumulativa de –1 em testes de ataque (limitado pelo seu Carisma). Essa penalidade acaba se ele atacar você ou se você terminar seu turno além do alcance corpo a corpo dele.

Julgamento Divino: Proteção

Você pode gastar 2 PM para conceder 10 PV temporários e +2 na Defesa para uma criatura em alcance curto.

Julgamento Divino: Redenção

Você é capaz de criar um vínculo espiritual com um aliado. Você pode lançar Escudo da Fé, mas apenas com o aprimoramento que divide o dano entre o alvo e você (mas não precisa cumprir seu requisito de círculo).

Julgamento Divino: Retribuição

Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Na próxima vez em que esse inimigo causar dano em você, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra ele (desde que ele esteja em seu alcance).

Luz Purificadora

Quando usa Golpe Divino, você pode gastar +1 PM para converter todo o dano causado para luz e ignorar 10 pontos de redução de dano do alvo.

Manto de Batalha

Você aprende e pode lançar *Vestimenta da Fé,* e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um clérigo de seu nível. *Pré-requisito:* 5º nível de paladino.

Paladino do Reino

Você recebe um poder de cavaleiro cujos pré-requisitos cumpra, usando seu nível como nível de cavaleiro. *Pré-requisito:* treinado em Nobreza.

Rajada Divina

Quando faz um Golpe Divino com Luz Purificadora, você pode gastar +1 PM para aumentar o alcance desse ataque para curto (ele ainda conta como um ataque corpo a corpo). *Pré-requisito:* Luz Purificadora.

Sacrifício

Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode sacrificar 5 PV por patamar para aumentar o dano desse ataque em +1d10 por patamar. Por exemplo, se você for um personagem de 5º nível, pode perder 10 PV para causar +2d10 pontos de dano.

Sentença Dobrada

Quando profere um julgamento, você pode gastar +1 PM para proferir um segundo julgamento com a mesma ação (pagando o custo de ambos).

Virtude Paladinesca: Paciência

Em combate, você pode ficar uma rodada inteira em meditação, sem fazer ações (exceto reações), para receber +2 em testes de perícia e na Defesa até o fim da cena.

NOVOS PODERES GERAIS

PODERES DE COMBATE

ARREMESSO DEVASTADOR

Quando faz um ataque à distância com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo, usando o resultado do ataque como o teste de manobra. *Pré-requisito:* Arremesso Potente.

ATAQUE COM O CABO

Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir enquanto empunha uma arma *alongada*, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque extra com o cabo da arma. Você usa as mesmas estatísticas de um ataque normal da arma, mas seu dano básico se torna 1d6 (impacto) e seu crítico se torna x2. *Pré-requisito:* Estilo de Arma Longa.

ATAQUE EM ARCO

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, seu ataque pode acertar até três criaturas adjacentes entre si que estejam em seu alcance (faça um único teste de ataque e compare-o com a Defesa de cada criatura). Se você estiver atacando um bando, em vez disso seu ataque causa 50% a mais de dano. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, 4º nível de personagem.

BRAVURA INDÔMITA

Se estiver adjacente a dois ou mais inimigos aptos a atacá-lo, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça. *Pré-requisito:* treinado em Vontade.

BRIGA DE RUA

Você sabe chutar áreas sensíveis dos inimigos e usar outros truques sujos. Uma vez por rodada, quando faz uma finta, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e vencer o teste oposto da finta, além dos efeitos de fintar, você pode fazer um ataque desarmado contra o alvo como uma ação livre. Se acertar esse ataque, causa +2d6 pontos de dano. *Pré-requisito:* Briga ou Estilo Desarmado.

CHUVA DE GOLPES

Quando ataca com duas armas empunhadas usando o poder Estilo de Duas Armas, você pode fazer um ataque desarmado adicional. *Pré-requisitos:* Briga ou Estilo Desarmado, Estilo de Duas Armas.

CATAFRACTÁRIO

Antigos guerreiros montados de Lamnor, os catafractários eram famosos por suas táticas defensivas. Embora suas unidades não existam mais, suas técnicas perduraram. Se estiver montado e vestindo armadura pesada, você recebe +1 na Defesa por nível de parceiro de sua montaria. *Pré-requisitos:* Encouraçado, Ginete.

CONTRA-ATAQUE

Uma vez por rodada, se uma criatura atacá-lo e errar, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra essa criatura. *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

CORAGEM AGUERRIDA

Quando estiver com metade ou menos de seus PV totais, você recebe +2 em testes de perícia e na Defesa. *Pré-requisito:* treinado em Vontade.

CORTE LACERANTE

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de corte, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, você causa +1d10 pontos de dano e o alvo fica sangrando. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

DEFESA ARMADA

Sua arma é tão grande que funciona como um escudo, protegendo-o dos ataques de seus inimigos! Se estiver usando uma arma corpo a corpo de duas mãos, você recebe +2 na Defesa e em Fortitude. *Pré-requisito:* Estilo de Duas Mãos.

ENCASTELADO

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe redução de dano 2. Essa RD aumenta em +1 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. *Pré-requisitos:* Encouraçado, 5º nível de personagem.

Escudo Heroico

Você pode empunhar e soltar seu escudo como ação livre e, quando ataca com ele, pode tratá-lo como uma arma de arremesso com alcance curto. Sempre que arremessa o escudo, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, você pode fazer com que ele retorne à sua mão (pegá-lo é uma reação) ou ricocheteie contra outro alvo; nesse caso, você faz um novo ataque à distância com uma penalidade cumulativa de –5. Você pode continuar atacando novos alvos até recuperar o escudo ou errar um ataque. *Pré-requisito:* Ataque com Escudo.

Estocada Pungente

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de perfuração, você pode gastar 2 PM. Se acertar, o alvo sofre –5 em rolagens de dano por 1 rodada. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Estudar o Adversário

Na primeira vez na rodada em que erra um ataque, você recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque contra o mesmo alvo até o fim da cena. *Pré-requisito:* Int 1.

Firula Inspiradora

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para realizar uma firula qualquer (girar sua arma, fazer uma dancinha...). Faça um teste de Atuação (CD 10). Se passar, você recebe +1 em testes de perícia e na Defesa, +1 adicional para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, até o início do seu próximo turno.

Matador de Monstros

Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e essas criaturas não recebem bônus por tamanho em testes de manobras de combate contra você. *Pré-requisito:* 5º nível de personagem.

Mobilidade

Quando usa a ação movimentar-se e percorre pelo menos 6m, você recebe +2 em testes de ataque e na Defesa até o início do seu próximo turno. *Pré-requisito:* Esquiva.

Na Mosca

Se fizer um ataque à distância, você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, você causa um dado extra de dano do mesmo tipo (por exemplo, com uma besta pesada, causa +1d12). *Pré-requisito:* Estilo de Arremesso ou Estilo de Disparo.

Pancada Estonteante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de impacto, você pode gastar 2 PM. Se você acertar o ataque, o alvo fica desprevenido por uma rodada (ou seja, até o fim do seu próximo turno). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Precisão Letal

A margem de ameaça de seus ataques aumenta em +1. *Pré-requisito:* 11º nível de personagem.

Sanguinário

Sempre que você causar 10 ou mais pontos de dano em um ou mais inimigos, recebe um bônus cumulativo de +1 em rolagens de dano até o fim da cena (limitado pela sua Força).

Sentinela Implacável

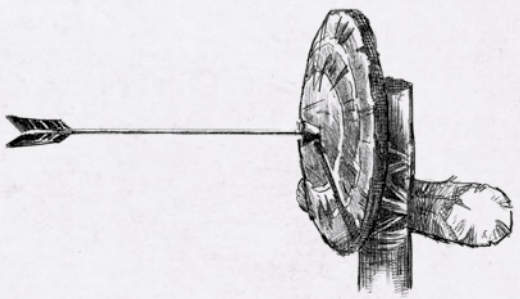
Uma vez por rodada, se você estiver empunhando uma arma de disparo carregada e um inimigo se mover dentro do alcance da arma, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque contra essa criatura usando essa arma. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Iniciativa e Percepção, Estilo de Disparo.

Sequência de Golpes

Você desfere uma tempestade de golpes, usando a força de um movimento para impulsionar o outro, sem dar chance para sua vítima reagir. Quando você acerta um ataque corpo a corpo em uma criatura, recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano contra a mesma criatura nesse turno (limitado pela sua Força).

Truque da Mão Lesta

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma mão e nada na outra, você pode trocar a arma de mãos rapidamente para confundir um inimigo adjacente. Esse inimigo fica desprevenido até o fim do seu turno e, se você acertá-lo nesse turno, seu dano com a arma aumenta em dois passos. Você pode usar este poder uma vez por inimigo em cada cena. *Pré-requisito:* Estilo de Uma Arma.



PODERES DE DESTINO

ALMA LIVRE

Arton tem muitas maravilhas a serem exploradas, muitos caminhos a serem percorridos — e você não é louco de se prender a um só. Escolha uma classe. Você pode escolher um poder dessa classe como se pertencesse a ela (para efeitos de nível na classe desse poder, considere seu nível de personagem −4). Note que você não recebe o poder, apenas o direito de escolhê-lo mais tarde.

ANDARILHO URBANO

Nas tavernas mais sujas e nos becos mais escuros... você está em casa. Se estiver em uma cidade, você recebe +2 na Defesa, em Enganação e em Investigação.

CARÍCIAS REVIGORANTES

Você sabe como aliviar as dores e tristezas de uma pessoa. Você pode gastar 1 minuto e 2 PM para recuperar 2d4 PM de uma criatura adjacente. Uma mesma criatura só pode receber os benefícios deste poder uma vez por dia. *Pré-requisitos:* Car 2, Sedução Lasciva.

DILIGENTE

Você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe +2 em um teste de perícia (exceto testes de ataque) que exija no máximo uma ação completa para ser realizado e que seja realizado até o fim do seu próximo turno.

FOCO EM HABILIDADE

Escolha uma habilidade. A CD para resistir a essa habilidade aumenta em +2. Você pode escolher este poder outras vezes para habilidades diferentes. Este poder não pode ser aplicado a magias (mas veja Foco em Magia e Especialização em Magia).

GRANDÃO

Você conta como uma categoria de tamanho maior para propósitos do modificador de Furtividade e manobras, espaço ocupado e alcance natural. Além disso, sua capacidade de carga aumenta em 5 espaços. *Pré-requisito:* Con 2.

HERÓI DOS SETE INSTRUMENTOS

Você aprendeu de tudo um pouco e um pouco de tudo. Você recebe um bônus de +1 em testes de perícias nas quais não é treinado. No 7º nível esse bônus aumenta para +2 e, no 15º nível, aumenta para +3.

IMPOSTOR

Graças a seu extremo charme e autoconfiança, você consegue convencer outras pessoas — e você mesmo! — de que tem certas habilidades que, na verdade, não possui. Uma vez por cena, quando faz um teste de perícia que exija no máximo uma ação completa para ser realizado, você pode gastar 2 PM para usar Enganação no lugar dessa perícia. *Pré-requisitos:* Car 3, Foco em Perícia (Enganação).

LIDERANÇA INSPIRADORA

Seu magnetismo pessoal deixa seus seguidores ávidos para ajudá-lo. Você gasta uma ação padrão (em vez de completa) para posicionar seus capangas em combate. Além disso, uma vez por rodada, pode gastar uma ação livre para fazê-los movimentar-se ou causar dano (mas continua só podendo fazê-los causar dano uma vez por rodada; veja p. 240). *Pré-requisitos:* Car 1.

MEDITAÇÃO AUTOAFIRMATIVA

Você pode entrar em um transe hipnótico no qual convence a si mesmo de que possui certas habilidades. Para usar este poder, você deve escolher um benefício da tabela abaixo e meditar por 1 dia. No fim do dia, faça um teste de Carisma (CD conforme o benefício escolhido). Se passar, você adquire esse benefício por uma semana ou até usar este poder novamente.

Benefício	CD
"Eu sei lutar." *+1 em testes de ataque*	15
"Eu sei lutar muito bem." *+2 em testes de ataque*	20
"Por Anilatir, como eu luto bem!" *+3 em testes de ataque*	25
"Ninguém toca em mim." *+2 na Defesa*	20
"Nada me afeta." *+5 em testes de resistência*	20
"Eu sei fazer isso." *Torna-se treinado em uma perícia*	17
"Eu sou bom demais!" *Pode usar um poder cujos pré-requisitos você cumpra*	22

Enquanto medita, você fica fascinado. Você pode meditar por mais de um dia; nesse caso, cada dia fornece um bônus de +1 no teste de Carisma, até um máximo de +7 para uma semana. Mestres malvados podem exigir testes de Fortitude para personagens que passem vários dias sem se alimentar (veja "Fome e Sede", *Tormenta20*, p. 319). *Pré-requisitos:* Sab 1, Car 1, 5º nível de personagem.

POSE ASSUSTADORA

Você recebe +2 em Intimidação e pode gastar 1 PM para assustar como uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Intimidação.

Tabela 1-18: Poderes de Combate

Poder	Pré-requisitos
Arremesso Devastador	Arremesso Potente
Ataque com o Cabo	Estilo de Arma Longa
Ataque em Arco	Luta, 4º nível de personagem
Bravura Indômita	—
Briga de Rua	Estilo Desarmado
Chuva de Golpes	Briga ou Estilo Desarmado, Estilo de Duas Armas
Catafractário	Encouraçado, Ginete
Contra-Ataque	Combate Defensivo
Coragem Aguerrida	—
Corte Lacerante	Luta
Defesa Armada	Estilo de Duas Mãos
Encastelado	Encouraçado
Escudo Heroico	Ataque com Escudo
Estocada Pungente	Luta
Estudar o Adversário	Int 1
Firula Inspiradora	—
Matador de Monstros	5º nível de personagem
Mobilidade	Esquiva
Na Mosca	Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso
Pancada Estonteante	Luta
Precisão Letal	11º nível de personagem
Sanguinário	—
Sentinela Implacável	Sab 1, Iniciativa, Percepção, Estilo de Disparo
Sequência de Golpes	—
Truque da Mão Lesta	Estilo de Uma Arma

Tabela 1-19: Poderes de Destino

Poder	Pré-requisitos
Alma Livre	—
Andarilho Urbano	—
Carícias Revigorantes	Car 2, Sedução Lasciva
Diligente	—
Foco em Habilidade	—
Grandão	Con 2
Herói dos Sete Instrumentos	—
Impostor	Car 3, Foco em Perícia (Enganação)
Liderança Inspiradora	Car 1
Meditação Autoafirmativa	Sab 1, Car 1, 5º nível de personagem
Pose Assustadora	Car 1, Intimidação
Sedução Lasciva	Car 1, Enganação
Ventriloquismo	Atuação, Enganação

Tabela 1-20: Poderes de Magia

Poder	Pré-requisitos
Barreira Mística	Lançar magias
Esoterismo	Lançar magias de 2º círculo
Estilo Esotérico	Luta, Misticismo, 5º nível de personagem
Encantar Itens Menores	Misticismo ou Religião, lançar magias de 3º círculo
Encantar Itens Médios	Encantar Itens Menores, lançar magias de 4º círculo
Encantar Itens Maiores	Encantar Itens Médios, lançar magias de 5º círculo
Especialização em Magia	Foco em Magia
Explosão Fulgente	Lançar magias
Gênese Elemental	Lançar magias de 2º círculo
Magia Dividida	Lançar magias de 2º círculo
Magia Suspensa	Lançar magias de 2º círculo
Miasma Tóxico	Lançar magias
Prisão Gélida	Lançar magias
Trovão Retumbante	Lançar magias

Sedução Lasciva

Você pode seduzir pessoas com olhares, palavras, dança... Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Vontade de seu alvo. Se você vencer, o alvo fica enfeitiçado por 1 dia (se voce falhar, não pode mais tentar com esse alvo nessa cena). Usar este poder gasta alguns minutos de interação e 3 PM. *Pré-requisitos:* Car 1, treinado em Enganação.

Ventriloquismo

Você pode gastar 1 PM para fazer sua voz parecer vir de outro lugar (como de outra criatura, de uma estátua, de trás de uma porta, do fim de um corredor...) por 1 rodada. De acordo com o mestre, se um uso deste poder gerar uma situação muito suspeita, você precisará fazer um teste de Enganação oposto pela Intuição de quem está tentando enganar. Se a criatura vencê-lo, percebe que o som vem de você. *Pré-requisitos:* treinado em Atuação e Enganação.

Poderes de Magia

Barreira Mística

Você usa a energia residual da conjuração de feitiços para materializar escudos capazes de protegê-lo de ataques físicos. Quando lança uma magia, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, você recebe +4 na Defesa até o início do seu próximo turno.

Esoterismo

Quando lança uma magia, você pode pagar 2 PM para canalizá-la através de dois itens esotéricos diferentes simultaneamente, recebendo os benefícios de ambos. *Pré-requisito:* lançar magias de 2º círculo.

Estilo Esotérico

Uma vez por rodada, quando faz a ação agredir em corpo a corpo enquanto empunha um item esotérico, você pode gastar 2 PM para lançar uma magia como uma ação livre. A magia precisa ter execução original de movimento, padrão ou completa. *Pré-requisitos:* treinado em Luta e Misticismo, 5º nível de personagem.

Encantar Itens Menores

Você pode encantar itens mágicos menores permanentes. Fazer isso segue as mesmas regras para fabricar esses itens, mas você usa Misticismo (se lança magias arcanas) ou Religião (se lança magias divinas) no lugar de Ofício e precisa já possuir o item base (você não fabrica o item, apenas adiciona os efeitos mágicos a ele). *Pré-requisitos:* lançar magias de 3º círculo, treinado em Misticismo ou Religião.

Encantar Itens Médios

Como Encantar Itens Menores, mas você pode encantar itens médios. *Pré-requisitos:* lançar magias de 4º círculo, Encantar Itens Menores.

Encantar Itens Maiores

Como Encantar Itens Menores, mas você pode encantar itens maiores. *Pré-requisitos:* lançar magias de 5º círculo, Encantar Itens Médios.

Especialização em Magia

Escolha uma magia que possa lançar. A CD para resistir a essa magia aumenta em +2. *Pré-requisito:* Foco em Magia com a magia escolhida.

Explosão Fulgente Aprimoramento

Suas chamas mágicas emitem um brilho intenso. Um alvo que falhe no teste de resistência fica cego por 1 rodada (ou ofuscado, se já ficou cego por este aprimoramento nessa cena). Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de fogo e permitem testes de resistência. *Custo:* +1 PM.

Gênese Elemental Aprimoramento

Além do normal, a magia cria 1d4 (+1 por círculo) capangas elementais Pequenos em espaços desocupados adjacentes ao alvo ou dentro da área de efeito da magia (deslocamento 9m, Defesa 15, dano 1d6+1 do tipo da magia, imunidade a atordoamento, cansaço, dano do seu elemento, dano não letal, efeitos de metabolismo e paralisia). Eles desaparecem quando são reduzidos a 0 PV ou no fim da cena. *Custo:* +3 PM. *Pré-requisito:* lançar magias de 2° círculo.

Magia Dividida Aprimoramento

A área da magia é dividida em duas, cada uma com metade do tamanho da original, que não podem se sobrepor. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* (raio de 6m) pode ser dividida em duas áreas com 3m de raio. *Custo:* +2 PM. *Pré-requisito:* lançar magias de 2° círculo.

Magia Suspensa

Quando lança uma magia com execução de ação de movimento ou padrão, você pode aumentar sua execução para uma ação completa ou para 2 ou 3 rodadas. Se fizer isso, a CD para resistir à magia aumenta respectivamente em +1, +2 ou +5.

Miasma Tóxico Aprimoramento

A magia exala vapores nocivos. Um alvo que falhe no teste de resistência fica enjoado por 1 rodada. Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de ácido e permitem testes de resistência. *Custo:* +1 PM.

Prisão Gélida — Aprimoramento

A magia cobre os alvos com cristais de gelo. Um alvo que falhe no teste de resistência fica enredado por 1 rodada. Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de frio e permitem testes de resistência. *Custo:* +1 PM.

Trovão Retumbante — Aprimoramento

A magia emite um estrondo poderoso. Um alvo que falhe no teste de resistência fica caído (apenas uma vez por cena) e surdo. Este aprimoramento só pode ser aplicado em magias que causam dano de eletricidade e permitem testes de resistência. *Custo:* +1 PM.

Poderes da Tormenta

Bolsões Insanos

Seu corpo possui espaços vazios sob sua pele ou carapaça, possibilitando que você carregue mais itens, em lugares nos quais eles dificilmente serão achados. Seu limite de carga aumenta em 2 espaços, mais 1 espaço para cada outro poder da Tormenta que você possui, e você recebe +5 em testes de Ladinagem para ocultar itens nesses espaços.

Carapaça Corrompida

As placas quitinosas que recobrem seu corpo são especialmente grossas, formadas por matéria vermelha que parece repelir os elementos físicos de Arton. Você recebe redução de dano 1. Essa RD aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. *Pré-requisito:* Carapaça.

Repulsivo

A presença da Tempestade Rubra em você é tão forte que é difícil olhar em sua direção. O primeiro ataque de cada inimigo contra você em cada cena sofre uma penalidade igual ao total de poderes da Tormenta que você possui (incluindo este). Após o primeiro ataque, os inimigos já se acostumaram com sua aparência atroz e não sofrem mais essa penalidade. *Pré-requisito:* Car –1 ou menor.

Secreção Cicatrizante

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para secretar um fluido rubro e viscoso sobre você mesmo ou uma criatura adjacente. O alvo recupera 2d6+2 PV mas fica enjoado por 1 rodada (Fort CD Con evita). Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui, a cura aumenta em +1d6+1 e a CD aumenta em +1.

Tabela 1-21: Poderes da Tormenta

Poder	Pré-requisitos
Bolsões Insanos	—
Carapaça Corrompida	Carapaça
Repulsivo	Car –1
Secreção Cicatrizante	—
Simetria Radial	Quatro poderes da Tormenta
Tempo Místico	Dois poderes da Tormenta

Simetria Radial

Aos poucos, seu físico se rearranjou, abandonando a anatomia artoniana quase que por completo. Seus olhos ficam em lados opostos da cabeça e sua boca fica no topo. Seu tórax adquiriu forma tubular e seus braços e pernas são distribuídos em seu corpo de forma que você não tem mais dois "lados". Você não pode ser flanqueado ou ficar caído e recebe um bônus de +5 para evitar ser agarrado. *Pré-requisito:* quatro outros poderes da Tormenta.

Tempo Místico

Você é capaz de acessar uma pequena parte do controle dos lefeu sobre o tempo. Uma vez por rodada, quando você lança uma magia com execução de movimento, padrão ou completa, pode gastar 2 PM e perder 1d6, 1d8 ou 1d12 PV para diminuir o tempo de execução da magia em um, dois ou três passos, respectivamente (até um mínimo de ação livre). Essa perda de vida só pode ser curada com descanso. *Pré-requisito:* dois outros poderes da Tormenta.



PODERES DE RAÇA

Poderes de raça são um novo grupo de poderes gerais. São caracterizados por possuírem como pré-requisito pertencer a uma raça específica. Exceto por isso, funcionam como quaisquer outros poderes gerais.

AJUDANTE NATO — QAREEN

Quando você passa em um teste para ajudar, o bônus fornecido aumenta em +1. Além disso, se você estiver flanqueando um inimigo, o bônus que seus aliados recebem em testes de ataque contra esse inimigo por flanquear aumenta em +1 (para um total de +3).

AMO — QAREEN

Escolha um personagem (jogador ou NPC). Você adotou esse personagem como seu amo. Quando usa a habilidade Desejos a pedido do seu amo, o custo da magia diminui em –2 PM (em vez de apenas –1). Contudo, sempre que seu amo estiver presente em uma situação de perigo (como um combate) ou sob efeito de uma condição, você sofre –2 em testes de perícias. Se o amo morrer, essa penalidade permanece até o fim da aventura (quando então você pode escolher um novo amo).

ARMA AMADA — ANÃO, HOBGOBLIN

Escolha uma arma. Com essa arma, você recebe +2 em rolagens de dano e +5 em testes de manobra para resistir a desarmar e quebrar.

ARMA NATURAL APRIMORADA — VÁRIAS

Escolha uma de suas armas naturais fornecidas por raça. O dano dessa arma aumenta em um passo e sua margem de ameaça aumenta em +1. Você pode escolher este poder outras vezes para armas naturais diferentes. *Pré-requisito:* arma natural fornecida por uma habilidade de raça.

ARMA NATURAL HÁBIL — VÁRIAS

Escolha uma arma natural fornecida por raça com a qual você possa gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra quando faz a ação agredir. Você não precisa gastar pontos de mana para isso. Você continua só podendo fazer isso uma vez por rodada. *Pré-requisito:* arma natural fornecida por uma habilidade de raça.

ARQUEARIA ÉLFICA — ELFO

Para você, todos os arcos são armas simples. Além disso, você recebe +2 nas rolagens de dano com arcos.

ARSENAL DE LISANDRA — DAHLLAN

Você aprende e pode lançar *Armamento da Natureza*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Além disso, ao usar sua habilidade Armadura de Allihanna, você recebe um bônus na Defesa adicional de +1 por patamar (ou seja, Defesa +3 no patamar iniciante, +4 no veterano e assim por diante).

ASAS DE AÇO — HARPIA, KALLYANACH, PTEROS, SURAGGEL

Suas asas são sobrenaturalmente resistentes. Elas fornecem +2 na Defesa e podem ser usadas como armas naturais (dano 2d4, crítico x2, impacto). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com as asas (exceto se as estiver usando para voar). *Pré-requisito:* possuir asas.

ASAS EXTRAPLANARES — SURAGGEL

Você desenvolve um par de asas adequado à sua herança planar — normalmente, emplumadas se você for um aggelus ou coriáceas se você for um sulfure, embora isso possa mudar. Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m. Enquanto estiver voando dessa forma, você fica vulnerável.

ATRAÇÃO PELA PÓLVORA — ANÃO, GOBLIN, HOBGOBLIN, KLIREN

Entre seu povo, existem aqueles que amam a pólvora. Você é um deles! Você recebe +1 em testes de ataque e +2 em rolagens de dano com armas de fogo. Com bombas e itens similares baseados em pólvora, você causa +1 de dano por dado de dano. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

Tabela 1-22: Poderes de Raça

Raça	Poderes	Raça	Poderes
Anão	Arma Amada, Atração pela Pólvora, Conforto do Aço, Coração de Pedra, Duro como Aço, Tradição de Ayrelynn	Medusa	Coração de Pedra, Coro Sibilante, Magia Ofídica, Olhar Petrificante, Veneno Aprimorado
Centauro	Cascos Poderosos	Meio-elfo	Citadino, Escapada Criativa, Vigilância Élfica
Dahllan	Arsenal de Lisandra, Constrição Atroz, Fragrância de Rosas, Gavinhas, Saraivada Florestal, Vitalidade das Fadas	Minotauro	Arma Natural Aprimorada, Arma Natural Hábil, Cascos Poderosos, Faro Aprimorado, Fúria Natural, Marrada Poderosa, Protetor Eterno, Protetor Táurico
Duende	Crescimento Feérico, Fragrância de Rosas, Glamour, Glamour Maior, Vitalidade das Fadas	Moreau da serpente	Magia Ofídica
Eiradaan	Estirpe Arcana, Glamour, Glamour Maior, Herança Erudita, Meditação Mística, Sangue Mágico	Moreau do lobo	Faro Aprimorado
Elfo	Arquearia Élfica, Esgrima Élfica, Estirpe Arcana, Herança Erudita, Meditação Mística, Vigilância Élfica	Nagah	Estirpe Arcana, Magia Ofídica, Quadridestria, Quatro Braços
Galokk	Fúria Aterrorizante, Golpe dos Titãs	Naidora	Vigilância Élfica
Gnoll	Duas Cabeças, Dupla Conjuração, Dupla Inteligência, Dupla Prontidão	Ogro	Fúria Aterrorizante
Goblin	Atração pela Pólvora, Entre as Pernas, Escapada Criativa, Falatório Criativo, Golpe no Joelho	Orc	Duas Cabeças, Dupla Conjuração, Dupla Inteligência, Dupla Prontidão, Quadridestria, Quatro Braços
Golem	Chassi Gracioso, Programação de Combate, Programação Holística, Soco Foguete	Osteon	Explosão Óssea, Manipulação Esquelética, Ossos Afiados
Harpia	Asas de Aço	Pteros	Asas de Aço
Hobgoblin	Arma Amada, Atração pela Pólvora	Qareen	Ajudante Nato, Amo, Familiar de <Elemento>, Familiar de Luz, Familiar de Trevas, Grande Marca de Wynna, Sangue Mágico
Hynne	Citadino, Entre as Pernas, Golpe no Joelho, Valentia Inata	Sátiro	Arma Natural Aprimorada, Arma Natural Hábil, Cascos Poderosos, Marrada Poderosa, Vitalidade das Fadas
Humano	Citadino, Comandar Aprimorado, Estilo Clássico	Sereia/ tritão	Camuflagem Mimética, Canto da Sereia, Pirata Oceânico
Kaijin	Duas Cabeças, Dupla Conjuração, Dupla Inteligência, Dupla Prontidão, Exaltação do Rejeitado, Quadridestria, Quatro Braços	Sílfide	Crescimento Feérico, Glamour, Glamour Maior, Sangue Mágico, Vitalidade das Fadas
Kallyanach	Asas de Aço, Herança Erudita	Suraggel	Asas de Aço, Asas Extraplanares, Criança da Luz/das Trevas, Familiar de Luz/Trevas
Kliren	Atração pela Pólvora, Citadino, Lógica Gnômica	Trog	Arma Natural Aprimorada, Arma Natural Hábil, Camuflagem Mimética, Duas Cabeças, Dupla Conjuração, Dupla Inteligência, Dupla Prontidão, Fúria Natural, Quadridestria, Quatro Braços, Saliva Corrosiva
Kobolds	Entre as Pernas, Golpe no Joelho	Várias	Arma Natural Aprimorada, Arma Natural Hábil, Devoção Iluminada, Fúria Natural, Tradição Perdida, Tradição Perdida Aprimorada
Lefou	Duas Cabeças, Dupla Conjuração, Dupla Inteligência, Dupla Prontidão, Exaltação do Rejeitado, Quadridestria, Quatro Braços		

CAMUFLAGEM MIMÉTICA
SEREIA/TRITÃO, TROG

Você pode mudar sua cor e textura a ponto de ficar quase invisível. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para receber um bônus em Furtividade até o fim da cena. O bônus varia conforme o que você estiver vestindo: +10 se estiver sem armadura e com no máximo um item vestido, +5 se estiver de armadura leve e/ou com até dois itens vestidos, +2 se estiver de armadura pesada e/ou com mais de dois itens vestidos.

CANTO DA SEREIA
SEREIA/TRITÃO

Sua voz é melodiosa e encantadora, capaz de fascinar até as pessoas mais cruéis. Você recebe +2 em Atuação. Além disso, o alcance das magias adquiridas por sua Canção dos Mares aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo) e a CD para resistir a elas aumenta em +2.

CASCOS PODEROSOS
CENTAURO, MINOTAURO, SÁTIRO

Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM para desferir esse ataque usando seus cascos. Se fizer isso, causa +1 dado de dano do mesmo tipo, mas não pode escolher causar dano não letal.

CHASSI GRACIOSO
GOLEM

Seu corpo artificial foi feito com materiais leves e belos. Você recebe +2 em Diplomacia e não possui a penalidade de armadura da habilidade Chassi.

CITADINO
HUMANO, HYNNE, KLIREN, MEIO-ELFO

Você foi criado em uma metrópole, onde se acostumou a lidar com várias pessoas — mas também às facilidades da civilização. Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma (exceto Adestramento).

COMANDAR APRIMORADO
HUMANO

Quando usa Comandar, você pode gastar +2 PM para aumentar o bônus fornecido pelo poder em +1. *Pré-requisitos:* Car 2, Comandar.

CONFORTO DO AÇO
ANÃO

Seu povo veste metal como se fosse algodão. Você não sofre penalidade de armadura por usar armaduras (mas ainda sofre por escudos). Além disso, se estiver usando armadura pesada, recebe +2 na Defesa.

CONSTRIÇÃO ATROZ
DAHLLAN

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para expelir gavinhas de seu corpo. No início de cada um de seus turnos, qualquer inimigo em alcance curto deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se falhar, fica enredado. Um inimigo enredado pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD Sab), ou afastando-se 9m de você. Este poder tem duração sustentada.

CORAÇÃO DE PEDRA
ANÃO, MEDUSA

Você recebe +1 PV por nível e imunidade a petrificação.

CORO SIBILANTE
MEDUSA

Você pode gastar 1 PM para fazer suas serpentes ecoarem suas palavras. Até o fim da cena, você recebe +2 em testes de perícias originalmente baseadas em Carisma (exceto testes de ataque).

CRESCIMENTO FEÉRICO
DUENDE, SÍLFIDE

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para aumentar uma categoria de tamanho e receber +1 em Força (máximo Grande). A partir do patamar veterano, você também pode gastar 3 PM para aumentar duas categorias de tamanho; nesse caso, recebe +2 em Força (máximo Enorme). Seu equipamento muda com você. A transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte ao tamanho normal se ficar inconsciente ou morrer. Voltar ao seu tamanho original é uma ação livre.

CRIANÇA DA LUZ
AGGELUS

O sangue extraplanar é mais forte em você. Seu bônus racial em Diplomacia e Intuição aumenta para +5 e você recebe redução de eletricidade e frio 5.

CRIANÇA DAS TREVAS
SULFURE

O sangue extraplanar é mais forte em você. Seu bônus racial em Enganação e Furtividade aumenta para +5 e você recebe redução de fogo e trevas 5.

DEVOÇÃO ILUMINADA
VÁRIAS

Você recebe +2 em Vontade, perde a sensibilidade a luz causada por sua raça e não pode mais ser ofuscado. *Pré-requisitos:* sensibilidade a luz como habilidade racial, devoto de uma divindade que canalize energia positiva.

DUAS CABEÇAS

GNOLL, KAIJIN, LEFOU, ORC, TROG

Você nasceu com duas cabeças, ou então uma segunda cabeça brotou de seu corpo em determinado momento. Elas podem ser iguais ou não (por exemplo, uma pode ser menor ou atrofiada) e podem ter personalidades compatíveis ou não — fique à vontade para interpretar diálogos entre elas. Sempre que fizer um teste de Vontade, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Além disso, se você tem uma arma natural de mordida, recebe uma arma natural extra do mesmo tipo e com as mesmas estatísticas (se você pode fazer um ataque extra com sua mordida original gastando 1 PM, agora poderá fazer um ataque com cada mordida gastando 2 PM). Se um efeito modificar uma de suas mordidas, escolha qual é afetada.

DUPLA CONJURAÇÃO

GNOLL, KAIJIN, LEFOU, ORC, TROG

Uma vez por rodada, quando lança uma magia usando uma ação padrão, você pode gastar 5 PM para lançar uma magia adicional (mas somente magias cuja execução seja ação de movimento ou padrão). Você precisa gesticular com duas mãos livres, em vez de uma, para isso. *Pré-requisitos:* Des 2, lançar magias, Dupla Inteligência.

DUPLA INTELIGÊNCIA

GNOLL, KAIJIN, LEFOU, ORC, TROG

Quando faz um teste de Inteligência ou de perícias baseadas nesse atributo, você pode gastar 2 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. *Pré-requisitos:* Int 2, Duas Cabeças.

DUPLA PRONTIDÃO

GNOLL, KAIJIN, LEFOU, ORC, TROG

Com campo de visão superior e órgãos sensoriais duplicados, você recebe +2 em Percepção, nunca fica desprevenido e não pode ser flanqueado. *Pré-requisitos:* Sab 2, Duas Cabeças.

DURO COMO AÇO

ANÃO

Se estiver usando armadura pesada, você pode somar sua Constituição na Defesa. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. *Pré-requisito:* 11º nível de personagem.

ENTRE AS PERNAS

GOBLIN, HYNNE, KOBOLDS

Você pode ocupar o mesmo espaço de criaturas duas categorias de tamanho maiores que você (em vez de três). Enquanto estiver ocupando o mesmo espaço que uma criatura maior que você, ataques contra você têm 25% de chance de acertar a criatura maior (inclusive ataques feitos pela própria criatura!). *Pré-requisito:* treinado em Acrobacia.

ESCAPADA CRIATIVA

GOBLIN, MEIO-ELFO

Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para somar sua Inteligência ao resultado do teste.

ESGRIMA ÉLFICA

ELFO

Sua raça mescla arte e guerra como nenhuma outra. Você recebe +1 em testes de ataque com espadas e, para você, todas as espadas são consideradas armas *ágeis*.

ESTILO CLÁSSICO

HUMANO

Enquanto estiver empunhando uma espada e um escudo, você recebe +2 nas rolagens de dano com sua arma e +2 na Defesa.

ESTIRPE ARCANA

ELFO, EIRADAAN, NAGAH (FÊMEA)

Você recebe +2 pontos de mana por patamar e +2 em Misticismo.

EXALTAÇÃO DO REJEITADO

KAIJIN, LEFOU

Muitos acreditam que você não merece sua divindade, mas ela prova o contrário. Quando lança uma magia divina, você recebe um bônus em testes de resistência igual ao círculo da magia lançada, até o início do seu próximo turno. *Pré-requisito:* lançar magias divinas.

EXPLOSÃO ÓSSEA

OSTEON

Sempre que você sofre dano, pode gastar 2 PM para fazer alguns de seus ossos se soltarem, absorvendo o choque. Isso reduz o dano sofrido à metade, mas o deixa fraco (já que você perde partes de seu esqueleto). Essa condição é cumulativa — se usar este poder duas vezes, você fica debilitado e, se usá-lo três vezes, fica inconsciente. Essas condições duram até você recolher seus ossos (uma ação completa) ou até o fim do dia.

FALATÓRIO CRIATIVO

GOBLIN

Escolha uma perícia originalmente baseada em Carisma. Você pode usar Inteligência como atributo-chave dessa perícia.

Familiar de <elemento>

Qareen da água, ar, fogo ou terra

Seu familiar se transforma em uma criatura elemental (por exemplo, se você é um qareen do fogo e seu familiar é um corvo, ele passa a ser um corvo feito de chamas). Seu familiar se torna imune a dano do seu elemento e, sempre que você lança uma magia que gere um efeito desse elemento, recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. Ele continua fornecendo seus benefícios originais. *Pré-requisito:* possuir um familiar.

Familiar de Luz

Aggelus, qareen da luz

Seu familiar se transforma em uma criatura celestial. Além dos benefícios normais, seu familiar se torna imune a dano de luz e, sempre que lança uma magia que gere um efeito de luz, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. *Pré-requisito:* possuir um familiar.

Familiar de Trevas

Sulfure, qareen das trevas

Seu familiar se transforma em uma criatura abissal. Além dos benefícios normais, seu familiar se torna imune a dano de trevas e, sempre que lança uma magia que gere um efeito de trevas, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. *Pré-requisito:* possuir um familiar.

Faro Aprimorado

Minotauro, moreau do lobo

Seu olfato é ainda mais apurado que o padrão de sua raça. Você recebe +2 em Intuição, Investigação e Percepção, +5 em testes de Sobrevivência para rastrear e percebe automaticamente a presença de criaturas em alcance curto (mas não sua localização). De acordo com o mestre, criaturas sem cheiro (como alguns construtos ou seres incorpóreos) podem ser indetectáveis ao seu faro.

Fragrância de Rosas

Dahllan, duende

Você cheira bem. Você recebe +2 em Diplomacia e pode gastar uma ação padrão e 2 PM para forçar todas as criaturas em alcance curto a fazerem um teste de Fortitude (CD Car). Uma criatura que falhe fica pasma por 1 rodada (apenas uma vez por cena) como um efeito metabólico.

Fúria Aterrorizante

Galokk, ogro

Quando você entra em fúria, inimigos em alcance curto ficam abalados até o fim da cena (Von CD Con reduz para 1 rodada). *Pré-requisito:* Fúria ou Fúria Divina.

Fúria Natural

Várias

Quando você é dominado por seus instintos selvagens, prefere usar suas armas naturais àquelas criadas pela civilização. Quando você está em fúria, o dano de suas armas naturais aumenta em um passo e a margem de ameaça delas aumenta em +1. *Pré-requisitos:* Fúria, arma natural fornecida por uma habilidade de raça.

Gavinhas

Dahllan

Quando você usa Armadura de Allihanna, duas gavinhas crescem de suas costas. Cada gavinha é uma arma natural (dano 1d4 cada, crítico x2, impacto) com 3m de alcance e *versátil*, fornecendo +2 em testes para desarmar e derrubar. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM por gavinha para fazer um ataque corpo a corpo extra com ela (desde que ela já não tenha sido usada na rodada). *Pré-requisito:* 5º nível de personagem.

Ginete de Javali

Anão

Você recebe um javali doherita (veja o quadro) iniciante, com o qual possui +2 em Adestramento e Cavalgar. Se perder seu javali, você pode obter outro com uma semana de busca e T$ 100.

Glamour

Duende, eiradaan, sílfide

O mais icônico dos poderes feéricos, *glamour* é uma ilusão tão poderosa que gera efeitos reais. Escolha três magias de 1º círculo, arcanas ou divinas. Você pode lançar essas magias, com as seguintes mudanças:

- Elas contam como magias de ilusão além de seus tipos normais (por exemplo, um glamour de *Explosão de Chamas* conta como uma magia de evocação e de ilusão).

- Sempre que você lança uma magia de glamour que não pede testes de resistência, precisa rolar 1d6. Se rolar 1, a magia não funciona (mas você gasta os PM mesmo assim) e você não pode mais lançar magias de glamour até o fim da cena.

- Sempre que você lança uma magia de glamour que permite testes de resistência de Fortitude ou Reflexos, os alvos podem substituir os testes originais por Vontade. Além disso, se um alvo passar no teste de resistência, você não pode mais lançar magias de glamour até o fim da cena.

Se você aprender uma magia de glamour novamente, pode lançá-la como uma magia normal ou de glamour — nesse caso, ela sofre as mudanças acima, mas seu custo diminui em –1 PM.

Glamour Maior

Duende, Eiradaan, Sílfide

Você aprende mais três magias, de 1º ou 2º círculo, arcanas ou divinas, que pode lançar como magias de glamour (veja o poder anterior). *Pré-requisitos:* Glamour, 5º nível de personagem.

Golpe dos Titãs

Galokk

Quando você usa Força dos Titãs, resultados um ponto abaixo do máximo (por exemplo, 9 ao rolar 1d10) também permitem rolar o dado extra.

Golpe no Joelho

Goblin, Hynne, Kobolds

Se você fizer um ataque corpo a corpo contra uma criatura maior que você enquanto ocupa o mesmo espaço que ela, o dano desse ataque aumenta em um passo e você recebe +2 na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Entre as Pernas.

Grande Marca de Wynna

Qareen

Sua tatuagem mística é especialmente grande e chamativa, e contém ainda mais poder mágico que o normal. Você pode lançar uma magia de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma), além daquela fornecida pela habilidade Tatuagem Mística e pode usar os aprimoramentos de ambas como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um feiticeiro do seu nível.

Herança Erudita

Eiradaan, Elfo, Kallyanach

Seu sangue não carrega apenas a fagulha mágica que lhe dá poder, mas também conhecimento ancestral. Escolha uma perícia originalmente baseada em Inteligência. Você soma seu Carisma nessa perícia.

Lógica Gnômica

Kliren

Uma vez por cena, quando faz um teste de perícia (exceto testes de ataque), você pode gastar 3 PM para substituir o atributo-chave dessa perícia por Inteligência. Por exemplo, ao fazer um teste de Atletismo você pode gastar 3 PM para somar sua Inteligência em vez de sua Força.

Magia Ofídica

Medusa, Moreau da Serpente, Nagah

Para cada círculo de magia que você é capaz de lançar, a CD para resistir a seus efeitos de veneno aumenta em +1 e esses venenos causam +1 ponto de perda de vida por dado. *Pré-requisito:* lançar magias.

Novo Parceiro: Javali Doherita

Este parceiro montaria (Grande) fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 9m e, se você fizer uma investida montada, causa +1d8 pontos de dano. *Veterano:* você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e seu bônus de dano em investidas montadas aumenta para +2d6. *Mestre:* seu deslocamento muda para 12m e, quando faz uma investida montada, você ignora 10 pontos de redução de dano do alvo.

Manipulação Esquelética

Osteon

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para estender seus braços e aumentar seu alcance natural em +1,5m, para estender suas pernas e aumentar seu deslocamento terrestre em +3m ou para se transformar numa pilha de ossos que fornece +5 em Furtividade (nessa forma você só pode fazer reações ou cancelar esse efeito). A manipulação dura até o fim da cena, até você usar outra manipulação ou até você cancelar o efeito (uma ação livre).

Marrada Poderosa

Minotauro, Sátiro

Quando você faz uma investida com seus chifres e acerta o ataque, o dano deles aumenta em um passo e você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo desarmado ou com uma arma que esteja empunhando. Esse ataque também recebe o bônus de +2 por investida.

Meditação Mística

Eiradaan, Elfo

Uma vez por dia, você pode entrar em um transe místico por 1d4 minutos. Enquanto medita, você fica fascinado. Você pode interromper sua meditação a qualquer momento, mas, se concluí-la, recupera um número de pontos de mana igual ao seu nível. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Vontade.

Olhar Petrificante

Medusa

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para forçar uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD Car). Se a criatura falhar, fica lenta por 1d4 rodadas. Se já estiver lenta por este efeito, em vez disso é petrificada permanentemente — ela e seu equipamento se transformam em uma estátua inerte e sem consciência, com RD 8 e os mesmos PV que ela tinha em vida. Se a estátua for quebrada, a criatura morrerá. *Pré-requisito:* 9º nível de personagem.



Jovem Maquius, se escolher Quatro Braços você poderá fazer mais ataques!

OSSOS AFIADOS — OSTEON

Você recebe +2 em Intimidação e +2 em rolagens de dano com armas naturais e ataques desarmados.

PIRATA OCEÂNICO — SEREIA/TRITÃO

Sua habilidade Mestre do Tridente passa a afetar também arpões. Além disso, você recebe +2 em testes de ataque com todas as armas afetadas por essa habilidade e as considera armas *ágeis*.

PROGRAMAÇÃO DE COMBATE — GOLEM

Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para ativar um modo de análise de inimigos, com duração sustentada. Enquanto estiver com esse modo ativo, quando faz um ataque você rola dois dados e usa o melhor resultado.

PROGRAMAÇÃO HOLÍSTICA — GOLEM

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para se tornar treinado em uma perícia a sua escolha até o fim do dia. Sempre que usa este poder, role 1d4. Em um resultado 1, você sobrecarrega seu cérebro artificial — até o fim do dia, você fica frustrado e não pode mais usar este poder.

PROTETOR ETERNO — MINOTAURO

Enquanto tiver pelo menos um aliado adjacente, você continua consciente mesmo se estiver com 0 ou menos pontos de vida. Você ainda morre caso seus PV cheguem no limite negativo, como normal. *Pré-requisito:* Protetor Táurico.

PROTETOR TÁURICO — MINOTAURO

Você pode gastar uma ação de movimento para carregar consigo (no colo, sobre os ombros...) um aliado adjacente Médio ou menor. Você precisa de uma mão livre, que fica ocupada enquanto você estiver carregando o aliado. Enquanto está sendo carregado, o aliado é considerado sob cobertura leve (Defesa +5). Além disso, qualquer ataque contra o aliado tem 50% de chance de ter você, e não o aliado, como alvo.

QUADRIDESTRIA — KAIJIN, LEFOU, NAGAH, ORC, TROG

Você consegue agir com todos os seus braços ao mesmo tempo. Uma vez por rodada, quando usa o poder Estilo de Duas Armas, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque com cada arma que estiver empunhando, desde que todas, com exceção de uma, sejam leves. Assim, se estiver empunhando três armas (e pelo menos duas forem leves), pode fazer três ataques; se estiver empunhando quatro armas (e pelo menos três forem leves), pode fazer quatro ataques. Poderes que modificam Estilo de Duas Armas também se aplicam aos seus braços extras. Por exemplo, Arma Secundária Grande permite que você use armas de uma mão em todos os seus braços e Ambidestria elimina a penalidade de todos os ataques. *Pré-requisitos:* Estilo de Duas Armas, Quatro Braços, 5º nível de personagem.

QUATRO BRAÇOS

KAIJIN, LEFOU, NAGAH, ORC, TROG

Você possui um par de braços extras. Isso permite que você empunhe até quatro objetos, mas não fornece ações extras — por exemplo, você continua fazendo apenas um ataque com a ação agredir (mas veja Quadridestria).

SALIVA CORROSIVA

TROG

Sua mordida causa +1d6 pontos de dano de ácido. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para cobrir de saliva uma arma que esteja usando. A arma causa +1d6 pontos de dano de ácido. O ácido dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

SANGUE MÁGICO

EIRADAAN, QAREEN, SÍLFIDE

Você pode dar seu sangue para conjurar magias — literalmente! Uma vez por dia, você pode receber um número de PM a sua escolha, limitado pela sua Constituição. Por exemplo, se você possui Con 3, pode ganhar 1, 2 ou 3 PM. Se você fizer isso e lançar uma magia no mesmo turno, os PM ganhos por este poder podem ultrapassar seu limite de PM por nível. Se usar este poder, no final do seu turno você perde 1d4 PV por PM recebido. Por exemplo, se escolheu receber 3 PM, perde 3d4 PV.

SARAIVADA FLORESTAL

DAHLLAN

Se estiver sob efeito de sua Armadura de Allihanna, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para disparar folhas afiadas e lascas de madeira em um cone de 9m. Todas as criaturas nessa área sofrem 2d8+2 pontos de dano de corte (Ref CD Sab reduz à metade). Para cada patamar acima de iniciante, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8+1.

SOCO FOGUETE

GOLEM

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para disparar seu punho e atingir um alvo em alcance curto. Após o ataque, sua mão volta voando para você. Esse ataque não pode ser usado para agarrar.

VALENTIA NATA

HYNNE

Seu povo não tem medo. Nem juízo. Você recebe imunidade a medo e +5 em Iniciativa.

TRADIÇÃO DE AYRELYNN

ANÃO

Você recebe proficiência com armas de fogo e pode usar Sabedoria em vez de Destreza nos testes de ataque com essas armas (e, caso possua o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano).

TRADIÇÃO PERDIDA

VÁRIAS

Membros de sua raça sabem lançar magias de uma forma diferente das conhecidas. Escolha um atributo (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma) e uma de suas classes com a habilidade Magias. Para essa classe, você soma o atributo escolhido no seu total de PM, em vez do atributo determinado por ela, até um limite de 6 pontos de atributo, +2 pontos por patamar acima de iniciante — com parte de seu conhecimento perdido, as tradições mais antigas possuem certas limitações. Aumentos temporários nesse atributo não fornecem PM adicionais. *Pré-requisitos:* não humano, habilidade de classe Magias.

TRADIÇÃO PERDIDA APRIMORADA

VÁRIAS

Seu atributo-chave para lançar magias para a classe escolhida para Tradição Perdida passa a ser o atributo escolhido para esse poder (sujeito aos mesmos limites desse poder). *Pré-requisito:* Tradição Perdida.

VENENO APRIMORADO

MEDUSA

O veneno que você aplica com sua habilidade Natureza Venenosa passa a causar a perda de 2d12 PV. *Pré-requisito:* Con 1.

VIGILÂNCIA ÉLFICA

ELFO, MEIO-ELFO, NAIDORA

Em seu primeiro turno de cada combate, você recebe uma ação de movimento adicional.

VITALIDADE DAS FADAS

DAHLLAN, DUENDE, SÁTIRO, SÍLFIDE

Sua energia vital não provém de simples saúde física, mas de convicção, postura positiva e força de personalidade. Você soma seu Carisma em seus pontos de vida iniciais e em Fortitude, e recebe +1 PV por nível a partir do 2º.



PODERES DE GRUPO

Poderes de grupo fornecem bônus maiores que outros poderes; contudo, só funcionam se houver outro personagem com o mesmo poder na cena. Assim, se apenas você comprar um poder de grupo, ele não terá efeito! Muitas vezes, poderes de grupo se tornam mais eficientes de acordo com o número de personagens com o mesmo poder na cena.

O pré-requisito de ter um aliado com o mesmo poder na cena nunca pode ser cumprido por NPCs, parceiros e outros coadjuvantes — apenas por personagens jogadores. Também não pode ser cumprido por efeitos que permitam a um personagem usar um poder sem possuí-lo. Em suma, funcionam apenas se dois ou mais membros do grupo efetivamente tiverem escolhido o poder. Caso um membro do grupo morra e um poder de grupo fique inativo, você pode gastar tempo entre aventuras para treinar e trocar o poder, ou esperar que o jogador em questão faça outro personagem com o mesmo poder de grupo.

ABRIR A GUARDA

Numa luta individual, as mãos e pés de um combatente agem em conjunto, bloqueando, fintando e golpeando. Seu grupo é como um só corpo: em combate, cada um assume um papel, de forma perfeitamente coordenada. Quando você agarra ou derruba um inimigo, aliados com este poder em alcance curto desse inimigo podem gastar 2 PM para fazer um ataque contra ele. Cada personagem só pode fazer um ataque dessa forma por rodada. *Pré-requisito:* treinado em Luta ou Pontaria.

AJUDA DO AMADOR

Num bom grupo de aventureiros, nem todos precisam ser combatentes letais. Alguns podem apenas auxiliar em combate, então brilhar em outras áreas. Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste para ajudar, mas para *atrapalhar* um inimigo em alcance curto, usando qualquer perícia que possa justificar e que seja aprovada pelo mestre. Se fizer isso, seus aliados com este poder aplicam o bônus da ajuda em seus testes de ataque contra esse inimigo por 1 rodada.

APONTAR FRAQUEZA

Alguns membros do grupo são curandeiros, outros são diplomatas, outros são furtivos… E outros sabem bater onde dói. Vocês estão acostumados a seguir o exemplo deles — ainda bem que esses desgraçados estão do seu lado! Quando você faz um acerto crítico, cada aliado com este poder pode gastar 2 PM em seu primeiro ataque contra o mesmo alvo nessa rodada. Se acertar, o ataque é um crítico. Cada personagem só pode fazer um acerto crítico dessa forma por cena.

BARRAGEM DE GOLPES

Quando um de vocês acerta, o golpe é duro. Quando dois acertam, é ainda mais. E quanto mais membros do grupo acertam, mais cada um castiga o oponente. Quando você causa dano em um inimigo, seus aliados com este poder recebem um bônus de +1 em rolagens de dano contra o mesmo alvo pela cena (limitado, para cada personagem, pelo nível dele). O bônus acaba se nenhum personagem com este poder causar dano ao inimigo em uma rodada.



Bode Expiatório

Você e seu grupo estão sempre dispostos a assumir a culpa uns pelos outros, mesmo que precisem "forçar os limites da verdade" para isso. Sempre que a categoria de atitude de um NPC piorar em relação a um personagem com este poder, você pode automaticamente assumir a culpa por qualquer evento ou interação que tenha causado isso. A categoria de atitude do NPC piora para você, permanecendo a mesma para seu aliado.

Bote Coletivo

Seu grupo é especialista em saltar para a ação como um só, surpreendendo os inimigos com uma saraivada de ataques antes que eles consigam se preparar. Você recebe um bônus igual ao número de aliados com este poder em testes de Iniciativa e, na primeira rodada de cada combate, em testes de perícia e na CD de suas habilidades. *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

Conforto Familiar

Sabendo que podem contar uns com os outros, você e seu grupo conseguem relaxar e descansar melhor quando estão juntos. Independente das condições de descanso, sempre que você dorme perto de aliados com este poder (na mesma estalagem, no mesmo acampamento, na mesma ala do castelo...), para cada um desses aliados com este poder, você começa o dia seguinte com 3 PV e 1 PM temporários por patamar. Por exemplo, se você e outros dois personagens com este poder em patamar veterano dormirem juntos, os três começarão o dia seguinte com 18 PV e 6 PM temporários.

Conselhos Salvadores

Você e seu grupo sabem reconhecer as forças e fraquezas uns dos outros, e ouvem os especialistas quando suas vidas estão em jogo. Você pode gastar 2 PM para fazer um teste de resistência usando o valor de perícia de um aliado em alcance curto que tenha este poder.



Tabela 1-23: Poderes de Grupo

Poder	Pré-requisitos
Abrir a Guarda	Luta ou Pontaria
Ajuda do Amador	–
Apontar Fraqueza	–
Barragem de Golpes	–
Bode Expiatório	–
Bote Coletivo	Iniciativa
Conforto Familiar	–
Conselhos Salvadores	–
Corrente de Corpos	–
Defesa do Mártir	–
Dinheiro Atrai Dinheiro	–
Escudo Vivo	–
Espírito de União	Exército de Um Grupo Só, outro poder de grupo
Exército de Um Grupo Só	Guerra
Magia Comunitária	–
Mão Amiga	–
Parede de Escudos	–
Presença Luminosa	–
Saúde Coletiva	–
Uma Mão Lava a Outra	Mão Amiga

Corrente de Corpos

No campo de batalha, entregar rapidamente itens como preparados alquímicos, poções e até armas pode ser a diferença entre a vida e a morte. Uma vez por rodada, você pode entregar um item que esteja empunhando a qualquer aliado com este poder como uma ação livre. Para isso, vocês devem estar em alcance curto um do outro ou deve haver outros aliados com este poder entre os dois.

Defesa do Mártir

Lutando juntos há muito tempo, você e seu grupo aprenderam a defender uns aos outros em momentos de necessidade. Uma vez por rodada, quando um aliado em alcance curto que também tenha este poder sofrer dano, você pode gastar 2 PM para sofrer esse dano no lugar dele.

Dinheiro Atrai Dinheiro

Cada um de vocês, sozinho, poderia fazer trabalhos lucrativos... Mas juntos vocês são uma mina de ouro! Cada personagem com este poder adiciona 5% ao resultado das tabelas em todas as rolagens de tesouro do grupo. Esse benefício só vale para tesouro rolado (não recompensas fixas) e só para tesouro encontrado por todo o grupo (não para algo que tenha surgido num momento em que só um personagem está presente).

Escudo Vivo

Você e seu grupo são mais do que companheiros de aventuras — são amigos leais, que dariam a vida um pelo outro. Quando mais de um personagem com este poder for afetado por dano em área, você pode gastar 2 PM para sofrer o dano no lugar desses aliados que estejam em alcance curto. Cada um faz um teste de resistência normalmente. Você sofre todo o dano que seus aliados sofreriam de acordo com seus testes de resistência. Suas próprias imunidades e RD se aplicam normalmente.

Espírito de União

Seu grupo luta junto até o fim! Este poder é diferente de outros poderes de grupo — ele só funciona se *todos* os membros do grupo o tiverem escolhido, independente de quantos sejam. No início da rodada, cada personagem com este poder pode gastar 2 PM. Se fizerem isso, até o fim da cena, em vez de pontos de vida individuais, esses personagens compartilham de um total de PV igual à soma dos PV de cada um. Dano, recuperação e perda de vida são todos aplicados

O Dilema do Jogador Ausente

Poderes de grupo são feitos para incentivar a integração e o pensamento tático entre os jogadores. Por isso só funcionam para heróis: não estariam "incentivando a integração" se um só jogador pudesse cumprir os requisitos sozinho.

Contudo, isso leva a uma questão: o que fazer com personagens cujos jogadores faltaram à sessão? Se eles estiverem sendo tratados como NPCs, continuam contando para cumprir os pré-requisitos?

Isso é uma decisão do grupo como um todo, mas aconselhamos a seguinte regra: se o personagem está em risco na sessão (ou seja, se pode morrer ou sofrer consequências negativas, mesmo com o jogador ausente), então deve contar para o pré-requisito. Caso contrário, não.

a esse total (após aplicar quaisquer habilidades, como RD do alvo original do efeito). Entretanto, se o total de PV acabar, todos os personagens sofrem os efeitos de serem reduzidos a 0 PV ou menos (cada um ainda morre no seu limite individual de pontos de vida). No fim da cena, divida os PV restantes igualmente entre os personagens. *Pré-requisitos:* Exército de Um Grupo Só, outro poder de grupo.

Exército de Um Grupo Só

Você e seu grupo são mais que um bando de aventureiros — com disciplina inquebrável, estratégias coordenadas e planejamento meticuloso, são soldados e generais de seu próprio exército. Juntos, lutam como uma tropa organizada. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para formar um bando com seus aliados com este poder, desde que cada um gaste uma ação padrão e 2 PM na mesma rodada. Enquanto estiverem formando um bando com você, os aliados não podem executar ações (exceto reações), mas cada um fornece +2 em seus testes de ataque. Quando você ataca, causa metade do dano mesmo que erre e, se acertar por 10 ou mais, seus aliados podem rolar o dano de um único ataque que poderiam fazer com uma ação padrão e somar ao dano do seu ataque (esse dano não é multiplicado em caso de acerto crítico). O bando se mantém até um personagem desfazer a formação (uma ação livre) ou ficar inconsciente, ou até o fim da cena. *Pré-requisito:* treinado em Guerra.

Magia Comunitária

Você e seu grupo são tão íntimos que sua magia trata seus companheiros como se fossem você mesmo. Uma vez por rodada, quando você lança uma magia com alvo você ou 1 criatura, para cada aliado em alcance curto com este poder você pode pagar o custo da magia novamente para que ele também se beneficie do efeito. Se o efeito tiver duração sustentada, cada personagem afetado precisa pagar seu custo individualmente.

Mão Amiga

Você e seu grupo de aventureiros sabem assumir o papel de ajudantes uns para os outros, facilitando tarefas longas e maçantes. Sempre que você fizer uma ação que demora mais de uma semana, seus aliados com este poder podem ajudá-lo. Cada aliado que gastar uma semana ao mesmo tempo que você adiciona uma semana ao tempo de sua ação. Por exemplo, se você quiser fabricar um item superior (uma tarefa que exige um mês), três aliados com este poder podem gastar cada um uma semana, ao mesmo tempo que você. Assim, a fabricação demora apenas uma semana (pois quatro semanas equivalem a um mês).

Parede de Escudos

Você e seu grupo treinaram em uma das táticas mais consagradas e eficientes da história militar artoniana, sendo capazes de proteger uns aos outros e formar uma muralha intransponível contra os inimigos. Se você estiver usando um escudo, pode gastar uma ação de movimento para formar uma parede de escudos com um ou mais aliados adjacentes com este poder que também estejam usando escudos. Enquanto permanecerem adjacentes, os participantes da parede recebem +5 na Defesa e RD 5.

Presença Luminosa

Todo grupo de aventureiros pode ter um druida que não toma banho, um ladino que não sabe a hora de calar a boca, um paladino rígido demais... Mas os heróis carismáticos compensam por esses chatos. Todos os personagens com este poder podem gastar 2 PM. Se fizerem isso, até o fim da cena, cada personagem pode usar o maior valor de cada perícia baseada em Carisma de cada personagem com este poder em suas rolagens.

Saúde Coletiva

Os sacerdotes e curandeiros de seu grupo conhecem muito bem seus pacientes, seu histórico e seu organismo, sendo capazes de curá-los melhor do que qualquer curandeiro desconhecido. Sempre que você curar outro membro do grupo que também possui este poder, os PV recuperados aumentam em +2 por dado de cura.

Uma Mão Lava a Outra

É sempre mais fácil encarar desafios cercado de companheiros. Mesmo quando tudo parece perdido, basta uma olhada para seus amigos para saber que tudo ficará bem. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para rolar novamente esse teste. Você pode usar este poder um número de vezes por cena igual ao total de membros do grupo com este poder. Este poder não funciona em cenas de combate. *Pré-requisito:* Mão Amiga.



TABELAS PARA PERSONAGENS

A alma do RPG é a criação e interpretação de papéis. Imaginar um personagem onde antes havia apenas um papel ou uma tela em branco. Mas nem tudo nesse processo é facil. Às vezes é trabalhoso pensar naquele detalhe específico, aquele "algo a mais" que vai deixar seu ladino atual diferente do que você jogou na campanha anterior.

Tabela 1-24: Nomes de Personagens

d%	Humano	Anão	Dahllan	Elfo
1-3	Hekker	Bobrum	Calixta	Assalan
4-6	Dinlana	Arthoram	Tulipa	Dandalla
7-9	Mouvo	Dharumm	Briara	Thissalorian
10-12	Khalmyrian	Dharva	Nalia	Yollaria
13-15	Pidder	Khodharann	Íris	Mivandre
16-18	Baziare	Thyrmah	Lily	Aerillodala
19-21	Vikkander	Movadhimm	Suyane	Phasdalian
22-24	Andara	Kharadhan	Rennia	Govandar
25-27	Darezio	Vosthanum	Asteria	Morvalane
28-30	Natuwa	Dhenomm	Dahl	Cissalia
31-33	Orsen	Khetradann	Ione	Erhamadoren
34-36	Kevan	Vorthrerem	Estrelícia	Tallamasser
37-39	Tariana	Theratra	Fresia	Nielerendalan
40-42	Valk	Mondhom	Ianth	Yavallan
43-45	Ergol	Dhozardhum	Gardenia	Manalliare
46-48	Rilena	Hiradramm	Ninfania	Ellanva
49-51	Neria	Ghoridri	Zandedia	Gillianare
52-54	Vosser	Mondharum	Dianthia	Narallandan
55-57	Zilth	Dhervadhara	Calen	Ansalloron
58-60	Xandara	Heredrimatrim	Neruma	Ollarandhan
61-63	Belazio	Dhorelonn	Flora	Gandolarane
64-66	Egriana	Khedrurenn	Gerbera	Glorillaniavar
67-69	Molden	Thovattor	Hortensia	Nidallarian
70-72	Nilga	Mortherimm	Ixare	Denore
73-75	Phadra	Vothramin	Choe	Allava
76-78	Riales	Gaudrimm	Trelitzia	Ceris
79-81	Portina	Darandor	Echaea	Mantalla
82-84	Holdavir	Vormmir	Alpinia	Dallantalla
85-87	Yohll	Dondarann	Limeria	Talleslena
88-90	Astri	Thammira	Crisântemo	Allarandre
91-93	Merthik	Gadhara	Ergilla	Vallissaris
94-96	Zasdre	Rhommar	Hedera	Nillandra
97-99	Agnigg	Drovathir	Ocarya	Missariel
100	Shivar	Bovidharimm	Lisana	Yanara

Para ajudar com isso, esta seção contém uma série de tabelas. Na primeira, nomes de personagens divididos por raça. Na segunda e terceira, características descritivas baseadas em aparência e trejeitos. Na quarta, objetivos diversos para seu personagem. Por fim, apelidos que servem para montarias e outros parceiros animais e nomes ou títulos de bandos e guildas — ótimos tanto para o seu grupo quanto para aqueles rivais mais persistentes.

Em todas elas, o procedimento padrão é simples: role 1d100 e use o resultado. Se algo for muito contrário ao clima da aventura ou incomodar algum jogador, modifique como quiser. De forma similar, nada o impede de ignorar o dado e simplesmente escolha o que achar mais legal se preferir assim. A ideia é criar personagens marcantes, não ir contra o clima pretendido. Obviamente, o mestre também pode usar as tabelas na criação de seus NPCs!

Tabela 1-24: Nomes de Personagens (Continuação)

d%	Goblin	Hynne	Minotauro	Qareen
1-3	Molon	Dulla	Caius	Narav
4-6	Kralik	Donatto	Lorcus	Quedan
7-9	Tarak	Minna	Crassis	Sarid
10-12	Blakon	Colita	Tissius	Ahtan
13-15	Xismo	Melano	Mantorio	Alzon
16-18	Zakor	Ortho	Astilus	Maquet
19-21	Takor	Guévio	Khoskar	Arid
22-24	Tuzu	Lelia	Blarandus	Bihalla
25-27	Tapak	Diggo	Taelio	Tahid
28-30	Kinika	Bolim	Cradus	Ubb
31-33	Tavog	Everla	Zhabur	Rahllira
34-36	Golak	Nando	Halssinos	Jehel
37-39	Bogg	Moringa	Ianaris	Murad
40-42	Zitt	Basil	Iosalis	Zilla
43-45	Vulma	Tenga	Tarkan	Hesan
46-48	Karcar	Malvio	Erius	Pharid
49-51	Gogola	Tom	Eradorio	Narud
52-54	Gork	Dida	Ocretio	Suhed
55-57	Pakkug	Gelisa	Maxandus	Dazalid
58-60	Dondon	Binoto	Issius	Zorima
61-63	Raska	Tutu	Lekariu	Quotora
64-66	Digg	Lanito	Pallis	Ynari
67-69	Pottak	Aggario	Ghandor	Jolid
70-72	Kazunk	Prilla	Quindalio	Tazif
73-75	Bink	Poltan	Spurtius	Palan
76-78	Fahuk	Bilda	Pondus	Zaldonay
79-81	Matran	Moira	Sarius	Alnari
82-84	Xesto	Vanne	Tenalidis	Jeddar
85-87	Kovvo	Gombo	Lortamus	Ishazar
88-90	Badum	Erdesta	Gaellio	Belnira
91-93	Geria	Lazzo	Daxidus	Haddan
94-96	Kekke	Pimb	Flanattus	Olara
97-99	Orgg	Orrs	Maxxius	Persite
100	Nithuk	Ollir	Avenius	Razzi

Tabela 1-25: Aparência

d%	Aparência	d%	Aparência	d%	Aparência	d%	Aparência
1	Cabelo *muito* longo	26	Nariz quebrado	51	Olhos estreitos	76	Queixo pontudo
2	Cicatriz em forma de X no rosto	27	Unhas muito compridas	52	Sempre se veste de preto	77	Mandíbula proeminente
3	Dentes de metal	28	Usa muitas joias	53	Mãos grandes	78	Não pisca
4	Parece muito fraco (independente de For ou Con)	29	Calvo ou laterais raspadas	54	Usa uma aliança (mas aparentemente nunca casou)	79	Cabelo (ou pelagem, se possuir) cheio de tranças
5	Muito alto	30	Tatuagens no rosto	55	Sorriso brilhante	80	Albino
6	Manchas na pele	31	Cabelo trançado	56	Mãos enrugadas	81	Banguela
7	Careca lustrosa	32	Cicatriz no pescoço	57	Piercings pelo corpo	82	Usa capa, sempre
8	Barba ou seios grandes	33	Usa penteados exuberantes	58	Tatuagens nas mãos	83	Barriga muito proeminente
9	Tatuagem do deus do qual é devoto	34	Olhos de cores diferentes	59	Verruga em alguma parte do corpo	84	Nasceu com um rabo (ou *mais* um)
10	Parece muito forte (independente de For ou Con)	35	Pata de animal (coelho, gato) no lugar dos pés	60	Perdeu um olho (na guerra, numa briga, num acidente)	85	Tatuagem que não se lembra de ter feito
11	Corpo troncudo	36	Perna protética	61	Unhas pintadas	86	Pés grandes
12	Orelhas maiores que o normal	37	Grande cicatriz no peito	62	Tem um terceiro mamilo	87	Buço ou bigode grosso
13	Cabelos grisalhos	38	Usa roupas da moda	63	Cabelo bem curto	88	Peludo
14	Olhos totalmente brancos	39	Penduricalhos nos cabelos ou na barba	64	Sempre lacrimejando	89	Muito corado
15	Parece mais velho do que é	40	Nariz longo e pontudo	65	Só usa roupas muito coloridas	90	Dedos longos e elegantes
16	Parece mais novo do que é	41	Cabelo natural-mente de duas cores	66	Não tem sobrancelhas	91	Pintura de caveira no rosto
17	Usa sombra nos olhos	42	Sinal de nascença misterioso	67	Cabelos sempre de uma cor diferente	92	Calvo de cabelo comprido
18	Corcunda, mas musculoso	43	Muito magro, ainda que saudável	68	Um dedo a mais em uma das mãos	93	Nariz pequeno, de batatinha
19	Um olho branco (mas enxerga normalmente)	44	Manca por conta de uma flechada no joelho	69	Cabelo afro, dos grandes	94	Olhos completamente pretos
20	Sempre usa chapéu	45	Usa óculos	70	Língua bipartida	95	Voz rouca
21	Bochechas rosadas	46	Pernas longas	71	Pele lilás	96	Queixo quadrado
22	Orelhas pontudas (ou arredondadas, se o normal da raça for serem pontudas)	47	Perdeu um dedo do pé (um cavalo pisou, uma carroça passou por cima)	72	Perdeu um dedo da mão (na guerra, no trabalho, de um jeito idiota)	97	Nasceu com dois chifres pequenos (se já tem chifres, nasceu com mais dois)
23	Postura impecável	48	Rosto de fada	73	Orelhas de gato	98	Muito baixo
24	Voz muito grossa	49	Voz muito fina	74	Queixo com covinha	99	Usa brincos grandes
25	Sardento	50	Olheiras constantes	75	Caninos pontudos	100	Cabelo moicano

Tabela 1-26: Trejeitos

d%	Trejeito	d%	Trejeito	d%	Trejeito	d%	Trejeito
1	Sovina	26	Odeia insetos	51	Anda descalço	76	Vegetariano
2	Fuma cachimbo	27	Gasta demais	52	Muito calmo	77	Confia em nobres
3	Adora carne	28	Usa muitas gírias	53	Madrugador	78	Ama café
4	Mente mal	29	Odeia o sol	54	Sabe desenhar	79	Ama queijos
5	Supersticioso	30	Gosta de dançar	55	Usa monóculo	80	Adora joias
6	Odeia chuva	31	Está sempre lendo	56	Facilmente distraído	81	Odeia galinhas
7	Fraco para bebida	32	Tem algum sotaque	57	Ama cantar. Sempre!	82	Sempre com fome
8	Exagera nas histórias	33	Fala rimando	58	Rosna toda hora	83	Fala muito rápido
9	Desconfia de nobres	34	Dorminhoco	59	Espirra alto	84	Não gosta de banho
10	Fala pouco	35	Adora contar piadas	60	Desconfiado	85	Tem medo de animais
11	Usa bengala, só por estilo	36	Chama todos de tio ou tia	61	Fica furioso quando está com fome	86	Bate palmas quando algo dá certo
12	Toma chá todos os dias	37	Gosta de mortos-vivos	62	Confere todo tibar que recebe	87	Carrega uma marionete quebrada
13	Inventa citações de gente famosa	38	Sonha em tocar um instrumento	63	Sente dor no joelho quando vai chover	88	Reclama muito quando está frio
14	Gosta (muito) de fofocas	39	Chama todo mundo de “meu querido”	64	Estala a lingua em vez de dizer “sim”	89	Empolga-se com qualquer missão
15	Guarda um tibar da sorte no bolso	40	Faz mesuras ao se apresentar	65	Está sempre se mexendo	90	Chama todo guerreiro de “campeão”
16	Pisca um olho quando diz algo esperto	41	Usa símbolos de dois deuses diferentes	66	Fica lembrando de uma história triste do passado	91	Tem uma verruga… e acha que ela pode falar
17	Parente (muito) distante de um herói famoso	42	Guarda um pouco de terra de cada lugar que visita	67	Declama um poema quando vence um combate	92	Sempre se oferece para ser o ombro amigo do grupo
18	Está sempre mascando algo	43	Sempre sorri, mesmo quando está triste	68	Fascinado rapidamente por outras pessoas	93	Só aceita pagamentos em joias
19	Diz conhecer o Reinado inteiro	44	Mantém tudo sempre limpo	69	Escreve poemas e os espalha por aí	94	Gosta de estalar os dedos
20	Gosta de brincar com adagas (mesmo que não as use)	45	Não gosta das cores preto, vermelho, azul e branco	70	Sempre mexendo com algo (dado, moeda, pião)	95	Veste roupas pesadas (ou armadura) e nunca as tira
21	Está sempre mexendo os dedos	46	Gosta de fingir que é de outra raça	71	Fala alto até quando não devia	96	Ri até de piada sem graça
22	Amarra um fita no pulso quando completa uma missão	47	Cita provérbios inventados por ele mesmo	72	É fã de todos os deuses, como se fossem celebridades	97	Começa todas as frases com “Pois bem...”
23	Adora dormir depois do almoço	48	Ama doces, odeia frutas	73	Fica enrolando a ponta dos cabelos	98	Troca o nome das pessoas
24	Sabe equilibrar coisas	49	Sabe canções de piratas	74	Trata todo mundo por “senhor(a)”	99	Adora uma magia específica
25	Coleciona pedras	50	Odeia se molhar	75	Coça o nariz	100	Fala sozinho

Tabela 1-27: Objetivos

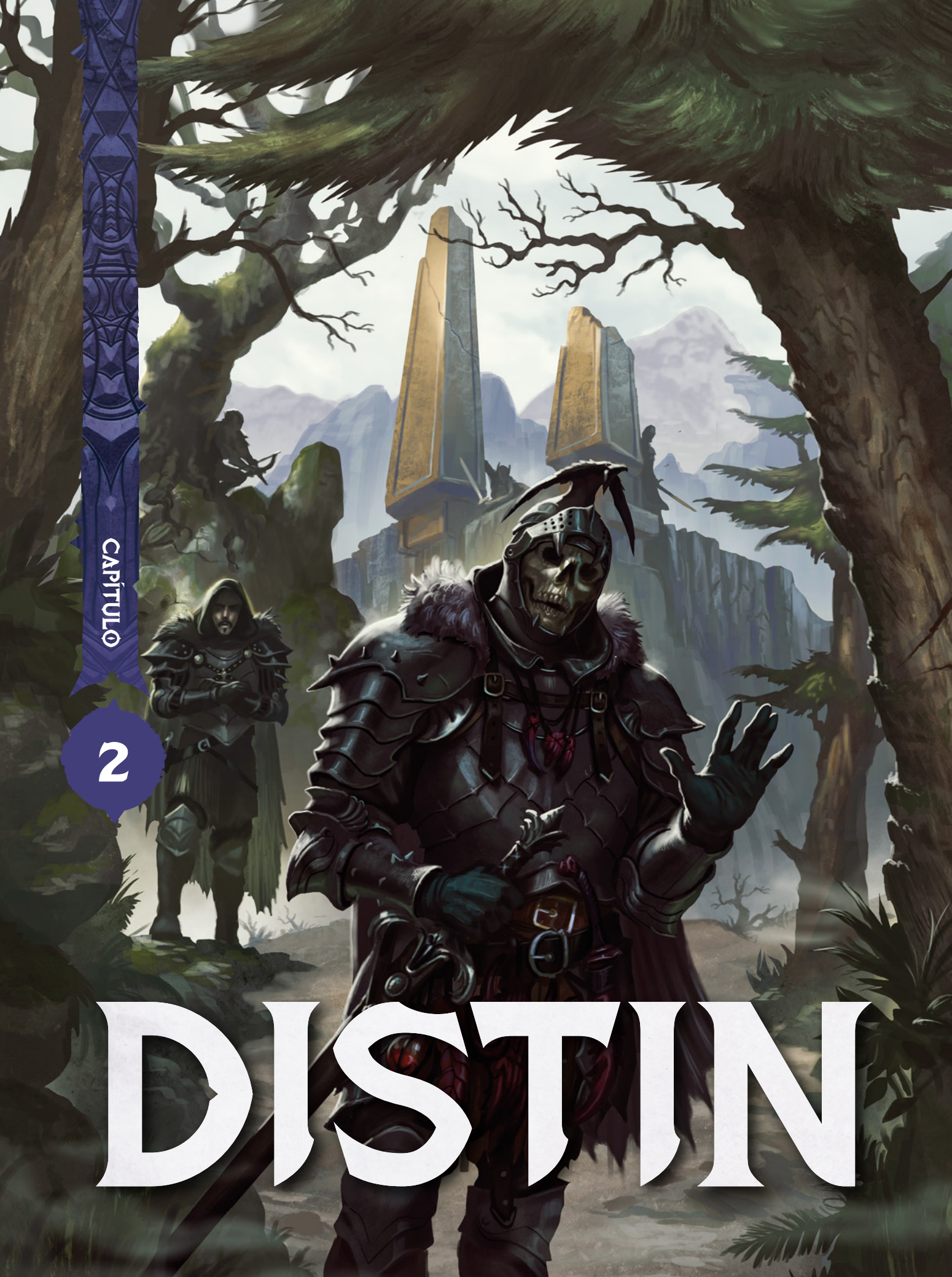
d%	Objetivo	d%	Objetivo
1-2	Encontrar seu irmão gêmeo, raptado quando criança.	64	Visitar o reino do deus do qual você é devoto. Em vida.
3-4	Juntar ouro suficiente para reerguer um orfanato.	65	Tornar-se um deus menor.
5-6	Ser um aventureiro famoso em três reinos diferentes.	66	Escapar de seu tio, que o jurou de morte.
7-8	Visitar todos os reinos de Arton.	67	Descobrir onde os tibares são cunhados.
9-10	Retomar a vila onde cresceu, agora dominada por malfeitores.	68	Adotar a cultura de uma raça diferente da sua até ser aceito como um deles.
11-12	Descobrir de quem é a coroa que foi confiada à sua família há séculos.	69	Enriquecer o suficiente para que Vectorius lhe peça um empréstimo.
13-14	Tornar-se guarda pessoal da Rainha-Imperatriz.	70	Se morrer, voltar à vida como osteon.
15-16	Ter o próprio navio e encontrar o Coração do Oceano.	71	Ter sua própria companhia mercenária.
17-18	Tomar a identidade de alguém sem ser descoberto.	72	Converter seu grupo em devotos do seu deus.
19-20	Tornar-se nobre em dois reinos diferentes.	73	Viver entre as fadas por um tempo e voltar ileso.
21-22	Levar o General Supremo à justiça.	74	Conseguir um item inteligente e virar amigo dele.
23-24	Vencer Arsenal e se tornar o novo Deus da Guerra.	75	Criar uma nova raça de seres inteligentes.
25-26	Escrever o livro de receitas mais completo de Arton.	76	Tornar-se membro da realeza (de qualquer reino).
27-28	Ter um filho, plantar uma árvore e matar um dragão.	77	Criar cabras numa fazenda tranquila.
29-30	Descobrir quem são seus pais verdadeiros.	78	Vencer um grande torneio na Arena de Valkaria.
31-32	Vingar a morte de seu bicho de estimação.	79	Conhecer todos os Campeões de Svalas.
33-34	Conhecer três cidades de Doherimm.	80	Descobrir quem assassinou o Rei de Salistick.
35-36	Ter um(a) filho(a) e aventurar-se com ele.	81	Correr nu entre os animais em Arbória.
37-38	Encontrar uma pessoa de coração puro e realizar um desejo dela.	82	Tornar-se um Príncipe/Princesa Mercante das Repúblicas Livres de Sambúrdia.
39-40	Entrar em uma área de Tormenta e sair vivo.	83	Tornar-se o melhor caçador das Sanguinárias.
41-42	Escrever um livro com os feitos do seu grupo.	84	Ter seu próprio feudo em Trebuck.
43-44	Tornar famosa uma magia, invenção ou comida que carregue seu nome.	85	Livrar-se de um item amaldiçoado, mas sem causar mal a ninguém.
45-46	Roubar o tesouro de um Dragão-Real.	86	Virar professor da Academia Arcana.
47-48	Montar uma lojinha em Vectora.	87	Descobrir o paradeiro do vilão Camaleão.
49-50	Mapear todo o continente de Arton.	88	Participar de uma festa com Marah.
51-52	Dançar com a Rainha das Fadas.	89	Nadar até as profundezas do oceano.
53	Encontrar dois artefatos.	90	Cavalgar o deus Hippion.
54	Devolver a divindade de Tilliann.	91	Construir uma academia de aventureiros.
55	Ganhar um beijo de Tenebra.	92	Vencer o Torneio Deus do Duelo.
56	Tornar-se general e vencer uma grande batalha.	93	Tornar-se um triúnviro do Império de Tauron.
57	Debater teoria da magia com Talude.	94	Tornar-se Alto Comandante da Ordem da Luz.
58	Desmascarar o impostor que roubou o nome e o brasão de sua família.	95	Comprar uma mansão no bairro mais nobre de Valkaria.
59	Participar de uma cerimônia do chá com o Imperador Tekametsu.	96	Casar mesmo sendo devoto de Valkaria (desafiando-a se for necessário).
60	Casar com seu amor de infância… Que se tornou um grande vilão!	97	Voltar ao passado longínquo e visitar a Cidade Dourada de Nhardmaran.
61	Reunir pelo menos três Rubis da Virtude.	98	Tornar-se um divinauta.
62	Tornar-se duyshidakk.	99	Vencer uma aposta contra Nimb.
63	Construir uma grande biblioteca.	100	Tornar-se um deus maior.

Tabela 1-28: Nomes para Montarias e Mascotes

d%	Nome	d%	Nome	d%	Nome	d%	Nome	d%	Nome	d%	Nome
1	Tocho	18	Holy	35	Dora	52	Geleia	69	Finn	85	Tibarzinho
2	Clavícula	19	Empada	36	Barão	53	Diamante	70	Dondonho	86	Sereno
3	Duquesa	20	Colosso	37	Chicote	54	Ruivo	71	Pé de Pano	87	Leleven
4	Nimbinho	21	Urro	38	Guardião	55	Mancha	72	Silwer	88	Azedo
5	Mortífero	22	Cantrip	39	Tesouro	56	Poeira	73	Pandy	89	Escudo
6	Nito	23	Guerra	40	Farinha	57	Dodó	74	Malhada	90	Dado
7	Teneba	24	Zarolho	41	Bolovo	58	Pangaré	75	Pequeno	91	Mano
8	Inna	25	Rebelde	42	Mara	59	Safira	76	Bolão	92	Sabugo
9	Perninha	26	Valkinha	43	Veludo	60	Pulsifer	77	Rabinho	93	Moranga
10	Veloz	27	Toron	44	Polly	61	Pimenta	78	Barriga	94	Premiado
11	Músculo	28	Tormento	45	Fofucho	62	Muralha	79	Arseno	95	Diabo
12	Cabeçudo	29	Finta	46	Gângster	63	Vendaval	80	Adaga	96	Jupp
13	Popita	30	Barril	47	Vento	64	Orvalho	81	Hippinho	97	Mistura
14	Cascudo	31	Couraça	48	Terror	65	Tempesta	82	Crítico	98	Flecha
15	Dentão	32	Avesso	49	Ameaça	66	Coragem	83	Vinte	99	Biscoitinho
16	Alishe	33	Polvilho	50	Pipinho	67	Alvo	84	Meloso	100	Zzssaas
17	Morcega	34	Torta	51	Merenda	68	Marmita				

Tabela 1-29: Nomes para Guildas e Bandos

d%	Guilda/Bando	d%	Guilda/Bando	d%	Guilda/Bando	d%	Guilda/Bando
1	dos Companheiros	26	da Folha Seca	51	dos Pés Descalços	76	do Tacape
2	da Chapa Quente	27	do Ódio	52	do Escudo Reluzente	77	da Grande Pedra
3	da Lança Torta	28	do Abismo	53	da Orelha	78	do Divino
4	do Vulto Invisível	29	do Cão Raivoso	54	da Flecha Dourada	79	da Rodagem
5	das Adagas Voadoras	30	da Masmorra	55	dos Saudosistas	80	do Duplo
6	do Gorlogg Insano	31	das Correntes	56	da Tramoia	81	da Coruja Azul
7	das Varinhas de Mitral	32	do Tufão	57	da Noite Turva	82	dos Sem Alma
8	dos Caminhos Cruzados	33	das Segundas Chances	58	dos Grilhões Quebrados	83	da Serenidade de Marah
9	da Balança de Khalmyr	34	da Flor de Allihanna	59	do Abismo Sombrio	84	da Serpe Sibilante
10	Antitormenta	35	das Lâminas	60	da Bola de Fogo	85	da Maça
11	dos Justos	36	da Derrota Sublime	61	do Soco na Cara	86	das Asas de Dragão
12	do Aleatório	37	das Feras	62	da Mordida	87	da Estátua de Pedra
13	do Manto Negro	38	do Tibar Infinito	63	da Torre	88	do Horror
14	das Cascas de Árvore	39	do Punho de Thwor	64	do Elmo de Prata	89	da Morte em Vida
15	do Panteão	40	da Paciência Perene	65	dos Vermes	90	do Condor
16	do Martelo Amassado	41	do Coração Sangrento	66	dos Viajantes Eternos	91	da Avalanche
17	dos Olhos Díspares	42	do Glop	67	das Rosas	92	do Bulette
18	dos Machados Cruéis	43	das Areias Infindáveis	68	da Vela Incandescente	93	das Filhas Uivantes
19	do Terrier	44	do Alaúde	69	das Areias Pálidas	94	das Ondas
20	da Vitória Gloriosa	45	da Traição	70	da Morte Solitária	95	das Serpentes
21	da Falha Suprema	46	da Luva Cinzenta	71	do Um	96	da Funda
22	da Botinada	47	do Caolho	72	da Verdade Sublime	97	da Machadinha
23	da Cadeia	48	do Silêncio e Sussurro	73	da Cova Rasa	98	da Encruzilhada
24	da Ferradura	49	da Manada	74	dos Menores	99	dos Insetos Malditos
25	dos Filhos da Arena	50	do Ogro Erudito	75	dos Impuros	100	do Olho de Azgher


CAPÍTULO
2
DISTIN


ÇÕES

DISTINÇÕES

Arton é um mundo de aventureiros que perseguem os mais diversos caminhos. Entretanto, há aqueles para os quais o trivial não é suficiente — não importa quanto poder venha disso. O sinistro e implacável Cavaleiro do Corvo. O orgulhoso e melancólico arqueiro de Lenórienn. São exemplos de aventureiros que desejam pertencer a algo maior. Eles buscam uma *distinção*.

Distinções são um novo conjunto de regras para *Tormenta20*. São ligadas a algum elemento específico, como uma organização militar, um grupo de estudiosos, os adeptos de uma filosofia e assim por diante. Os bruxos da Tormenta, os mutagenistas e os médicos de Salistick são ótimos exemplos. Distinções também podem representar o resultado de eventos ou escolhas específicas na história de um personagem. Isso inclui, por exemplo, o chapéu-preto e o gigante furioso.

Conquistar uma distinção transforma o personagem, aproxima-o de Arton — de suas organizações, ideologias, divindades... Mais do que cumprir requisitos mecânicos e receber bônus, obter uma distinção é parte da história do aventureiro.

DISTINÇÕES EM JOGO

Em termos de regras, uma distinção é um conjunto de poderes exclusivos, disponíveis apenas para personagens que sejam admitidos entre seus membros. Cada distinção é formada por três elementos: *admissão*, *marca da distinção* e *poderes da distinção*. Algumas oferecem um benefício adicional para personagens que obtenham uma certa quantidade de poderes da distinção.

O caminho de uma distinção é árduo — apenas aventureiros com certa bagagem conseguem dominar este tipo de conhecimento. Assim, embora qualquer personagem possa tentar realizar os passos necessários para cumprir os critérios de admissão de uma distinção, apenas aqueles de patamar veterano (ou seja, a partir do 5º nível) ou acima podem obter seus poderes.

ADMISSÃO

Admissão é o conjunto de tarefas e requisitos necessários para conquistar uma distinção. De forma geral, envolve ações *dentro da história* e não critérios puramente mecânicos. Assim, para se tornar um dracomante real é preciso, em jogo, ter contato com um Dragão-Real. A capacidade mecânica de lançar magias não basta.

Uma admissão não acontece no passado do personagem. Começar o jogo com um personagem em nível avançado não dá direito a distinções automáticas. Da mesma forma, admissões nunca acontecem "fora de cena", nos intervalos entre as sessões. Ocorrem *estritamente na mesa de jogo*.

Escolher e ingressar em uma distinção deve ser algo especial, um momento-chave na vida de cada personagem. Por isso, cada admissão é descrita de forma a permitir que o mestre a transforme em parte de sua história, como uma aventura para o grupo ou um interlúdio individual. O mestre tem a palavra final sobre como aplicar os critérios de admissão.

Cumpridos os critérios de admissão, o candidato passa a fazer parte da distinção. Como isso ocorre varia, mas o personagem recebe sempre a marca da distinção correspondente e ganha acesso a seus poderes.

MARCA DA DISTINÇÃO

Uma habilidade especial recebida automaticamente quando o personagem conquista a distinção.

PODERES DE DISTINÇÃO

Uma lista de poderes exclusivos que podem ser escolhidos como poderes gerais e, assim como esses, podem possuir outros pré-requisitos mecânicos. Poderes de distinção seguem todas as regras para poderes.

Muitas distinções têm poderes ou habilidades com efeitos que variam de acordo com o número de "poderes da distinção" que você possui. Quando isso acontece, refere-se apenas aos poderes da distinção específica que fornece esse poder ou habilidade. Mesmo que você tenha mais de uma distinção, esses efeitos nunca contam os poderes das outras. Algumas distinções possuem poderes que podem ser escolhidos

mais de uma vez. A cada vez que o poder é escolhido, conta como um poder separado para efeitos baseados na quantidade de poderes da distinção que você possui.

USANDO DISTINÇÕES

Além de oferecer novas opções para personagens, as distinções criam novas oportunidades narrativas para mestres e jogadores. Isso é o principal ao usar distinções em uma campanha: a história!

A disponibilidade de cada distinção depende do tema da campanha e de como a história transcorre. Uma jornada ambientada em Halak-Tûr dificilmente oferecerá uma chance de visitar o Ninho do Corvo, tornando praticamente impossível conquistar a distinção Cavaleiro do Corvo. Por outro lado, os jogadores são encorajados a conversar com o mestre e apresentar seus objetivos de antemão.

O que nos leva a outro ponto. Diferente de muitos outros recursos de regras, distinções não são *garantidas*. Uma distinção não é um direito do personagem, é algo a ser conquistado. E esse processo de conquista ocorre essencialmente através de ideias e ações dentro da narrativa. Uma distinção deve ser a recompensa por esforço, criatividade e construção da história.

APLICANDO ADMISSÕES

Os critérios de admissão são propositalmente descritos em termos narrativos, não exclusivamente sob a forma de requisitos mecânicos (como ter ou não determinada perícia ou poder). O mestre tem liberdade para aplicá-los da forma que melhor funcionar para seu grupo e campanha.

Aventuras de admissão. Certas admissões podem ser resolvidas como uma aventura completa, ou parte de uma aventura. O navio que um capitão do Conclave Pirata deve obter, por exemplo, pode ser conquistado após uma luta contra uma tripulação purista que assolava a costa. Assim, ainda que o teste seja o objetivo de um personagem, o grupo todo poderá participar. Diversas distinções indicarão que há partes da admissão possíveis de serem realizadas pelo grupo todo. O objetivo é facilitar a inclusão desses requisitos sem que os outros jogadores fiquem de lado. Desse modo, todos podem colaborar com o objetivo de um de seus membros.

Tempo entre aventuras e testes estendidos. Sempre que possível, as etapas de uma admissão devem ser resolvidas como parte de uma aventura. Entretanto, em alguns casos, a tarefa pode ser exclusiva do candidato, ou pode ser algo em que só alguém com conhecimento apropriado poderia ajudar (como construir a máquina voadora de um aeronauta goblin). Nesses casos, usar uma ação de tempo entre aventuras pode funcionar, mas com moderação. Não resolva *toda* a admissão usando essa ferramenta. Guarde esse recurso para pequenas partes da admissão ou tarefas bastante objetivas e específicas.

Testes estendidos podem ser usados em casos semelhantes, como para resolver desafios propostos por um mentor ou examinador, tal como um teste estendido de Misticismo para demonstrar domínio sobre magia. Funcionam muito bem para representar tarefas complexas dentro de uma etapa maior da admissão.

História e ideias. Como já dissemos, o processo de admissão deve ser resolvido dentro da história. Isso inclui a boa e velha interpretação. Nenhuma das mecânicas anteriores permitirá encontrar um mentor automaticamente, por exemplo, a menos que o personagem esteja empenhado nessa tarefa. É preciso visitar locais ligados à distinção, investigar boatos... Como principal interessado em conquistar uma distinção, o jogador é o responsável por dedicar todo o esforço necessário.

Mentores de distinções. Algumas distinções exigem a orientação de um mentor. Alguém que conhece os mais variados aspectos da distinção e, sobretudo, que tem vontade, tempo, disposição e paciência para ensinar outras pessoas. Em termos de regras, um mentor deve ser um NPC de pelo menos patamar veterano e possuir no mínimo três poderes da distinção. Distinções que representam organizações formais podem possuir critérios adicionais para que alguém seja considerado um mentor. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final.

E AGORA?

Conquistar uma distinção sempre será um marco na história do personagem. Em alguns casos, isso será acompanhado de uma cerimônia formal (como a iniciação de um Cavaleiro do Corvo), enquanto em outros será simplesmente um sentimento de realização profunda. Por fim, algumas distinções promovem verdadeiras transformações físicas no candidato, como o processo de se tornar um gigante furioso.

Tornar-se um Cavaleiro do Corvo, por exemplo, significa aceitar o estigma de fora da lei ou mesmo vilão, dedicar sua vida ao combate à Tormenta e perder grande parte de sua individualidade. Mesmo assim, as mudanças promovidas por uma distinção não são obrigações cumpridas a contragosto, mas escolhas conscientes do personagem.

Em suma, conquistar uma distinção não significa apenas ter acesso a um novo conjunto de poderes. Ao receber uma distinção, o personagem se torna algo diferente e especial.

AERONAUTA GOBLIN

Mesmo que as paisagens de grandes cidades às vezes exibam veículos aéreos, o sonho de voar é realizado por poucos artonianos. Em geral, utilizam balões goblins, a forma mais acessível — embora não a mais segura — de transporte aéreo. Nos últimos anos, não só balões: ornitópteros, engenhos propelidos por hélices, máquinas voadoras de todos os tipos. Por isso, quando imagina voar, o artoniano médio pensa num ás tresloucado e temerário, criativo e inovador: o aeronauta goblin.

Em Lamnor, os duyshidakk têm ojeriza a estagnação, anseiam por movimento. E esse movimento não precisa ser restrito ao solo. Um goblin do norte pode se aventurar nas alturas, mas o goblin do sul é capaz de conquistá-las. No norte, aeronautas goblins são encarados como lunáticos perigosos. No sul, são vistos como heróis pioneiros… e *também* lunáticos perigosos.

Para os aeronautas goblins, não importa onde vivam, um balão é apenas um ponto de partida. Suas mentes e vidas são dedicadas à criação de máquinas voadoras muito mais avançadas. Asas móveis, turbinas a pólvora, hélices rodopiantes; tudo é uma possibilidade. A combinação de ideias avançadas e desejo incontrolável de voar catapulta (às vezes literalmente) os aeronautas goblins a inovações constantes.

Não existe um aeronauta goblin típico; cada um possui uma visão individual. Quem os vê de fora, contudo, costuma notar certas coisas. São visionários, caminhando na tênue linha entre pioneiro e imprudente. Admiram os animais alados, enxergam o céu como uma fronteira a ser vencida. Possuem coragem intensa — ou, diriam alguns, absoluta falta de medo. E, acima de tudo, são inquietos e inconformados. Não existe uma ligação intrínseca entre goblins e céus. Mas, justamente *porque* isso era impossível, alguns goblins decidiram que iriam voar... enquanto ainda eram vistos como pestes na maior parte do mundo!

Engana-se quem considera os aeronautas meros sonhadores românticos. Por trás de suas máquinas voadoras existe muito estudo e trabalho duro, meses projetando, construindo e aperfeiçoando os mais improváveis aparatos alados. Esses dispositivos devem então ser testados, com lançamentos sequenciais das mais variadas alturas, nas mais perigosas condições. Um ornitóptero funcional apenas em dias de céu claro e vento forte pode ser impressionante para muitos inventores, mas nunca para um aeronauta goblin.

Com tantos experimentos arriscados, quedas desastrosas são parte da vida. Nunca são vistas como sinal de fracasso: cada queda é uma possibilidade eliminada, um defeito descoberto. Às vezes, pode ser incorporada à funcionalidade de uma aeronave, se isso puder ser compensado de outra forma!

A Revoada Carnívora de Lamnor é a maior concentração de aeronautas goblins no mundo conhecido. Essa esquadrilha é uma liderança no continente, ora auxiliando seus irmãos duyshidakk, ora enfrentando-os em disputas internas. Os aeronautas da Revoada são respeitados e temidos em igual medida, retratos do ideal duyshidakk. Oyteyrehnn, o Porto dos Desbravadores, é o maior centro de produção de ornitópteros do mundo, uma gigantesca oficina onde dezenas de aeronautas começam (mas nunca terminam) suas jornadas todos os dias.

Já em Arton Norte os aeronautas não se reúnem em organizações, exceto guildas de baloeiros que fazem transporte até Vectora. Muitas vezes, essas guildas estão em competição direta (ou guerra aberta) umas contra as outras, priorizando armamentos acima de segurança e velocidade pelos ares.

Aeronautas enfatizam sua individualidade, desenvolvendo seus próprios métodos e técnicas para construir e operar suas aeronaves, pintando seus mecanismos com cores e símbolos personalizados e batizando-os com nomes chamativos. Impõem a si mesmos desafios cada vez mais exigentes, desde acrobacias e piruetas entre obstáculos até atos heroicos como levar remédios e suprimentos a lugares sitiados.

Movidos por sua audácia, aeronautas goblins são aventureiros habilidosos e confiáveis... ainda que o mesmo nem sempre se aplique às suas criações.

ADMISSÃO

Para se tornar um aeronauta goblin, primeiramente é preciso... ser um goblin. Embora membros de outras raças possam aprender a construir e operar máquinas voadoras, a combinação de audácia, capacidade de improviso e mentalidade caótica necessária para ser um aeronautas só pode ser encontrada entre os goblins.

Um goblin que deseje ser um aeronauta deve começar construindo uma máquina voadora. De início, pode ser simples — um balão, um planador —, mas deve ser feita com suas próprias mãos. O candidato deve testar a aeronave. Se ela voar da maneira que ele visualizou, o verdadeiro processo para se tornar um aeronauta goblin pode começar. A partir daqui, as coisas ficam divertidas!

O candidato já aprendeu o básico, agora precisa inovar. Ele deve projetar e construir mais três máquinas voadoras, testando cada uma pessoalmente. As aeronaves precisam aumentar em complexidade e funcionalidade a cada nova criação — por exemplo, sendo mais rápidas, capazes de manobras mais arrojadas, com um teto de voo mais alto... É importante que todas essas três máquinas *falhem* enquanto o candidato as está testando, provocando quedas, explosões e outros desastres! Isso porque o candidato não deve ir pelo caminho seguro, mas levar suas aeronaves até o limite, aprendendo até onde pode forçar suas criações.

Depois de construir, testar e destruir as três máquinas, o candidato deve criar sua aeronave definitiva (pelo menos por enquanto). Deve incorporar todas as inovações das máquinas anteriores: a velocidade da primeira, a manobrabilidade da segunda, a resistência da terceira... Deve levar todas as inovações até o limite, testar a nova aeronave... e dessa vez não cair.

Apenas através de um processo de aprendizado, pilotagem, quedas e aperfeiçoamento na prática o candidato pode aprender. Quando estiver singrando os céus com sua obra-prima, desafiando toda a lógica dos povos presos ao chão, ele terá se tornado um legítimo aeronauta goblin.

MARCA DA DISTINÇÃO

COMBATE AÉREO

O aeronauta goblin sabe se virar contra inimigos nas alturas.

Você recebe uma ação de movimento extra por rodada, que só pode ser usada para pilotar sua aeronave, e não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias por estar a bordo de uma aeronave.



Só goblins têm coragem pra pilotar um ornitóptero goblin!

PODERES DA DISTINÇÃO

CABEÇA NAS NUVENS

O aeronauta goblin se sente em casa nos céus, sua mente inspirada pela liberdade de voar.

Quando está pilotando uma aeronave, você recebe +1 em testes de perícia, rolagens de dano e na CD das suas habilidades e itens. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da distinção que você possui. *Pré-requisitos:* Int 2, treinado em Ofício (artesão) e Pilotagem.

ENGENHARIA AERONÁUTICA

Tendo "dominado" a fabricação de aeronaves, é hora de aprimorar o ornitóptero.

Você pode fabricar ornitópteros superiores (veja adiante) e acoplar até duas engenhocas neles, seguindo as regras normais de engenhocas. Elas não contam em seu limite de engenhocas e não precisam ser empunhadas ou vestidas, mas só podem ser ativadas se você estiver pilotando o ornitóptero. *Pré-requisitos:* Cabeça nas Nuvens, Engenhoqueiro.

ESTOU BEM, PESSOAL!

Mais do que aprender a pilotar, um bom aeronauta aprende a se acidentar.

Você recebe redução de fogo e impacto 5 e sofre apenas metade do dano de quedas. *Pré-requisito:* Cabeça nas Nuvens.

Manobras Defensivas

Às vezes, mais importante que preservar a própria vida é proteger a aeronave!

Você soma sua Inteligência na Defesa de qualquer aeronave que estiver pilotando. Além disso, quando você ou a aeronave que você está pilotando sofre dano, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Pilotagem e subtrair o resultado do dano sofrido. *Pré-requisitos:* treinado em Reflexos, Estou Bem, Pessoal!.

Senhor dos Céus

Tendo derrotado inimigos suficientes, o aeronauta se tornou um verdadeiro ás.

Uma vez por rodada, enquanto está pilotando uma aeronave, você pode gastar 3 PM para realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisitos:* Manobras Defensivas, derrotar cinco aeronaves e/ou inimigos voadores enquanto pilota uma aeronave.

Ornitópteros Goblins

Independente de sua forma, todo ornitóptero é um veículo Grande capaz de transportar uma criatura Pequena e 10 espaços. Ele tem deslocamento de voo 15m, Defesa 15 (+ Des do piloto), RD 5 e PV iguais à metade dos pontos de vida de seu criador. Dentro do ornitóptero, o piloto recebe cobertura leve e pode executar investidas montadas como se estivesse sobre uma montaria.

Ornitópteros são fabricados com Ofício (artesão) com CD 20, uma semana de trabalho e custo de fabricação T$ 300. São mecanismos únicos e complexos, que só podem ser operados por seu criador. Para mais informações sobre veículos, veja a p. 241.

Melhorias para Ornitópteros

Se possuir o poder Engenharia Aeronáutica, você pode construir ornitópteros superiores (*Tormenta20*, p. 164) com uma ou mais melhorias da lista a seguir.

Armado. Suporte para acoplar uma arma de fogo, que pode ser usada pelo piloto como se ele a estivesse empunhando. Inclui espaço para 20 munições. Acoplar ou remover a arma de fogo é uma ação completa.

Blindado. +10 na Defesa.

Bombardeiro. Compartimento para quatro preparados alquímicos ou poções. Você pode arremessar esses itens a partir do ornitóptero gastando as ações normais; se fizer isso, seu alcance aumenta em uma categoria (de curto para médio e de médio para longo) e você soma +2 na CD para resistir a eles. Recarregar o compartimento exige uma ação completa e os itens com os quais você quiser carregá-lo.

Camuflado. Fornece +10 em Furtividade e, se estiver voando, você pode se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível.

Dobrável. O ornitóptero pode ser dobrado para virar um veículo Médio com deslocamento 12m que não pode voar. Você pode gastar uma ação completa para dobrar ou desdobrar o ornitóptero, mesmo dentro dele.

Durável. Mecanismos redundantes e manutenção regular aumentam a durabilidade do ornitóptero. Ele passa a ter pontos de vida iguais aos do criador (em vez de metade).

Espaçoso. Além do piloto, o ornitóptero pode transportar um passageiro Pequeno ou 10 espaços de carga adicionais.

Estável. Cabos de seda e um manche mais preciso tornam o ornitóptero mais estável, fornecendo +5 nos testes de Pilotagem.

Material Especial. Os materiais especiais que podem ser empregados em ornitópteros, bem como seu custo adicional, são descritos a seguir.

- *Aço-rubi*. Fortificação 50%. *+T$ 6.000*.
- *Adamante*. RD 5, –2 em Pilotagem devido ao peso. *+T$ 18.000*.
- *Casco de monstro**. +2 na Defesa. *+T$ 6.000*.
- *Cristal de sol**. Redução de frio 10. *Especial*.
- *Couro de bulette**. Redução de ácido 10. *Especial*.
- *Couraça de kaiju**. RD 10/mágico. *Especial*.
- *Gelo eterno*. Redução de fogo 10. *+T$ 3.000*.
- *Lanajuste**. Redução de corte 5. *+T$ 3.000*.
- *Madeira Tollon*. Resistência a magia +5. *+T$ 3.000*.
- *Matéria vermelha*. Camuflagem leve, –2 nas perícias baseadas em Carisma do piloto (exceto Intimidação). *+T$ 18.000*.
- *Mitral*. +2 em Pilotagem. *+T$ 12.000*.
- *Prata**. Redução de trevas 10. *+T$ 3.000*.
- *Pena de kraken**. Quando uma criatura erra um ataque contra o ornitóptero, perde 10 PV. *Especial*.

*Materiais especiais descritos em *Ameaças de Arton*.

Resistente. Reforços na fuselagem e doses extras de cola deixam o ornitóptero mais robusto. Aumenta a RD em +5.

Veloz. Deslocamento de voo +6m.

ALGOZ DA TORMENTA

Paladinos são alguns dos maiores heróis de Arton, guerreiros devotados a deuses benevolentes ou ao próprio conceito de bondade. Embora existam incontáveis combatentes que cultuam deuses malignos, os poderes dos paladinos são únicos. Mesmo com todas as ameaças que pairam sobre suas cabeças, os artonianos sempre puderam ter ao menos o conforto de que não havia campeões tão dedicados à maldade quanto os paladinos são ao bem.

Isso era verdade até a chegada da Tormenta.

Poucos anos após a Tempestade Rubra se manifestar pela primeira vez em Tamu-ra, Arton viu o surgimento de um novo tipo de vilão. Um guerreiro que, assim como os paladinos, manifestava poderes únicos, derivados de sua devoção completa aos invasores lefeu. Mais do que um cultista, mais do que um guerreiro devoto, um campeão da causa aberrante, o anátema de tudo que a bondade, a justiça e a própria realidade artoniana representam.

O algoz da Tormenta.

O primeiro algoz da Tormenta foi Crânio Negro, um caçador de recompensas que surgiu sem explicação no submundo artoniano, assumindo contratos que nenhum outro caça-prêmios ousava, eliminando os alvos mais difíceis, aceitando ou recusando clientes por critérios insondáveis. Crânio Negro podia exigir um pagamento equivalente ao tesouro de um dragão para um trabalho, então realizar outro em troca de uma mera moeda de cobre. Podia se negar a negociar com um poderoso duque, mas barganhar com uma humilde fazendeira em sua casa. Isso, no entanto, não significava que tivesse qualquer altruísmo: os contratos de Crânio Negro invariavelmente eram cumpridos com eficiência e letalidade. Seus motivos sempre escondiam alguma vantagem para os Lordes da Tormenta — em especial Gatzvalith, seu mestre.

Crânio Negro aterrorizou Arton, espalhando a mácula lefeu pelos Ermos Púrpuras, liderando hordas corrompidas contra o Exército do Reinado, criando o Dragão da Tormenta, infectando o Deserto da Perdição com a corrupção lefeu, provocando a queda de Glórienn e, por fim, tornando-se ele mesmo um Lorde da Tormenta, entre outros atos infames. Por algum tempo, foi a maior ameaça imediata à existência em Arton, um servo incansável dos Lordes, empreendendo missões profanas e buscas horrendas, como a face reversa de um verdadeiro paladino. Contudo, após sua derrota, muitos artonianos pensaram que nunca mais surgiria um campeão da Tempestade Rubra. Otimistas, julgaram que o pesadelo havia acabado.

Mas a mácula da Tormenta é eterna.

Outros algozes já surgiram em Arton, para desespero da população. Alguns são devotos de Aharadak, campeões profanos assim como os paladinos são heróis sagrados. Outros servem a um Lorde específico — Gatzvalith, o Lorde que emula generais e senhores da guerra artonianos, aprecia este tipo de agentes. E ainda existem os algozes que apenas abraçam a corrupção lefeu, adotando-a como uma filosofia de vida por si só. Transcendem até mesmo a maldade, buscando algo ainda mais sublime e terrível, algo ainda mais baixo e pleno. Para esses, a traição total da realidade é a maior das virtudes, algo grandioso a ponto de elevá-los acima dos outros mortais.

Todos os algozes da Tormenta, no entanto, têm algo em comum: vivem para a Tempestade Rubra, dedicam cada momento a cumprir as ordens de seus senhores aberrantes. Moldam sua personalidade, seus objetivos, sua própria alma de acordo com os desígnios lefeu. Um algoz não tem vida própria, não tem individualidade como os artonianos conhecem. Muitos abandonam seus nomes. Alguns, como o próprio Crânio Negro, esquecem de suas identidades anteriores. Por isso diz-se que um algoz da Tormenta é mais que um vilão. Ele não é egoísta ou frio, não há racionalidade ou interesse próprio em seus atos. Ele sabe que tudo é lefeu.

Os Lordes da Tormenta são exigentes e não toleram falhas. Assim, não existem algozes fracos ou inexperientes. Todo algoz da Tormenta é um aventureiro calejado que, por iniciativa própria ou manipulação lefeu, foi corrompido e transformado. Muitos acreditam que ninguém está a salvo da corrupção rubra — até mesmo os maiores heróis podem, um dia, decair e se tornar algozes.



Quatro bra... digo, quatro asas!

ADMISSÃO

O processo de corrupção que leva ao surgimento de um novo algoz da Tormenta é a destruição de um indivíduo, a derrocada de um artoniano até o ponto em que sua devoção aos Lordes supera todos os outros pensamentos, todos os outros instintos. Vários algozes começam essa transformação em busca de poder — julgando, erroneamente, que poderão usufruir desse poder em proveito próprio. Outros já estão resignados, convencidos de que o domínio da Anticriação é apenas questão de tempo. Outros, ainda, apenas odeiam Arton tanto que são capazes de se sacrificar apenas para prejudicar este mundo.

De qualquer forma, o primeiro passo para se tornar um algoz da Tormenta é adentrar uma área de Tormenta e ter contato com seu Lorde. Isso por si só já seria uma provação suprema, pois poucos aventureiros conseguem sobreviver nesse ambiente. Mesmo para aqueles que conseguem, não há garantia de que o Lorde irá recebê-los. É igualmente possível que, ao se apresentar como um novo servo, o candidato a algoz seja destroçado, os pedaços de seu corpo servindo de substrato para novos horrores. Alguns candidatos já tentaram burlar essa etapa, tendo contato com o sumo-sacerdote de Aharadak ou mesmo apenas rezando ao Deus da Tormenta. Invariavelmente isso resulta em falha: a criação de um novo algoz envolve contato físico próximo com um Lorde da Tormenta, não apenas uma bênção.

Uma vez que o candidato tenha sido aceito pelo Lorde, deve então provar que não deseja mais ser um artoniano, está disposto a tudo para servir à Tormenta. O Lorde exige do pretenso algoz que cometa algum ato terrível contra algo ou alguém que o candidato ame, ou que seja importante para ele. Exemplos incluem chacinar a própria família, torturar os próprios filhos ou animais e trair companheiros fiéis. O ato deve ser irremediável e imperdoável — não basta aprisionar antigos amigos, é necessário matá-los ou ao menos arruinar suas vidas. Tendo acesso aos pensamentos do candidato, o Lorde sabe o que ele considera mais importante. De novo, não há meios de atenuar ou burlar essa etapa.

Depois disso, o Lorde designa várias tarefas ao candidato — assassinatos, roubo de itens, celebração de rituais profanos etc. O número e a natureza dessas missões varia muito, pois são apenas preparações para o teste final.

Em algum momento, o candidato terá a chance de trair seu Lorde, obter alguma vantagem para si mesmo ou apenas se sobressair entre os servos dos lefeu. Talvez outro Lorde entre em contato com ele, convencendo-o a se voltar contra seu mestre. Talvez surja a oportunidade de tomar para si algum artefato importante ou impor sua vontade sobre a Anticriação. De qualquer forma, nessa ocasião o candidato terá certeza de que sabe algo que seu Lorde não sabe, de que tem algum poder sobre seu mestre.

Caso o candidato rejeite a chance, é recebido pelos Lordes da Tormenta e se torna um algoz. Caso decida abraçar a oportunidade, é manipulado, levado às últimas consequências e então traído. No fim, tudo se revela como uma conspiração dos Lordes: eles nunca tiveram rivalidades, o artefato sempre esteve sob seu poder, a vontade do artoniano nunca foi forte o bastante. Seja como for, essa sequência de eventos é sempre grandiosa — pode envolver uma grande batalha, a destruição de uma cidade, a derrocada de

uma ordem heroica... Tudo para mostrar ao candidato a pequenez dos artonianos frente aos lefeu. Os Lordes podem mudar a história deste mundo para ensinar uma lição a apenas um de seus servos.

Ao fim de tudo isso, o candidato está transformado para sempre. Já perdeu boa parte de sua individualidade e sanidade. Adquire uma visão de mundo fatalista, cruel e conformada. Entende que nada pode fazer frente à Tempestade Rubra.

Já não é mais um mero vilão. É um algoz da Tormenta.

Marca da Distinção

Servo e Senhor

Após ter sua existência remodelada pela Tormenta, um algoz não questiona seus senhores.

Você se torna imune à Insanidade da Tormenta e a efeitos de medo e mentais, exceto aqueles causados pelo lekael a quem serve.

Poderes da Distinção

Lar Infernal — Tormenta

Acostumado às áreas de Tormenta, o algoz só se sente em casa nesses infernos.

Você se torna imune aos efeitos de áreas de Tormenta (*Tormenta20*, p. 319). Além disso, nessas áreas você recebe +5 em testes de perícia e seu descanso conta como luxuoso. *Pré-requisitos:* dois poderes da Tormenta.

Abraçar Anticriação — Tormenta

O algoz trai tudo que Arton é, tornando-se de corpo e alma como os invasores.

Seu tipo muda para monstro (lefeu) e você recebe todas as habilidades lefeu (*Tormenta20*, p. 315) — sua Insanidade da Tormenta causa perda de 1d6 PM para cada poder da distinção que você possui (atributo-chave Sabedoria). *Pré-requisitos:* General Rubro, 17º nível.

Ataque Corrupto — Tormenta

Os golpes do algoz carregam a Tormenta consigo.

Seus ataques recebem o benefício de matéria vermelha (*Tormenta20*, p. 167), cumulativo com melhorias de material especial (incluindo a própria matéria vermelha), mas seus efeitos nocivos não o afetam. Para cada dois outros poderes da distinção que você possui, o dano extra causado por este poder aumenta em +1d6. *Pré-requisitos:* treinado em Luta ou Pontaria, Lar Infernal.

O Algoz da Tormenta em Jogo

Primeiro, é importante dizer: não, o algoz da Tormenta não é um herói, apesar de estar neste livro. Ele é um vilão, uma das criaturas mais malignas a andar sobre Arton, um traidor de tudo que pertence à Criação. Esta distinção não funcionará como um herói trágico e arrependido, ou como um anti-herói.

Entretanto, esta distinção possui uma utilidade adicional: por mais que não sirva para qualquer mesa, pode ser usada como inspiração para o mestre criar seu próprio algoz da Tormenta. Uma possibilidade é criar uma ameaça (ou escolher alguma presente em *Tormenta20* ou em *Ameaças de Arton*) e dar a ela habilidades similares aos poderes da distinção.

O importante é que todos compreendam que esta não é uma distinção como as demais. A presença de um algoz da Tormenta muda uma campanha, e aqueles que se associam com um destes vilões são considerados traidores de Arton. Além disso, no momento em que seus senhores derem o comando, o algoz vai, sem remorso algum, trair também seus "companheiros".

Desprezo Profano — Tormenta

Qualquer forma de magia é patética contra a Anticriação.

Você recebe resistência a magia +1 para cada poder da distinção e pode lançar *Dissipar Magia*, substituindo o teste de Misticismo por Vontade. Esta não é uma habilidade mágica e provém de seu desprezo pela Criação (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Pré-requisitos:* treinado em Vontade, Ataque Corrupto, não ser devoto (exceto de Aharadak).

General Rubro — Tormenta

Os lefeu reconhecem o algoz como um deles.

Lefeu de ND menor do que o seu nível são prestativos a você, enquanto criaturas tocadas pela Tormenta (lefou, pessoas com poderes da Tormenta, cultistas, devotos de Aharadak etc.) capazes de percebê-lo ficam enfeitiçados (Vontade CD Sab +2 para cada poder da Tormenta evita). Além disso, se você já possuir um parceiro fornecido por outra habilidade, ele se torna também um parceiro aberrante iniciante (veja p. 66). *Pré-requisitos:* Desprezo Profano, 11º nível.

AMAZONA

Quando a Caravana dos Exilados de Lamnor chegou ao continente norte, os refugiados conheceram vários povos. Em especial, houve contato pacífico com uma civilização nômade poderosa, mas também reclusa: as Amazonas de Hippion. O amor entre o líder da caravana e a rainha amazona possibilitou que ambos vencessem juntos Teldiskan, o Gigante Máximo. Desde então, todas as amazonas têm status especial no reino de Deheon, e várias de suas rainhas se casaram com os reis-imperadores do Reinado.

Mas poucos artonianos que não pertencem a essa cultura sabem exatamente quem são as amazonas.

Amazonas são vários povos nômades que existem desde tempos imemoriais em Arton. Sua sociedade é composta unicamente de mulheres, não importando se sempre souberam ser mulheres ou descobriram isso mais tarde em suas vidas. Quando um menino nasce entre as amazonas, é criado pelo pai ou entregue a um templo de Valkaria — a grande padroeira dessa civilização. Embora as Amazonas de Hippion sejam o grupo mais conhecido, não são o único. Todas as nações amazonas possuem cultura semelhante e seguem mais ou menos os mesmos costumes, mas têm sua própria hierarquia e autonomia.

A maior peculiaridade da sociedade amazona, é claro, é a hegemonia feminina. Algumas historiadoras afirmam que as primeiras amazonas foram fugitivas de sociedades patriarcais opressoras, acreditando que apenas vivendo entre mulheres poderiam ser livres. Essa teoria parece ser corroborada por uma das mais arraigadas leis das amazonas: toda mulher que procura refúgio entre esses povos é recebida, desde que aceite passar por seu treinamento e viver sob seus costumes.

Toda amazona sabe cavalgar. De fato, elas são algumas das mais exímias ginetes do mundo conhecido. Isso deriva da antiga necessidade de estar sempre em movimento, para se manter à frente de perseguidores e pretensos tiranos. Toda amazona é uma guerreira — defender sua liberdade e a liberdade de suas irmãs é uma obrigação entre esse povo. Toda amazona é treinada no uso de armaduras leves. Além de facilitar o movimento, essa tradição remonta às épocas em que as fugitivas não tinham muitos recursos e não podiam contar com equipamento elaborado.

Diferente do que acontece em outras nações, alguém pode nascer entre as amazonas mas, ao longo da vida, deixar de pertencer a esse povo. Uma mulher que se recuse a lutar por suas irmãs não mais é uma amazona. Independente da habilidade, a disposição e a coragem para defender a liberdade são requisitos indispensáveis.



"Eu tenho muitas perícias."

Da mesma forma, algumas amazonas se tornam exemplos de seu povo. Exibem todas as maiores qualidades que essas sociedades prezam, demonstram coragem e rebeldia contra a opressão de certas sociedades. Destacam-se como ginetes, líderes e lutadoras. Compreendem a filosofia dessa civilização e protegem-na contra influências externas. Arriscam-se por suas irmãs de novo e de novo, enxergando isso como seu dever. Não são chamadas por nenhum título especial. Não são um batalhão, pois não pertencem a um exército. Não são uma casta separada, pois a sociedade amazona é pouco hierárquica. Não possuem brasões únicos nem grandes privilégios.

São chamadas apenas de "amazonas", pois são tudo que uma amazona deve ser.

Várias destas amazonas são originárias de outros reinos — mulheres que, por uma razão ou por outra, sentiram a necessidade de abandonar suas origens e buscar um novo lar. Sua lealdade é testada e elas passam por um treinamento rigoroso, aprendendo em poucos anos (ou meses!) o que alguém nascida nesse povo absorve desde o berço. Aquelas que triunfam são recebidas como irmãs e honradas por toda a sociedade amazona.

É comum que uma amazona treinada desta forma participe de grupos de aventureiros. Não só porque muitas delas já eram aventureiras antes do treinamento, mas também porque bandos de heróis muitas vezes lutam pelas mesmas causas. Contudo, outra razão, talvez mais importante, é ter contato com mulheres que possam precisar de socorro. De uma nobre presa a um casamento de interesse até uma plebeia obrigada a trabalhar na fazenda de um senhor tirânico, qualquer mulher pode receber a ajuda de uma amazona. Se estiver disposta, pode ser levada e receber seu treinamento, tornando-se uma irmã — e então uma heroína.

ADMISSÃO

Existem dois caminhos para se tornar uma amazona: um para quem nasce entre esse povo, outro para quem o busca espontaneamente. Ambos são exigentes e perigosos. Ambos só estão disponíveis para mulheres. Contudo, raça, origem ou a fase da vida em que a candidata se descobriu mulher não importam.

Para aquelas que nascem numa nação amazona, o primeiro passo é, paradoxalmente, abandonar seu povo. Qualquer irmã pode permanecer a vida toda dentro de sua nação nômade, vivendo no ambiente familiar e seguro que conheceu desde nascer. Saberá cavalgar e lutar, como todas as outras. Contudo, aquelas que desejam ascender ao topo das habilidades amazonas devem se testar. Precisam viver alguns anos entre as outras sociedades artonianas, experimentando seus costumes, luxos e estranhezas. Isso porque, independente do nascimento, ser uma amazona é uma escolha. Assim, é preciso que a candidata conheça as alternativas.

O tempo de exílio varia entre as nações amazonas. Algumas exigem que suas filhas passem dez anos afastadas antes de serem aceitas de volta, outras permitem que elas retornem após um ou dois anos. Outras ainda não impõem um período fixo, mas certa quantidade de experiências: de nada vale passar vinte anos longe sem aprender nada.

Uma vez que a exilada seja aceita de volta entre suas irmãs, passa por uma série de desafios. As demais amazonas, em especial as anciãs e líderes do povo, reúnem-se e decidem quem desafiará a candidata, e de que forma. Esses desafios representam as habilidades necessárias a uma amazona: a melhor ginete irá desafiá-la para uma corrida a cavalo, a melhor guerreira vai enfrentá-la em combate, a melhor arqueira vai propor uma competição de tiro ao alvo, entre outras modalidades. A candidata não precisa vencer esses desafios — na verdade, em geral será derrotada em todos eles. Contudo, após cada desafio deve relatar a sua adversária o que aprendeu na prova. Se a resposta for satisfatória, a candidata passa ao próximo desafio. Caso contrário, será desafiada de novo e de novo da mesma forma, até aprender o que deve. Existem muitos casos de candidatas que nunca passam dessa fase, nunca alcançando seu pleno potencial.

Para aquelas que nascem fora das nações amazonas, o primeiro passo é localizar um desses povos. A candidata deve estar sozinha e ter sua própria montaria. Quando um grupo de amazonas nota que há uma candidata em seu encalço, primeiro tenta descobrir se a forasteira apenas busca refúgio ou se deseja o treinamento especial. Caso ela deseje se tornar uma "amazona entre as amazonas", as outras fazem de tudo para despistá-la! A candidata precisa mostrar resiliência, perseguindo o grupo até que as demais a aceitem.

Começa então um período de provações dolorosas, durante o qual a candidata deve recriar as condições pelas quais as amazonas ancestrais passaram. Ela não pode usar nenhum tipo de arma, armadura ou equipamento sofisticado, limitando-se a trapos, couro curtido e talvez uma lança. Não pode tocar os pés no chão, ficando sempre sobre sua montaria ou usando outros truques (como ficar sobre galhos de árvores). Não pode carregar consigo mais do que uma ração de viagem, caçando e coletando sua comida a cada dia. Enquanto faz isso, deve acompanhar o resto do grupo em todas as suas atividades, sendo um membro tão produtivo quanto todas as outras. Esse período pode durar algumas semanas, alguns meses ou até mais de um ano.

O próximo passo é igual para candidatas nativas ou estrangeiras. A candidata deve desafiar uma amazona do grupo — e dessa vez vencê-la. A natureza do desafio é escolhida pela candidata: pode ser desde um duelo até um concurso de charadas. Tendo vencido o desafio, a candidata passa ao último estágio. Deve localizar uma mulher que precise de ajuda, então libertá-la de uma situação de opressão.

Quando todos esses requisitos são cumpridos, a nova amazona é celebrada por suas irmãs. Ela pode ser treinada por suas mestras ao longo de anos, pode voltar à nação amazona periodicamente para mais ensinamentos ou pode apenas aprender novas técnicas por si mesma, em suas aventuras. Algumas amazonas têm contato com suas mestras em sonhos, recebendo lições dessa forma. Seja como for, a amazona agora é um exemplo para suas irmãs, alguém que vai inspirar futuras gerações de mulheres a lutar pela liberdade.

MARCA DA DISTINÇÃO
ARMADURA DAS AMAZONAS

Orgulhosas, as amazonas vestem sua autoconfiança como uma verdadeira armadura.

Se não estiver usando armadura pesada, você recebe +2 na Defesa.

PODERES DA DISTINÇÃO
PREDADORA

Improvise. Adapte. Supere.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar um inimigo em alcance médio. Até o fim da cena, você recebe +1 em testes de perícia e rolagens de dano contra esse inimigo e outras criaturas do mesmo tipo. Para cada outro poder da distinção, você pode gastar +1 PM para aumentar esses bônus em +1. *Pré-requisito:* treinada em Sobrevivência.

ARQUEARIA MONTADA

A morte é uma amazona montada.

Enquanto está montada, você pode aplicar quaisquer bônus em testes de ataque e rolagens de dano fornecidos pela montaria em seus ataques à distância. *Pré-requisito:* Bênção de Hippion.

BÊNÇÃO DE HIPPION

Que o Trono das Rainhas Guerreiras sempre a acompanhe.

Você recebe um cavalo de guerra parceiro veterano. Caso já possua uma montaria fornecida por outra habilidade, em vez disso essa montaria fornece +2 em sua Destreza. Você e sua montaria possuem um vínculo emocional, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Adestramento). Caso perca sua montaria, você pode treinar outra com uma semana de trabalho. *Pré-requisitos:* Ginete, Predadora.

ESTILO DA AMAZONA

A amazona é uma guerreira rápida, versátil e letal.

Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, se uma de suas mãos estiver livre ou empunhando um escudo leve, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional com uma arma de arremesso com essa mão. *Pré-requisitos:* Estilo de Arremesso, Predadora.

NUNCA CEDER

Amazonas não se dobram às ferramentas dos opressores.

Quando falha em um teste de resistência contra um efeito de um inimigo, você pode gastar 2 PM para repetir esse teste, com um bônus igual ao total de poderes da distinção que você possui. Você só pode usar este poder uma vez por efeito. *Pré-requisito:* Estilo da Amazona.

RAINHA AMAZONA

A amazona se torna uma campeã de sua causa — uma inspiração para suas irmãs e um pesadelo para seus inimigos.

Você recebe +1 em Carisma e, quando usa Predadora, aplica o bônus recebido como RD contra criaturas desse tipo. *Pré-requisitos:* Arquearia Montada, Nunca Ceder, ter realizado um grande feito ou missão em nome das amazonas.



ARMADILHEIRO MESTRE

Armadilhas são instrumentos preparados para atingir presas incautas. Existem nas mais variadas formas, desde simples arapucas de caça até elaborados círculos mágicos. Por vezes servem para equilibrar forças, permitindo aos mais espertos enfrentar criaturas maiores e mais fortes. Para aventureiros, são uma preocupação constante. A porta de um templo abandonado pode conter um disparador automático de agulhas envenenadas, uma área coberta de neblina pode esconder um fio estendido que causa um desabamento, uma lajota de aparência comum pode se abrir, resultando numa longa queda em um fosso cheio de estacas. O único limite das armadilhas é a criatividade de quem as projeta.

Um armadilheiro mestre é mais do que um usuário de armadilhas; é alguém obcecado por elas. Caçadores podem estudar seus mecanismos, decifrar suas alavancas, até mesmo criar novos ardis, mas nada disso sequer se aproxima da conexão entre um armadilheiro mestre e seu ofício. Capaz de prever os passos de suas vítimas, esconder seus mecanismos onde elas passarão, de formas que não sejam capazes de notar, combinando sequências de armadilhas como uma coreografia de morte, o armadilheiro mestre parece sentir cada uma delas, tratá-las como armas que ele mesmo está empunhando e disparando.

É fácil pensar nos armadilheiros como vilões cruéis, observando em segurança enquanto seus engenhos ceifam vidas — e, frequentemente, essa é a verdade. Existem, porém, armadilheiros que usam suas capacidades para o bem, ou ao menos para a proteção de seus companheiros. Eles preparam o campo de batalha, deixando "presentes" para os inimigos e assim poupando vidas de aliados; criam mecanismos de segurança para itens importantes, impedindo que caiam em mãos erradas; até desviam e afugentam monstros, impedindo combates. Experimentam uma sensação insuperável de vitória quando uma vítima é apanhada nas armadilhas; quando mais inteligente e habilidosa, melhor! Afinal, quantos podem se gabar de ter capturado um fantasma, ludibriado um demônio ou forçado um arquimago a percorrer um labirinto por dias?

Quaisquer que sejam seus objetivos, armadilheiros costumam estar do lado errado da lei. Em algumas regiões urbanas, instalar armadilhas é um ato criminoso. Em outras, a demanda para esse tipo de engenho surge nas guildas de ladrões, nas irmandades de assassinos, nos porões de escravagistas. Mas, da mesma forma que nem todo armadilheiro é cruel, nem todos são criminosos. Alguns são consultores para organizações voltadas para a manutenção da lei e da ordem. Os templos de deuses bondosos também precisam de medidas de proteção, afinal de contas! Algumas organizações empregam armadilheiros para realizar testes e treinamentos entre seus membros e candidatos.

Finalmente, um armadilheiro pode integrar grupos de heróis, virando o jogo contra os inimigos que muitas vezes os pegam desprevenidos. Bandos de aventureiros com um armadilheiro mestre são mais precavidos do que o



Combinando Armadilhas

Armadilhas fabricadas por outras habilidades, como aquelas criadas com os poderes de Armadilha do caçador, também são afetadas pelos poderes de armadilheiro mestre. Da mesma forma, habilidades de outras fontes que afetem armadilhas (como o próprio poder Armadilheiro) afetam as criações do armadilheiro mestre igualmente.

normal — em geral, contam com batedores que escoltam o armadilheiro à frente do grupo, para que possa instalar suas arapucas, então atrair o inimigo para uma luta na qual ele estará em desvantagem. Observar um armadilheiro mestre desarmando armadilhas numa masmorra e instalando suas próprias é como ver um jogo de xadrez entre oponentes distantes entre si. As estratégias e o planejamento de cada um ficam evidentes, enquanto sua engenhosidade é posta à prova diretamente.

Não existe uma organização central de armadilheiros, mas em grandes cidades eles muitas vezes são obrigados a operar dentro de uma guilda de ladrões. Em terras feudais, um armadilheiro mestre será geralmente um fora da lei, ou estará a serviço do nobre local, projetando as defesas de seus aposentos, sala do tesouro e calabouços. Mais do que outros aventureiros, os armadilheiros mestres são profissionais, engenheiros e artesãos com um ofício muito especializado. Não é incomum que, na ausência de uma autoridade maior, unam-se em sua própria guilda.

O nome mais conhecido entre os armadilheiros não é exatamente famoso, mas infame: Rodleck Leverick, o sumo-sacerdote de Hyninn. O mestre da masmorra conhecida como Catacumbas de Leverick é um dos poucos armadilheiros a dominar o espaço de masmorra, o fenômeno que cria labirintos cheios de monstros, tesouros e (é claro) armadilhas, para serem explorados por aventureiros. Muitos armadilheiros mestres consideram que utilizar e manipular o espaço de masmorra seria o ápice de seu ofício.

Admissão

O primeiro passo para se tornar um armadilheiro mestre é encontrar informações específicas sobre a fabricação e uso das mais diversas armadilhas. Isso pode ser feito encontrando um armadilheiro veterano ou outro mentor que tenha um profundo conhecimento de técnicas que possam ser empregadas em armadilhas (como um engenhoqueiro ou um artesão particularmente habilidoso). Alternativamente, o candidato pode pesquisar em bibliotecas ou outras fontes de conhecimento — mas esses registros quase nunca estão em locais de boa reputação. Esse passo por si só já é perigoso: muitas vezes o candidato precisa de permissão especial de uma guilda de ladrões, ou no mínimo vai dever um favor para alguém pouco confiável.

De posse desse conhecimento, o candidato deve invadir uma masmorra protegida por um número considerável de armadilhas complexas e desafiadoras. Pode estar acompanhado por um grupo de aventureiros, mas deve ele mesmo (sem ajuda) encontrar e desarmar *todas* as armadilhas do complexo. A masmorra deve ser grande o suficiente para que sua exploração exija mais de um dia. Nenhuma armadilha pode ser desarmada por magia, força bruta, sorte ou apenas sendo disparada. O candidato deve usar seu conhecimento em cada uma delas.

Tendo feito isso, a situação se inverte. O candidato deve preparar uma área (masmorra, clareira, ala de castelo...) com no mínimo dez armadilhas, então atrair pelo menos cinco vítimas para ela. As vítimas não podem ser aliados do candidato, nem podem estar colaborando com ele de qualquer forma — devem ser intrusos com o objetivo real de vencer as armadilhas e chegar ao que quer que elas estejam protegendo. Apenas quando cinco vítimas forem mortas, capturadas ou afugentadas pelas armadilhas o aprendizado está completo.

Tendo visto suas criações operando de maneira tão engenhosa, eficiente e cruel, o candidato agora é um armadilheiro mestre. E talvez não queira abandonar essa posição de segurança para se aventurar nos ermos...

Marca da Distinção

Armadilheiro Experiente

Você recebe +2 em testes de perícia relacionados a armadilhas, incluindo testes para encontrar, desarmar e resistir a seus efeitos. Além disso, sempre que desarma uma armadilha que não seja sua, você recupera 1 PM.

Poderes da Distinção

Armadilha Instantânea

Combinando o ambiente e seus próprios mecanismos, o armadilheiro produz armadilhas em um piscar de olhos.

Escolha duas armadilhas entre as de armadilheiro e as de caçador. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode preparar as armadilhas escolhidas conforme as regras de Armadilhas (*Tormenta20*,

p. 51), mas não precisa estar em um ambiente propício (porque usa seus próprios materiais) e pode usar Inteligência como atributo-chave da CD para encontrar, desarmar e evitar essas armadilhas. A cada novo poder da distinção, você pode escolher uma nova armadilha. *Pré-requisitos*: treinado em Ladinagem e Ofício (artesão).

Armadilha Distante

Se o alvo não vem até a armadilha, a armadilha vai até o alvo.

Quando prepara uma armadilha, você pode gastar 1 PM para preparar essa armadilha em qualquer espaço desocupado em alcance curto. *Pré-requisitos*: Des 1, Armadilha Instantânea.

Armadilha Furtiva

O armadilheiro prepara surpresas particularmente letais.

A CD para encontrar, desarmar e resistir às suas armadilhas aumenta em +5 e você adiciona o dano de seu Ataque Furtivo ao dano que elas causam. Este poder não funciona contra criaturas que não fiquem desprevenidas ou surpreendidas. *Pré-requisitos*: Armadilha Instantânea, Ataque Furtivo.

Armadilha Recarregável

As armadilhas do armadilheiro continuam perigosas mesmo após serem disparadas.

Quando uma de suas armadilhas em alcance médio é disparada, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, a armadilha é rearmada automaticamente no início do seu próximo turno. *Pré-requisito:* Armadilha Instantânea.

Aumentar Complexidade

Mais complexas, mais engenhosas, mais perigosas, mais mortais.

Você soma sua Inteligência no dano e na CD de suas armadilhas (cumulativo) e elas passam a ocupar uma área de 4,5m de lado. Além disso, se você estiver em alcance médio de uma de suas armadilhas, pode dispará-la como uma ação livre. *Pré-requisito*: Armadilha Instantânea.

Tripla Ameaça

Mas e se pudesse ser mais...?

Você pode gastar 10 PM para preparar até 3 armadilhas ao mesmo tempo. Cada uma aparece em um ponto diferente em alcance curto. *Pré-requisito:* Aumentar Complexidade.

Armadilhas de Armadilheiro

As armadilhas a seguir fazem parte do arsenal de um armadilheiro mestre.

- ***Atordoante.*** A criatura sofre 4d8 pontos de dano de impacto e fica atordoada por 1 rodada (Fortitude CD Int evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta armadilha uma vez por cena.
- ***Barril de Óleo.*** Criaturas na área ficam vulneráveis a fogo até se limparem (o que exige uma ação completa).
- ***Buraco Portátil.*** Um fosso se abre na área. Queda de 6m causa 4d6 pontos de dano de impacto (Atletismo CD 20 para escalar de volta, Reflexos CD Int evita e move para fora da área).
- ***Constrangedora.*** A criatura sofre um efeito constrangedor, como ser coberta de piche e penas. A vítima fica pasma por 1 rodada e frustrada (Vontade CD Int evita a condição pasmo). Uma criatura só pode ficar pasma por esta armadilha uma vez por cena.
- ***Fumaça.*** Uma nuvem de fumaça espessa obscurece toda a visão na área e dura até o fim da cena. Criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total.
- ***Luz.*** Criaturas na área ficam cegas por 1d4 rodadas e depois ofuscadas (Reflexos CD Int evita a condição cego).
- ***Mola.*** A criatura é empurrada 9m na direção oposta ao centro da armadilha e fica caída (Reflexos CD Int evita o empurrão). Se colidir com algum obstáculo no caminho do empurrão, a vítima sofre 2d6 pontos de dano de impacto.
- ***Mina.*** Criaturas na área sofrem 4d6 pontos de dano de impacto e são empurradas 3m na direção oposta ao centro da armadilha (Reflexos CD Int reduz à metade e evita o empurrão).
- ***Substância Enervante.*** Criaturas na área são cobertas por substâncias enervantes que impedem que elas façam quaisquer ações que exijam calma ou concentração (como lançar magias) até se limparem (uma ação padrão).

ARQUEIRO DE LENÓRIENN

A fundação de Lenórienn marcou a chegada de uma nova cultura em Arton. Vindos do mundo paradisíaco de Nivenciuén, os elfos traziam consigo uma extensa bagagem mágica e artística — e isso incluía sua maneira de guerrear. O simples ato de disparar uma flecha incluía uma centena de pequenos rituais, aprendidos através de anos de estudo e intensa contemplação. Cada magia lançada envolvia vertentes filosóficas ancestrais e intuitos artísticos individuais.

Os arqueiros de Lenórienn uniam ambas as disciplinas numa só, disparando flechas enquanto as imbuíam com magia, numa única técnica letal e meditativa. Seu ofício era um ícone, representando os ideais de seu povo. Eram uma elite treinada por grandes mestres, que compunha batalhões especiais e ostentava alguns dos maiores heróis élficos. Ser um arqueiro de Lenórienn não era apenas possuir um conjunto de conhecimentos, mas adotar toda uma identidade, uma filosofia e um estilo de vida. Não havia nenhum destes campeões fora dos exércitos élficos.

Nos áureos tempos de Lenórienn, a quantidade de candidatos a arqueiros de Lenórienn era muito superior aos lugares em suas fileiras — inclusive pela notória longevidade élfica. Isso levou a critérios cada vez mais rigorosos para a admissão, o que por sua vez só aumentava o prestígio desses especialistas.

Nas famílias mais tradicionais, as crianças começavam a estudar magia junto das primeiras palavras, disparavam a primeira flecha pouco depois de ficar de pé pela primeira vez. Aos poucos, aspectos formativos de um arqueiro de Lenórienn deixaram de ser registrados em forma escrita; eram óbvios demais, parte do cotidiano élfico.

Em paralelo a isso, existia a Infinita Guerra, o conflito entre elfos e hobgoblins. Lenórienn, afinal, foi erguida em território já habitado por outros povos. Os elfos, com sua mentalidade contemplativa e sua cultura refinada, eram também conquistadores. Os arqueiros de Lenórienn eram alguns dos mais temidos combatentes desse conflito, capazes de dizimar grandes contingentes de inimigos.

Então veio a queda.

Os goblinoides de Lamnor se uniram, formando a Aliança Negra e vendo-se como um só povo: os duyshidakk. Dessa forma, puderam desenvolver novas táticas, construir novas armas de guerra, empregar métodos brutais, eficientes e inovadores contra os elfos.

Os séculos de tradição não apresentavam ferramentas para lidar com aquele inimigo. As reduzidas fileiras de especialistas honrados não faziam frente às hostes de soldados ferozes. Lenórienn caiu e seus arqueiros caíram com ela.

Hoje, Lenórienn é apenas uma lembrança. Existem cada vez menos elfos. Nessas condições, a arte do arqueiro de Lenórienn corre o risco de sofrer o mesmo fim de sua terra natal e desaparecer. A preocupação com a extinção de sua cultura e o esquecimento de suas técnicas de arquearia levou alguns mestres elfos a superar seu orgulho e fazer concessões — ensinando a arte a outros povos, descartando partes supérfluas do treinamento. Talvez pessoas menos longevas não consigam absorver todas as minúcias da milenar cultura élfica... Mas são capazes de aprender a sutil arte de combinar arco e magia.

Hoje em dia, os arqueiros de Lenórienn estão lentamente renascendo, como arautos de uma forma de lutar que permeia toda a vida do aprendiz, moldando sua mente e sua alma. É impossível dominar esta forma de guerrear encarando-a como um mero conjunto de técnicas e truques. Sem se abrir à mentalidade élfica e à busca pela perfeição interna, um candidato irá fracassar de novo e de novo, eternamente frustrado em seu aprendizado. Ao treinar novos arqueiros de Lenórienn, os velhos mestres mantêm vivo o significado da existência élfica.

Entre os arqueiros de Lenórienn dessa nova geração, um dos mais ativos é o qareen Jadunan. Esse habilidoso aventureiro atingiu a maestria dos caminhos da flecha e da magia e agora dedica sua vida a transmitir seus conhecimentos e manter a arte viva. Está sempre em busca de novos aprendizes, especialmente em centros de desenvolvimento místico como Wynlla e a Academia Arcana.

ADMISSÃO

Para se tornar um arqueiro de Lenórienn, o candidato deve antes de mais nada atrair a atenção de um mentor. Isso não é apenas uma questão de encontrá-lo e pedir para ser treinado: o candidato deve provar aptidão nas artes da arquearia e da magia arcana, além de (talvez o mais importante) demonstrar que conhece e respeita os valores élficos.

O que são exatamente "valores élficos" varia de mentor para mentor. Alguns podem considerar que o reconhecimento da raça como a mais perfeita entre os mortais é a única forma de abraçar a cultura élfica. Outros pensam que apenas devotos de Glórienn (mesmo depois da queda da deusa) entendem o que significa ser elfo. Outros, mais abertos ao mundo, acreditam que apreciar a arte e alcançar tranquilidade de espírito são feitos muito mais importantes do que apenas reverenciar os elfos.

Uma constante, porém, é não aceitar aprendizes goblinoides. Não se conhece nenhum arqueiro de Lenórienn pertencente a uma dessas raças e até mesmo os mentores menos tradicionalistas consideram que ensinar esta disciplina a um goblinoide seria o mesmo que pervertê-la.

Assim como no ápice de Lenórienn, a etapa inicial do treinamento envolve a Provação das Três Setas. Um alvo é colocado a uma grande distância do candidato, que recebe de seu mentor um arco e duas flechas. Sem usar nenhum equipamento além desses objetos e sem se deslocar, o candidato precisa atingir o alvo três vezes.

Além disso, alguns mentores são particularmente rígidos, exigindo que o candidato encontre a listagem de todos os arqueiros de Lenórienn na época de sua queda e recite-os de memória enquanto completa a provação. Outros, mais flexíveis, complementam a provação com desafios adicionais: o mais comum é propor três provas, uma que deve ser superada com arco, outra que deve ser superada com magia e, por fim, uma que deve ser superada com a combinação de ambos.

Com esse desafio vencido, começa o treinamento. O candidato deve ficar pelo menos uma estação estudando em isolamento completo com seu mentor, obedecendo a todas as suas ordens e cumprindo todas as tarefas que ele designa, não importa o quão absurdas pareçam. Qualquer interrupção durante esse período (ataque de monstros, emergência familiar, escapadinha para ir à taverna...) significa que o treinamento está perdido. A maior parte dos mentores se recusa a retomá-lo, exigindo que o candidato procure um novo mentor e recomece do zero, repetindo a Provação das Três Setas e todo o resto.

Com o fim do treinamento, o candidato recebe seu último desafio. Cada desafio é único, proposto pelo mentor, mas todos têm algo em comum: devem servir ao povo élfico. Pode ser o resgate de um prisioneiro elfo, a recuperação de um tesouro élfico, a eliminação de um antigo inimigo... A personalidade do mentor transparecerá pela última vez aqui.

Uma vez que o desafio seja cumprido, o candidato está imerso nas técnicas e na mentalidade dos maiores campeões élficos. Ele é agora, para sempre, um arqueiro de Lenórienn, detentor de uma tradição que remonta ao início do primeiro povo.



Ser arqueiro de Lenórienn é a chance que um elfo tem de acertar na vida

MARCA DA DISTINÇÃO

O ARCO ARCANO

A conquista do título de arqueiro de Lenórienn é marcada pela transformação da arma do candidato em um arco arcano.

Seu arco se transforma em um arco arcano. Além de seus benefícios normais, ele conta como um item esotérico de um tipo a sua escolha e pode receber melhorias e encantos tanto de armas quanto de esotéricos (respeitando os limites normais). Se receber um desses benefícios que se aplique tanto a armas quanto a esotéricos, você deve escolher a qual dos dois ele será aplicado. Se perder seu arco arcano, você pode transformar outro com um ritual que dura 1 dia e consome T$ 100 em componentes.

PODERES DA DISTINÇÃO

ENERGIZAR ARCO

A primeira técnica aprendida pelo arqueiro de Lenórienn é entrelaçar sua magia com sua arma.

Você aprende a magia *Arma Mágica* e pode lançá-la em seu arco arcano como uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão). Se aprender novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo e Pontaria, habilidade de classe Magias, Foco em Arma (qualquer arco).

CHUVA DE FLECHAS

Combinando magia e arco, o arqueiro de Lenórienn cobre seus inimigos com flechas mortais.

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para multiplicar seu disparo. Faça um ataque à distância com seu arco e compare-o com a Defesa de um número de inimigos a sua escolha, no alcance do arco, limitado por seu atributo-chave para magias arcanas. Então faça uma única rolagem de dano e aplique-a a cada inimigo atingido. Você gasta apenas uma munição. *Pré-requisitos:* Energizar Arco, lançar magias arcanas de 3º círculo.

ENCANTAR FLECHAS

O arqueiro de Lenórienn aprende a usar sua magia para criar flechas encantadas.

Você recebe 20 flechas mágicas menores a sua escolha e passa a poder fabricar flechas mágicas menores. Se tiver acesso a magias arcanas de 3º círculo, você pode fabricar flechas mágicas médias e, se tiver acesso a magias arcanas de 4º círculo, pode fabricar flechas maiores. Se você disparar todo o pacote de flechas, a energia mística imbuída nelas volta para você e você recupera os PM sacrificados para fabricá-las. *Pré-requisitos:* treinado em Ofício (armeiro), Energizar Arco, lançar magias arcanas de 2º círculo.

FLECHA DA MORTE

Tendo superado todos os tipos de inimigos, o arqueiro de Lenórienn aprende a infundir a essência da morte em suas flechas.

Você pode gastar 1 dia e T$ 100 para criar uma flecha mágica chamada *flecha da morte*. Ela causa 1 dado extra de dano, fornece +2 na margem de ameaça e, se for usada em conjunto com Flecha de Toque ou Flecha Explosiva, aumenta a CD para resistir às magias em +2. Para cada dois outros poderes da distinção que você possui, esses bônus, e a quantidade de dados extras de dano, aumentam em +1. Você pode ter um máximo de *flechas da morte* igual ao total de poderes da distinção que possui (se criar uma além do seu limite, a flecha mais antiga perde seu poder). *Pré-requisitos:* Encantar Flechas, deve ter feito um acerto crítico com um arco em uma criatura de cada tipo (*Tormenta20*, p. 284).

FLECHA DE TOQUE

Com um sussurro mágico, o arqueiro faz sua flecha transportar uma de suas magias.

Quando lança uma magia que permite fazer um ataque corpo a corpo como parte de sua execução (como *Infligir Ferimentos* ou *Toque Chocante* aprimoradas), você pode substituir esse ataque por um ataque à distância com seu arco arcano. *Pré-requisito:* Energizar Arco.

FLECHA EXPLOSIVA

Aprofundando seu treinamento, o arqueiro de Lenórienn aprende a lançar magias mais potentes com suas flechas.

Suas magias de área recebem um novo aprimoramento. *+2 PM:* como parte da execução da magia, você faz um ataque à distância com seu arco arcano contra uma criatura ou objeto. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia (o centro desse efeito é o alvo atingido). *Pré-requisito:* Flecha de Toque.

FLECHA FANTASMA

Com um sussurro arcano, o arqueiro faz com que sua flecha alterne entre os Planos.

Quando faz um ataque com arco, você pode gastar 2 PM para transformar sua flecha em uma munição etérea. Uma flecha etérea fornece +5 no teste de ataque e ignora cobertura leve e 20 pontos da redução de dano do alvo. *Pré-requisitos:* Energizar Arco, *Forma Etérea*.

BRUXO DA TORMENTA

Quando a Tempestade Rubra se abateu sobre Arton, destruindo e corrompendo a ilha de Tamu-ra, isso foi mais que a chegada de uma nova ameaça. Mais até do que o surgimento do maior inimigo de toda a Criação. Durante anos o fenômeno permaneceu inexplicável: o que eram os "demônios da Tormenta"? De onde vinham? O que desejavam? Por que nos atacavam? A primeira área de Tormenta trouxe, mais do que qualquer coisa, um gigantesco enigma. Um mistério indecifrável. Um novo campo de conhecimento.

O surgimento da área de Tormenta de Trebuck gerou ainda mais pânico e revelou aos artonianos a existência dos Lordes da Tormenta, na figura de Gatzvalith. Contudo, isso trouxe mais perguntas do que respostas. Se os demônios da Tormenta tinham consciência e eram capazes de se comunicar com artonianos, por que seus atos pareciam não fazer sentido? Se eram semelhantes a insetos e crustáceos, por que apenas enxergar um deles era suficiente para causar loucura? Se uma manifestação da Tormenta era uma "chuva de sangue", por que transformava Arton em um pesadelo? Por que a tempestade nunca deixava os locais onde se abatia?

Todas essas perguntas acabaram sendo respondidas, graças a alguns dos maiores heróis da luta contra a Tormenta: estudiosos. Sábios. Arcanistas.

Usuários de magia, em especial pesquisadores da Academia Arcana, foram responsáveis por decifrar os primeiros e maiores mistérios sobre a Tormenta, possibilitando que houvesse alguma esperança de combatê-la. Afinal, não se pode conhecer as fraquezas de um inimigo incompreensível. Em seus tratados escritos às pressas, a partir de relatos de sobreviventes e de experiências em primeira mão dentro de áreas de Tormenta, esses arcanistas descreveram os *lefeu*, como são chamados os invasores aberrantes. Mostraram aos artonianos suas castas, classificaram seus poderes. E, curiosamente, descobriram que eles não usam magia arcana, ao menos não da mesma maneira que os artonianos.

Mesmo assim, verificaram que a Tempestade Rubra podia afetar a magia concedida por Wynna. Era capaz de modificar seus efeitos, podia ser parcialmente acessada por conjurações. Os pesquisadores pioneiros passaram a usar elementos da Tormenta para combater o inimigo, sacrificando seus corpos, suas almas, sua própria sanidade no intuito de compreender melhor os lefeu. Hoje em dia esses arcanistas não são apenas um punhado de desbravadores. Não são apenas desesperados dando a vida em troca de uma única informação. Hoje em dia existem muitos que se dedicam ao estudo da Tormenta de forma sistemática, aproveitando e aumentando o conhecimento deixado pelos primeiros inovadores.

São magos da Tormenta. Pesquisadores da Tormenta. Bruxos da Tormenta.

Um bruxo da Tormenta é um arcanista especializado no estudo da Tempestade Rubra, que utiliza seu poder para fortificar suas magias. Embora os primeiros tenham mesmo sido heróis abnegados, muitos outros são cultistas, vilões, depravados que traem a própria realidade em troca de mais poder. Principalmente depois da ascensão de Aharadak ao Panteão, a mácula lefeu vem se espalhando a cada vez mais arcanistas, arrastando-os para servir aos mestres aberrantes.

É muito difícil para um leigo julgar o caráter ou as motivações de um bruxo da Tormenta. Mesmo aqueles mais entregues à corrupção precisam estudar a fundo para adquirir seus poderes — e, assim, podem avançar o conhecimento em Arton. Mesmo aqueles mais disciplinados e puros precisam ter contato repetido com os lefeu — ao custo de sua sanidade, de sua alma, daquilo que os torna artonianos. É impossível se envolver com a Tormenta e não ser modificado pela experiência.

Em grupos de aventureiros, bruxos da Tormenta sempre são figuras sinistras, mesmo que outras facetas de sua personalidade sejam bondosas, ingênuas ou brincalhonas. As conjurações de um bruxo da Tormenta não escondem sua natureza: carregam na aparência a mácula rubra. Alguns heróis dizem sentir um cheiro característico nos bruxos da Tormenta — algo que remete a maldade imperdoável, mesmo quando são seus grandes amigos. Por isso, podem ser expulsos de

algumas comunidades, tratados como párias mesmo se tiverem acabado de salvar uma população inteira. Servindo aos lefeu ou combatendo-os, os bruxos da Tormenta sempre lembram as pessoas de que a Tormenta existe, e isso muitas vezes é intolerável.

É um preço alto a pagar... Mas, sem esse sacrifício, Arton ainda estaria na ignorância.

ADMISSÃO

Ao contrário do que possa parecer, o caminho de um bruxo da Tormenta não é um mergulho caótico no inferno. É um mergulho no inferno, sim... Mas de forma extremamente ordenada.

Um candidato deve, antes de mais nada, encontrar um centro de ensino arcano avançado o bastante para lidar com a Tempestade Rubra. O maior deles, sem dúvida, é a Academia Arcana. Contudo, existem outras escolas, laboratórios e grupos de pesquisadores espalhados por Arton. Já houve pelo menos um bruxo da Tormenta treinado desde muito jovem por um professor isolado, que recolhia crianças lefou rejeitadas por suas comunidades. Contudo, em geral os "professores" que se apresentam assim não passam de cultistas em busca de novas vítimas.

Seja qual for a instituição de ensino, o candidato deve ser aceito. A Academia Arcana tem processos de entrada bem conhecidos, mas só ensina conhecimentos sobre a Tormenta a alunos avançados, que já concluíram todas as etapas normais de seu aprendizado arcano. Assim, mesmo que seja aceito nessa escola, um candidato a bruxo da Tormenta primeiro precisará assistir a muitas aulas (talvez sobre matérias que já domina) ou provar seu conhecimento arcano em provas teóricas e práticas. Só então começará o estudo sobre a Tempestade Rubra.

Outros centros de pesquisa têm seus próprios parâmetros, mas uma constante é verificar que o candidato não é um cultista infiltrado ou um espião lefeu. Se alguma instituição não for rigorosa ao testar a lealdade a Arton de um candidato, isso é mau sinal: provavelmente é um culto disfarçado!

Uma vez que o candidato seja aceito, começa o estudo. Qualquer instituição exigirá que o candidato assista a algumas aulas e leia certos materiais. Candidatos que também são aventureiros podem visitar a instituição entre aventuras, para falar com seus orientadores, devolver os livros que pegaram emprestados e levar outros. Além disso, as instituições também possuem espécimes lefeu e amostras de matéria vermelha para estudo — itens indispensáveis para quem deseja se tornar um bruxo da Tormenta. Sempre que um candidato comparece à instituição, deve relatar o que está fazendo para avançar seu aprendizado. Candidatos que não pareçam estar levando o estudo a sério são dispensados. Pesquisas sobre a Tormenta exigem *muitos* recursos e provavelmente a vida de vários pesquisadores. Nenhum centro de ensino está disposto a desperdiçar esse investimento com preguiçosos.

Quando a instituição decide que o tempo de aprendizado é suficiente, o candidato deve apresentar uma pesquisa independente. Para isso, deve ter contato direto com os lefeu — entrar em uma área de Tormenta, invadir um culto ou coisa assim. Durante essa incursão, deve descobrir algo novo sobre os lefeu. Pode ser algo pequeno, como um poder até então desconhecido ou os detalhes de um ritual a Aharadak. Deve então registrar seus achados e conclusões em um tratado acadêmico, e apresentá-lo para uma banca de professores na instituição.



Aqui a Tormenta também cai na prova

Caso o trabalho seja considerado bom o bastante, o candidato é aprovado e se torna um bruxo da Tormenta.

Tudo isso parece muito mundano, até seguro. Alguns candidatos riem desses requisitos, achando que seu caminho será fácil ou tedioso. Contudo, logo se deparam com a verdade: cada material de estudo destrói sua mente um pouco mais, cada relatório é uma memória de horror. E nenhum deles permanece o mesmo após descobrir algo inédito sobre a Tempestade Rubra. Afinal, serão os primeiros a ver um pequeno pedaço de algo pior que o inferno.

Marca da Distinção

Insanidade Controlada

Um bruxo da Tormenta já testemunhou numerosas atrocidades lefeu.

Quando lança uma magia, você pode receber uma quantidade de pontos de insanidade (veja o quadro) limitada pelo círculo da magia. Cada PI recebido dessa forma paga 1 PM do custo da magia.

Poderes da Distinção

Conjuração Insana

O bruxo da Tormenta alimenta suas magias com seus próprios demônios.

Quando lança uma magia, você pode receber uma quantidade de pontos de insanidade, limitada pelo total de poderes da distinção que você possui. Se fizer isso, a CD dessa magia aumenta em +1 por PI recebido. *Pré-requisitos:* Int 2, Caminho do Arcanista (Mago ou Bruxo), um poder da Tormenta.

Corromper Magia

A corrupção empregada pelo bruxo da Tormenta se espalha através de suas magias.

Quando lança uma magia de dano, você pode receber uma quantidade de pontos de insanidade limitada pelo total de poderes da distinção que você possui. Se fizer isso, para cada PI recebido, a magia causa +1d6 pontos de dano de essência. *Pré-requisitos:* Magia Antiaberrante, Resistência à Tormenta.

Escudo Rubro

O bruxo da Tormenta usa sua loucura como uma armadura.

Quando faz um teste de resistência ou sofre dano, você pode receber uma quantidade de pontos de insanidade limitada pelo total de poderes da distinção que possui. Se fizer isso, para cada PI recebido você recebe +2 nesse teste de resistência ou 5 pontos de RD contra esse dano. Esses benefícios são dobrados contra efeitos da Tormenta, de suas criaturas e de devotos de Aharadak. *Pré-requisito:* Resistência à Tormenta.

Magia Antiaberrante

Um bruxo da Tormenta conjura magias mais efetivas contra seres antinaturais.

Quando lança uma magia, você pode receber uma quantidade de pontos de insanidade igual ao círculo dela. Se fizer isso, ela ignora 10 pontos da RD dos alvos e, se algum deles for lefeu, ignora também suas imunidades. *Pré-requisito:* Conjuração Insana.

Resistência à Tormenta

O relâmpago de sangue cai dos céus, mas o bárbaro não parece ter sido afetado.

Você aprende e pode lançar *Resistência a Energia*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Além disso, ela recebe o seguinte aprimoramento. *+2 PM:* o alvo é protegido de certos efeitos de áreas de Tormenta e templos de Aharadak (*Ameaças de Arton*, p. 60). Ao entrar nesses locais, ele não fica frustrado, seus itens mágicos encantados não perdem encantos e ele recebe +5 em testes de resistência contra Fenômenos Rubros (*Ameaças de Arton*, p. 360). *Pré-requisito:* Conjuração Insana.

Pontos de Insanidade

A Tormenta não apenas mata: ela também corrompe, levando suas vítimas a perderem sua própria identidade. Um bruxo da Tormenta extrai forças dessa corrupção, expondo-se perigosamente à influência degenerada da Tempestade Rubra.

Você possui um limite de pontos de insanidade (PI) igual a 5 vezes seu total de poderes da Tormenta. Esse limite representa sua capacidade de se expor aos horrores rubros sem sucumbir à loucura. Quando usa seus poderes de bruxo da Tormenta, você pode receber pontos de insanidade para fortalecer seus efeitos. Entretanto, caso seu total de PI ultrapasse metade do seu limite, você fica frustrado e, se eles alcançarem o limite, fica alquebrado e esmorecido (você não pode receber mais pontos de insanidade que seu limite). Pontos de insanidade são removidos por descanso, à taxa de 1 PI por nível, modificado pelas condições do descanso.

CAÇADOR DE CABEÇAS

Até algumas décadas atrás, goblinoides eram considerados monstros, selvagens ou bárbaros pelos reinos "civilizados" dos humanos, elfos, anões e outras raças. De fato, quando os elfos chegaram a Lamnor e conquistaram os territórios dos hobgoblins, os humanos os receberam como aliados em potencial, não vendo nada errado na invasão. Durante séculos, goblins, hobgoblins, bugbears e outros precisaram lutar para sobreviver, moldando sua cultura e a parca sociedade que conseguiam desenvolver segundo a necessidade de violência.

Tudo isso culminou na Aliança Negra e na união dessas raças como o povo duyshidakk. Thwor Khoshkothruk, o Imperador Supremo de Lamnor, venceu a deusa Glórienn em combate individual, expulsou os elfos das terras hobgoblins e devastou os reinos humanos do continente sul. Finalmente os goblinoides eram livres para prosperar, construir, pensar no futuro. Infelizmente, a Infinita Guerra iniciada pela agressão élfica deixou marcas perenes.

Os hobgoblins, principais soldados na luta contra os invasores, precisaram abrir mão de laços familiares e do convívio normal entre pais e filhos, abraçando existências puramente militares. O clero de Ragnar, o antigo Deus da Morte, também contribuiu para que as vidas desse povo se distorcessem dessa forma. Hobgoblins não tinham permissão de formar casais — a unidade básica de sua sociedade era o batalhão, sendo proibido que um "soldado" demonstrasse afeto especial por outro. Não podiam criar seus filhos, sendo obrigados a entregá-los para os clérigos. Abriam mão de sua individualidade e intimidade, para que todos fossem combatentes padronizados, em perfeita sincronia para alimentar a sanha da guerra.

Mas, como tudo em Lamnor, isso estava para mudar.

A hobgoblin Maryx Nat'uyzkk foi treinada em segredo por uma hobgoblin mais velha, estranhamente parecida com ela mesma — talvez sua mãe. Aprendeu a lutar não como uma peça descartável da máquina de guerra, mas como um indivíduo. Aprendeu a ser furtiva e ágil, a agir sozinha, a eliminar alvos importantes. Seguindo os ensinamentos de sua mestra e depois desenvolvendo suas habilidades sozinha, com permissão especial de Thwor, Maryx se tornou uma sombra nas florestas de Lamnor, o terror dos inimigos dos duyshidakk, uma assassina perfeita e versátil, que surgia, matava e desaparecia antes que os sobreviventes pudessem reagir.

Uma caçadora de cabeças.

Caçadores de cabeças não são uma ordem, uma irmandade ou mesmo um grupo organizado. São guerreiros duyshidakk que, assim como Maryx, receberam treinamento especial, fugindo dos moldes que "deveriam" seguir, abraçando um estilo de luta solitário e letal. Houve caçadores de cabeças antes de Maryx, mas seus nomes são conhecidos por poucos. Outros surgiram desde que ela completou o treinamento, mas também se mantêm discretos. Todos são seguidores fiéis dos ensinamentos de Thwor, sejam ou não devotos do Deus dos Goblinoides. Suas vítimas são os inimigos dos duyshidakk, suas técnicas são ferramentas na criação do Mundo Como Deve Ser.

Caçadores de cabeças não fazem alarde de suas habilidades, não proferem bravatas, não ameaçam. Contudo, também não escondem quem são. Invariavelmente, o treinamento de um caçador de cabeças é obtido a muito custo — tanto do mestre quanto do discípulo. As técnicas que eles possuem são motivo de orgulho. Caçadores de cabeças não mentem sobre suas identidades, não encaram seus atos como crimes. São discretos, em geral sérios e soturnos. Poucos companheiros merecem ouvir as histórias de suas façanhas. Menos ainda têm estômago para escutar todas elas.

A frieza, até mesmo indiferença frente à morte, é parte inerente dos caçadores de cabeças. Alguns sentem prazer ritualístico em cada execução. A maioria não pensa em suas vítimas como pessoas — apenas obstáculos a serem removidos. Eles não são bons protetores ou vigias. Raramente se destacam como baluartes capazes de aguentar incontáveis golpes em nome de seus companheiros. Sabem matar furtivamente, deslocar-se pelos ermos como ninguém, sumir em um instante. Usam uma variedade aparentemente

infinita de técnicas para isso, mas todas com os mesmos objetivos primários.

Nada disso significa que um caçador de cabeças não possa sentir emoções. Sendo antes de mais nada indivíduos, muitos desses assassinos fazem questão de criar famílias, ter relações intensas, demonstrar grande afeto pelos amigos. Alguns mantêm seu lado sanguinário afastado de seus entes queridos, outros se abrem com eles, encontrando nisso alento e conforto.

Pode ser estranho pensar que os maiores assassinos entre os duyshidakk são também alguns de seus maiores heróis. Que mãos encharcadas de sangue possam também acariciar. Que a vida de tantos possa ser protegida pela morte de alguns. Mas esse é o modo de Lamnor, que nunca será compreendido por forasteiros.

ADMISSÃO

Apenas duyshidakk podem ser caçadores de cabeças. Assim, um candidato que não tenha nascido entre esse povo deve antes de mais nada ser aceito por eles. Não há uma fórmula para isso. Contudo, a palavra "duyshidakk" pode ser traduzida como "nós que sofremos juntos" — no mínimo, é preciso se sacrificar pelos duyshidakk, sofrer como eles sofreram, para ser aceito.



Ela caça cabeças, mas corta todo o resto se precisar

O primeiro passo para que um duyshidakk se torne um caçador de cabeças é localizar um caçador de cabeças mais experiente. Isso não é tarefa fácil quando o alvo é justamente alguém furtivo e rápido ao extremo! Mesmo que o paradeiro de um combatente habilidoso seja conhecido, muitas vezes é difícil saber se ele possui as habilidades certas. Um candidato precisa reunir histórias, ouvir boatos, tentar discernir o que é verdade e o que é mentira sobre as façanhas do pretenso mestre. A única caçadora de cabeças realmente notória é a própria Maryx. Ela não aceita discípulos, mas isso não impede alguns de tentar...

Uma vez que o mestre seja encontrado, o candidato precisa convencê-lo a ensinar o que sabe. Nenhum caçador de cabeças adquire suas habilidades porque gosta de agir em grupo. Um discípulo quase sempre será um estorvo. Assim, deve demonstrar a necessidade de ser treinado. Não sua própria necessidade — isso pouco interessa ao mestre. O treinamento deve colaborar de alguma forma com a criação do Mundo Como Deve Ser. Fica a cargo do candidato provar isso.

Se mais essa barreira for vencida, o treinamento começa. Mestre e discípulo passam um longo período isolados nas florestas de Lamnor. O que acontece durante esse tempo depende do mestre. Alguns candidatos são escravizados por seus mestres, seus corpos tatuados como sua propriedade. Outros são postos em situações perigosas repetidamente, precisando provar seu valor de novo e de novo. Esse isolamento pode durar meses ou anos.

O próprio candidato então decide quando está pronto e deseja ser testado. O primeiro teste envolve algum "truque": o candidato deve fabricar uma bomba de fumaça, um veneno, uma armadilha engenhosa ou outra ferramenta inusitada do arsenal do caçador de cabeças. O segundo teste é de furtividade: o candidato deve permanecer oculto um dia inteiro, enquanto seu mestre tenta achá-lo. Se for encontrado antes disso, terá falhado. Por último, o mestre designa um alvo que o candidato deve assassinar, trazendo sua cabeça como prova do sucesso. Sendo bem-sucedido nos três testes, o candidato demonstra possuir todas as habilidades de um caçador de cabeças.

Como o próprio candidato escolhe quando deseja ser testado, isso abre margem para que alguns tentem apressar o processo. Contudo, não há segundas chances! Qualquer falha nos testes significa que o treinamento é interrompido e o discípulo é descartado. Alguns mestres chegam ao extremo de matar alunos fracassados, para que suas técnicas não estejam nas mãos de incompetentes. Da mesma forma, adiar os testes indefinidamente também é considerado uma falha.

Bons candidatos sabem exatamente quando devem ser testados. Sentem a sutil mudança dentro de si mesmos, o momento em que se tornam caçadores de cabeças e os testes passam a ser mera formalidade. Afinal, acima de tudo, durante seu aprendizado descobrem como confiar em si mesmos.

Marca da Distinção

Terror de Lamnor

No continente bestial, o silêncio assusta mais que qualquer rugido.

Você recebe +2 em Furtividade e +2 na margem de ameaça de ataques contra criaturas desprevenidas.

Poderes da Distinção

Predador Alfa

O caçador de cabeças se move tão silenciosamente que parece se teleportar.

Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer um teste de Furtividade oposto à Percepção de uma criatura em alcance curto. Se vencer o teste, você "surge" adjacente ao alvo e é considerado invisível contra ele até o início do seu próximo turno. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel. *Pré-requisitos:* treinado em Furtividade, Lobo Solitário, ser duyshidakk.

Arsenal do Caçador

Além de furtividade, o caçador de cabeças emprega uma variedade de itens alquímicos.

Você soma sua Sabedoria na CD e nas rolagens de dano (ou de perda de vida) dos preparados alquímicos e venenos que usa, e o alcance em que pode arremessá-los aumenta em uma categoria (de curto para médio e de médio para longo). Além disso, se o item exigir uma ação de movimento para ser preparado (como acender o pavio de uma bomba ou aplicar um veneno em sua arma), você pode fazer isso como uma ação livre. *Pré-requisitos:* Predador Alfa, Saque Rápido.

Camuflagem do Caçador

Quando está oculto, o caçador de cabeças é capaz de apagar completamente sua presença.

Quando você está sob camuflagem, seus inimigos aplicam a chance de erro por camuflagem a qualquer efeito contra você (não apenas ataques). *Pré-requisitos:* Camuflagem, Predador Alfa.

Exterminar Presa

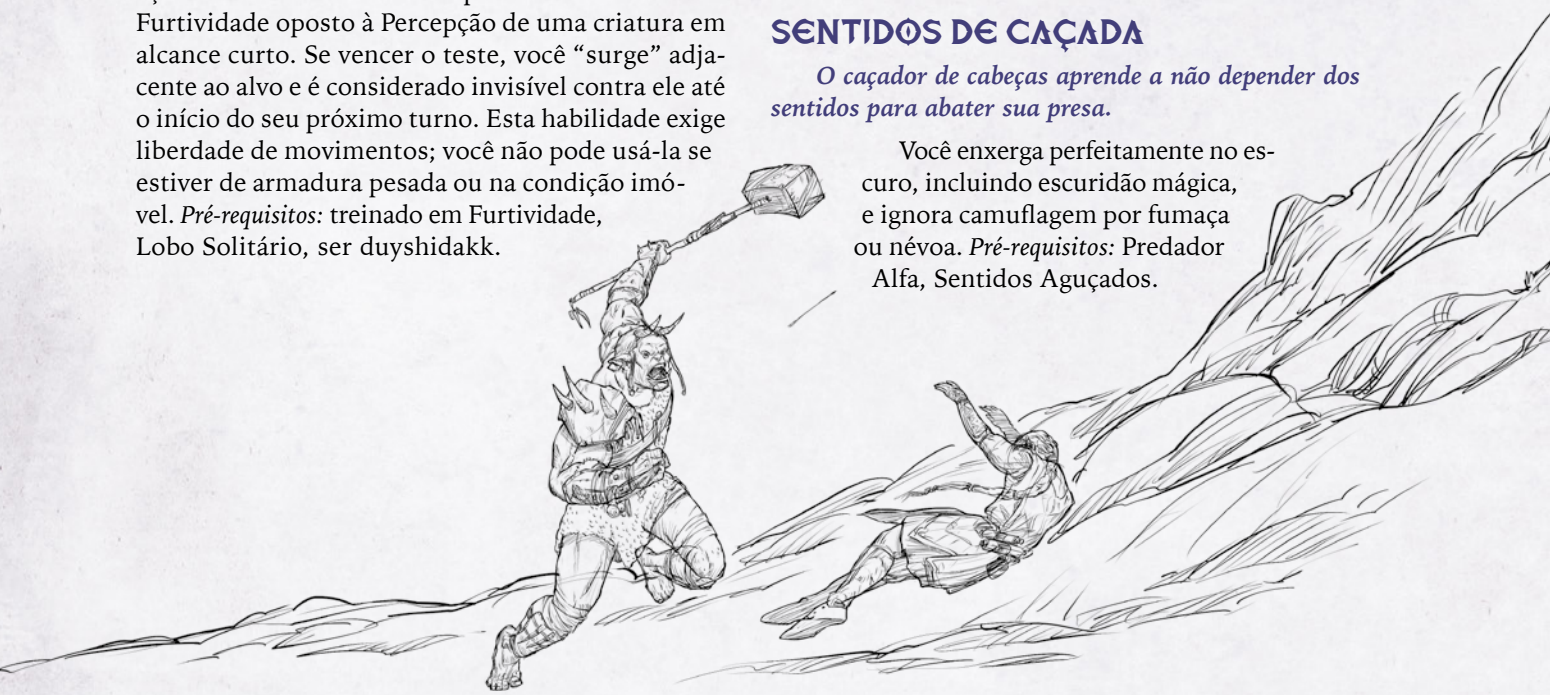
Quando alcança seu alvo, o caçador de cabeças não oferece segundas chances.

Quando usa Marca da Presa, para cada poder da distinção você recebe 1 PM temporário que só pode ser usado contra a criatura marcada. Além disso, se fizer um acerto crítico contra essa criatura, seu dano adicional por Marca da Presa também é multiplicado. *Pré-requisitos:* Espreitar, Predador Alfa.

Sentidos de Caçada

O caçador de cabeças aprende a não depender dos sentidos para abater sua presa.

Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo escuridão mágica, e ignora camuflagem por fumaça ou névoa. *Pré-requisitos:* Predador Alfa, Sentidos Aguçados.



CAÇADOR DE DRAGÕES

Dragões são alguns dos seres mais poderosos de Arton. Dotados de incríveis capacidades físicas, magia, voo, baforadas e uma armadura natural de escamas, além de inteligência fora do comum, muitas vezes representam desafios letais até mesmo para heróis experientes.

Mas há quem escolha tratá-los como meros animais. Meras presas.

Há quem escolha *caçar* dragões.

Um caçador de dragões é, simplesmente, um especialista em enfrentar as crias de Kallyadranoch. Alguns escolhem essa vida por motivos pessoais. São movidos por ódio e vingança, querendo livrar Arton desses monstros. Outros estão apenas em busca de desafios cada vez maiores, considerando (com razão) que poucos se comparam a dragões. Há ainda aqueles que integram grupos ancestrais, tradições dedicadas a refinar o ofício da caça aos dragões. Geração após geração, caçador após caçador, os praticantes desse ofício se tornam respeitados em suas culturas. E, por fim, alguns estão interessados apenas em obter tesouros dracônicos, além de vender as partes de seus corpos.

A relação entre dragões e caçadores é curiosa. A maioria dos dragões vive isolada e muitos não nutrem nenhum amor por seus iguais. Para eles, a existência de um caçador de dragões pode ser uma questão irrelevante ou até positiva. Alguns dragões, porém, enxergam os caçadores como uma afronta. Como uma criatura tão pequena e fraca poderia caçar seres tão majestosos? Reagem agressivamente à presença de caçadores, atacando qualquer bípede que suspeitem ser um deles.

Coragem — ou tolice — é essencial para se dedicar à caça de dragões. Entretanto, caçadores impetuosos têm vida curta. Somente experiência, estudo e observação abrem os caminhos para a vitória, revelando os pontos mais vulneráveis de um dragão específico, descobrindo como anular suas muitas vantagens naturais e aumentando a letalidade do caçador. Esse é o verdadeiro ofício de um caçador de dragões: evitar as armas do inimigo, encontrar uma brecha em suas defesas e golpear de modo fulminante.

Embora existam poucos caçadores de dragões em Arton, os que obtêm sucesso são aclamados como heróis, ou desprezados como vilões. Mesmo nos confins de Arton um caçador de dragões pode conquistar fama, já que as notícias da morte de uma criatura tão poderosa viajam mais rápido que o vento. Isso é ainda mais flagrante em regiões onde a prática é mais difundida.

Em Ubani, que antes do esquecimento louvava Kallyadranoch, a tradição do caçador de dragões está sendo redescoberta. Entre os Escamas Vivas, alguns caçam dragões como uma forma de sinalizar sua admiração por Sckhar. O próprio Dragão-Rei é o maior cliente de caçadores de dragões no mundo, contratando inúmeros mercenários e ainda tendo uma unidade altamente treinada do seu próprio exército com esse fim — as Lanças de Sckharshantallas.

Já o Bando da Lança Rubra é formado por caçadores especializados e, em sua maioria, particularmente cruéis. Ganhou fama na região leste do Reinado, atuando sobretudo nas Montanhas Sanguinárias, capturando e assassinando mais dragões que qualquer outro grupo. Tudo graças ao artefato que dava nome ao grupo: uma lança capaz de matar dragões instantaneamente no terceiro golpe certeiro — mas que perderia seus poderes após um único erro. O período de maior fama do Bando foi sob a liderança do jovial Tosh Kayalin, mais afeito a desafios do que a vinganças. Mas seu posto foi tomado pela perniciosa Nina Koresh, que em uma busca ensandecida pela dragoa Kashii acabou levando o grupo à ruína. Depois disso, a arma desapareceu misteriosamente. Hoje, o anão Zakk, remanescente do grupo original, viaja por Arton em busca da Lança e recruta novos membros, na intenção de reorganizar o Bando. Uma tarefa nada fácil, uma vez que é notório que o próprio Sckhar também tem agentes em busca do artefato.

Embora esses grupos não sejam os únicos, todo caçador de dragões pertence a algum grupo, mesmo que mais tarde se desgarre e renegue suas origens. As técnicas para vencer essas criaturas não surgem de forma espontânea. Assim, não há notícia de caçadores independentes.

Esta é uma das especializações mais perigosas que um aventureiro artoniano pode ter. É algo reservado para poucos — aqueles que colocam ódio, desafio ou desejo de glória acima da própria vida. E todo caçador de dragões que se ergue vitorioso é sustentado pelos cadáveres de muitos outros que sonharam com isso.



Dragões são uma dor de cabeça, e caçadores são a cura

ADMISSÃO

Nenhum caçador de dragões aprende suas técnicas sozinho, ou por meio de livros. Nem mesmo com um mentor ou através de magia. Um candidato a caçador de dragões deve necessariamente procurar uma organização que possa treiná-lo. Apenas uma equipe de instrutores, o conhecimento acumulado em várias gerações e os recursos de uma guilda ou ordem são suficientes para formar um caçador.

Cada organização tem requisitos próprios para entrada — sempre há algum tipo de teste de aptidão, além de algum juramento de lealdade. Pode haver também algum ritual. Algumas exigem compromissos longos, como as Lanças de Sckharshantallas: um caçador treinado nessa unidade serve nela pelo menos durante alguns anos. Outras, como os Escamas Vivas, não tolhem a liberdade do candidato, mas aceitam apenas aqueles já comprometidos com sua ideologia. E ainda outras, como o Bando da Lança Rubra, podem treinar novos caçadores em troca de serviços, mas não controlar a vida do candidato.

O período de treino é longo, mas a maioria dos candidatos pode aprender o básico em seis meses. E, embora essa prática seja árdua, poucas organizações exigem que o candidato passe seis meses seguidos isolado do mundo. Em geral, é possível sair periodicamente.

Contudo, ninguém pode chamar a si mesmo de caçador de dragões sem... caçar um dragão. Ao fim do período de seis meses vem o teste real. Não um teste da organização, mas do candidato contra seus inimigos jurados.

O candidato deve localizar um dragão específico — aprender seu nome, a localização de seu covil, seus hábitos,

seu histórico... O alvo deve ser aprovado pela organização. Dragões muito fracos ou inofensivos não são alvos válidos. O candidato deve então estudar as fraquezas e poderes de sua presa, algo que muitas vezes pode exigir jornadas a locais distantes e obtenção de registros perdidos. Deve elaborar um plano de aproximação e ataque. De nada vale apenas chegar no covil do dragão e brandir uma espada. Mesmo que o candidato tenha sucesso, isso é mera sorte ou força bruta, não técnica.

De posse do planejamento, o candidato deve caçar e matar o dragão, trazendo um troféu (cabeça, chifres, couro...) para a organização que o treinou. O candidato pode estar acompanhado de aliados na caça, desde que ele seja o líder e os demais obedeçam ao plano que ele traçou. O troféu fica com a organização, que vai exibi-lo junto a várias outras provas do triunfo de seus membros.

Pois agora o candidato é um verdadeiro caçador de dragões, trilhando um caminho de sangue e glória.

Marca da Distinção

Escama da Honra

Como símbolo de sua iniciação, cada caçador de dragões ostenta um amuleto feito de uma escama do primeiro dragão que derrotou.

Você recebe um amuleto de escama da honra, um item de vestuário que não ocupa espaço nem conta em seu limite de itens vestidos. Enquanto estiver usando esse amuleto, uma vez por rodada, quando causa dano com um ataque corpo a corpo, você pode causar +1d6 pontos de dano de um tipo escolhido entre os dos sopros dos dragões que você já derrotou. Se perder seu amuleto, você pode confeccionar outro em um processo que demora 1 dia e exige uma escama de um dragão que você tenha matado há menos de 30 dias.

Poderes da Distinção

Destemor Inflamado

A presença de um dragão é suficiente para destruir a coragem de muitos, mas não de um caçador de dragões.

Você é imune a medo (exceto fobias raciais). Além disso, quando um inimigo usa um efeito de medo contra você, você recebe +2 em testes de perícia e rolagens de dano até o fim da cena. Para cada dois outros poderes da distinção que você possuir, esse bônus aumenta em +1. *Pré-requisito:* treinado em Vontade.

Alçar aos Céus

O caçador pega impulso, dando um salto impressionante para reduzir a distância até seu alvo, acertando-o com um ataque fulminante.

Você pode gastar 2 PM e uma ação completa para fazer uma investida saltando sobre uma criatura em alcance médio. Esse ataque causa um dado extra de dano, mais um dado extra para cada dois outros poderes da distinção. Se o alvo for um dragão, esses dados extras são dobrados. Após o ataque, você aterrissa em um espaço desocupado adjacente à criatura. Se a criatura for maior que você, você pode pode aterrissar sobre ela (nas costas, no dorso etc.) enquanto faz o ataque. *Pré-requisitos:* treinado em Atletismo, Destemor Inflamado.

Danificar as Asas

Com um ataque certeiro, o caçador de dragões atrapalha os movimentos do dragão.

Quando você faz um ataque, pode gastar 2 PM para machucar as asas ou outro membro locomotor do alvo. Se você acertar o ataque, o alvo fica caído e lento (Fort CD For ou Des reduz para lento por 1 rodada e a criatura não pode mais ser afetada por este poder nessa cena). Para cada poder da distinção, a CD aumenta em +1. Esse aumento é dobrado contra dragões. *Pré-requisito:* Destemor Inflamado.

Entortar Escamas

O caçador sabe enfraquecer aos poucos sua presa dracônica.

Quando faz um acerto crítico, você enfraquece as defesas do alvo. Até o fim da cena, a criatura sofre –2 na Defesa e sua redução de dano diminui em –5. Se você tiver cinco poderes da distinção, em vez disso a criatura sofre –5 na Defesa e sua redução de dano diminui em –10. *Pré-requisitos:* Destemor Inflamado, outro poder da distinção.

Evasão do Caçador

O caçador de dragões sabe o momento exato em que deve se esquivar.

Quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano nenhum se passar e sofre apenas metade do dano se falhar. Além disso, uma vez por rodada, quando passa em um teste de Reflexos, você pode percorrer até metade do seu deslocamento. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver na condição imóvel. *Pré-requisitos:* treinado em Reflexos, Destemor Inflamado.

CAMPEÃO DE DOJO

Arton possui aventureiros tão estranhos quanto variados. Muitos não recorrem a espadas pesadas ou armaduras imponentes, nem confiam apenas em força bruta. Dominam técnicas antigas de combate desarmado, com movimentos acrobáticos, profunda dedicação e um enorme respeito por seus colegas e — principalmente — por seus oponentes.

A maioria dessas técnicas vem de Tamu-ra. Essa terra de tradições arraigadas educa seus lutadores de formas únicas. Embora haja em Tamu-ra simples brigões que aprendem batendo e apanhando, como em qualquer lugar, no Império de Jade *dojos* ou escolas de artes marciais são instituições respeitadas. A linhagem de mestres e discípulos é algo tão solene quanto sua linhagem familiar. Um estudante das artes marciais tradicionais tamuranianas pode recitar quem é seu mestre, o mestre de seu mestre e assim por diante, até a origem (muitas vezes mítica) de seu estilo.

Um artista marcial tradicional tamuraniano também não aprende qualquer técnica, usando as manobras mais eficientes, independente de sua procedência. Isso é o caminho mais rápido, mais prático, sim. Mas, para os adeptos dessas tradições, luta não é apenas sobre machucar um oponente. Cada movimento tem um significado espiritual, uma lição a passar. Assim, esses artistas utilizam apenas as técnicas codificadas por seu estilo. Sua evolução não é medida segundo os inimigos que derrota, mas avaliada por seu mestre, que lhe confere graduações sucessivas quando acha que ele merece.

Contudo, apesar de toda essa tradição, toda essa disciplina, a maioria dos estudantes de um dojo nunca chega ao ápice do que essas escolas podem ensinar. Mesmo que alcancem a maior graduação, partem em aventuras, ou se desgarram dos ensinamentos, ou usam técnicas de outros estilos... Ou apenas encaram seu aprendizado como uma ferramenta poderosa.

Poucos, muito poucos, continuam no dojo após aprender tudo que ele pode ensinar. Esses são os



O artista marcial mais graduado é um iniciante que nunca desistiu

verdadeiros escolásticos de um estilo marcial tamuraniano, que vivem seus ensinamentos a cada dia, para quem a escola é mais importante que qualquer feudo, o treino estruturado é mais emocionante que qualquer aventura. Cada um deles é o melhor aluno de seu mestre, o exemplo que todos os outros devem seguir, talvez destinado a herdar a escola e continuar sua tradição.

O campeão de dojo.

O campeão de dojo é um artista marcial extremo, combinando destreza, disciplina e coragem em estilos de combate espantosos, com habilidades que parecem mágicas. Inspirados por histórias de heróis lendários e mestres invencíveis dos antigos salões de treinamento, dedicam suas vidas à perfeição do corpo e da mente. Não apenas lutam de mãos vazias, mas também manejam com maestria armas tradicionais tamuranianas, como bastões, nunchakus e lanças. Cada golpe é uma dança; cada movimento, uma obra de arte. Para eles, batalha não é apenas questão de força, mas de equilíbrio, precisão e estratégia.

Campeões de dojo são conhecidos por sua impressionante habilidade atlética. Podem correr pelas paredes, saltar sobre obstáculos impossíveis e mover-se com a leveza de uma folha ao vento. Muitos utilizam tais habilidades não apenas para lutar, mas também para explorar ruínas esquecidas, atravessar abismos traiçoeiros, derrotar armadilhas letais ou escapar de situações desesperadoras. Seu corpo é um templo e uma arma, aprimorado continuamente — o campeão de dojo não luta apenas contra inimigos, mas contra seus próprios limites. Não busca apenas vitória, mas honrar seu mestre, sua escola e seu estilo.

Apesar de sua dedicação às artes marciais, campeões de dojo nem sempre são monges reclusos. Embora o dojo possa ser um mosteiro, uma fortaleza oculta ou outro local isolado, também pode ser um centro de treinamento em uma aldeia ou área urbana, aberto a todos que estejam dispostos a se esforçar. Frequentando uma mesma escola durante a vida toda, muitos campeões se tornam protetores de suas comunidades, heróis que defendem os fracos e enfrentam o mal que ameaça seu lar Outros partem em aventuras, buscando testar suas habilidades contra oponentes fortes, levar o legado de seu dojo por toda Arton. Mas voltam de tempos em tempos para honrar suas responsabilidades. Afinal, cada dojo só pode ter um campeão, e aceitar este título significa carregar o fardo que ele impõe.

Todo dojo tem origem tamuraniana — ou seja, localiza-se em Tamu-ra, Nitamu-ra ou em alguma outra comunidade de imigrantes. Contudo, existem campeões de todas as raças e etnias. A disciplina, afinal, pode se manifestar em pessoas de qualquer origem.

ADMISSÃO

Ao contrário de outras especializações de aventureiros, esta começa desde muito cedo. Para se tornar um campeão de dojo, o candidato deve ter treinado em um dojo tradicional tamuraniano durante toda sua vida (ou ao menos boa parte dela), sem se desviar do caminho do estilo ou aprender técnicas que não sejam ensinadas no dojo.

Mesmo que seja um aventureiro errante, o candidato deve, de tempos em tempos, voltar ao dojo, relatar a seu mestre suas façanhas, treinar com os demais alunos. Cada dojo exige uma regularidade mínima de visitas para que alguém continue sendo considerado um discípulo, mas candidatos honrados não costumam ter problemas. Seus atos trazem orgulho ao dojo.

Ao longo de sua carreira, o candidato não pode avaliar a si mesmo quanto ao domínio do seu estilo. Apenas o mestre pode fazer isso, nas visitas do candidato ao dojo. Quando o candidato alcança a graduação máxima no estilo, pode finalmente tentar ser um campeão de dojo.

O processo para se tornar um campeão de dojo é exatamente o que parece: vencer um campeonato contra todos os alunos graduados do dojo. O candidato deve se apresentar ao mestre e pedir permissão de desafiar o dojo inteiro. Se o mestre concordar, o desafio começa imediatamente. Em um mesmo dia, com uma pausa de poucos minutos entre cada luta, o candidato deve vencer todos os seus colegas (desde que tenham habilidade comparável a ele mesmo), usando apenas as técnicas do estilo. Ao fim de cada luta, depois de cumprimentar e agradecer ao oponente, deve relatar ao mestre uma lição que aprendeu durante o embate. Por exemplo, um colega pode ser lento demais para fazer frente ao candidato, mas sua tenacidade e espírito guerreiro podem ensinar a ele sobre perseverança.

Uma vez que todos os colegas sejam vencidos e todas as lições sejam aprendidas, o candidato deve vencer seu próprio mestre. Essa costuma ser a luta mais feroz da vida do mestre — nenhum deles deseja que o campeão de seu dojo tenha conquistado o título sem merecer. Se o dojo já tiver um campeão, o candidato deve vencê-lo também.

Uma vez que todos os adversários tenham sido vencidos, o mestre confere o título de campeão de dojo ao candidato. Então os colegas aplaudem e o abraçam, iniciando uma imensa comemoração que pode se estender noite adentro.

Contudo, sempre é preciso defender o título de campeão de dojo. O campeão deve continuar visitando o dojo regularmente e, se um novo candidato desafiá-lo, deve vencer a luta. Caso contrário, deixa de ser um campeão de dojo.

Marca da Distinção

Foco Marcial

O campeão de dojo aprende a concentrar sua mente em um único ataque.

Você pode gastar uma ação de movimento para receber +1d8 na rolagem de dano de seu próximo ataque desarmado feito nessa rodada.

Poderes da Distinção

Golpe Concentrado

A primeira técnica dominada pelo campeão é canalizar sua energia em seus golpes.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para se concentrar em seus golpes. Quando faz isso, até o fim da cena você recebe +1d8 em suas rolagens de dano desarmado. *Pré-requisitos:* Sab 2, Briga.

Caminho da Mão Armada

O treinamento de um campeão por vezes envolve dominar as armas tradicionais de seu dojo.

Escolha três armas corpo a corpo com as quais tenha proficiência. Para você, essas armas contam como ataques desarmados para efeitos que interagem com eles de qualquer forma e, quando ataca com uma delas, você pode usar o dano básico da arma ou seu dano desarmado, o que for melhor. *Pré-requisito:* Golpe Concentrado.

Caminhar do Dragão

O treinamento do campeão de dojo torna seus passos mais leves que o ar.

Você recebe +5 em Atletismo e pode gastar 1 PM para "correr no ar" por 1 rodada, como se tivesse deslocamento de voo igual ao seu deslocamento base. Você deve terminar seu movimento sobre o chão ou outra superfície firme, ou cairá ao solo. *Pré-requisitos:* treinado em Atletismo, Golpe Concentrado.

Controlar a Respiração

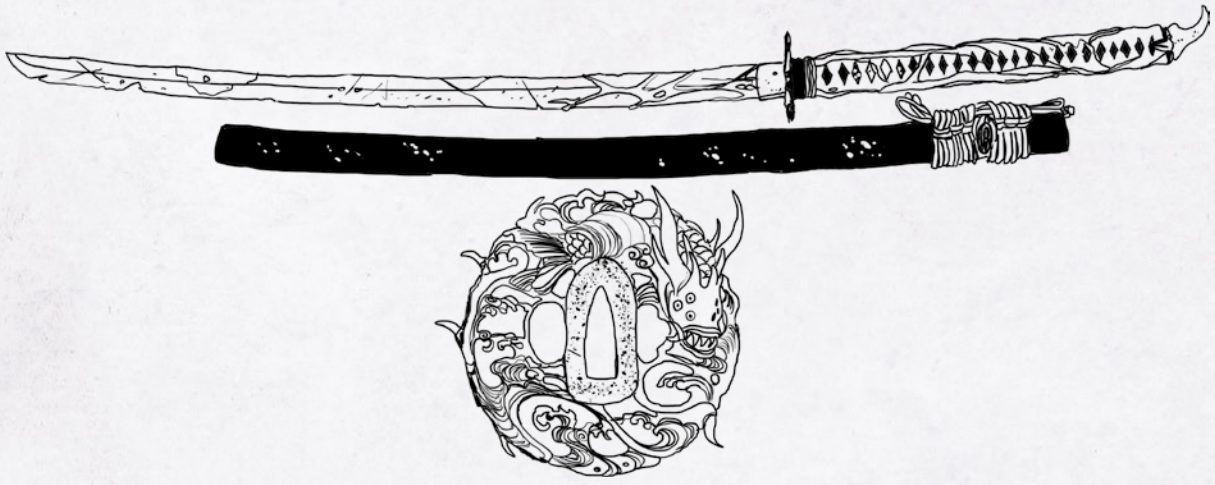
Graças a seu treinamento intenso, o campeão de dojo se torna mestre do próprio corpo.

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada por sua Sabedoria. Para cada PM que gastar, recupera 2d6 pontos de vida. Para cada dois outros poderes da distinção que você possui, cada dado de cura aumenta em um passo. *Pré-requisito:* Golpe Concentrado.

Sentidos do Tigre

Aprimorados por anos de treinamento, os sentidos do campeão protegem-no de qualquer ameaça.

Você soma sua Sabedoria na Defesa e em Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel. *Pré-requisitos:* Golpe Concentrado.



Capitão do Conclave Pirata

Durante muitos anos, o Mar Negro, na parte oeste de Arton, foi dominado pelos membros da organização conhecida como Irmandade Pirata. Plenamente estabelecidos em uma ilha secreta chamada Quelina — protegida por correntes marítimas complexas e armamento pesado —, os rufiões se sentiam seguros para atacar barcos de comerciantes incautos e fazer fortuna sem correr o risco de uma perseguição mais pesada das autoridades. Mesmo aventureiros preferiam procurar tesouros em Galrasia do que se arriscar na busca muitas vezes infrutífera de um vilão procurado.

Quelina era um porto seguro, um lar onde muitos chegavam a se estabelecer e até permanecer em terra. Mesmo naquela época, velhos lobos do mar de voz rouca diziam que todo esse conforto e calmaria seriam, um dia, o motivo da derrocada da Irmandade e de tudo que havia sido construído. É como diz um antigo ditado marítimo: "O Oceano é um companheiro ciumento".

E foi exatamente o que aconteceu. Durante a Guerra Artoniana, um general purista conspirou em conjunto com Jade, umas das líderes da Irmandade, e Quelina tombou. Mais que isso: graças às ações heroicas do lendário pirata James K., tornou-se uma ilha amaldiçoada, tomada pelos mortos-vivos conhecidos como afogados. A ilha jamais voltaria a ser dos piratas, mas também não pertenceria aos malditos puristas.

Das cinzas da tragédia surgiu o Conclave Pirata, uma nova instituição comandada por Izzy Tarante e pelo minotauro Sidius Tirallis — conhecidos como a Dupla Coroa. O Conclave é sediado no *Sentença*, uma mistura de navio e fortaleza capaz de abrigar, defender e atacar como nenhuma outra embarcação na história de Arton. É importante compreender essa história para entender o que é ser um capitão do Conclave Pirata.



Piratas têm regras... e alguns deles as seguem!

Piratas são vistos como criminosos sem escrúpulos pela população comum e por aventureiros. Homens e mulheres que matam por um saque de poucos tibares ou capturam suas vítimas para vendê-las como escravos para monstros como os finntroll ou os puristas. O Conclave Pirata desafia esses estereótipos com todas as suas forças, e seus capitães devem garantir que seus subordinados e companheiros façam o mesmo. Izzy conhece a vida de cativa e não a deseja para ninguém. Sirius não deixa os marujos esquecerem da matança causada pelos puristas durante a queda de Quelina. Isso torna escravistas e puristas os alvos primordiais do Conclave, emprestando um ar romântico de heroísmo a suas ações. A população insular do Mar Negro sabe muito bem disso, enxergando esperança na bandeira preta tão temida por seus inimigos do continente.

Os capitães do Conclave Pirata são parte de um grupo poderoso e organizado. Precisam ser genuínos, garantindo a admiração da tripulação e de seus pares, mas ao mesmo tempo implacáveis contra as ameaças que combatem Mas, mais do que tudo, precisam encarar todos esses desafios com ousadia. Um pirata que perde a ousadia se torna um mero bandido do mar.

Capitães do Conclave podem participar de missões em terra apenas se a segurança de seu navio puder ser garantida, às vezes por outro capitão do Conclave. Não há oficialmente um limite que restrinja seu tempo longe do mar, mas todos sabem que a embarcação é seu verdadeiro lar, e que jamais poderão constituir família no continente sem uma dispensa oficial da Dupla Coroa. Um capitão dispensado jamais será aceito de volta, embora deva ser tratado com respeito. Já um capitão que abandona seu navio sem explicações é considerado desertor. A partir desse momento, deve ser caçado por seus antigos pares e entregue à Dupla Coroa, mas jamais morto. Uma vez capturado, fica detido na prisão que existe nas profundezas do *Sentença*.

Hoje, por conta do desparecimento do deus Oceano e da queda da Flecha de Fogo, o Mar Negro está ainda mais repleto de monstros marinhos e outros perigos. Mas o capitão do Conclave tem sua lealdade recompensada ao receber a força dos que servem à Dupla Coroa como ele e, em momentos de grande apuro, do próprio *Sentença*.

Pois capitão e tripulação são parte de algo ainda maior.

São parte do Conclave.

ADMISSÃO

Qualquer um pode subir em um navio e se chamar de pirata, mas apenas um verdadeiro lobo do mar pode ser um capitão do Conclave. O candidato precisa antes de mais nada adquirir seu próprio navio. A origem não importa: pode ser roubado, comprado, recebido de presente, construído com as próprias mãos… nenhum membro do Conclave vai julgá-lo! Contudo, um navio sozinho não serve para nada. É preciso uma tripulação leal — ou pelo menos obediente — para hastear as velas e preparar os canhões. Candidatos que sejam parte de um grupo de aventureiros podem convencer os colegas a colaborar, mas a tripulação é muito maior que um mero bando.

Com o surgimento da Frota Áurea no Mar do Dragão-Rei, e a campanha constante do herói Nargom incentivando ações independentes, o Conclave Pirata passou a recrutar ativamente seus membros. Dessa forma, um candidato pode atrair a atenção de um capitão experiente, especialmente se estiver atuando no Mar Negro e enfrentando puristas. De fato, se um bucaneiro participar da derrota de um vilão purista particularmente vil, pode receber um convite do Conclave para se juntar a eles — desde que consiga navio e tripulação. Nessas situações, Izzy costuma dizer uma frase clássica, mas muito efetiva: "É de pessoas como você que precisamos". De qualquer forma, o candidato precisa no mínimo cruzar o Mar Negro com seu navio e sua tripulação, provando que pode enfrentar seus perigos.

Depois de conquistar sua nau tripulada e cruzar o Mar Negro, o candidato recebe a localização do *Sentença* e deve viajar até o navio-fortaleza. Lá deve abaixar sua bandeira e pedir uma audiência com a Dupla Coroa. Na presença de Izzy Tarante e Sidrius Tirallis, o candidato jura lealdade ao Conclave Pirata e promete seguir suas leis: fornecer um mínimo de dez por cento do que saqueia para a operação e ampliação do *Sentença*, sempre ajudar outros membros e caçar todo e qualquer purista — inclusive em terra —, investigando sobretudo aqueles que desertaram e assumiram vida nova sob outra identidade.

Contudo, mesmo tendo jurado lealdade, o candidato ainda não é um capitão reconhecido. Deve partir com sua nau (sem uma bandeira) e buscar algum saque significativo em alto mar, que deve tomar de inimigos do Conclave, então entregar inteiramente para a ampliação do *Sentença*. A Dupla Coroa decide o que é saque suficiente. Já houve casos de candidatos que tomaram riquezas de navios que não eram inimigos do Conclave e fingiram ter cumprido esse requisito... Mas todos acabaram nos calabouços do *Sentença*.

Contudo, se o saque for aceito, finalmente o candidato pode hastear a bandeira do Conclave Pirata — espadas cruzadas com duas coroas, uma sobre a outra, em um fundo negro — junto da sua. A partir daí, pode singrar os mares como um orgulhoso capitão do Conclave Pirata.

Solidariedade Pirata

Uma vez por aventura, você pode solicitar ajuda ao Conclave Pirata através de uma rede de comunicação envolvendo pássaros, informantes e mensageiros mágicos. Uma mensagem enviada terá resposta em 1d3 dias. O Conclave pode oferecer ajuda na forma de pessoal (até quatro parceiros iniciantes ou um parceiro veterano, de tipos a sua escolha), equipamento (valor máximo igual a T$ 1.000 x seu nível) ou informações (efetivamente escolher 20 em um teste para interrogar). Essa ajuda não é gratuita: a contrapartida é ajudar outros capitães nos mesmos termos quando eles precisarem.

É possível solicitar a ajuda do próprio *Sentença*. Nesse caso, o pedido será avaliado por Izzy e Sirius. Somente as mais terríveis ameaças e os mais desprezíveis puristas justificam uma resposta positiva, mas nessas situações a quantidade e qualidade de recursos disponibilizados costumam ser mais do que suficientes para virar a maré a favor do capitão solicitante. É claro, depois de um feito como esse, a Dupla Coroa exigirá uma retribuição de seu capitão. Isso costuma vir na forma de uma missão de extrema importância e dificuldade. O que exatamente deve ser feito depende das necessidades do Conclave Pirata e das habilidades do capitão específico, mas nunca é algo simples ou rápido.

Marca da Distinção

Membro do Conclave

Quando enfrenta um capitão do Conclave, você enfrenta todos.

Você recebe +2 em Acrobacia e Pilotagem e não sofre as penalidades por atacar à distância ou lançar magias a bordo de um veículo (veja p. 243). Além disso, pode recorrer à Solidariedade Pirata (veja o quadro).

Poderes da Distinção

Içar a Bandeira Preta

A bandeira do Conclave Pirata inspira medo nos inimigos e esperança nos aliados.

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento e 5 PM para motivar seus aliados e assustar seus inimigos. Aliados em alcance curto recebem 5 PV e 1 PM temporários para cada poder da distinção que você possui, que duram até o fim da cena. Inimigos em alcance curto ficam abalados por 1d4 rodadas (Vontade CD Car evita). Caso sua bandeira já esteja visível no começo da cena, você pode usar este poder gastando apenas uma ação livre e 3 PM. *Pré-requisitos:* treinado em Intimidação e Pilotagem, Audácia.

Língua Afiada

Certos insultos doem mais do que golpes de espada.

Quando vence um teste oposto de Enganação contra uma criatura inteligente (Int –3 ou maior), para cada poder da distinção que possuir você também pode causar 2d6 pontos de dano psíquico não letal a ela (apenas uma vez por cena). Além disso, se você usar Audácia em testes de Enganação, Diplomacia ou Intimidação, seu custo diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* Içar a Bandeira Preta.

Lutar Sujo

Um pirata não tem nenhum pudor sobre chutar ferimentos ou enfiar dedos em olhos. Qualquer coisa vale a pena para vencer.

Você pode fazer um teste de manobra (*Tormenta20*, p. 234) para executar um truque sujo contra um inimigo. Se vencer, o inimigo sofre uma condição a sua escolha entre cego, enjoado, lento ou surdo por 1 rodada — ou até ele usar uma ação padrão para se recompor. *Pré-requisito:* Içar a Bandeira Preta.

Sentença de Bolso

Os canhões do Sentença são os mais terríveis de toda Arton. A mera menção de seu poder deixa qualquer marujo com as pernas bambas.

Você recebe +2 em Intimidação e na margem de ameaça com armas de fogo, e causa +2d6 pontos de dano com armas de fogo em oponentes desprevenidos. *Pré-requisitos:* proficiência com armas de fogo, Içar a Bandeira Preta.

Vento em Popa

Os capitães mais ligeiros têm os navios mais rápidos.

Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno. Se tiver o poder Velocidade Ladina, em vez disso o custo para usá-lo diminui em –1 PM. Em ambos os casos, o custo diminui em –1 PM (cumulativo com este poder) se você estiver a bordo de um veículo aquático. Por fim, se você usar Audácia em testes de Acrobacia, Atletismo ou Pilotagem, seu custo diminui em –1 PM. *Pré-requisitos:* treinado em Pilotagem, Içar a Bandeira Preta, Pernas do Mar.

CARTEADOR

Nas terras e águas fora da lei, vive-se de violência, roubo, contrabando... E jogo.

O carteador é um artista dos jogos de azar, desde o Wyrt dos nobres ahlenienses até os jogos de dados mais simples, conhecidos por todos os marinheiros e vaqueiros. Ele ganha a vida apostando todo o dinheiro que tem — e muitas vezes o que não tem. Nada é sagrado para um carteador, tudo pode ser apostado: suas armas, suas roupas, seus itens mágicos, sua vida, as vidas de seus amigos...

O carteador não apenas sabe jogar, mas também blefar e trapacear. Pode vencer uma partida por planejamento cuidadoso, pura sorte ou por desonestidade completa com a mesma facilidade. Vivendo ao sabor do destino, pode estar rico em um dia e miserável na manhã seguinte, bebendo com reis hoje e escapulindo de piratas amanhã. Para o carteador, a vida é um jogo.

Aqueles corajosos (ou loucos... ou ambos!) o bastante para se entregar à aleatoriedade da vida recebem poderes especiais sobre a sorte. Dedicando-se aos jogos de azar com tanta intensidade, o carteador passa a enxergar a Criação com outros olhos. Compreende que nada é fixo ou imutável, nada é improvável demais, nada é garantido. Afinal, durante muito tempo em Arton pensava-se que Khalmyr sempre seria o líder do Panteão. Que o Reinado nunca enfrentaria uma guerra em larga escala. Que a identidade do Terceiro nunca seria revelada. Que a Flecha de Fogo sempre permaneceria um mistério. Para um carteador, nenhum desses eventos monumentais parecia impossível, assim como não parece impossível que um dia os artonianos possam destruir a Tormenta, ou que a magia seja extinta e substituída pela ciência, ou que os humanos deixem de ser a raça mais numerosa. Tudo pode acontecer.



"Muito bem, esta rodada vale 100 tibares, essa garrafa de vinho e um terreno em Odisseia!"

O carteador considera que *tudo* é um jogo. A realidade é apenas um conjunto de regras complexas que, como todas as regras, podem sofrer abusos, ser reescritas e, é claro, ser burladas. Aplicando sua maestria na jogatina a todas as situações, o carteador arrisca tudo em resultados improváveis, blefa frente a inimigos poderosos e trapaceia as próprias leis do mundo físico.

Embora carteadores não pertençam a uma organização formal, existem alguns pontos em comum entre eles. Quase todos são naturais de locais onde a honestidade é pouco valorizada, como Ahlen, os Três Mares ou Smokestone. Os poucos sábios que já se dedicaram a estudar a maneira como esses apostadores distorcem a realidade especulam que apenas pessoas que aprenderam desde muito cedo a desprezar normas rígidas podem desenvolver as capacidades de um carteador. Também existem carteadores oriundos da província de Fortuna, no Império de Tauron, anteriormente conhecida como "o Reino da Boa Sorte". A energia mística que distorce probabilidades nessa terra talvez também seja capaz de moldar a mente de um jogador a ponto de fazê-lo enxergar as brechas nas regras da Criação.

Por colocar o próprio destino nas mãos do acaso, o carteador e bastante querido por Nimb, o Deus da Sorte e do Azar. Mas o carteador não é devotado a nenhum deus: sua única preocupação é com as cartas em sua mão naquele instante, e com aquelas escondidas na manga da casaca. No próximo instante ele pode enriquecer. Ou morrer.

Em algum momento na carreira da maioria dos carteadores, surge um candidato a carteador que o desafia para um jogo de azar. Isso faz parte do processo de adquirir essas capacidades. Caso o carteador seja derrotado, perde seus poderes e deve começar de novo.

Admissão

O primeiro passo para se tornar um carteador é adquirir a mentalidade fora da lei que permite trapacear qualquer regra dos mortais e dos deuses. Assim, qualquer candidato que não seja natural de Ahlen, dos Três Mares, de Smokestone, de Fortuna ou de locais semelhantes deve passar um período extenso num desses lugares, até que comece a pensar como alguém que tenha nascido lá. Esse tempo pode envolver aventuras, desde que elas ensinem ao candidato que nada é improvável demais e que toda lei está sujeita a trapaças.

Além disso, o carteador precisa dominar ao menos três jogos de azar diferentes. Em geral, o Wyrt, o Cavillan e o Dhagn'dir são os preferidos, mas qualquer jogo que envolva apostas, aleatoriedade e habilidade pode ser usado. A definição exata sobre o que significa "dominar" um jogo varia de carteador para carteador. Contudo, em geral um candidato considera que dominou um jogo quando pode sentar em uma mesa de altas apostas e disputar uma partida em qualquer lugar, sem medo dos outros jogadores, quem quer que sejam.

Se o candidato já cumpriu esses requisitos, começa o desafio real.

Um candidato a carteador tem que vencer no mínimo três partidas diferentes de jogos de azar, em condições específicas. Numa delas, precisa contar com sua habilidade, quando a sorte o trai completamente. Na outra, precisa depender apenas da sorte, abrindo mão de qualquer técnica mais avançada do que o conhecimento das regras básicas, confiando que as cartas ou dados certos simplesmente irão se mostrar. Por fim, precisa vencer uma partida trapaceando do início ao fim, quebrando pelo menos uma vez cada regra básica do jogo, sem que os outros jogadores percebam.

As três partidas também precisam envolver três apostas diferentes. Qualquer partida pode ser combinada com qualquer aposta, desde que todas as apostas sejam feitas e todas as condições de vitória sejam cumpridas. A primeira aposta é uma quantidade de dinheiro que vai afundá-lo em dívidas que levarão anos ou décadas para ser pagas. A segunda é sua própria vida. Por fim, a terceira é sua alma. Cabe ao candidato encontrar mesas de jogos onde as apostas sejam tão altas, assim como jogadores capazes de fazer uso de sua vida ou de sua alma.

Obviamente, todas as três partidas devem envolver oponentes que também dominam os jogos de azar em questão. Nenhum dos oponentes pode ser um amigo ou aliado do candidato. Qualquer tentativa de manter a segurança nessas partidas significa que o candidato ainda não é capaz de se entregar à sorte e ao azar. Assim, ainda não está pronto.

Depois que o candidato vence as três partidas, deve procurar um outro carteador e desafiá-lo para um jogo de azar. O prêmio são as capacidades do carteador. Cada carteador decide se vai aceitar o desafio e o que exigirá como aposta em troca de seus poderes. Caso o candidato vença a partida, torna-se um carteador. Seu oponente agora não é mais um carteador e, se quiser voltar a sê-lo, deve passar pela admissão mais uma vez.

MARCA DA DISTINÇÃO

SORTE DE PRINCIPIANTE

Sorte grande, não é?

Você aprende e pode lançar *Orientação*, mas apenas em você mesmo e apenas para testes de Jogatina. Alternativamente, se possuir o suplemento *Deuses de Arton*, você aprende e pode lançar Sorriso da Fortuna (atributo-chave Carisma, p. 64) e pode usá-la em jogos mágicos. Em ambos os casos, esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de… sutilmente torcer as regras do jogo a seu favor (veja "Magias Simuladas", p. 44).

PODERES DA DISTINÇÃO

DADO VICIADO

A realidade é só mais uma mesa de jogo, onde vence quem tem os melhores dados.

No início de cada cena, você recebe 1d6 como dado de auxílio, +1d6 para cada outros dois poderes da distinção que possua. Quando faz um teste de perícia, você pode pagar 1 PM para cada dado de auxílio que quiser gastar, e soma o resultado deles como bônus no teste. Além disso, sempre que rolar mais de um dado de auxílio e o resultado de pelo menos dois deles for igual, você ganha 1 PM temporário por dado igual. *Pré-requisito:* treinado em Jogatina.

ÁS NA MANGA

O arsenal de trapaças de um carteador é praticamente infinito.

Quando você faz um teste de perícia, pode gastar 2 PM para usar Jogatina no lugar dessa perícia. Você só pode fazer isso uma vez para cada perícia a cada cena. *Pré-requisito:* Dado Viciado.

JOGO PERIGOSO

Só um tolo joga com as cartas que lhe foram dadas.

Você pode gastar uma ação completa para fazer uma aposta com uma entidade sobrenatural. Escolha uma magia de 1° círculo, arcana ou divina, e faça um teste de Jogatina (CD 20 + o custo em PM da magia). Se passar, até o fim da cena, ou até usar este poder novamente, você pode lançar essa magia (atributo-chave Carisma) e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um bardo do seu nível. Se falhar, você perde 2 PM para cada círculo da magia. A cada dois outros poderes da distinção, você pode escolher magias de um círculo acima do 1°. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo, Ás na Manga.

RESULTADO DESTINADO

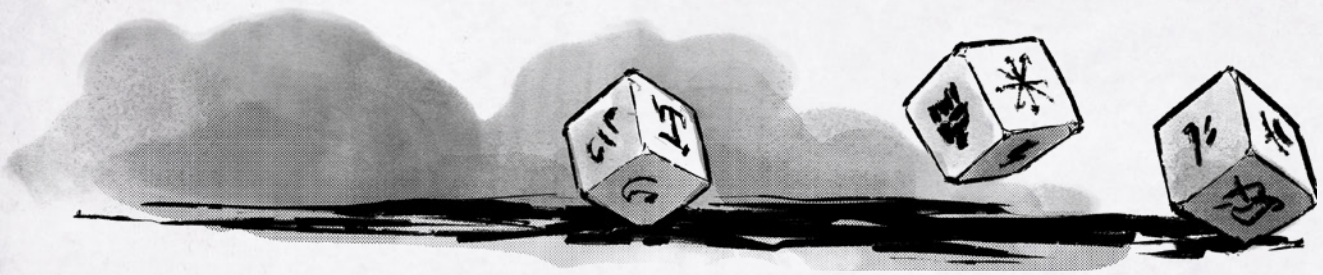
Um carteador é capaz de trapacear com seus inimigos, com os deuses e com o próprio destino.

Uma vez por cena, você pode pagar 5 PM. Escolha uma habilidade de classe de até 5° nível de uma classe que não seja a sua. Você recebe essa habilidade e pode usá-la como se tivesse 5 níveis nessa classe (se escolher a habilidade Magias, você aprende uma única magia, mas não soma o atributo-chave da habilidade em seu total de PM) até o fim da cena. Seu atributo-chave para a habilidade é Carisma. Você não pode escolher a mesma habilidade de classe duas vezes na mesma aventura. *Pré-requisitos:* Jogo Perigoso, 17° nível de personagem.

SEDUZIR A SORTE

Contam-se histórias sobre um carteador capaz de rolar um 7 num dado de 6 faces.

Quando rola um ou mais dados de auxílio, você pode pagar 1 PM para fazer uma aposta com o mestre. Você rola os seus dados de auxílio e soma o resultado, enquanto o mestre rola a mesma quantidade do mesmo tipo de dados em segredo. Após rolar seus dados, você deve adivinhar qual o maior resultado total (entre a sua rolagem e a do mestre). Se adivinhar corretamente, você recupera os dados de auxílio gastos. Se perder, fica frustrado. *Pré-requisito:* Dado Viciado.



CAVALEIRO DO CORVO

Tormenta. A maior ameaça a Arton. Para combatê-la, muitas vezes é preciso abrir mão de tudo. Essa é a dura lição ensinada por Orion Drake e seus infames Cavaleiros do Corvo.

Anos atrás, o cavaleiro da Luz Orion Drake se viu incapaz de enfrentar a ameaça da Tormenta. As táticas tradicionais da cavalaria eram quase inúteis — e o inimigo já corrompera vários cavaleiros com sua mácula rubra. Contudo, o Reino de Yudennach vinha treinando uma unidade especial, com técnicas que poderiam, talvez, evitar a corrupção aberrante. Buscando qualquer vantagem na luta contra a Anticriação, Orion quebrou seus votos e abandonou a Ordem da Luz, levando consigo um pequeno contingente de escudeiros e jovens cavaleiros. Treinou-os com uma versão aprimorada do que o infame reino inimigo desenvolvera. Sacrificou a individualidade e a própria humanidade desses recrutas para que eles fossem armas vivas contra os lefeu. Apagando o que eles eram, tornou-os imunes à corrupção. Forçando-os a seus limites máximos, transformou-os em máquinas de combate. Substituiu honra, emoções e questionamentos por pura eficiência letal.

Esses foram os primeiros Cavaleiros do Corvo.

Os Cavaleiros do Corvo são combatentes implacáveis. Trajam armaduras pretas, desaparecendo nas sombras. Comunicam-se com gestos indecifráveis, agindo em equipe como se pudessem ler as mentes uns dos outros. Usam vários tipos de armamentos, incluindo armas de fogo. Sua disciplina, frieza, dedicação obcecada à missão e lealdade pela ordem os afastam dos outros mortais, mas tornam suas mentes imunes à corrupção e à loucura dos lefeu.

Os Corvos são guerreiros versáteis. Podem invadir fortalezas com um misto de ferocidade e furtividade, eliminando a resistência antes que sua presença seja notada. Podem atuar por longos períodos em território hostil, tomando decisões sem contato com superiores. Em grupo, atacam como um só, numa sincronia avassaladora. Quando têm um objetivo, cumprem-no custe o que custar.

Vivendo isolados do mundo exterior, os Cavaleiros do Corvo formam uma irmandade fechada. Consideram impossível que "forasteiros" compreendam as dificuldades de seu treinamento ou aceitem seu cotidiano de mortes silenciosas. A maioria abandona sua identidade e vida anteriores, formando dentro da própria unidade vínculos mais fortes que qualquer amizade ou parentesco. Essa mudança é coroada pelos codinomes que substituem seus nomes de batismo. Um Cavaleiro do Corvo jamais escolhe o próprio codinome — seus companheiros e superiores fazem isso, gerando um elemento de humildade e até mesmo humor dentro do batalhão.



"Na cara não, Mefítico!"

A Língua dos Corvos

Composta por uma combinação de jargões, expressões e gestos, a Língua dos Corvos foi criada para transmitir informações e comandos de forma silenciosa e discreta em qualquer cenário de missão. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transmitir informações para um aliado em alcance curto. Isso funciona como o efeito básico da magia *Aviso*, mas você não precisa falar (comunica-se por gestos) e o alvo deve ser capaz de vê-lo.

Hoje em dia, Mefítico, parte da primeira turma de recrutas, é o comandante dos Corvos. Mefítico é um veterano que, depois de perecer em combate, reergueu-se como um osteon. Sua disciplina e determinação se provaram maiores que a própria morte.

Surpreendentemente, muitos Corvos integram grupos de aventureiros. A maioria opta por não revelar detalhes sobre a ordem, mas admira e protege heróis que estejam na luta contra a Tormenta. Na visão dos Corvos, Arton precisa de campeões inspiradores. Por isso eles se voluntariam para fazer o trabalho sujo. Seu sacrifício permite que outros continuem puros. Sua brutalidade permite que outros continuem honrados.

A sede da ordem é o Ninho do Corvo, um antigo castelo de gigantes em algum lugar das Montanhas Lannestul. A razão para o esconderijo remoto é simples: mesmo com seu papel na primeira grande vitória contra a Tormenta, os Cavaleiros do Corvo são considerados criminosos. A ordem aceita serviços mercenários de clientes seletos, mas sua principal missão continua sendo o combate à Tormenta. Os Corvos localizam e eliminam focos de culto, fazem incursões em áreas de Tormenta para obter artefatos lefeu, resgatam vítimas raptadas pelos invasores... Sempre de forma discreta, brutal e fria. Sem hesitação, sem emoção.

Estes cavaleiros não são como os heróis das histórias — não se importam com honra, justiça ou empatia, apenas com o sucesso da missão. Aos olhos de tradicionalistas, são monstros comparáveis a mortos-vivos sem mente. Isso não importa para os Corvos. Eles optam por perder tudo, para que outros não precisem perder quem são. Tornam-se assassinos insensíveis, para que heróis possam continuar sendo heróis. Essa mentalidade é resumida no lema dos Cavaleiros do Corvo: "Das trevas, trazemos a luz". E, ao ouvir isso, todo Corvo responde:

"Luz!"

ADMISSÃO

Ser um Cavaleiro do Corvo significa abrir mão de seu senso de honra, de parte de sua individualidade e de seu próprio nome para fazer parte de uma ordem sinistra, mas eficiente. O primeiro passo é achar o Ninho do Corvo, nas Montanhas Lannestul — uma provação por si só. Originalmente, apenas Cavaleiros da Luz eram admitidos, mas esse requisito caiu há anos. Hoje em dia, qualquer artoniano pode se tornar um Cavaleiro do Corvo... se sobreviver.

Tendo localizado o Ninho do Corvo, o candidato pode se apresentar para ser treinado. Contudo, esse é um caminho sem volta. Uma vez que o candidato se voluntarie para o treinamento, irá completá-lo ou morrer tentando — algo que acontece com frequência. Todos que chegam ao Ninho do Corvo devem fazer um juramento de segredo sobre a localização da fortaleza e o que está prestes a acontecer. Um candidato *pode* chegar ao Ninho do Corvo acompanhado por um grupo de aventureiros que não passarão pelo treinamento, mas todos devem fazer o juramento de segredo. Isso significa que é melhor manter longe paladinos, devotos de Tanna-Toh e outros heróis honestos demais…

Uma vez que tenha compreendido e aceitado os termos, o candidato passa por um ritual de iniciação, no qual os Corvos mais experientes submetem-no a horrores que simulam a corrupção pela Tormenta. Então começa o treinamento em si.

Ao longo de meses, o candidato treina com uma pequena turma de outros aspirantes, passando por sucessivos desafios. Muitos candidatos morrem tentando escalar paredões, afogam-se ao nadar de armadura em rios caudalosos, são devorados por monstros... Por isso não há um teste de aptidão: o próprio treinamento é o teste; aqueles que não estão prontos nunca saem vivos.

Ao longo do treinamento, o candidato também deve cumprir missões, como incursões em busca de recursos. Seu grupo de aventureiros pode ajudá-los nessas missões. Contudo, invariavelmente seus companheiros notam que o candidato está mudando. Parece mais próximo dos outros recrutas do que de seus antigos amigos. Parece ser... menos ele mesmo.

Se sobreviver a tudo isso, o candidato recebe um codinome dado por seus superiores. O codinome, que quase sempre tem a ver com algo ocorrido durante o treinamento, nunca é algo intimidador ou pomposo, mas também nunca é humilhante. É um lembrete, muitas vezes cheio de humor mórbido, dos horrores pelos quais o candidato passou e dos colegas que viu morrer. Ele agora não é mais o mesmo. É um Cavaleiro do Corvo. Para sempre, das trevas, trará a luz.

Marca da Distinção

Não Tenho Nome

O treinamento de um Cavaleiro do Corvo é potencialmente letal, mas eficiente.

Você aprende a Língua dos Corvos (veja o quadro) e recebe imunidade a medo. Além disso, perde a habilidade Código de Honra (caso a tenha).

Poderes da Distinção

Reconhecimento e Infiltração

Para cumprir sua missão, o Corvo deve se mover de forma rápida e silenciosa mesmo equipado.

Seu deslocamento aumenta em +3m, você não sofre penalidade por armadura e a penalidade que você sofre por fazer uma ação chamativa quando usa Furtividade muda para –10. *Pré-requisitos:* treinado em Furtividade e Guerra, proficiência com armaduras pesadas.

A Qualquer Custo

Para um Cavaleiro do Corvo, nada é mais importante que o sucesso da missão.

Você pode declarar um determinado objetivo como sua missão. Esse objetivo deve ser algo específico, como "eliminar o dragão da Floresta dos Cem Olhos" ou "resgatar o sacerdote capturado pelos bandidos de estrada". A preparação para a missão leva 1 dia, exige o gasto de T$ 500 em materiais e serviços (mapas, informantes etc.) e fornece um dos benefícios abaixo. Para cada outros dois poderes da distinção, fornece um benefício adicional diferente.

- *Busca e Destruição.* Uma de suas armas se torna uma arma *anticriatura* contra um tipo a sua escolha.
- *Guerra Não Convencional.* Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha.
- *Inteligência Militar.* Você pode usar Guerra no lugar de duas perícias a sua escolha entre Conhecimento, Intuição, Investigação, Percepção e Sobrevivência.

Você só pode ter uma missão de cada vez. *Pré-requisito:* Reconhecimento e Infiltração.

Atrás das Linhas Inimigas

O Cavaleiro do Corvo aprende a sobreviver em território dominado pelo inimigo.

Você recebe imunidade a atordoamento e cansaço e sua recuperação por descanso nunca é inferior a normal. *Pré-requisito:* Reconhecimento e Infiltração.

Das Trevas

Para o Cavaleiro do Corvo, a melhor tática é matar o inimigo antes que ele perceba a morte chegando.

Quando ataca um oponente desprevenido ou que você esteja flanqueando, e que você tenha escolhido como alvo da habilidade Duelo, os bônus dessa habilidade contra esse oponente aumentam em +2. *Pré-requisitos:* Duelo, Atrás das Linhas Inimigas.

Ferramenta de Morte

O Cavaleiro do Corvo aprende a compartilhar seu treinamento com seus aliados.

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pela sua Inteligência) para coordenar um ataque contra um oponente em alcance curto. Até o início do seu próximo turno, você e seus aliados recebem um bônus igual ao total de PM gastos em testes de ataque e rolagens de dano e na margem de ameaça contra esse oponente. Este poder só pode ser usado uma vez contra a mesma criatura em cada cena. *Pré-requisitos:* A Qualquer Custo, deve ter liderado um grupo de aventureiros em pelo menos dois combates vitoriosos (para efeitos deste requisito, liderar significa participar do combate apenas auxiliando seus aliados, como com testes para ajudar ou usando habilidades que forneçam bônus aos testes deles).

Postura de Combate: Tomada Furtiva

Cavaleiros do Corvo aprendem a se mover em silêncio, enquanto avançam pelas linhas inimigas.

Você pode realizar a ação mirar como ação livre, não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com ataques à distância. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da distinção. *Pré-requisitos:* treinado em Pontaria, Reconhecimento e Infiltração.

Trazemos a Luz

O Cavaleiro do Corvo une corpo, mente e conhecimento em um conjunto letal.

Uma vez por combate, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para fazer um teste de Guerra. Você recebe uma quantidade de PV temporários igual ao resultado desse teste e, para cada 10 pontos no resultado, recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano. Além disso, se o resultado for 30 ou mais, você ignora a imunidade a acertos críticos e ataques furtivos de seus inimigos. Esses efeitos duram até o fim da cena. *Pré-requisito:* Das Trevas.

CAVALEIRO FEÉRICO

Os elfos foram o primeiro povo criado pelos deuses. Assim, sua cultura se refletiu em muitas outras. Um povo ligado aos elfos, ainda que nenhum de seus deuses criadores seja Glórienn, são as fadas.

Por coincidência ou reverberação de conceitos élficos na Criação, algumas fadas acabaram se assemelhando aos elfos. Seus nobres, principalmente, lembram elfos esguios e graciosos. Por sua vez, o povo élfico nem sempre ignorou aquilo que, por sua influência, raças mais jovens criaram. Assim, alguns de seus maiores combatentes, guardiões das tradições élficas de guerra, arte, magia e harmonia com a natureza carregam o toque feérico.

São chamados, apropriadamente, de cavaleiros feéricos.

Cavaleiros feéricos não são uma ordem de cavalaria como o termo é definido no Reinado. Essa é uma tradição humana, com seus próprios ritos. São, isso sim, exemplos de como a nobreza élfica combatia no passado, trupes de luta e orquestras de guerra que dominavam os campos de batalha como artistas. Respeitados pelos animais, abraçados pela floresta, defendiam seu povo e sua deusa como um misto de guerreiros, magos, artistas e aristocratas. As semelhanças superficiais com a cavalaria humana poderiam resultar em intensos debates… se a Ordem Perene dos Cavaleiros Feéricos ainda existisse.



Cavaleiros feéricos conseguem ser sérios e dignos até na Pondsmânia…

No auge de Lenórienn, havia um castelo arbóreo esplendoroso — a Morada do Eterno Valor. Lá, jovens aprendiam a devotar sua vida a uma combinação única de arte, magia e espada. Integravam-se à natureza, trajados em verde vívido. Os floreios de suas espadas eram como pinceladas na tela de um artista. Seus passos, elegantes como os de dançarinos. Sua ordem era perene e sua morada era eterna, pois suas sementes residiam nos corações de seus membros.

Infelizmente, quase todos esses corações foram triturados pelas máquinas de guerra dos hobgoblins.

Como se por um pequeno capricho, alguns cavaleiros feéricos sobreviveram ao fim de Lenórienn — não mais como uma ordem, mas como indivíduos. Eles entendem a gravidade da derrota, mas se recusam a permanecer derrotados. Cabe a eles restabelecer sua instituição, uma morada eterna, para que no futuro brilhante do povo élfico esse período sombrio sob as botas enlameadas dos seguidores de Thwor seja uma mera nota de rodapé.

É uma tarefa árdua, pois os cavaleiros feéricos são poucos. Costumam viajar pelo mundo em uma eterna busca por heroísmo e vingança, competindo amigavelmente com os arqueiros de Lenórienn por discípulos adequados. Não se apegam à origem dos candidatos, procurando apenas as qualidades celebradas por sua ordem extinta.

A Pondsmânia é lar de uma facção de cavaleiros feéricos. Depois da guerra, esses guerreiros élficos procuraram abrigo e consolo entre as fadas. Foram abraçados pela casa Aghmawor e integraram as cortes dos nobres. Embora imbuídos com as tradições mais antigas da Ordem Perene e envolvidos nos mistérios das cortes das fadas, abandonaram a noção élfica de superioridade e perfeição, abraçando o que sua ordem foi no início. São, talvez mais do que todos, feéricos.

Contudo, muitos cavaleiros feéricos agem como se ainda estivessem em Lenórienn, em uma espécie de delírio funcional. São amargurados, vivem em locais isolados, exibindo as cicatrizes de seu corpo e escondendo as de sua alma. Podem enxergar nos inimigos — e até nos amigos — os hobgoblins que um dia enfrentaram e deflagrar banhos de sangue por meros mal-entendidos.

Independente de sua mentalidade, cavaleiros feéricos elevam o combate a níveis artísticos. São tão letais quanto delicados, tão cheios de protocolos quanto eficientes. Encontrar um deles no campo de batalha é ter um vislumbre de uma época que há muito já acabou, e que provavelmente nunca mais voltará… Mas que ainda está presente em algumas tradições, alguns povos, alguns campeões.

No passado, a influência élfica sobre as fadas criou os cavaleiros feéricos. No futuro, a influência dos cavaleiros feéricos sobre fadas e mortais pode mudar o mundo.

E os cavaleiros estão dispostos a matar e morrer para provar isso.

Admissão

No auge do povo élfico, a honra e o dever de se tornar um cavaleiro feérico eram entregues pessoalmente por Glórienn em um sonho. Após receber essa convocação onírica, o candidato precisava visitar a Morada do Eterno Valor e treinar entre seus pares por oito invernos. Durante esse período, era iniciado nos caminhos da espada e entrava em harmonia com a floresta, trabalhando diligentemente até que a semente de sua perfeição germinasse.

Não existindo mais uma ordem formal, um candidato a cavaleiro feérico precisa encontrar um mestre. As circunstâncias encurtam o período de treinamento, mas ainda é necessário um inverno inteiro. Durante essa estação, o candidato é educado nas artes da guerra, na história dos elfos e nos caminhos das fadas. O treinamento ocorre sempre em um local isolado, onde mestre e discípulo convivem apenas um com o outro e com a floresta. Na Pondsmânia, isso pode significar que o candidato tem contato com animais falantes, árvores inteligentes e outras maravilhas. Em terras mais mundanas, a solidão é ainda maior. De qualquer forma, ao fim do treinamento o candidato deve dominar as técnicas e conhecimentos que estudou, além de demonstrar harmonia com a natureza.

Contudo, ainda está longe de ser admitido.

O candidato deve retornar a seu mentor no próximo inverno, trazendo uma oferenda digna — a cabeça de um inimigo poderoso, no caso de mentores vingativos; uma armadura élfica, no caso de mentores saudosistas; uma flor única, no caso de mentores que valorizam a beleza... Cabe ao candidato escolher a oferenda. O mentor pode ou não aceitá-la. Caso ela seja recusada, o candidato deve voltar no inverno seguinte e tentar de novo.

Com a oferenda aceita, uma cerimônia de iniciação é conduzida em uma clareira na floresta. O candidato coloca sua oferenda no centro de um círculo de flores. Enquanto isso, seu mentor prepara e bebe um chá tradicional feito com ervas de Lamnor, oferecendo ao candidato uma xícara. A cada gole do aprendiz, o mestre faz uma pergunta.

"Sua espada é tão elegante quanto o trote de um gamo?"

"Sua magia é tão refinada quanto o canto de um pássaro?"

"Sua arte é tão poderosa quanto o clamor do trovão?"

O candidato deve beber o chá em três goles e responder a todas as perguntas com "Ainda não, mas sigo em busca da perfeição". Caso o faça, o cavaleiro o chama pelo nome e o abraça como um igual, declarando-o um cavaleiro feérico, "Em nome de Glórienn e Lenórienn, por este inverno e por todos os outros que estão por vir".

MARCA DA DISTINÇÃO

CONEXÃO FEÉRICA

O cavaleiro feérico vive em harmonia com o mundo natural.

Você recebe a habilidade Empatia Selvagem (*Tormenta20*, p. 21) e +1 PM para cada poder da distinção que possuir.

PODERES DA DISTINÇÃO

ARTE ÉLFICA

Cada tinir da espada é um acorde. Cada rugido de batalha é um verso. O esplendor de cada vitória é uma canção.

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque com espada longa ou florete, você pode gastar 2 PM para ativar uma Música de bardo ou lançar uma magia arcana com execução de ação de movimento ou padrão como uma ação livre. O círculo máximo de magias que você pode lançar com este poder é limitado pela quantidade de poderes da distinção que possui. *Pré-requisitos:* habilidade de classe Magias, treinado em Atuação e Luta, Foco em Arma (espada longa ou florete).

ARMA DA FLORESTA

Os espíritos da natureza tornam a elegante lâmina do cavaleiro feérico ainda mais letal.

Você pode gastar 1 PM para invocar elementos naturais, como madeira, folhas ou pólen, para cobrir uma espada longa ou florete. O dano da arma é considerado mágico e aumenta em um passo até o fim da cena. Caso você use este poder em uma floresta, o efeito dura 1 dia — ou até você sair dela. *Pré-requisito:* Arte Élfica.

ARMADURA DA FLORESTA

O tributo do candidato retorna ao cavaleiro na forma da mais magnífica das armaduras.

Você recebe uma armadura completa feita de madeira levíssima, folhas e flores. Essa armadura não reduz seu deslocamento, e com ela você pode somar sua Destreza na Defesa e lançar magias arcanas sem necessidade de testes de Misticismo. A cada dois outros poderes da distinção que você possui, a armadura recebe uma melhoria a sua escolha, cujos pré-requisitos ela cumpra (exceto material especial). Se outra criatura tentar vestir essa armadura, ela murcha e morre em instantes. Se a armadura for destruída, renasce ao seu redor em 1 dia. *Pré-requisito:* Arte Élfica.

FLAGELO DOS DUYSHIDAKK

Dez deles por um dos nossos.

Você soma seu total de poderes da distinção em rolagens de dano contra bandos, enxames e duyshidakk. Além disso, uma vez por rodada, quando reduz um oponente a 0 PV ou menos com um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para percorrer até o seu deslocamento e fazer um ataque corpo a corpo contra outro inimigo. *Pré-requisito:* Arte Élfica.

LÂMINAS FEÉRICAS

As tradicionais armas élficas são a base do treinamento de um cavaleiro feérico.

Para você, espadas longas são armas ágeis. Além disso, quando usa uma espada longa ou um florete, você soma o círculo máximo de magias que pode lançar ao dano e aumenta sua margem de ameaça em +1 para cada dois poderes da distinção. *Pré-requisito:* Arte Élfica.

MONTARIA FEÉRICA

O respeito do cavaleiro feérico pela natureza é recompensado na forma de um aliado leal.

Você recebe um parceiro montaria veterano, escolhido entre cavalo de guerra, trobo ou outra criatura que, a critério do mestre, tenha uma natureza feérica. Caso já possua uma montaria fornecida por outra habilidade, em vez disso essa montaria se torna também um parceiro combatente iniciante. Você recebe +5 em testes de Cavalgar para correr e saltar com sua montaria. Caso perca sua montaria, você pode treinar outra com uma semana de trabalho. *Pré-requisitos:* treinado em Cavalgar, Arte Élfica.

CHAPÉU-PRETO

Em Arton, armas são vistas como ferramentas. Podem ser usadas para defesa ou ataque, justiça ou crime. Viajantes solitários costumam estar armados, para sua própria segurança. Uma espada ou um arco não são provas de que alguém tenha más intenções.

É diferente com armas de fogo.

Pistolas, mosquetes e outras armas de pólvora são associadas ao pior que a sociedade tem a oferecer. Na maior parte dos reinos, seus portadores são criminosos apenas por usá-las. Mesmo entre esses, porém, há os *verdadeiros* vilões. Piores que meros pistoleiros, ainda mais perigosos que assassinos. Felizmente, podem ser identificados por carregar algum item sinistro com uma aura maligna, uma marca de sua maldição. Muitas vezes, esse item é evidente, usado na cabeça e ostentando a cor das trevas de Tenebra, padroeira da pólvora. Assim, nas fronteiras e nos mares, esses bandidos sanguinários são chamados de chapéus-pretos.

Um chapéu-preto é mais do que um fora da lei, ou mesmo que um criminoso violento. É alguém cujo passado foi terrível a ponto de se manifestar de forma física e mística. Quase ninguém consegue olhar um chapéu-preto nos olhos, poucos têm coragem de lhe dirigir a palavra. Ante sua chegada, a maioria das pessoas, até mesmo aventureiros ou durões das planícies, reza em silêncio para que ele logo vá embora.

Se um pistoleiro brinca com o perigo a cada vez que saca sua arma, um chapéu-preto personifica esse perigo. Enquanto um pirata atua fora dos limites da lei, o chapéu-preto renega a lei enquanto conceito. Se um valentão usa o medo como ferramenta, o chapéu-preto domina o temor e o emprega em cada gesto. Qualquer bandoleiro pode pegar alguém de surpresa, mas há uma certa arte quando o chapéu-preto crava uma bala nas costas dos incautos. Todo esse desprendimento da sociedade vem de um lugar terrível — o coração de um chapéu-preto foi completamente endurecido ao testemunhar o pior do mundo. E, apesar de ser mais comum entre aqueles que portam armas de fogo, esta maldição pode atingir qualquer pessoa.

Verdade seja dita, nem todos os chapéus-pretos são sanguinários que matam como quem bebe um gole de hidromel... apenas a maioria. Alguns são justiceiros implacáveis, matando bandidos enquanto eles próprios fogem da lei, muitas vezes motivados por vingança. Outros ainda são apenas duelistas amorais, preocupados apenas em aprimorar suas habilidades e testá-las contra quaisquer oponentes — bons ou maus. De qualquer forma, por ganância, sede de sangue, falta de oportunidade ou mesmo um anseio por alguma forma distorcida de justiça, o chapéu-preto renega a civilização, abandona todas as ilusões de camaradagem ou honra, esquece o significado das palavras piedade ou redenção e abraça a realidade nua e crua: neste mundo, é matar ou morrer.

Infelizmente, não faltam oportunidades para que alguém seja amaldiçoado e se torne um chapéu-preto. A Guerra Artoniana deixou uma profusão de soldados chocados, o surgimento do Império de Tauron fez com que uma geração inteira crescesse sob um regime escravista, a Noite da Ascensão Profana afundou uma população em um pesadelo de morte em vida. Outrora bons homens e mulheres, essas pessoas podem ter sido profundamente afetadas pelo que testemunharam, sofreram e foram obrigados a fazer, tornando-se completamente diferentes. Tipos sofridos e desiludidos poderiam ter destinos ainda piores que a maldição do chapéu-preto. De certa forma, eles se tornam duros e cruéis para continuar vivos. Por algum motivo, essas almas amaldiçoadas parecem atrair demônios da pólvora. Talvez seja esse o motivo de tantos chapéus-pretos portarem armas de fogo — quando tudo está perdido, qualquer forma de obter poder parece mais razoável.

De uma forma ou de outra, quando um chapéu-preto chega a uma cidade, o povo se tranca em casa, a taverna subitamente se esvazia e o comércio fecha. Felizmente, chapéus-pretos costumam ser solitários. Dificilmente possuem aliados — e os poucos que têm costumam morrer cedo. E, quando uma dupla de chapéus-pretos chega à cidade ao mesmo tempo, fica claro rapidamente como ela é pequena demais para os dois...

ADMISSÃO

Para se tornar um chapéu-preto, uma pessoa deve ter experimentado o mal, a perda e a crueldade. Seguir este caminho nem sempre é uma escolha consciente; alguns candidatos se tornam chapéus-pretos como resultado de suas próprias decisões, enquanto outros simplesmente dão azar, sendo forçados a testemunhar tanta maldade que sua própria alma se torna cinzenta, amargurada e cruel.

Por escolha ou por destino, o caminho do chapéu-preto é marcado por uma profunda intimidade com o pior que o mundo tem a oferecer. O candidato deve testemunhar pelo menos três atos de maldade marcante, do tipo que fica gravado em sua alma e é revivido em pesadelos todas as noites. Mais do que isso, pelo menos um desses atos deve ter uma relação direta com o candidato. Isso pode ser algo que lhe causou uma perda, como a morte de um ente querido, a destruição de algo importante ou uma derrota marcante. Também pode ser algo que o próprio candidato causou, seja uma maldade deliberada, seja um ato movido por boas intenções (como matar inocentes acreditando que se tratavam de criminosos ou monstros).

De qualquer forma, os três atos devem causar prejuízos significativos: o candidato deve ficar sem dormir direito por um mês, estando constantemente cansado e exaurido enquanto se aventura. Deve precisar abrir mão de relações que lhe traziam benefícios, como ser expulso de uma guilda que o patrocinava ou deserdado pela família. Deve ter sofrido um ferimento que o torne assustador para outras pessoas ou que afete sua habilidade de lutar, lançar magias ou realizar outra tarefa importante. Conta-se de um bardo que vagava pelas planícies, carregando seu alaúde num estojo. Suas mãos foram horrivelmente feridas por tiros e ele nunca mais pôde tocar um instrumento, tornando-se um chapéu-preto e escondendo armas de fogo no estojo. Embora esses prejuízos sejam os mais comuns nas histórias de horror que acompanham estes bandidos, pode haver outros.

Após presenciar todo esse mal, o candidato deve renegar quaisquer laços com organizações ou entidades que poderiam ser consideradas justas ou bondosas. Isso inclui devoção a divindades e até mesmo um grupo de aventureiros dedicado a causas justas. Mesmo que o candidato se torne membro de outro grupo mais tarde, deve virar as costas a quem o conhecia antes de sua "transformação".

Uma vez que todo esse sofrimento tenha se manifestado, a maldição também se manifesta. O candidato acorda com um objeto que é uma marca de tudo pelo que passou — um item que vai acompanhá-lo para sempre a partir de agora. Ele é um chapéu-preto e seu futuro será tão amargo quanto seu passado.



Se o Sr. Porrada diz que seu trabuco é seu chapéu preto, você só aceita

Marca da Distinção

Esse Maldito Chapéu

Você recebe um "chapéu preto", um item que representa sua maldição (veja o quadro). Você recebe +2 em Intimidação e na CD dos seus efeitos de medo, mas sofre –2 em Adestramento, Atuação e Diplomacia.

Poderes da Distinção

Coração Duro

Não é fácil abalar o chapéu-preto, pois ele próprio já cometeu todo tipo de atrocidades.

Você recebe +2 em rolagens de dano com armas e imunidade a medo (ou +2 em Vontade, se já for imune a medo). Este poder não elimina fobias raciais, como o medo de altura dos minotauros. *Pré-requisitos*: treinado em Luta ou Pontaria, Presença Aterradora.

Bala nas Costas

Se um chapéu-preto realmente hábil quiser matá-lo, você não ficará sabendo — já estará morto.

Sempre que atacar um oponente pela primeira vez na cena, você pode gastar 1 PM para receber +10 na margem de ameaça desse ataque. *Pré-requisitos*: Coração Duro, dois outros poderes da distinção.

Congelar o Inferno

Quando surge um bandido realmente assustador, o tempo esfria, o sol empalidece, os animais fogem e até as pedras tremem de medo. Os mais infames chapéus-pretos podem fazer uma estátua baixar os olhos.

Quando usa um efeito de medo, você pode gastar 2 PM para ignorar quaisquer imunidades a medo e efeitos mentais dos alvos. *Pré-requisitos*: Coração Duro, dois outros poderes da distinção.

Dance!

Todos os gestos do chapéu-preto inspiram ameaça.

Quando faz um teste de Intimidação, você pode gastar 2 PM para fazer uma demonstração de habilidade com sua arma como parte desse teste. Se fizer isso, você recebe um bônus em seu teste de Intimidação igual ao atributo-chave de ataque com a arma que está usando. *Pré-requisito*: Coração Duro.

Olhos de Chumbo

Quando um chapéu-preto chega à cidade, é melhor fugir. E quando ele olha em seus olhos, você logo precisa de uma calça limpa.

Você projeta uma aura de medo com 9m de raio. Todas as criaturas a sua escolha nessa aura sofrem –2 em rolagens de dano e na Defesa. Essa penalidade aumenta em –1 para cada dois outros poderes da distinção que você possuir. *Medo*. *Pré-requisitos*: Coração Duro, ser procurado pelas autoridades por um crime.

Rápido ou Morto

Quanto mais notório o bandido, mais ele precisa estar preparado para matar.

Você recebe +2 em Iniciativa e +3m em seu deslocamento. Esses bônus aumentam respectivamente em +1 e +1,5m para cada dois outros poderes da distinção que você possuir. *Pré-requisitos*: treinado em Iniciativa, Coração Duro.

Tiro à Traição

Nunca dê as costas a um chapéu-preto.

O dano de seus ataques com armas contra alvos desprevenidos ou sob alguma condição de medo aumenta em um passo. *Pré-requisitos*: Coração Duro, ter feito pelo menos três acertos críticos em alvos desprevenidos.

A Maldição do Chapéu Preto

Todo chapéu-preto possui um objeto que é a marca de sua maldição. Esse objeto está sempre visível em sua pessoa e é imediatamente reconhecível como maligno ou sinistro. Pode ser um colar, uma fivela, um anel, uma arma… Contudo, as histórias de Smokestone geralmente identificam esse objeto como um chapéu de pistoleiro. Assim, seja o que for, é chamado de "chapéu preto".

O chapéu nunca fica longe do personagem por muito tempo. Se for perdido, roubado ou destruído, surge no corpo do personagem na cena seguinte. Nem mesmo uma magia *Purificação* é capaz de separar o chapéu do personagem permanentemente. Habilidades como Forma Selvagem e magias como *Disfarce Ilusório* também não escondem o chapéu preto. Se o personagem puder ser visto, o chapéu preto também poderá.

A critério do mestre, o portador de um chapéu preto pode empreender uma jornada de redenção para se livrar da maldição. Se for bem-sucedido, ele se livra da maldição e do chapéu. Nesse caso, perde a distinção e todos os poderes de chapéu-preto que possui, mas pode usar as regras de treinamento para adquirir outros em seu lugar.

COBAIA DOS MÉDICOS MONSTROS

Em Vectora, no bairro de Numen, existe uma pequena casa numa ruela escura. Ao bater na porta, um visitante será atendido por uma pessoa de aparência comum, que dirá que ali não existe nenhum negócio. Se existisse, não seria o que o visitante procura. Se fosse, ele não poderia entrar. Se pudesse, não teria dinheiro suficiente para pagar por seus serviços.

Contudo, caso o visitante tenha sido recomendado por um freguês, a porta se abrirá e ele adentrará o misterioso Grêmio dos Médicos Monstros.

O Grêmio dos Médicos Monstros é uma clínica sinistra que realiza um serviço único: enxertar partes de criaturas monstruosas em seus clientes. As cirurgias não têm nada de ilegal — não apenas os pacientes são voluntários, pagam muito caro e passam meses ou anos numa lista de espera pelo privilégio de trocar seu braço por uma pata de ganchador, ou de ter uma cauda de escorpião gigante costurada a suas costas, ou ainda de substituir sua boca por um bico de cocatriz. Tornam-se monstruosos, mas adquirem habilidades muito além dos artonianos comuns.

A maneira como as partes de monstros são adquiridas, no entanto, entra numa área nebulosa da lei de Vectora, pois a legalidade de comercializar pedaços de corpos de criaturas talvez inteligentes é incerta. Sempre que Vectora atraca em grandes cidades ou locais com muitos aventureiros, o Grêmio dos Médicos Monstros recebe novas remessas de partes contrabandeadas — algumas solicitadas de antemão, outras apenas ofertadas.

O Grêmio dos Médicos Monstros é muito mais do que a casinha humilde que aparenta ser. Todas as casas e prédios do quarteirão são interligados e fazem parte do complexo. O interior é escuro mas luxuoso. A clínica também se estende ao subterrâneo, onde se localizam os laboratórios e salas de cirurgia. O Grêmio conta com muitos funcionários, desde médicos até guardas armados.



Meio anão, meio monstro, herói por inteiro

O Grêmio foi fundado por três pessoas com histórias perturbadoras. Sharith é uma maga humana que foi capturada por um culto e sofreu experimentos destinados a "aperfeiçoá-la". Conseguiu fugir, mas aprendeu as práticas de seus captores. Bharakus nasceu numa família humana, mas parecia um intermediário entre humano e lobo. Rejeitado por seus pais, foi criado por clérigos de Tanna-Toh e se dedica a tornar outras pessoas mais parecidas com ele mesmo. Osborn é um hynne que viajou a Salistick para estudar no Colégio Real de Médicos, mas foi expulso por suas práticas sádicas. Os três se encontraram como párias e decidiram transformar em lucro aquilo que os tornava excluídos.

Alguns clientes do Grêmio, apelidados de "cobaias", parecem ser viciados nas cirurgias monstruosas. Têm preferência acima dos demais pacientes, submetem-se a procedimentos experimentais, modificam o próprio corpo até torná-lo irreconhecível. Existem cobaias que gastam quase tudo que ganham com os procedimentos. São recebidos de portas abertas e às vezes atendidos pelos três Médicos Monstros originais.

Não há nada inerentemente vilanesco nas cobaias dos Médicos Monstros. Contudo, alguns clientes do Grêmio usam seus implantes como ferramentas para se tornar assassinos terríveis, caçando plebeus como aventureiros caçam monstros...

Admissão

Para ser recebido no Grêmio, um candidato precisa ir até Vectora. Contudo, mesmo antes disso precisa ter conhecido um antigo paciente dos Médicos Monstros e convencido-o a ser seu "padrinho". Isso por si só costuma ser uma busca, pois clientes do Grêmio costumam ser pessoas discretas e perigosas. O padrinho em geral cobra algum favor ou serviço do candidato para apadrinhá-lo. Candidatos muito famosos, em alguma posição de autoridade ou que tenham ligação com a lei são rejeitados. Não se sabe o que acontece com pacientes que levam autoridades ao Grêmio, mas a clínica tem contato com vários aventureiros poderosos e inescrupulosos…

O candidato deve citar o nome de seu padrinho para ter acesso ao Grêmio. Então deve aguardar até que a indicação seja confirmada. Depois é levado a um consultório, onde conversa com um cirurgião sobre as modificações que deseja.

Nem sempre todas as modificações estão disponíveis. O Grêmio costuma ter um pequeno estoque de partes de monstros como asas, braços de ogro e tentáculos. Partes mais inusitadas, como patas de aranha gigante, cabeças secundárias ou chifres de oni, podem estar disponíveis apenas por encomenda. O mesmo acontece com partes de monstros especialmente poderosos. Depois que o candidato paga, é levado para as salas de preparação, então sedado e operado.

Depois da operação, o candidato nunca mais será o mesmo… o que era seu exato objetivo.

Marca da Distinção

Procedimento Inicial

A cobaia se entrega de corpo, literalmente, à ciência dos Médicos Monstros.

Você se torna um monstro em adição ao seu tipo. Além disso, a penalidade em perícias que sofre por receber implantes diminui de –2 por implante para –1 (veja adiante) e você paga 20% a menos pelos implantes enxertados em seu corpo.

Poderes da Distinção

Enxerto Experimental

Em busca de aperfeiçoamento, a cobaia se submete a procedimentos altamente experimentais.

Você recebe um implante de até T$ 18.000. Ele não conta em seu limite de implantes, mas foi enxertado de forma experimental. No início de cada cena, role 1d4. Em um resultado 1, o implante não funciona nessa cena. Para cada outro poder da distinção, esse dado aumenta em um passo. *Pré-requisito:* Foco em Perícia (Fortitude).

Corpo Resiliente

Sucessivas cirurgias resultaram em um fortalecimento inesperado do organismo da cobaia.

Você não sofre a penalidade em Fortitude por implantes e seu limite de implantes aumenta em +1, +1 para cada dois outros poderes da distinção. *Pré-requisito:* Enxerto Experimental.

Extrapolar o Próprio Corpo

Implantes convencionais extraídos de monstros não satisfazem mais a sede de alterações da cobaia.

Escolha um poder racial (p. 84) cujos pré-requisitos você cumpra (ignorando requisitos de raça) e que seja aprovado pelo mestre. Você recebe um implante que fornece o benefício do poder escolhido. *Pré-requisito:* Implante Exclusivo.

Glândula de Infusão

Como um verdadeiro experimento, a cobaia recebe a vanguarda dos procedimentos do Grêmio.

Escolha uma magia de até 2º círculo com alvo você ou 1 criatura. Você recebe um implante que permite

lançar essa magia seguindo as regras de engenhocas (*Tormenta20*, p. 70), mas você usa Constituição e Fortitude respectivamente no lugar de Inteligência e Ofício (engenhoqueiro) e só pode ter você como alvo. Este é um efeito orgânico e não é afetado por efeitos que afetem especificamente engenhocas. *Pré-requisito:* Enxerto Experimental.

IMPLANTE EXCLUSIVO

Uma cobaia tem acesso a serviços exclusivos, reservados apenas aos melhores clientes do Grêmio.

Escolha um encanto de armas sem nenhum pré-requisito. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para colocar esse encanto em uma arma que esteja empunhando. Ele não conta no limite de encantos da arma, e termina se você soltar o item ou no fim da cena. *Pré-requisito:* Enxerto Experimental.

IMPLANTES

Implantes são enxertos de partes de outras criaturas que concedem habilidades especiais ao seu receptor. Para receber um implante, é necessário visitar a clínica do Grêmio dos Médicos Monstros e se submeter à cirurgia apropriada. Além, é claro, de pagar o preço do implante (que inclui o custo da cirurgia). Alguns aventureiros preferem levar suas próprias partes de criaturas para serem implantadas. Nesse caso, o preço é reduzido pela metade.

A cirurgia de enxerto demora um dia. Já a recuperação é um teste estendido de Fortitude (CD 25, 3 sucessos), em que cada teste representa um dia. Em uma falha total, o corpo rejeita o implante, que deve ser removido (o que o destrói) ou levará à morte do paciente.

Implantes conferem uma aparência monstruosa e desconcertante, e podem fragilizar a saúde do paciente. Para cada implante, você sofre uma penalidade de –2 em Adestramento, Diplomacia e Fortitude. O máximo de implantes que você pode receber é igual à sua Constituição (mínimo 1).

Os implantes disponíveis no Grêmio são descritos a seguir. Implantes contam como poderes para todos os efeitos.

Asas. Asas monstruosas de tamanho correspondente ao paciente. Você pode voar com deslocamento igual ao seu deslocamento base mas, enquanto estiver voando dessa forma, fica vulnerável. *Preço T$ 20.000*.

Braço de Ogro. Um enorme braço pertencente a uma criatura humanoide maior que o paciente. Você recebe +2 em Força e, com este braço, seu alcance natural aumenta em +1,5m. Este implante substitui um dos braços do paciente. *Preço T$ 36.000*.

Cauda com Ferrão. Você recebe uma arma natural de ferrão (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o ferrão. Quando causa dano com ele, você pode gastar 1 PM para inocular veneno na vítima, que perde 1d12 PV. *Preço T$ 27.000*.

Escamas. Extraídas de vários monstros, formam uma armadura leve e poderosa. Fornecem +2 na Defesa. É possível enxertar este implante uma segunda vez, para aumentar o bônus na Defesa para +5. *Preço T$ 12.000*.

Garras. Suas mãos se transformam em armas naturais de garra (dano 1d6 cada, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com uma arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com uma das garras, desde que ela esteja livre e não tenha sido usada para atacar nesse turno. Como alternativa, se tiver habilidades que exijam uma arma secundária (como Estilo de Duas Armas), você pode usá-las com suas garras. *Preço T$ 27.000*.

Olho Anulador. Extraído de tiranos oculares e implantado no peito do paciente, este olho projeta um campo antimagia. Você pode lançar *Dissipar Magia*, mas apenas em um cone de 9m e usando Vontade no lugar do teste de Misticismo. *Preço T$ 30.000*.

Olho Desintegrador. Também retirado de um tirano ocular, este olho monstruoso fica na ponta de uma haste carnosa, em geral implantada nas costas do paciente. Você pode lançar a magia *Desintegrar* (atributo-chave Constituição). *Preço T$ 50.000*.

Olho Petrificante. Um olho amarelo reptiliano, extraído de um basilisco. Você recebe a habilidade Olhar Atordoante (*Tormenta20*, p. 29). Caso já tenha essa habilidade, a CD para resistir a ela aumenta em +2. *Preço T$ 18.000*.

Patas de Aranha. Extraídos de uma aranha gigante, estes dois pares de patas são implantados no tronco. Não servem para atacar, mas fornecem deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento base. Se já tiver um deslocamento de escalada, ele aumenta em +6m. *Preço T$ 12.000*.

Tentáculo com Garras. Extraído de monstros como otyughs e tigres-de-Hyninn, fornece uma arma natural de tentáculo (dano 1d4, crítico x2, impacto) com a qual seu alcance natural aumenta em +1,5m. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o tentáculo. *Preço T$ 27.000*.

DRACOMANTE REAL

Magia arcana é um dom da generosa deusa Wynna. Contudo, Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, clama para si muito da tradição mágica. Grimórios são escritos em idioma dracônico. Dragões são inerentemente mágicos. Muitos arcanistas que buscam mais poder se voltam aos mistérios dessas criaturas. Até mesmo a orgulhosa nação de Ubani fundou sua tradição arcana sobre as bases deixadas por Kally.

Mas dragões não costumam cultuar o deus que os criou. Arrogantes e egoístas, muitas vezes não se curvam a ninguém. Isso é especialmente verdadeiro no caso dos Dragões-Reais, os mais antigos e poderosos dragões de Arton. Sendo eles mesmos deuses menores servidos por populações inteiras, os Dragões-Reais são gigantescos além da compreensão dos mortais.

Segundo alguns, mais impressionante do que tudo isso é seu poder mágico. Dragões-Reais dominam segredos arcanos que nenhum outro ser conhece. Sua magia é equivalente (ou superior!) à dos maiores arquimagos. Assim, alguns arcanistas sedentos de poder não se contentam com aprender técnicas mágicas de qualquer dragão... Para satisfazer sua ambição desenfreada, dedicam-se a aprender o que apenas os maiores dragões sabem. Não são meros dracomantes.

São dracomantes reais.

O dracomante real é um mago em busca do poder absoluto, diretamente da fonte. Não é necessariamente um devoto de um Dragão-Real — seguindo o exemplo dos próprios Dragões-Reais, muitos resistem a se curvar ante qualquer criatura, mesmo aquelas que detêm os segredos que eles buscam. Enquanto um devoto vê sua divindade como inerentemente superior, a maioria dos dracomantes reais tem como grande sonho igualar ou superar os maiores dragões, aprendendo tudo que eles sabem. Nenhum dracomante real já chegou perto desse objetivo megalomaníaco. Mas, se algum deles conseguisse superar seu mestre, talvez nem isso o deixasse satisfeito. Talvez seu próximo alvo fosse o próprio Kally.

Só pode haver um mago no topo — assim, não existe qualquer colaboração entre dracomantes reais. Eles não formam nenhum tipo de organização, não compartilham pesquisas ou segredos. Pelo contrário: se dois dracomantes reais se encontram, o resultado mais provável é uma luta até a morte. Por isso a vida de um destes estudiosos é repleta de paranoia e desconfiança. Eles protegem seus grimórios a todo custo, evitam até mesmo lançar magias na frente de rivais que possam imitar um único gesto, uma única palavra. Em outras ocasiões, contudo, adoram exibir seu poder, deixando clara a todos os mortais (principalmente arcanistas menos ambiciosos) sua superioridade.

Todo dracomante real tem um mestre, um Dragão-Real cujo poder ele almeja. Contudo, obviamente esses seres ancestrais não se rebaixam a ponto de tomar bípedes como discípulos. Assim, o dracomante real precisa aprender indiretamente. Estuda os efeitos das magias de seu mestre, lê relatos históricos de seus feitos, analisa qualquer objeto que o Dragão-Real possa ter deixado para trás. Para o dracomante real, uma escama de seu mestre é o maior dos tesouros, uma fonte de conhecimento que será estudada até entregar cada segredo que esconde.

O Dragão-Real é uma obsessão para o dracomante que o estuda. É ao mesmo tempo fonte de assombro, admiração, inveja e ódio. Um dos maiores desafios para o dracomante real é chegar o mais próximo possível de seu mestre, sem ser destruído por isso. Muitos descartam a proximidade física, considerando que a fúria de um Dragão-Real é imprevisível e incontrolável. Assim, ficam mais próximos ao se transformar parcialmente em dragões. Dracomantes reais poderosos parecem um misto de sua antiga raça e do dragão que estudam, muitas vezes adquirindo características de personalidade semelhantes a ele.

Para o dracomante real, o poder arcano tem nome e rosto — ou focinho reptiliano. Tem forma física e voz — ou rugido ensurdecedor. Tem presença material em Arton. Mesmo que um dia um Dragão-Real decida apadrinhar um destes arcanistas, não seria suficiente, pois o que o dracomante real deseja não é a aprovação ou confiança dessa criatura. No fim, nada pode satisfazer o dracomante real exceto *ser* seu mestre.

ADMISSÃO

Um candidato a dracomante real deve antes de mais nada ser um mago. Não importa como aprendeu sua magia ou o que fez até agora. Seu objetivo é poder, e ele deve ter algum poder arcano para sequer começar a trilhar o caminho.

Como nenhum dracomante real ensina outro, é preciso esconder essa ambição de ouvidos curiosos, principalmente daqueles que têm alguma proximidade com este caminho. Um dracomante real que fique sabendo de um candidato tentando seguir esta trilha fará de tudo para matá-lo, mesmo que esteja estudando um Dragão-Real diferente. Na verdade, a mera sugestão de que alguém poderia seguir outro Dragão-Real é um insulto digno de retaliação! Todo dracomante real acha que seu mestre é superior a todos os outros, e é tomado por fúria ao imaginar que possa ter desperdiçado seu tempo estudando uma criatura que não seja suprema.

Exceto por isso, o caminho de um candidato a dracomante real é simples.

Simples, mas nada fácil.

Em primeiro lugar, o candidato precisa ter contato direto com um efeito de uma magia do Dragão-Real que deseja estudar. Não basta ver ela ser lançada: ele precisa analisar o dano causado, coletar resíduos, pesquisar a fundo tudo que ficou para trás dessa conjuração. Por exemplo, um dracomante real que busca estudar Sckhar poderia viajar até uma aldeia devastada por uma *Bola de Fogo* do Dragão-Rei (não de sua baforada), então coletar amostras do solo calcinado, recolher ossos de vítimas, sentir a aura mágica deixada para trás...

O segundo e último passo é ter contato direto com o próprio Dragão-Real. Isso mata a maior parte dos candidatos.

"Contato direto" significa estar a poucos passos do Dragão-Real, enquanto o mestre está na forma dracônica. O candidato não precisa necessariamente ser notado pelo mestre (na verdade, é melhor para sua saúde passar despercebido), mas precisa enxergar suas escamas com clareza, sentir seu cheiro, vislumbrar sua glória. Candidatos a dracomantes reais de Beluhga podem ter contato com seu esquife nas Uivantes, mas não basta apenas ver o corpo da Dragoa-Rainha e prestar seus respeitos. É preciso ter contato com alguma presença viva dela — sua voz espiritual, algum efeito mágico que ela manifeste ou um elemento parecido.

Cumprindo esses dois requisitos, o candidato se torna um dracomante real. Mas, com forças poderosas querendo seu fracasso e sua morte, poucos chegam a trilhar este caminho.



"Adivinha qual o meu Dragão-Real preferido?"

MARCA DA DISTINÇÃO

MESTRE DRACÔNICO

Um dracomante real não serve, ele almeja.

Escolha um Dragão-Real para ser seu mestre, entre Behluga (escolha entre frio ou luz), Benthos (ácido), Hydora (eletricidade), Mzzileyn (trevas), Sckhar (fogo), Tarso (trevas) e Zadbblein (veneno). Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Quando você lança uma magia de dano ou perda de PV do mesmo tipo da essência de seu mestre, ela causa +2 pontos de dano ou perda de PV.

PODERES DA DISTINÇÃO

AFINIDADE DRACÔNICA

O primeiro passo de um dracomante real é dominar o elemento regido por seu mestre.

Você recebe +2 na CD de suas magias que causam dano do tipo da essência dracônica do seu mestre e, para cada poder da distinção, recebe redução 3 contra esse tipo de dano. *Pré-requisito:* 5º nível de Mago.



DRACOMANCIA

Ao usar seu poder, o dracomante real se aproxima da forma de seu mestre.

Quando lança uma magia, você recebe redução de dano 5 e resistência a magia +5 até o início de seu próximo turno. *Pré-requisito:* Afinidade Dracônica.

MAJESTADE ELEMENTAL

Assim como a fúria de um Dragão-Real, o poder do dracomante não pode ser detido.

Suas magias que causam dano do mesmo tipo da essência dracônica do seu mestre ignoram até 20 pontos de RD e, contra criaturas imunes, ainda causam metade do dano. *Pré-requisitos:* lançar magias arcanas de 3º círculo, Dracomancia.

MEMÓRIA DRACÔNICA

Assim como um verdadeiro dragão, o dracomante usa seu elemento de forma natural e instintiva.

Você pode memorizar um número de magias adicionais por dia igual ao total de poderes da distinção que possui, mas só pode memorizar dessa forma magias que causam dano do mesmo tipo que a essência dracônica de seu mestre. *Pré-requisito:* Dracomancia.

Benthos e a Magia

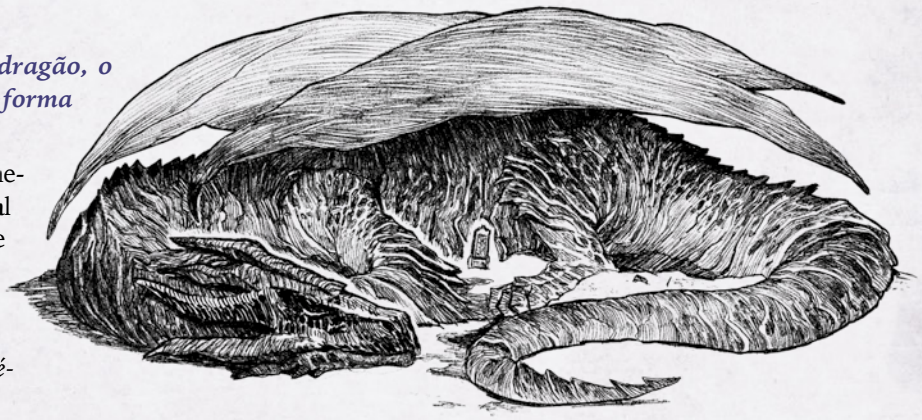
Benthos, o Dragão-Rei dos Mares, não domina a magia arcana — pelo menos até onde se sabe. Mesmo assim, o poder de um Dragão-Real é tamanho que um dracomante pode se dedicar a ele, e assim adquirir suas capacidades. Contudo, isso leva a uma pergunta: como um candidato pode "ter contato direto" com uma magia de Benthos, se elas não existem?

A admissão para dracomante real do Dragão-Rei dos Mares é ao mesmo tempo mais simples e mais desafiadora. O candidato precisa invocar Benthos de seu covil subaquático — um feito que aconteceu apenas algumas vezes na história de Arton — e lidar com as consequências disso. Se o candidato vai convencer os xamãs de Khubar a realizar o ritual que chama Benthos ou vencer essa etapa de alguma outra forma, cabe a ele mesmo descobrir.

VERDADEIRO PODER

O ápice do poder dracônico é se tornar um dragão.

Você aprende e pode lançar *Metamorfose* e, enquanto estiver sob efeito dessa magia, pode lançar magias normalmente. Alternativamente, se tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, em vez disso aprende e pode lançar *Transformação em Dragão* (p. 405) e não precisa de componente material para se transformar em um dragão do tipo da essência dracônica de seu mestre. Se você aprender a magia fornecida por este poder novamente, seu custo diminui em –1 PM. *Pré-requisitos:* lançar magias arcanas de 4º círculo, quatro poderes da distinção.



DROGADORA

Nos lugares mais remotos de Arton, alguns povos tratam doenças e ferimentos a partir de tradições ancestrais. Seus métodos não contam com a sofisticação da medicina salistiense nem com o fator divino das magias clericais, mas são perfeitamente funcionais. Entre os povos-trovão de Galrasia e Ubani, as curandeiras locais são conhecidas como drogadoras.

Drogadoras são curandeiras que utilizam o próprio corpo como laboratório e ferramenta para fabricação de remédios e preparados medicinais. Seu organismo é alterado, adquirindo a capacidade de verter esses líquidos voluntariamente, à medida que são necessários. Assim, a drogadora é um símbolo de autossacrifício e desprendimento. Aquilo que cura seus companheiros é produzido dentro delas mesmas, como uma bênção sem intervenção divina.

Acredita-se que a tradição das drogadoras tenha surgido entre as voracis. Embora sejam um povo extremamente agressivo, as caçadoras possuem as melhores e mais experientes drogadoras entre os thera. Os poucos estudiosos que conseguiram conviver o bastante com as voracis apresentaram uma teoria. Como as caçadoras entram em combate com maior frequência, também sofrem mais ferimentos. Como sua sociedade é matriarcal, somente mulheres assumem essa posição. Como são nômades, carregam tudo de que precisam consigo — no caso das drogadoras, dentro de si. Como possuem menos clérigos do que os outros thera, precisam muito mais de cura mundana.

Entre as voracis, a posição de drogadora é ao mesmo tempo respeitada e preterida. Rara é a caçadora que almeja este ofício desde nova; seus sonhos são de glória e batalha. Ainda assim, há um respeito profundo por aquelas que aceitam o papel de curar para que outras possam matar. Recebem regalias e vantagens, sendo as primeiras a se alimentar de caça abatida e as últimas a fazer trabalhos braçais. Algumas tribos inclusive proíbem suas drogadoras de matar, evitando colocá-las em perigo da mesma forma que fazem com os machos — o que as próprias drogadoras costumam considerar mais humilhante do que respeitoso.

Os demais povos-trovão adotaram a tradição da drogadora em suas sociedades. São mais raras entre os pteros — por viverem em grupos pequenos, não possuem funções tão sofisticadas. Ainda assim, existem relatos de drogadoras pteros em comunidades mistas do povo-trovão, especialmente em Ubani. Entre os ceratops, drogadoras são parte importante da família, assumindo papéis de orientação e cuidado. Velocis são os thera com a maior quantidade de clérigos, então sua cura costuma provir de milagres. Ainda assim, apenas as voracis contam mais drogadoras do que eles. Cautelosos ao extremo, os velocis entendem a importância das artes da cura, adotando as drogadoras como uma opção segura aos milagres de seus xamãs.

Existem drogadoras fora dos povos-trovão, mas são extremamente raras, sempre pessoas que tiveram contato com os thera. Quando algum humanoide de fato é adotado por uma dessas comunidades, a função de drogadora é uma das mais prestigiosas que pode obter. Essa adoção de estrangeiros é mais provável caso a drogadora de uma tribo esteja chegando ao fim da vida e não haja boas candidatas para substituí-la. Entre as voracis, algumas drogadoras idosas pedem para que estrangeiros sejam capturados e levados até ela para serem avaliados como sucessores. Porém, dado o papel vital de uma drogadora dentro da tribo e seu acesso fácil aos chefes, este ofício nunca é entregue contra a vontade. A relação de mentoria pode começar com dificuldade, mas a sabedoria transmitida pela drogadora nativa as aproxima.

A pele de uma drogadora é coberta de marcas como efeito colateral da cerimônia de iniciação, sendo identificada facilmente por seus pares. A forma dessas marcas varia, mas é sempre ligada a Allihanna — muitas voracis cultuam Allihanna na forma da Divina Serpente. As mais velhas entre as drogadoras voracis têm a pele de cor completamente diferente de seus pares, em tons esverdeados, com as características marcas muito escuras. Não se sabe dizer se esse fenômeno acontece pela passagem do tempo ou por alguma diferença na realização dos rituais no passado.

ADMISSÃO

Tornar-se uma drogadora não é um caminho simples. Criaturas sem um metabolismo natural, como construtos e mortos-vivos, são incapazes de desenvolver as habilidades de drogadora. Em geral, apenas mulheres humanoides aprendem estas técnicas, mas pode haver exceções.

O primeiro passo é ser aceita em uma comunidade thera que possua drogadoras. Cada raça apresenta dificuldades únicas: voracis são muito agressivas, pteros são inacessíveis, ceratops são fechados em suas famílias, velocis são ariscos. Uma vez que a candidata seja aceita, precisa se mostrar digna de uma das maiores honrarias entre a comunidade. Ou seja, precisa se provar *mais* digna do que aquelas que nasceram nesses povos. Quase todas as comunidades exigem grandes serviços ou missões para que uma candidata a drogadora alcance esse status. Por fim, de nada adianta tudo isso se a drogadora da comunidade não aceitar a candidata.

E os obstáculos não acabam aí. Aventureiras que desejem seguir o caminho da drogadora devem demonstrar que, por alguma razão, vale a pena treinar alguém que não vai ficar na comunidade, exercendo o papel de curandeira. Isso muitas vezes envolve debates sobre as tradições thera, profecias ou mesmo duelos até a morte.

Se tudo isso for feito, a candidata pode começar o treinamento. Normalmente, é um processo que demora vários anos. Candidatas que tenham pressa podem terminar o treinamento em uma estação, mas precisam sobreviver a provações físicas extremas (já que seu organismo se altera numa velocidade muito maior que o normal), além de demonstrar a sua mentora tudo que aprenderam, por meio de testes.

Durante o treinamento, a candidata é exposta a todo tipo de fórmulas alquímicas, de venenos e toxinas a remédios e tônicos. Ela estuda essas fórmulas e as aplica em si mesma, a fim de aprender seus efeitos no corpo. Durante essa etapa, também é esperado que a aprendiz prepare um poderoso antídoto para seu rito de iniciação — um preparado único, que pode exigir ingredientes especiais ou raros, ou um processo de preparação em circunstâncias complexas, como durante uma tempestade de raios.

Apenas quando a mentora acredita que a mente e o corpo da aprendiz estão prontos a candidata passa pelo ritual secreto de iniciação. Esse rito envolve vários dias de reclusão, durante os quais a candidata é submetida a drogas especiais que ampliam sua consciência e causam as últimas alterações em seu corpo. É uma experiência tão traumática que os relatos da cerimônia são muito diferentes entre si. Algumas candidatas se lembram de alucinações vívidas, enxergando sua tribo com novos olhos. Outras se veem no limite entre a vida e a morte, vislumbrando os mundos dos deuses em seus sonhos. Há ainda as que não se lembram de nada, removendo da memória qualquer detalhe sobre a experiência. Contudo, o rito é descrito como uma experiência profundamente dolorosa. Nesse período, apenas a mentora tem contato com a candidata.

Na última noite do rito, a candidata ingere o antídoto que ela mesma preparou, que irá concluir seu processo de transformação. Na manhã seguinte, emerge de sua reclusão ostentando as características marcas em sua pele. Agora é uma drogadora completa.



Marca da Distinção

Tradição da Cura

Para uma drogadora, o preparo de remédios e poções é um ato instintivo e natural.

Você pode usar Sabedoria como atributo-chave de Ofício (alquimista) em vez de Inteligência. Se já faz isso por outro efeito, em vez disso recebe +2 nessa perícia.

Poderes da Distinção

Curandeira Exímia

A drogadora aprende técnicas curativas que usam seu próprio corpo para fortalecer remédios.

Seu corpo conta como uma maleta de medicamentos e instrumentos de Ofício (alquimista) e fornece um bônus nessas perícias igual ao total de poderes da distinção que você possui. Além disso, quando usa um preparado de cura que você mesma tenha fabricado, você soma sua Constituição no total de pontos de vida recuperados pelo item. *Pré-requisitos*: treinada em Cura e Ofício (alquimista), Vitalidade.

Aspersão Curativa

As emanações corporais da drogadora atuam como medicamentos poderosos sob seu controle.

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PV (que não podem ser temporários) para secretar um líquido curativo sobre outra criatura adjacente. A criatura cura 3d6+3 pontos de vida ou uma de suas condições entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo. Para cada outros dois poderes da distinção, você pode gastar mais 3 PV quando usa este poder para curar mais 3d6+3 PV ou mais uma condição (em qualquer combinação de efeitos). Pontos de vida gastos dessa forma só podem ser recuperados com descanso. *Pré-requisito*: Curandeira Exímia.

Laboratório Natural

O corpo da drogadora se torna um laboratório natural, capaz de converter ingredientes em fórmulas como um processo biológico.

Um número de vezes por dia igual ao seu número de poderes da distinção, você pode fazer um teste de Ofício (alquimista) para fabricar um item alquímico ou uma poção, sem gastar tempo (mas você ainda gasta as matérias-primas). *Pré-requisito*: Remédios da Floresta.



Perfume Intoxicante

A drogadora aprende a metabolizar feromônios em seu corpo, capazes de marcar perigos e preparar seus aliados contra eles.

Você recebe +2 em Adestramento e Diplomacia e, quando você sofre um ataque corpo a corpo (sendo acertada ou não), o atacante é marcado por seus feromônios até o fim da cena. Você e seus aliados ignoram a camuflagem de criaturas marcadas dessa forma e recebem +2 em testes de ataque corpo a corpo ou à distância em alcance curto contra elas. Para cada dois outros poderes da distinção, todos os bônus fornecidos por este poder aumentam em +1. *Pré-requisito*: Curandeira Exímia.

Remédios da Floresta

A drogadora aprende a empregar seu próprio corpo para produzir poções mágicas.

Você aprende suas primeiras receitas de drogadora (veja o quadro acima) e pode gastar uma ação padrão para fabricar uma poção com essas receitas instantaneamente. Você não paga seu custo em tibares, mas gasta uma quantidade de PV (que não podem ser temporários) igual ao custo em PM da magia, e a poção só dura até o fim da cena. Pontos de vida perdidos dessa forma só podem ser recuperados por descanso. *Pré-requisito*: Curandeira Exímia.

Receitas da Drogadora

Quando adquire o poder Remédios da Floresta, você aprende suas primeiras receitas. Uma receita é uma magia divina ou arcana que pode ser usada para fabricar poções com esse poder.

Você começa com uma quantidade de receitas de 1º círculo igual à sua Sabedoria. Para cada poder da distinção, você aprende uma receita adicional, que pode ser de até 2º círculo. Suas receitas são aprendidas como parte da tradição oral das drogadoras e não dependem de um livro ou outra forma de registro.

ENGENHOQUEIRO GOBLIN

Os inventores são a vanguarda intelectual de Arton. Dedicam seu tempo e mente ao ofício de desenvolver novas máquinas e ferramentas para facilitar os mais variados trabalhos — além de produzir efeitos assombrosos em batalhas e outras situações aventurescas. Mesmo assim, por mais que se esforcem para o progresso, ainda são vistos com certa desconfiança.

A situação fica ainda mais grave quando tratamos das engenhocas. Esses dispositivos realizam prodígios que, aos olhos dos leigos, poderiam apenas ser mágicos… mas não são! Isso deixaria qualquer humanoide pelo menos um pouco receoso.

Qualquer humanoide, exceto um goblin.

Goblins estão acostumados a condições precárias, ao perigo e à falta de recursos. Para a maioria deles, é normal depender da inventividade e do improviso para sobreviver. Muitos passam o grosso da vida vendendo o almoço para pagar a janta e matando gorlogg a grito. Entre essas criaturinhas verdes, a magia arcana costuma ser um luxo. Eles têm os pés no chão (pelo menos quando não estão voando em balões ou ornitópteros). Acreditam em si mesmos, na própria esperteza, nas migalhas que conseguem arrancar a muito custo com suas mãozinhas hábeis. Isso — e um certo descuido com a própria integridade corporal — aproximou os menores entre os duyshidakk da ciência.

A ciência transmuta o raciocínio goblin em uma forma de resolver problemas. Soluções precisam ser encontradas; isso deve acontecer o mais rápido possível, não há muitos recursos para fazê-lo e, por isso mesmo, é mais do que compreensível se alguma coisa der errado. Além disso tudo, esse ofício é baseado no esforço dos próprios goblins. Há um certo grau de orgulho ao desenvolver ferramentas tão — ou até mais — eficientes quanto as dos povos ditos "civilizados". Assim, entre os goblins inventores, nenhum é mais renomado que o engenhoqueiro goblin.

Os inventos dos engenhoqueiros golbins vivem caindo aos pedaços e explodindo — o que poderia ser motivo de vergonha em outras profissões, mas é celebrado entre seus iguais. Afinal, um inventor qualquer até pode fazer uma engenhoca... Mas, no tempo que ele demora para finalizar seu dispositivo, um engenhoqueiro goblin que se preze não só já fez o suficiente para uma família como já descartou versões que não prestavam! Essa leve tendência ao desastre é considerada uma desvantagem menor, um efeito colateral aceitável de todo esse furor criativo. O que importa mesmo é que os engenhoqueiros goblins resolvem qualquer problema com uma combinação única de otimismo, intelecto e conhecimento. Outros inventores se escoram na paciência, mas goblins costumam deixar isso de lado.





"Contemplem o futuro de Arton!"

No Reinado e em regiões vizinhas, o engenhoqueiro goblin frequentemente é visto com desconfiança. Seu aspecto não ajuda — muitos andam sujos de graxa, com as roupas ainda chamuscadas da última explosão, carregando uma enorme quantidade de traquitanas e quinquilharias a partir das quais criam seus inventos.

Já em Lamnor, a presença goblin é a regra, não a exceção. A sociedade duyshidakk é regida pelo movimento e os goblins são suas engrenagens mais importantes, garantindo modificações e inovações, carregando todos rumo ao futuro. Um dos grandes objetivos de Thwor Khoshkothruk, de fato, era impregnar toda a sociedade goblinoide com a mentalidade goblin, trazendo-a mais para perto de Vida no círculo do Akzath. Hoje em dia, a engenhosidade goblin é particularmente admirada pela general Maryx Corta-Sangue, da Tropa da Forca, um dos maiores exércitos de Lamnor, composto principalmente por goblins e hobgoblins.

Há poucos engenhoqueiros goblins famosos — por mais habilidosos que sejam, suas vidas costumam ser curtas e suas criações acabam eclipsadas pelos ainda vivos. Mas há exceções. Dok, companheiro da elfa Gwen, viveu aventuras nas Repúblicas Livres e no Império de Tauron. E, na cidade duyshidakk de Urkk'thran, todos sabem apontar para a Torre de Todos os Olhos, onde o engenhoqueiro Zanniek desenvolve seus inventos, ousando até mesmo misturá-los com magia arcana.

Embora não exista uma ordem ou organização formal de engenhoqueiros goblins (ainda bem, diriam alguns...), estes inventores caóticos reconhecem uns aos outros. Quando dois ou mais se encontram, é comum que troquem experiências, ofereçam dicas e acabem o dia construindo (ou explodindo... ou ambos) alguma coisa juntos. Afinal, não importa quais sejam suas invenções, um engenhoqueiro goblin é antes de mais nada uma força da criatividade, um bólido avançando custe o que custar rumo ao futuro. Não é natural que haja algumas colisões desastrosas com o passado e o presente de vez em quando?

Admissão

Para se tornar um engenhoqueiro goblin, é preciso ser um goblin (o que você esperava?) que tenha coragem de colocar seus inventos à prova. Isso significa que, independente do que tenha feito antes, o candidato deve embarcar em uma jornada que abrace os riscos e resultados imprevisíveis das engenhocas goblins.

Durante pelo menos duas estações, o candidato deve construir engenhocas sem utilizar nenhuma medida de segurança. Isso significa que, se uma engenhoca funcionaria de um certo modo, mas poderia ter um efeito mais espetacular e mais arriscado de outro, o candidato precisa sempre optar pelo segundo. Por exemplo, em vez de construir um canhão que dispara bolas de fogo de tamanho mediano, mas tem pouca chance de enguiçar, deve fabricar um canhão que cospe bolas de fogo *imensas*, mesmo que a chance de enguiçar seja igualmente imensa!

Contudo, isso é apenas o começo. Nenhum engenhoqueiro goblin já existente vai respeitar um candidato que nunca tenha passado por pelo menos uma explosão. Assim, uma das engenhocas ou inventos do candidato durante essas duas estações deve falhar de maneira absolutamente desastrosa. Embora a explosão seja o maior clássico, outras falhas igualmente espetaculares são possíveis: o candidato e seus companheiros podem ser transportados para outro Plano, toda a corte do duque local pode ficar com a pele azul, a taverna pode flutuar até outra cidade... Não importa, desde que a falha seja estrondosa, literal ou figurativamente. Mas não pode ser uma falha proposital! O candidato precisa apenas testar seus limites ao máximo, sem medo do que pode acontecer. Além disso, a falha também não pode ser fruto de mero acaso, ou orquestrada por algum poder maior. Tudo deve derivar da criatividade desenfreada do candidato.

Também durante essas estações, o candidato deve fabricar pelo menos uma engenhoca sem os materiais normalmente necessários, improvisando e usando qualquer sucata, destroço ou refugo que encontrar por aí. Essa engenhoca improvisada pode explodir, cumprindo dois requisitos de uma só vez!

Por fim, o candidato deve construir uma engenhoca impressionante... que funcione. Deve criar algum grande invento, apresentá-lo para um ou mais engenhoqueiros goblins, então testá-lo na frente deles. Se a geringonça funcionar, seus novos colegas vão parabenizá-lo e reconhecê-lo como um novo engenhoqueiro goblin. Se depois disso a engenhoca explodir, tarde demais: o candidato já é um engenhoqueiro!

Marca da Distinção

Engenhocaria Goblinoide

Um bom engenhoqueiro aprende a tirar bobagens como segurança do caminho de seu ofício.

Você gasta 1 dia e metade do custo em tibares para fabricar uma engenhoca. Entretanto, você nunca pode escolher 0, 10 ou 20 para ativar uma engenhoca e, se falhar no teste de ativação por 5 ou mais (ou se rolar 1 no dado), a engenhoca explode e causa 2d6 pontos de dano de impacto por círculo da magia em você e todas as criaturas a até 3m (Reflexos CD da engenhoca reduz à metade).

PODERES DA DISTINÇÃO

APRIMORAR BUGIGANGA

Aceitando uma explosão ocasional, o engenhoqueiro fica livre para tentar criações ainda "melhores".

Você pode gastar 1 hora de trabalho e T$ 100 para instalar uma das gambiarras a seguir em uma de suas engenhocas. Cada engenhoca pode ter uma gambiarra para cada poder da distinção que você possui. Por sua natureza experimental, cada gambiarra aumenta o valor de falha automática da engenhoca em 1 (uma engenhoca com duas gambiarras falha automaticamente se você rolar 1, 2 ou 3 no teste de ativação). Gambiarras iguais não se acumulam, mas seus efeitos se acumulam com os de aparatos (veja p. 235). O efeito de cada gambiarra é rolado a cada uso da engenhoca. *Pré-requisitos:* Engenhoqueiro, Vitalidade.

- *Bateria Potente*. A CD para resistir à engenhoca aumenta em +1d4.
- *Bobina Poderosa*. Aumenta os dados de cura ou de dano da engenhoca em um passo (até um máximo de d12).
- *Cristal Canalizador*. Aumenta o limite de PM que você pode gastar em aprimoramentos da engenhoca em +1d4.
- *Etiqueta de Instruções*. A CD do teste para ativar a engenhoca diminui em –1d10.
- *Luneta Aproximadora*. Aumenta o alcance da engenhoca em 1d3 –1 passos (de curto para médio, de médio para longo).

ABANDONAR GERINGONÇA

Acostumado a ver seus inventos explodindo, o engenhoqueiro goblin sabe reconhecer os sinais de mau funcionamento e pular fora na hora certa.

Quando falha na ativação de uma engenhoca por 5 ou mais (ou rola uma falha automática), você pode gastar 1 PM para arremessar a engenhoca em um ponto em alcance curto antes que ela exploda. *Pré-requisito:* Aprimorar Bugiganga, deve ter sofrido dano de uma de suas engenhocas que falhou em ativar pelo menos uma vez.

AUTODESTRUIÇÃO

O engenhoqueiro conhece muito bem a dor de uma explosão na cara. E está mais do que disposto a compartilhar esse conhecimento.

Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM limitada pelo total de poderes da distinção que possui para forçar uma falha crítica em uma engenhoca (veja Engenhocaria Goblnoide) e arremessá-la em um ponto em alcance curto para que exploda. A explosão atinge uma esfera com 1d4 x 1,5m de raio e seu dano aumenta em +2d6 pontos por PM gasto. *Pré-requisito:* Abandonar Geringonça.

ENJAMBRAÇÃO

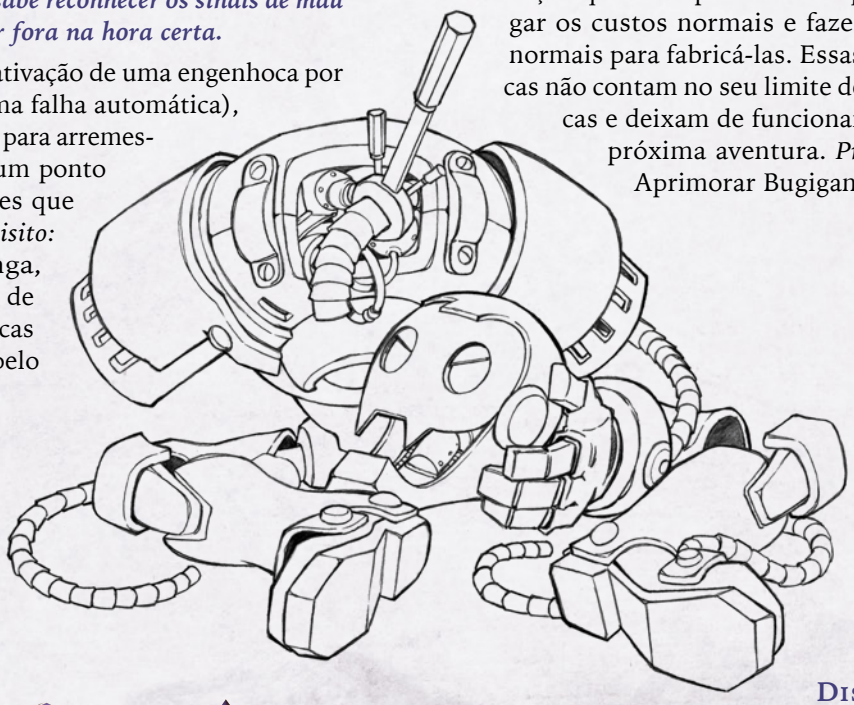
Um engenhoqueiro precavido sempre tem a ferramenta certa. Já um engenhoqueiro goblin improvisa.

Você pode gastar uma ação completa para fabricar uma engenhoca com uma magia qualquer de até um círculo abaixo do círculo máximo de engenhocas que você pode fabricar. Você não gasta tibares para fabricar essa engenhoca, mas gasta os PM da magia para ativá-la (mesmo se falhar no teste de ativação). A engenhoca não conta em seu limite, dura até o fim da cena e sua chance de falha automática aumenta em +1d6. *Pré-requisitos:* Aprimorar Bugiganga, outro poder da distinção.

MANUTENÇÃO PRECÁRIA

Se algo se move e não devia, basta amarrar. Se não se move e devia, é só passar óleo.

Você pode usar um tempo entre aventuras (*Tormenta20*, p. 276) para fabricar um número de engenhocas igual a 1d3 + o número de poderes da distinção que você possui. Você precisa pagar os custos normais e fazer os testes normais para fabricá-las. Essas engenhocas não contam no seu limite de engenhocas e deixam de funcionar no fim da próxima aventura. *Pré-requisito:* Aprimorar Bugiganga.



ESCAPISTA MAGNÍFICO

Em Arton, nem sempre a profissão de "ladino" é vista com maus olhos. Entre aventureiros, essa palavra designa infiltradores, espiões e outros tipos matreiros. Os ladinos muitas vezes pensam ser os maiores reis da atividade furtiva, capazes de escapar a qualquer perigo, derrotar qualquer armadilha, esfaquear pelas costas qualquer inimigo.

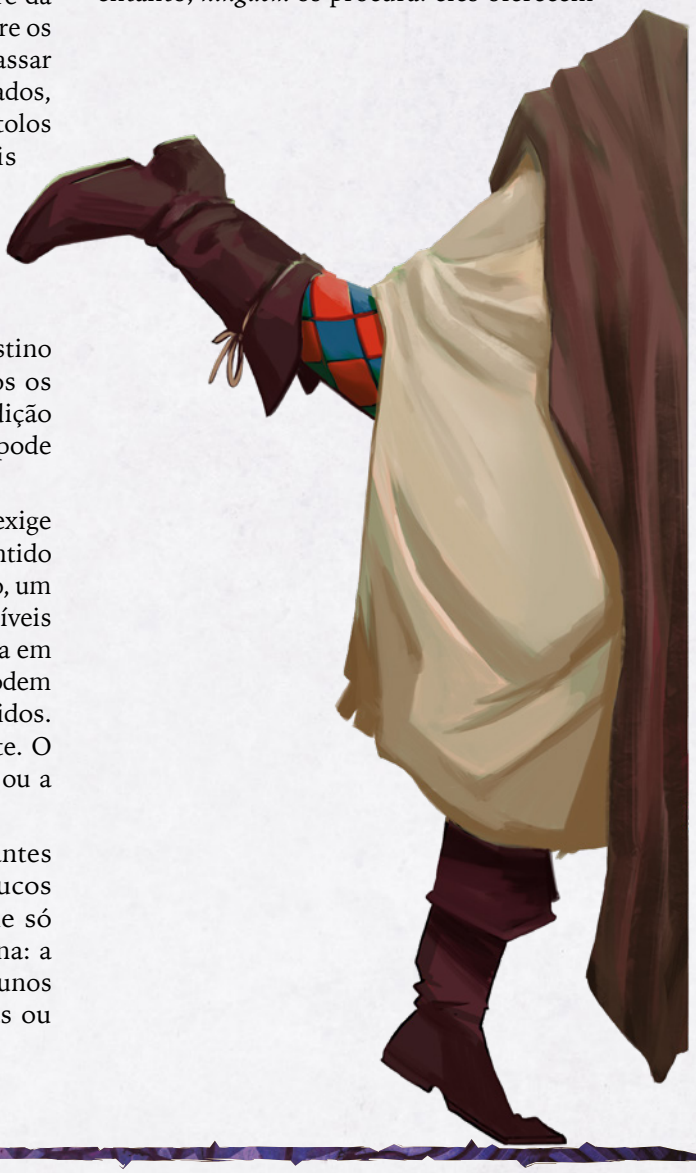
E os escapistas magníficos querem que os ladinos continuem acreditando nessa ilusão.

O escapista magnífico é o verdadeiro mestre da ação invisível, o espião supremo, o mais safo entre os sobreviventes. Escapistas são treinados para passar despercebidos, agir à vista de todos sem ser notados, descobrir grandes segredos enquanto parecem tolos ou insignificantes. São também insuperáveis quando se trata de lidar com armadilhas, escapulir de prisões, esgueirar-se por espaços apertados, enganar vigias e carcereiros. Um escapista pode ser muitas coisas, mas nunca famoso. Suas façanhas são lembradas apenas como coincidências inexplicáveis, acasos do destino ou vontade dos deuses: "Foi muito azar todos os guardas morrerem de indigestão" ou "A maldição ancestral fez a joia sumir" ou ainda "Isso só pode ser coisa de Nimb!".

Quando uma missão se mostra delicada e exige um toque de invisibilidade — não apenas em sentido literal —, o escapista magnífico é a solução. De fato, um mago diria que escapistas conseguem ficar invisíveis (isso é, se esse mago souber sobre sua existência em primeiro lugar), mas estaria errado. Escapistas podem ser vistos e ouvidos, mas quase nunca percebidos. Você os vê, mas acha que não viu nada relevante. O escapista é tão chamativo quanto a brisa suave ou a pedra no calçamento.

Isso porque todo escapista magnífico é, antes de mais nada, alguém subestimado. Os poucos artonianos que conhecem esta especialidade só ouviram falar de uma organização que os treina: a Guilda sem Nome, em Valkaria, que só aceita alunos com ferimentos antigos, posições subalternas ou outras características que os fazem ser descartados pela sociedade. Apenas esses podem conhecer os segredos que lhes permitem fugir de qualquer lugar, roubar qualquer coisa, evitar qualquer perigo. Todos os outros são "perfeitos demais".

A Guilda sem Nome é um grupo de espiões, assassinos, ladrões e infiltradores com uma hierarquia frouxa, sendo liderados pela anciã conhecida apenas como "Mendiga" — embora possa haver algum líder acima dela. Os objetivos da guilda são simples: seus membros querem dinheiro. Podem ser contratados por qualquer pessoa rica o bastante. No entanto, *ninguém* os procura: eles oferecem



seus serviços a quem acham que pode pagar. Nem mesmo seus clientes conhecem sua verdadeira natureza; julgam estar contratando espiões ou ladrões independentes, e nem sequer sonham com a existência da Guilda sem Nome.

Embora sejam sempre treinados pela Guilda, nem todos os escapistas magníficos escolhem fazer parte dela após o treinamento. A maioria apenas paga o preço exorbitante, então nunca mais tem contato com seus professores. Na verdade, nenhum escapista magnífico sequer conhece o nome de seus mestres: todos eles adotam epítetos referentes a seu "disfarce" na sociedade. Por exemplo, o Menino é um adulto com aparência e jeito de criança, a Malabarista é, bem, uma malabarista... Assim, mesmo que um escapista *tente* trair a Guilda, só saberá dizer que foi treinado "pelo Menino", que a líder é "a Mendiga"...



"Você nem me viu entrando e eu já saí!"

Devido a seu treinamento e sua especialidade, a maioria dos escapistas magníficos acaba adotando a autopreservação (e, alguns diriam, a covardia) como um modo de vida. Eles experimentam todo dia o desprezo das pessoas a seu redor, são focados em apenas escapar dos perigos, não necessariamente vencê-los. Assim, em geral passam a considerar qualquer noção de heroísmo ou altruísmo como coisa de tolos iludidos.

Mas isso não é sempre verdade: embora quase nenhum artoniano vivo saiba disso, o aventureiro Ashlen Ironsmith foi um escapista magnífico, treinado pela Guilda sem Nome. E foi seu sacrifício abnegado, entre outros fatores, que possibilitou a primeira vitória de Arton contra a Tormenta.

De qualquer forma, essa é uma exceção. Os feitos de um escapista magnifico raramente são registrados. Se houver um deles em um grupo de aventureiros, será o "plebeu" que carrega a tocha, o escudeiro desajeitado, ou mesmo o pobre-coitado que pede ajuda. Escapistas magníficos nunca parecem perfeitos. São ordinários e comuns, ou mutilados, aparentemente "deficientes" de alguma forma. Impossível, para o olho destreinado, acreditar que sejam especiais.

Ou perigosos.

ADMISSÃO

Um candidato a escapista não escolhe ser treinado. Pelo menos não sem ser ele mesmo escolhido. A Guilda sem Nome, uma sociedade secreta de infiltradores e ladrões de Valkaria, seleciona candidatos a escapistas com base em seus próprios parâmetros. Não basta o candidato ser furtivo, engenhoso ou habilidoso: ele deve possuir algum tipo de "defeito" muito evidente, algo que o torne comum, ordinário e discreto. Isso pode ser um ferimento permanente, uma categoria de idade (como criança ou velho) ou apenas algo muito incômodo (como uma roupa com guizos).

Uma vez que um candidato com essas características atraia a atenção da Guilda, recebe a oportunidade de ser treinado. Se aceitar, será acolhido por

um grupo de instrutores, um mais excêntrico que o outro, e passará por um longo e exaustivo treinamento, que poderá exigir um grande pagamento em dinheiro ou serviços.

O treinamento completo é muito longo — talvez mais de dez anos! Contudo, para aprender o básico sobre ser um escapista magnífico, o candidato precisa passar apenas seis meses na sede da Guilda, em Valkaria. Além disso, esses seis meses podem ser divididos. O mais importante (além do pagamento, do "defeito" e de ser escolhido) é que o candidato *nunca* revele a *ninguém* seu treinamento. Nem mesmo seus companheiros de grupo podem ficar sabendo da existência da Guilda sem Nome ou que o candidato está aprendendo a ser "invisível". Ninguém sabe como a Guilda sem Nome mantém vigilância sobre os candidatos. O fato é que, se o treinamento for descoberto por terceiros, será imediatamente interrompido (e o dinheiro não será devolvido). O candidato nunca mais vai encontrar a sede da Guilda ou seus antigos professores. Em caso de traições mais graves, o candidato pode "sofrer um acidente" e acabar morto, coitado...

Além disso, o candidato nunca pode "corrigir" seu aparente defeito. Se tiver um ferimento permanente, não pode buscar uma cura. Se for muito pobre, não pode usar equipamento caro. Se usar uma roupa com guizos, deve usá-la *sempre*. Abrir mão do "defeito" significa perder automaticamente todas as capacidades já adquiridas. Não se sabe se isso é alguma maldição ou apenas efeito da mentalidade necessária para ser um escapista magnífico.

Marca da Distinção

Vantagem Secreta

Escolha uma de suas fontes de penalidades (como uma habilidade racial, um poder da Tormenta ou uma complicação). Você não sofre as penalidades da fonte escolhida.

Poderes da Distinção

Não Há Ninguém Aqui

Até mesmo os inimigos do escapista esquecem que ele existe.

Você pode gastar 2 PM para se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível. Se tiver o poder Camuflagem, além disso a penalidade em Furtividade para se esconder quando realiza uma ação chamativa é reduzida à metade (aplicado depois de outras reduções). *Pré-requisitos:* Aparência Inofensiva, Escapista.

Aparência Insignificante

"Eu queria atacar o escapista, mas só estou vendo esse garotinho..."

Você soma seu total de poderes da distinção na CD para resistir ao seu poder Aparência Inofensiva. Além disso, a cada cena, pode usar esse poder uma vez contra cada inimigo (em vez de apenas uma vez). *Pré-requisito:* Não Há Ninguém Aqui.

Fujão

A maior proeza de um escapista é nunca estar onde seus inimigos esperam.

Quando é atingido por um ataque ou um efeito que exija um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para fazer uma pirueta defensiva. Faça um teste de Acrobacia para escapar e use esse resultado no lugar de sua Defesa contra esse ataque, ou do teste de resistência contra o efeito. *Pré-requisito:* treinado em Acrobacia, Não Há Ninguém Aqui.

Mão Leve

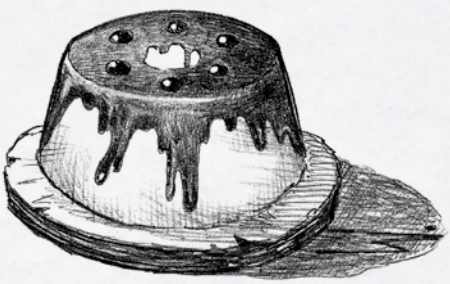
Um escapista afana até mesmo itens nas mãos de seus oponentes!

Quando faz a manobra desarmar, você pode gastar 2 PM para substituir o teste de Luta por Ladinagem. Se vencer o teste de manobra e estiver com ao menos uma mão livre, pode ficar com o item na mão. *Pré-requisito:* Não Há Ninguém Aqui.

Peguei um Bobo

Os inimigos do escapista ficam tão confusos e enervados que acabam agindo como ele quer.

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para gerar o efeito da magia *Comando* (CD Car, +1 para cada dois outros poderes da distinção), ignorando a restrição de tipo de criatura. Este não é um efeito de encantamento ou mental, nem uma habilidade mágica, e provém da sua capacidade de enganar outras pessoas (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Pré-requisito:* Aparência Insignificante.



GIGANTE FURIOSO

Na distante e terrível Era de Megalokk, os monstros reinavam supremos. Sua força era o bastante para impedir que os humanoides pudessem prosperar. Mesmo depois dessa era de horrores, alguns monstros decidiram fazer mais do que apenas aterrorizar ou devorar os mais frágeis. Nas Montanhas Lannestul, os gigantes construíram seu próprio reino a partir da força de trabalho dos minotauros e outros humanoides. No reino ancestral de Ked'Rach, a fúria era encarada como uma dádiva do próprio Deus dos Monstros.

Quando os minotauros escravizados de Ked'Rach se revoltaram, precisaram encontrar formas de lidar com a diferença de tamanho entre eles e seus algozes. A história registrada menciona a alternativa que funcionou melhor — o foco no trabalho em equipe e na disciplina marcial, as sementes para a excelência militar que transformou os escravos em um povo livre, que construiu um império.

Contudo, havia outro fator que diferenciava os minotauros e outros povos humanoides dos gigantes. Embora os gigantes tenham sido presenteados por Megalokk com a habilidade de usar armas e armaduras que outras raças ainda não conheciam, eles eram incapazes de evoluir, aprender, ir além. Estariam para sempre



"Klunc quer MAAAIS presunto!"

estagnados com sua mesma capacidade intelectual e tecnológica, e nunca aprenderiam técnicas novas. Já os minotauros aprendiam — muito, e rápido. Existiam minotauros dispostos a enfrentar a força dos gigantes diretamente, um contra um. Usando o dom que todos os povos "fracos" possuem, eles se empenharam em aprender algo novo: uma maneira de se tornar tão grandes e terríveis quanto seus algozes.

Esses minotauros foram capazes de ir a qualquer extremo para conquistar a força dos gigantes, para converter sua fúria em tamanho. Criaram e descobriram rituais secretos. Após derrotar um inimigo gigantesco, consumiam sua essência mágica de forma cerimonial, alimentando a fagulha de fúria residente em suas almas. Quando se entregavam à fúria, passaram a crescer, igualando e superando a estatura dos gigantes. A história táurica não enfatiza esses selvagens, pois as lições aprendidas com eles seriam contrárias a tudo que sustentou sua sociedade depois da queda dos gigantes. Mas houve, sim, batalhas individuais entre gigantes e minotauros, cada um fazendo as montanhas tremerem com seus golpes.

Há relatos similares, embora em menor quantidade, nas Montanhas Sanguinárias, em Lamnor e nas Montanhas Uivantes. Onde quer que monstros e inimigos gigantescos ameaçassem populações humanoides, descobriu-se os ritos necessários para consumir sua essência de fúria e crescimento, criando campeões às vezes mais temíveis que os próprios monstros.

Esses poucos e implacáveis combatentes passaram a ser conhecidos pela alcunha de gigantes furiosos.

Gigantes furiosos são humanoides que aprendem a técnica ancestral e devoram os corações de monstros, para então crescer a tamanhos assustadores. Todos, sem exceção, entregam-se a um estado de ferocidade e frenesi — apenas assim, abraçando seu lado bestial, conseguem superar as limitações do próprio corpo. O processo é mágico, lidando com forças primordiais da Criação: seus equipamentos acompanham o crescimento, como se eles próprios se sentissem intimidados e avassalados pela presença do gigante furioso. Os feitos de força destes colossos são inacreditáveis: arremessam rochas grandes demais para catapultas, saltam de montanha em montanha ou arrastam um navio de guerra como se fosse uma mera sacola!

Não existem organizações formais de gigantes furiosos. São raros demais para isso, mesmo nos recantos mais ermos de Arton. Além disso, a selvageria necessária para trilhar este caminho costuma andar lado a lado com a solidão. O poder destrutivo que comandam e a visceralidade do ritual de iniciação frequentemente tornam os gigantes furiosos proscritos dentro de seu próprio povo.

Há esperança, porém, mesmo para o mais solitário dos gigantes furiosos. Um deles se tornou um herói celebrado pelo mundo, um gladiador aclamado pelo público e um companheiro querido por seus iguais. Tudo que precisou fazer foi salvar todo o Reinado de uma ameaça odiosa, sendo peça central no maior conflito armado da história de Arton! Há apenas algumas informações sobre o bárbaro humano conhecido como Klunc. Sabe-se que viajou com outros heróis lendários, como o cavaleiro Lothar Algherulff, o pirata Nargom Mandíbula e o bardo Kadeen. É de conhecimento comum que foi patrocinado pela Guilda dos Presunteiros de Valkaria em seu período na arena. E ninguém seria capaz de esquecer a forma como invocava seus poderes: enquanto um gigante furioso qualquer cresce, Klunc se torna mais (ou *muito* mais) Klunc.

Admissão

O processo para se tornar um gigante furioso é relativamente simples, mas perigoso e violento. Impossível saber quantos candidatos já morreram tentando conquistar esta capacidade — aqueles que perecem tentando invariavelmente são brutos evitados por quase todos, esquecidos assim que morrem.

O primeiro passo é ouvir falar do ritual. Isso, por si só, pode ser um desafio para alguns candidatos rejeitados ou proscritos de seus povos. Difícil ter contato com lendas locais quando todos fogem ao vê-lo! Contudo, xamãs de Megalokk ou sábios que preservam histórias pela tradição oral podem ser a fonte de algum boato que motive o candidato. Alguns teólogos afirmam que certos candidatos conhecem por instinto a existência do ritual — seriam inspirados por Megalokk para se aproximar dos monstros que um dia dominaram Arton.

Em seguida, começa o ritual em si: o candidato deve derrotar um gigante em combate corporal. Ele pode ser auxiliado por seus companheiros, mas o gigante deve representar um perigo real para todo o grupo, e o próprio candidato deve ser um dos maiores responsáveis pela vitória. Alguns gigantes furiosos dizem que conquistaram seus poderes matando outro monstro. Não se sabe se isso é verdade, mas de qualquer forma a criatura abatida deve ser muito maior que o candidato.

Então vem a parte crucial (e mais revoltante): o candidato deve devorar o coração do gigante morto. O órgão deve estar cru e ainda quente, deve ser consumido inteiro e o candidato não pode vomitá-lo logo em seguida. Isso é mais difícil do que parece: mesmo para um selvagem, o coração é um alimento revoltante. Caso o candidato não consiga fazer isso, deve matar outro gigante e tentar de novo.

O último passo é duvidoso. O candidato deve se apresentar a um clérigo ou druida de Megalokk, com o restante do corpo da presa. O xamã irá avaliá-lo e decidir se ele merece a bênção.

Se o candidato for aceito, o xamã irá realizar um ritual sangrento para transferir o poder do gigante derrotado. O ritual é longo e fisicamente exigente; o candidato será levado ao extremo de suas capacidades físicas, seja pelo esforço místico do processo, seja pelas criaturas que Megalokk enviará para confrontá-lo, como uma etapa final do processo de admissão. Se o candidato sobreviver, sua fúria se intensificará magicamente e ele se tornará um gigante furioso.

Contudo, diz-se que esse último passo pode vir do próprio Megalokk! Alguns candidatos não levam o cadáver a nenhum xamã, mas de repente se veem atacados por todo tipo de monstros, ao longo de dias. A provação é a mesma — apenas ainda mais selvagem.

MARCA DA DISTINÇÃO

DESPREZAR OS PEQUENOS

Ao passar pelo ritual de transformação, o gigante furioso adquire uma resistência sobrenatural contra seres menores.

Contra atacantes menores que você, você recebe redução de dano 2 por categoria de tamanho de diferença entre os dois (por exemplo, se for Enorme, você recebe RD 6 contra ataques de criaturas Pequenas).

PODERES DA DISTINÇÃO

FÚRIA DOS GIGANTES

O gigante transcende a simples fúria mental e passa a encarnar o desejo de destruição em seu corpo, tornando-se um avatar da ira.

Quando entra em fúria, você pode gastar 2 PM para aumentar seu tamanho em uma categoria; isso aumenta sua Força em +2 e faz com que seu equipamento aumente para o tamanho adequado. O aumento de tamanho dura até sua fúria terminar. Para cada dois outros poderes da distinção, você pode gastar +2 PM para aumentar seu tamanho em uma categoria adicional, aumentando o bônus na Força em +2. Seu tamanho com este poder nunca pode ser maior que o da maior criatura que você já matou. *Pré-requisitos*: Con 3, treinado em Fortitude, Fúria.

ARREMESSO DE ROCHAS

Qualquer oponente que tente correr de um gigante furioso descobrirá rapidamente que eles são letais a qualquer distância.

Enquanto estiver em fúria, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para arrancar uma rocha do chão e arremessá-la contra seus oponentes. Trate essa rocha como uma arma de arremesso com alcance médio (dano 1d12 impacto, crítico x2) que atinge todas as criaturas em um quadrado com 4,5m de lado. Para atacar com a rocha, faça um ataque à distância e compare-o com a Defesa de cada criatura na área. Então faça uma única rolagem de dano e aplique-a em cada inimigo atingido. Para cada categoria de tamanho que você tiver acima de Médio, o dano da rocha aumenta em +1d12. *Pré-requisito*: Fúria dos Gigantes.

GOLPES PESADOS

O tamanho e o volume do gigante são tão grandes que seus oponentes mal conseguem aguentar parados!

Quando faz um ataque corpo a corpo em fúria, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra empurrar contra o alvo como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). Se houver uma parede ou outro objeto sólido (não uma criatura) no caminho do alvo, ele sofre 1d12 pontos de dano de impacto para cada 3m que for empurrado. Se você possuir o poder Ataque Pesado e usá-lo nesse ataque para empurrar, você executa uma única manobra, mas recebe +5 no teste de manobra. *Pré-requisito*: Fúria dos Gigantes.

SALTO TECTÔNICO

Os saltos poderosos do gigante desencadeiam terremotos onde ele cai.

Quando usa Terremoto da Fúria, como parte da ação para usar esse poder você pode saltar, aterrissando em um ponto qualquer em alcance médio e desencadeando uma onda de choque que fortalece o terremoto. Faça um teste de Atletismo (CD 10). Se passar, você aumenta o raio do terremoto em +3m e seu dano em +2d12. Além disso, para cada 10 pontos em que o resultado superar a CD, o raio do terremoto aumenta em +3m. *Pré-requisitos*: treinamento em Atletismo, Terremoto da Fúria.

TERREMOTO DA FÚRIA

O tamanho do gigante furioso é capaz de abalar o próprio terreno onde ele pisa.

Quando está em fúria, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para pisotear o chão, gerando uma onda de choque em um raio de 9m ao seu redor. Criaturas na área sofrem dano de impacto igual a 1d12 + sua Força e ficam caídas (Fort CD For reduz à metade e evita a condição). Para cada categoria de tamanho acima de Médio que você tiver, o dano aumenta em +1d12. *Pré-requisito*: Fúria dos Gigantes.

GINETE DE NAMALKAH

Namalkah é um reino onde o vento impera, frio, correndo pelas planícies sem fim, abençoando seus orgulhosos cavaleiros em constante peregrinação pelos pagos de sua querência. E, se Namalkah é uma ideia na mente de seu povo, uma lembrança da qual não conseguem se livrar, os ginetes de Namalkah são os principais mensageiros dessa ideia.

Nessa terra onde já se nasce no lombo do cavalo, o ginete de Namalkah é o mais formidável dos cavaleiros. Sua bravura e ligação quase sobrenatural com seu irmão equestre são notáveis e fazem com que eles invariavelmente ocupem posições de liderança em seus tropéis — com efeito, na defesa de Hippiontar contra a Supremacia Purista, em 1412, enquanto um grupo de bravos heróis improvisou uma cavalaria alada, os ginetes foram os responsáveis por coordenar a maior parte do contra-ataque em terra.

O ginete de Namalkah, assim, é uma personificação de seu próprio reino. Todos os valores de independência, lealdade, simplicidade, inquietude e respeito aos cavalos estão concentrados nestes tipos orgulhosos, que levam Namalkah consigo aonde quer que vão. De fato, muitos consideram que o ginete de Namalkah é um dos mais patrióticos e ferrenhos representantes de uma nação, ainda que não carreguem estandartes, ostentem sua linhagem ou proclamem sua origem. Com sua fala mansa, seus modos rústicos, um ginete de Namalkah leva o reino consigo até os confins do mundo e além. Para ele, cavalgar por uma planície não é muito diferente de galopar pelas ruas de uma metrópole ou mesmo nas vastidões desoladas de algum Plano infernal. Com um afago na crina de sua montaria, um ajuste no chapéu e um suspiro longo, o ginete encara qualquer desafio, como o namalkahniano que é.

Contudo, antes de verem a si mesmos como pertencentes a algum reino, cidade ou povoado, os namalkahnianos se consideram parte de grupos viajantes, como os centauros: os chamados tropéis. Com o pampa deserto sempre à frente e o céu fincado no chão, a peregrinação constante é seu estilo de vida. Por isso os cavalos são sagrados em Namalkah — muito mais que simples montarias, são verdadeiros irmãos com quem os ginetes partilham laços de lealdade até as portas da morte. Cavalo e cavaleiro falam em uma linguagem própria, de sussurros e gestos, incompreensível a forasteiros.

Essa é uma das diferenças de um verdadeiro ginete de Namalkah em relação a outros tropeiros e viajantes do reino — sua conexão cada vez maior com seu cavalo, chegando ao ponto em que ambos lutam e se movem como um só. A ligação quase mística (ou literalmente mística!) entre ginete e montaria aumenta ainda mais a noção de que Namalkah acompanha este herói em qualquer lugar. Com o tempo, os dois seres se tornam inseparáveis, andando por corredores apertados de masmorras como se fossem coxilhas abertas, passando por sob portões baixos sem esforço, manobrando quatro patas como se fossem dois pés. Conta-se de um ginete de Namalkah que entrou montado num baile da aristocracia de Deheon... E, sobre o cavalo, foi o melhor dançarino!

Nenhum ginete de Namalkah (e nenhum namalkahniano com um pingo de honra e orgulho na alma) usa esporas. Essas ferramentas de "incentivo" ao cavalo são vistas como o desrespeito supremo, equivalente a cutucar um companheiro com uma arma para que ele cumpra seu papel no grupo. Apenas dizer a um namalkahniano que ele usa esporas é suficiente para gerar indignação. Dizer isso para um ginete de Namalkah é pedir um duelo.

O típico ginete de Namalkah não se veste de forma diferente das calças acolchoadas, botas de couro, chapéus e ponchos quentes de seus conterrâneos, ostentando apenas o próprio rosto como símbolo de honra. Alguns ginetes chegam a rir dos tais "cavaleiros" de outros reinos, que parecem ligar mais para sobrenomes do que cavalos.

E, além de tudo isso, o ginete de Namalkah ainda conquista uma tranquilidade incomum entre aventureiros. Embora seja um guerreiro bravio, nem sempre faz questão de viver aventuras épicas ou obter glórias. Muitos entre eles estão satisfeitos com a vida seminômade de tropeiro.

Pois o que faz a vida valer a pena não é lutar, não é conquistar ouro ou ser aclamado como herói. É ser livre e não estar sozinho. E, enquanto puder percorrer livremente as coxilhas, sobre o lombo de um cavalo, o ginete de Namalkah estará feliz.

ADMISSÃO

Apenas nativos do reino de Namalkah ou pessoas que tenham passado seus anos formativos lá podem se tornar ginetes de Namalkah, recebendo seu irmão cavalo ainda na infância. Os próprios namalkahnianos consideram isso algo triste, mas a ligação profunda com o cavalo, desenvolvida desde a infância, é essencial para ser um verdadeiro ginete.

Uma vez que decida trilhar este caminho, o candidato deve encontrar um ginete mais experiente, que será seu mentor, e se juntar ao seu tropel, tornando-se um membro ativo da caravana, ajudando em sua proteção e sustento. Ele deve acompanhar o tropel enquanto cruza o território de Namalkah, e passar por todos os principais pontos de interesse do reino.

Irmão Cavalo

Parte fundamental da cultura dos ginetes de Namalkah, um irmão cavalo é um parceiro montaria com quem o ginete possui um forte vínculo fraterno. Esse cavalo pode ter sido adquirido com uma habilidade (como Montaria ou Montaria Sagrada) ou como parte da história. A companhia do irmão cavalo é um elemento fundamental da admissão nesta distinção e, por isso, ele deve ser adquirido antes que o candidato possa cumpri-la.

Se perder seu irmão cavalo, você pode transformar outro parceiro cavalo em seu irmão com uma ação entre aventuras.



"Bah, guria! Esse minuano tá de renguear cusco!"

Todo ginete é alguém profundamente ligado à liberdade e à ânsia de percorrer o mundo. O candidato também deve sair de Namalkah e, junto a seu cavalo, viver pelo menos uma longa aventura e passar por ao menos três outros reinos ou territórios além-Reinado, antes de voltar para sua terra.

Durante o tempo em que percorre Namalkah e além, o candidato deve enfrentar três desafios: vencer uma corrida em cancha reta, domar um animal poderoso e xucro e derrotar um monstro poderoso. Em sua jornada, o candidato pode ser auxiliado por seus companheiros, mas é imprescindível que esteja com seu cavalo no percurso e em todos os desafios. Um grupo pode ajudá-lo a derrotar o monstro, mas o próprio candidato deve vencer a corrida e domar o animal, sem ajuda. Desnecessário falar, o irmão cavalo não pode morrer nesse processo.

Tendo cumprido esses requisitos, o candidato deve voltar a Namalkah, encontrar seu mentor e, em volta de uma fogueira, contar a ele sobre seus feitos. Não apenas os feitos do candidato serão avaliados, mas também sua postura. Um candidato que demonstre arrogância ou que não leve a sério tudo pelo que passou pode receber a instrução de começar de novo — ainda terá muito a amadurecer. Mas, se tudo estiver "nos conformes", o mentor apenas ouvirá em silêncio. Talvez com uma risada curta ou uma exclamação de "Eia!". Então, ao fim do relato, dará ao candidato um objeto mundano (geralmente um lenço) que representa o fim de seu ciclo formativo e sua ligação com as Veneráveis Hostes de Namalkah.

Marca da Distinção

Amalkhan

Esse termo é uma das palavras que forma o nome do reino dos cavalos, e descreve ao mesmo tempo saudade de casa e ânsia por explorar.

Você e seu irmão cavalo desenvolvem um profundo laço de irmandade. Ele passa a fornecer +1 na Defesa e em Reflexos, além de seus outros benefícios.

Poderes da Distinção

Irmão Campestre

Nascido no lombo do cavalo, o ginete sabe contornar todos os problemas quando está junto de seu irmão.

Quando faz um teste de perícia enquanto está montado em seu irmão cavalo, você pode gastar 1 PM para receber um bônus de +2 nesse teste. Para cada nível de parceiro da montaria acima de iniciante, você pode gastar +1 PM para aumentar esse bônus em +2. *Pré-requisitos:* Ginete, ter um irmão cavalo (veja o quadro).

Caminho das Coxilhas

O corredor é estreito demais, mal é possível um humano adulto passar andando normalmente. Espere... ele está passando por aqui com um cavalo!?

O nível de parceiro de seu irmão cavalo aumenta em um (de iniciante para veterano ou de veterano para mestre). Se ele já for um parceiro mestre, esse aumento se aplica a outro de seus tipos. Além disso, enquanto estiver montando seu irmão cavalo, você pode substituir testes de perícias originalmente baseadas em Destreza por testes de Cavalgar. *Pré-requisito:* Cavaleiro Rústico.

Cavaleiro Rústico

Um verdadeiro ginete de Namalkah não teme nada e não precisa de um monte de metal para defendê-lo.

Você soma sua Sabedoria na Defesa e seu irmão cavalo recebe os benefícios de um parceiro guardião iniciante. Este poder exige liberdade de movimentos; você não pode usá-lo se estiver de armadura pesada ou imóvel. *Pré-requisitos:* Sab 1, Irmão Campestre.

Coice

Quando lutam juntos, cavalo e ginete agem como se fossem um só — a fúria dos ventos encarnada.

Enquanto estiver montado em seu irmão cavalo, você pode usar uma arma natural de cascos (1d8, crítico x2, impacto). Uma vez por rodada, quando usa as ações agredir ou investida montada para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os cascos. O dano dos cascos aumenta em um passo para cada nível do irmão cavalo acima de iniciante. *Pré-requisitos:* treinado em Luta ou Pontaria, Irmão Campestre.

Irmãos Inseparáveis

Um ginete de Namalkah não recebe uma montaria — recebe um irmão para toda a vida.

O nível de parceiro de seu irmão cavalo aumenta em um (de veterano para mestre). Se ele já for um parceiro mestre, esse aumento se aplica a outro de seus tipos. Além disso, a conexão entre vocês permite que se comuniquem telepaticamente enquanto estiverem em alcance longo um do outro. *Pré-requisito:* Caminho das Coxilhas.

GUERREIRO MÁGICO

Para a maioria dos arcanistas, magia e armadura são incompatíveis: o peso de uma vestimenta metálica interfere com os gestos delicados e precisos necessários à conjuração. Eles também não costumam ser muito afeitos às armas — dedicando-se ao estudo e à pesquisa de forma intensa, não têm tempo, disposição ou aptidão para treinar o corpo. Porém, alguns conjuradores são impulsionados pelo desejo de unir o poder arcano à força protetiva de placas e cota de malha, a dádiva de Wynna ao aço afiado das lâminas. Estes são os guerreiros mágicos.



Magia ou espada? Por que não ambas?

Um guerreiro mágico é um especialista incomum. Embora unir magia arcana e treinamento marcial possa parecer algo simples, nada poderia estar mais longe da verdade. Ambas as disciplinas são exigentes. Armaduras não atrapalham um arcanista apenas por seu peso, uma arma faz mais do que ocupar as mãos. A magia precisa fluir pela mente e também pelo corpo, os movimentos de cada feitiço presumem que não haja nada mais volumoso que tecido recobrindo o conjurador. Da mesma forma, o uso de armas e armaduras exige mais que músculos: é preciso ter mãos calejadas, condicionadas para segurar o cabo de uma espada sem fraquejar. É preciso aprender sobre como armaduras se comportam em combate, ou não passarão de placas incômodas atrapalhando o usuário. Combinar esses elementos é transformar duas práticas opostas em uma terceira, mais complexa que ambas.

Por isso, guerreiros mágicos não são autodidatas. A maioria treina na Academia Arcana, em turmas específicas, atuando como uma guilda não oficial dentro da instituição. Ubani também é uma fonte de guerreiros mágicos, mas eles estão espalhados em várias cidades e centros de ensino. Wynlla possui guerreiros mágicos, mas eles não são tão valorizados quanto os famosos Magos de Batalha do reino. Venham de onde vierem,

guerreiros mágicos reconhecem um ao outro como colegas, praticantes de um estilo específico que poucos sequer imaginam. Alguns teóricos radicais afirmam que as magias lançadas por guerreiros mágicos são fundamentalmente diferentes, constituindo uma escola de magia única.

Isso não significa que sejam admirados. Na Academia Arcana, onde circulam em armaduras brilhantes e adornadas, guerreiros mágicos desafiam preconceitos. Muitos arcanistas presos a tradições rígidas consideram a combinação de aço e magia como uma afronta. Dizem que, embora usem a dádiva de Wynna, guerreiros mágicos são meros amadores, tão levianos quanto bardos ou certos ladinos. Os mais extremados pedem a expulsão dos professores desta técnica. No entanto, aqueles que compreendem o esforço necessário sabem ser um caminho ainda mais complexo do que o da magia pura. Apenas os muito disciplinados e determinados conseguem equilibrar destreza física e sensibilidade mágica.

Ser um guerreiro mágico exige força de vontade e dedicação excepcionais, além do aprendizado de uma teoria mágica única. A ligação que guerreiros mágicos forjam entre magia e aço é tamanha que desenvolveram uma técnica peculiar: canalizar feitiços diretamente por meio de suas armas. Isso, por si só, é fruto de uma compreensão profunda do funcionamento da magia, fazendo com que a energia arcana reconheça objetos como parte do corpo do arcanista.

Estranhamente, ninguém sabe de onde se origina esta disciplina — sendo um campo de estudo e estilo marcial único, seria de se esperar que seus pioneiros fossem conhecidos. Também não se sabe como a mesma teoria, os mesmos golpes, teriam surgido no Reinado e em Ubani, sem que houvesse comunicação entre ambos por séculos. Contudo, há duas hipóteses igualmente grandiosas para a origem dos guerreiros mágicos. A primeira afirma que a técnica foi mais um dos estratagemas de Kallyadranoch. O Deus do Poder teria plantado na mente de certos arcanistas este conhecimento, em troca de servidão. O pacto teria sido anulado quando Kally foi esquecido. A segunda diz que Wynna e Keenn, o antigo Deus da Guerra, tiveram uma paixão momentânea. O fruto dessa união não teria sido um povo, mas uma nova forma de magia!

Seja como for, o caminho do guerreiro mágico é para poucos. Para este arcanista bélico, cada combate é uma oportunidade de provar o potencial do aço e da magia unidos. Ele demonstra que tradições existem para ser vencidas, que não há limites reais para a determinação marcial e o poder arcano. Ao desafiar as regras estabelecidas, torna-se algo novo e indomável: um mestre da magia em meio à batalha.

Admissão

O caminho para se tornar um guerreiro mágico deve começar cedo. É impossível para um arcanista que nunca tenha empunhado uma arma ou para um guerreiro que nunca tenha lançado uma magia aprender esta disciplina. Assim, o candidato deve primeiro ser um arcanista experiente e um guerreiro capaz. Muitos descobrem que não há como burlar esse passo — não basta que um candidato tenha adquirido as capacidades de um bardo, por exemplo, ou desenvolvido um golpe pessoal que utiliza magia arcana. É preciso, em separado, estudar os caminhos arcanos e os caminhos da guerra, cada um de forma pura, sem combiná-los. Só então se pode começar o aprendizado.

O candidato deve achar uma instituição de ensino. Isso não é tão difícil, já que algumas das mais prestigiosas escolas de magia de Arton formam guerreiros mágicos. Se escolher a Academia Arcana, o candidato deve passar pelos processos seletivos e cursar disciplinas introdutórias. Se optar por Wynlla ou Ubani, deve cumprir os requisitos para ser aceito em suas respectivas instituições. Então começa o treinamento.

O curso básico não é demorado. Em geral, um mês na instituição de ensino basta. Contudo, é um mês *extremamente* intenso. Todo guerreiro mágico fala sobre a complexidade da matéria, o rigor do treino físico. As provas são tão difíceis que menos de um quarto dos alunos consegue passar na primeira tentativa. Caso o candidato falhe, deve ficar mais um mês na instituição, e mais um mês se for preciso, até finalmente ser aprovado. Aqueles que desistem nunca se tornam guerreiros mágicos — não porque não possuem um diploma ou título, mas porque as provas realmente medem sua compreensão da técnica.

Emergindo do outro lado dessa educação avassaladora, o candidato finalmente consegue unir os dois lados do que aprendeu no início de sua carreira. Tudo finalmente faz sentido. Ele é um guerreiro mágico... Pronto para suportar golpes de inimigos e desprezo de tradicionalistas com igual empáfia.

Marca da Distinção

Arma Arcana

Para o guerreiro mágico, esgrima e magia se unem no mesmo movimento.

Quando lança uma magia empunhando uma arma corpo a corpo, você recebe +2 na rolagem de dano da magia e pode usar a mão que empunha a arma para executar os gestos dela.

PODERES DA DISTINÇÃO

ESTILO DE COMBATE ARCANO

Leves ou pesadas, armaduras fazem parte do treinamento de um guerreiro mágico.

Escolha um estilo de combate entre Encouraçado Místico e Dançarino Marcial. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Se escolher Encouraçado Místico, você pode lançar magias arcanas vestindo armaduras sem precisar de testes de Misticismo e recebe +1 em testes de resistência se estiver de armadura. Se escolher Dançarino Marcial, você recebe +1 na Defesa e em rolagens de dano com armas. Em ambos os casos, os bônus aumentam em +1 para cada outro poder da distinção que você tiver. *Pré-requisitos:* habilidade de classe Magias, treinado em Luta.

APARAR MAGIA

Com um golpe, o guerreiro mágico corta o fluxo da magia.

Uma vez por rodada, quando falha em um teste de resistência contra uma habilidade mágica, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de ataque e usar seu resultado como o valor do teste de resistência. Se o resultado do ataque superar a CD do efeito por 10 ou mais, você evita totalmente o efeito e o reflete contra a fonte, que passa a ser afetada em seu lugar (outras partes do efeito, como outros alvos ou o resto de sua área, não são afetadas). *Pré-requisito:* Fogo e Aço.

ATAQUE ARCANO

A magia flui através dos golpes do guerreiro mágico.

Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um ataque arcano. Se fizer isso e acertar o ataque, você pode lançar uma magia que tenha como alvo uma criatura ou que afete uma área como ação livre, tendo como alvo ou centro de sua área a criatura atingida. Apenas magias com execução de movimento ou padrão podem ser lançadas dessa forma. *Pré-requisito:* Fogo e Aço.

FOGO E AÇO

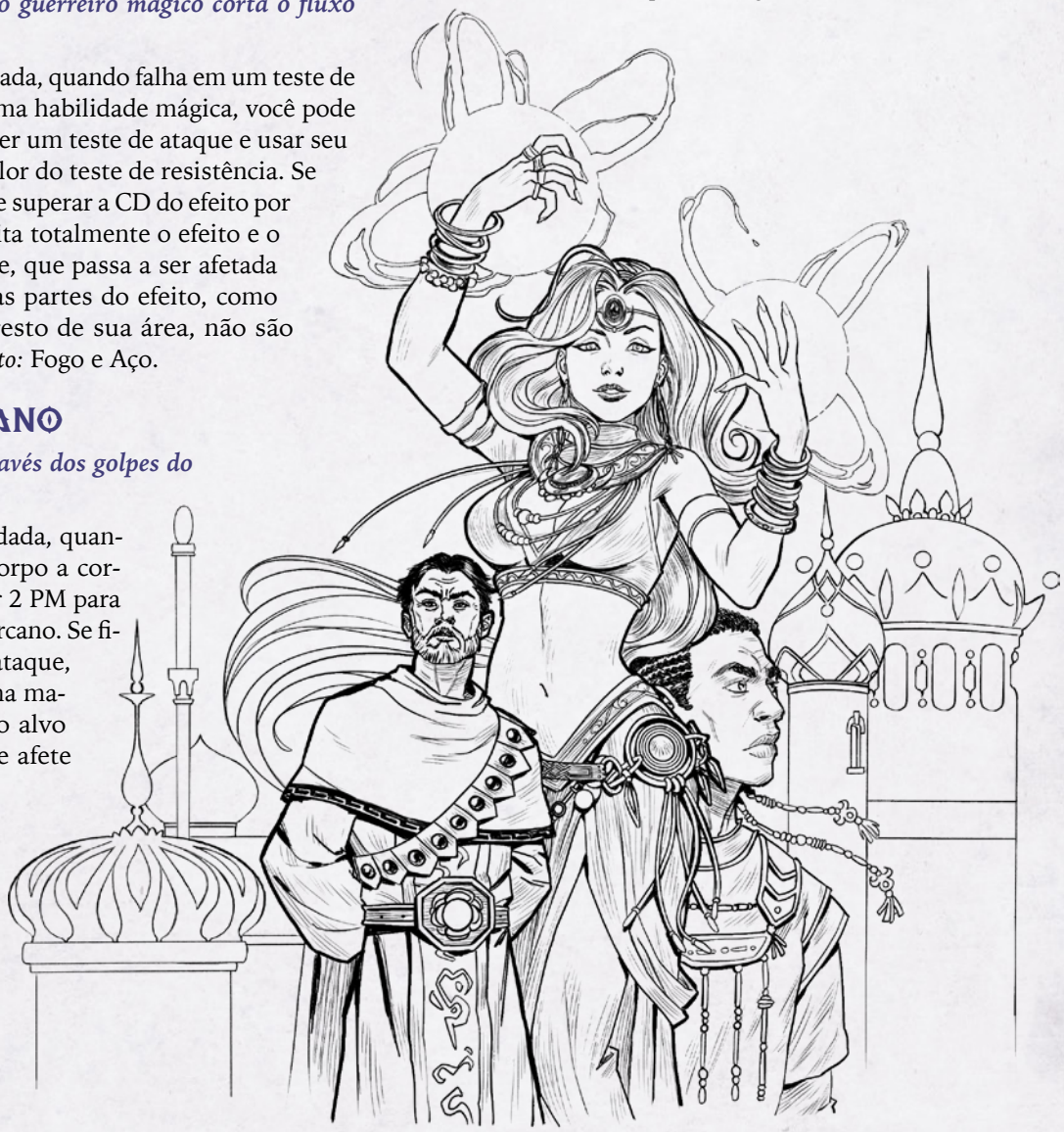
Armas servem à magia, magia serve às armas.

Quando lança uma magia, você recebe um bônus em testes de ataque e rolagens de dano com armas igual ao círculo da magia lançada até o fim do seu próximo turno. *Pré-requisito:* Estilo de Combate Arcano.

PREPARAÇÃO VELOZ

De seu treinamento marcial, o guerreiro mágico desenvolveu sua prontidão arcana.

Na primeira rodada de um combate, você pode lançar uma magia com alcance pessoal como uma ação livre. *Pré-requisito:* Fogo e Aço.



INFILTRADOR DE WYNLLA

Wynlla, o Reino da Magia. Essa terra é conhecida principalmente por seus arcanistas — intelectuais dedicados a avançar as artes arcanas acima de qualquer outro interesse, além de pesquisadores incansáveis, muitas vezes enfurnados em bibliotecas e laboratórios, onde aprendem e desenvolvem técnicas cada vez mais complexas. Pessoas mais familiarizadas com Wynlla sabem que seus arcanistas muitas vezes são também nobres em constantes disputas por posição social, e que seus Magos de Batalha são uma das forças militares mais impressionantes do continente.

O que poucos sabem é que Wynlla também forma alguns dos melhores aventureiros de outra especialidade. Uma especialidade, por definição, discreta e camuflada: a espionagem. O Reino da Magia produz espiões arcanos que unem furtividade, charme, truques sujos, equipamento único e, é claro, magia. São os infiltradores de Wynlla.

Entre aqueles que combinam os poderes assombrosos de um arcanista e as técnicas manhosas de um ladino, poucos se igualam ao infiltrador de Wynlla. Nessa nação onde poder mágico significa cidadania e soberania, os espiões utilizam suas habilidades para travar guerras secretas e navegar em meio aos jogos de intriga entre magocratas rivais. Quando os interesses do reino como um todo são ameaçados, infiltradores de Wynlla são enviados para fora das fronteiras pelo Conselho para descobrir segredos, sabotar artefatos, capturar ou eliminar inimigos e até mesmo interferir (ou colaborar!) com grupos de aventureiros.

Este espião arcano supremo é treinado para aliar conjuração com furtividade e astúcia. Sua magia inclui encantamentos e ilusões próprias para desviar a atenção ou desorientar adversários, facilitando incursões sigilosas. Ele prefere magias de silêncio e invisibilidade, e possui conhecimento em poções e artifícios mágicos para desarmar ou criar armadilhas encantadas.

As habilidades arcanas do infiltrador somam-se a furtividade e técnicas mundanas. Enquanto o ladino comum usa maquiagem e o mago utiliza ilusões, o infiltrador de Wynlla mescla ambos para produzir disfarces tão perfeitos que enganariam um deus! O ladino se esconde nas sombras, o mago se torna invisível; o infiltrador simplesmente desaparece! O ladino vence porta trancadas, o mago atravessa paredes sólidas; o infiltrador invade a câmara do tesouro de um rei. Ou do próprio Dragão-Rei!

Diz-se que infiltradores de Wynlla são ainda menos confiáveis que sszzaazitas. Muitos são agentes duplos, criando inimizades onde antes não havia nenhuma, apenas para obter vantagens no conflito: grande parte das animosidades na alta nobreza de Wynlla seria causada por eles. Sua lealdade é tão flexível quanto as magias que conjuram, eles trabalham para quem pagar mais — ou quem oferecer o desafio mais interessante. Contudo, existem alguns que adotam códigos de honra pessoais, ou usam suas habilidades para promover o bem.

Uma infiltradora de Wynlla "bondosa" (ou ao menos trabalhando para o lado certo) foi decisiva em um dos eventos mais importantes da história recente de Arton. Ylena Elohim, uma das únicas infiltradoras que se tornaram notórias e continuaram tão eficientes e mortais quanto seus colegas anônimos, participou da Operação Colosso, o esforço do Reinado para combater o avanço de Mestre Arsenal. Dizem que a agente secreta mágica é capaz de quebrar a banca em um cassino, engambelar um vilão, participar de um baile da corte e explodir uma base secreta com a mesma facilidade... talvez na mesma noite!

Diferente de arcanistas convencionais, o infiltrador raramente recorre a magia para ataques diretos. Ele também não é forte como um guerreiro ou ágil como um ladino, mas compensa ambos com o uso estratégico de magias e ataques furtivos. Usa magia para criar vantagens sobre o inimigo, distraindo, cegando, atordoando, paralisando, antes de efetivamente lutar. Se tiver aliados, vai preferir alvos já envolvidos em combate, pois não faz nenhuma questão de lutar limpo.

Embora atuem principalmente no Reino da Magia, existem infiltradores em todo o Reinado e além. Muitos estão justamente em missões secretas para a magocracia de Wynlla — assegurando seus interesses políticos ou econômicos. Outros são agentes independentes,

sozinhos ou em grupos de aventureiros, aceitando contratos de patronos poderosos. Em comum, todos têm um truque na manga, uma tirada espirituosa e uma capacidade inexplicável de sobreviver a perigos mantendo a elegância.

ADMISSÃO

Infiltradores de Wynlla são treinados exclusivamente no Reino da Magia. Ali estão sediadas todo tipo organizações secretas, apadrinhadas por famílias nobres, guildas poderosas ou pelo próprio Conselho. Nenhuma dessas instituições existe oficialmente — na verdade, a maioria dos figurões da magocracia fingirá não saber nada sobre agentes secretos arcanos em sua terra.

Assim, aqueles que não são naturais de Wynlla precisam, antes de mais nada, passar tempo suficiente no reino para conquistar a confiança de um desses patronos. Ser capaz de usar magia arcana é um requisito básico — um candidato nunca será respeitado se não possuir essa capacidade fundamental.

Depois de estar bem-posicionado no Reino da Magia, o candidato deve efetivamente encontrar uma organização que esteja disposta a aceitar novos membros. Pode ser alguma casa nobre com quem já teve contato anteriormente, mas muitos candidatos acabam trocando suas lealdades durante essa fase. Afinal, depois de algum contato com Wynlla, podem ter uma noção melhor sobre as intrigas que acontecem no reino. Vários boatos e informações desconexas são espalhadas para qualquer um que tente descobrir sobre qualquer organização, tanto para proteção, quanto para filtrar apenas os candidatos realmente capazes. É necessário tanto uma investigação profunda para procurar pistas e interrogar pessoas quanto uma boa intuição para perceber as mentiras.

Após encontrar uma organização, é necessário provar seus talentos, tanto nas artes mágicas quanto nas habilidades furtivas e de enganação. Os testes variam, mas geralmente envolvem invadir locais protegidos por armadilhas mágicas. O patrono da organização muitas vezes dita o tipo de teste: um candidato pode receber a ordem de assassinar um alvo inocente, enquanto outro pode apenas ter a tarefa de descobrir algum segredo. Às vezes outra organização aborda um candidato promissor durante os testes. Isso pode ou não ser mais um teste!

Uma vez que seja aceito, o candidato recebe um pequeno conjunto de missões, que devem ser cumpridas fora de Wynlla. Cada missão deve lhe ensinar um aspecto da vida de espionagem: trato social e etiqueta, furtividade, arrombamento, fuga... Todas as missões devem ser cumpridas usando magia arcana. O candidato pode ser acompanhado por colegas aventureiros, mas não é saudável revelar muito sobre seu patrono a eles. Afinal, as organizações podem decidir que eles sabem demais...

Quando o candidato termina de cumprir todas as missões, deve se apresentar em Wynlla mais uma vez. Ele é reconhecido (em particular) como um novo infiltrador, leal a quem o treinou. O patrono, contudo, nunca vai admitir ter qualquer contato com o infiltrador, preferindo deixar que ele seja executado a admitir que emprega espiões. Em troca, o infiltrador tem liberdade para usar seus novos conhecimentos como quiser... Mas periodicamente receberá propostas de trabalhos lucrativos.



Espiões são legais. Espiões que usam magia são mais legais ainda

MARCA DA DISTINÇÃO

LADINAGEM MÁGICA

Tudo surge no lugar certo na hora certa... quando você dispõe da magia certa.

Você cria um fluxo de energia capaz de manipular pequenos itens próximos. Você pode gastar uma ação de movimento para mover um objeto em alcance curto até 9m em qualquer direção (você só pode mover objetos que poderia manusear com uma mão). Além disso, pode gastar 1 PM para fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar itens, punga ou sabotar em alcance curto.

PODERES DA DISTINÇÃO

TRAPAÇA ARCANA

"Meu nome é Elohim. Ylena Elohim."

Você pode lançar magias arcanas de 1º círculo. Se tiver pelo menos três poderes da distinção, pode lançar também magias de 2º círculo. Você começa com duas magias de 1º círculo e, a cada outro poder da distinção, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Você pode lançar essas magias vestindo armaduras leves sem precisar de testes de Misticismo. Seu atributo-chave para essas magias é Inteligência. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação, Ladinagem e Misticismo, capacidade de lançar pelo menos uma magia arcana.

CONJURAÇÃO FURTIVA

"Como você consegue ser espiã se todos conhecem o seu nome?"

Criaturas desprevenidas sofrem uma penalidade de –5 em testes de resistência contra suas habilidades mágicas. *Pré-requisitos:* treinado em Furtividade, Magia Traiçoeira.

CRIAR ARMADILHA MÁGICA

"Não, sra. Elohim. Eu espero que você morra."

Você aprende a magia *Conjurar Armadilha* (p. 252) como uma de suas magias arcanas. Se aprender essa magia novamente, seu custo diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* Trapaça Arcana.

DISFARCE MENTAL

"Se sua identidade for descoberta, o Conselho negará qualquer envolvimento com você."

Você pode usar Inteligência no lugar de Carisma para Enganação. Quando usa *Disfarce Ilusório* em si mesmo, você pode usar Inteligência no lugar do atributo-chave de uma perícia a sua escolha, adequada ao disfarce escolhido, e recebe +5 em testes de resistência contra efeitos mágicos de adivinhação. *Pré-requisitos:* Trapaça Arcana, *Disfarce Ilusório*.

ENGANAR ITEM MÁGICO

"Passe no Bureau Theuderulf, há alguns brinquedos novos esperando por você..."

Quando lança uma magia através de um item mágico que só permite o uso de aprimoramentos caso você conheça a magia, você pode usá-los mesmo sem conhecê-la. Além disso, pode ativar itens mágicos sem cumprir requisitos de raça, classe e devoção. *Pré-requisito:* Trapaça Arcana.

MAGIA TRAIÇOEIRA APRIMORAMENTO

"Parece que ele ficou... chocado."

Quando lança uma magia de dano em um ou mais alvos desprevenidos, você pode usar seu ataque furtivo com ela em um deles. *Custo:* +2 PM. *Pré-requisitos:* Ataque Furtivo 3d6, Disfarce Mental.



MAGO DA ORDEM DO VAZIO

Sabe-se que, em Arton, a magia arcana é uma dádiva de Wynna. Uma deusa volúvel e caprichosa que, dizem, adora tomar chá com seus discípulos mais ilustres e gostaria muito que as forças arcanas pudessem ser usadas por todos.

Os mais prudentes sabem que isso seria perigoso demais. Por isso há escolas de magia, com seus protocolos, fórmulas e pergaminhos. Em geral, tudo é metódico — e o que é caótico deve ser apaziguado por técnicas consolidadas. Inovações cautelosas são permitidas, é verdade, mas grandes desvios são vistos com certa desconfiança, um risco adicional para uma ferramenta já perigosa. Melhor apenas repetir o que funciona.

A Ordem do Vazio surgiu de uma dissidência desse pensamento. Há algumas décadas, três ex-estudantes da Academia Arcana — Giles, Imola e Blansh — se reuniram para ativamente trabalhar em um modo alternativo de conjuração, uma maneira de utilizar a dádiva de Wynna de forma diferente, mas ainda funcional. Não só como um exercício de inovação, mas porque acreditavam que isso também seria um bom modo de honrar a deusa.

Depois de muito debate, é dito que, em uma taverna no norte de Deheon, os três chegaram à conclusão de que cada magia deveria ter um toque profundamente autoral do próprio arcanista. Algo em sua conjuração que a tornasse definitivamente individual. Algo que fosse realmente só seu. Afinal, Wynna não é uma deusa de banalidade previsível! Seus fiéis não deveriam também ser indivíduos únicos? Não deveriam usar seu dom de uma maneira que só eles mesmos pudessem?

E se cada arcanista tivesse seu próprio componente especial? Algo que pudesse usar no lugar dos ingredientes tradicionalmente exigidos, algo que estivesse intrinsecamente ligado à sua vontade e especialidade? Giles aproveitou seu gosto por bebidas alcóolicas e passou a usá-las nessa função. Imola escolheu folhas secas, em homenagem às árvores de Hongari no outono. Blansh preferiu tiras de tecido, que a lembravam da mãe, uma humilde costureira.

Depois da ideia inicial, os três iniciaram um processo elaborado em conjunto, mas executado individualmente. Foi um período árduo, em que foram substituindo aos poucos os componentes antigos pelos novos, como se dessem às forças arcanas e a si próprios um período de adaptação. Então, cada um de forma individual, conseguiram personalizar suas magias mais poderosas, ao custo de manter sempre consigo uma quantidade razoável do componente escolhido — algo nem sempre prático. Os três botaram à prova seus experimentos viajando por Arton com grupos de aventureiros, antes de realmente fundarem a Ordem do Vazio.

Em sua sede, os três mentores passaram a ensinar seus métodos, e logo os mais experientes assumiram também a função de professores. Comparada com a gloriosa Academia Arcana, a Ordem do Vazio tinha uma estrutura humilde, contando com bibliotecas e salas de experimentos, mas vivendo dos tesouros que seus membros conseguiam coletar em aventuras. O pensamento livre era incentivado e diz-se que, por um tempo, até mesmo o estudo de outros tipos de magia passou a ser aceito.

Os métodos pessoais e experimentais aprendidos na Ordem do Vazio permitiam a um arcanista improvisar magias e alterar seu funcionamento. A excentricidade de suas aplicações arcanas os protegia da interferência de outros magos. Sua dedicação à inovação despertava uma fagulha especial, incapaz de ser replicada por outros métodos. Era o sonho dos três magos realizado.

Mas tudo isso acabou bruscamente. Ninguém sabe o que realmente aconteceu, mas não se tem notícia da sede da Ordem do Vazio há muitos anos. Há boatos de que uma grande tragédia separou os três mestres, e que qualquer disseminação dos métodos da Ordem não conta com a bênção de nenhum dos três.

Talvez uma das maiores (e menos lamentadas) tragédias no meio arcano nas últimas décadas, esta forma de buscar a individualidade na magia parece ter se perdido. O sonho de que cada arcanista poderia imprimir sua própria marca ao dom de Wynna, poderia recebê-lo de forma única, como uma retribuição à deusa, pode ter acabado.

Mas talvez ainda haja, em alguns lugares, magos da Ordem do Vazio.

E os três fundadores já provaram que se pode criar algo novo, mesmo onde isso pareça impossível.

Admissão

A Ordem do Vazio lida com a individualidade e, embora ela possa ser incentivada, não pode ser ensinada. Um candidato pode desvendar este método especial de conjuração através de experimentos extensos usando o componente alternativo escolhido — que não pode ser o mesmo de outro mago do Vazio.

Nos tempos da sede isso acontecia com orientação de outro mago, mas hoje deve ocorrer por iniciativa do próprio candidato. Todo candidato deve, antes de mais nada, ser um arcanista experiente. Então deve buscar um componente tão único quanto possível e concentrar sua pesquisa e energia arcana nele.

O candidato deve replicar o feito dos três magos do Vazio originais, redescobrindo esta forma de magia do zero. Deve buscar indícios de outros magos com o mesmo componente que ele, sempre esperando não encontrar nenhum. Se houver outro mago do Vazio com o mesmo componente, o candidato deve recomeçar seu treinamento autodidata do início.

De uma forma ou outra, dominar o componente especial não é uma tarefa fácil. Depois de decidir adotá-lo, o mago deve passar a lançar todas as suas magias usando seu componente como um catalisador que não traz nenhum benefício — mas o impede usar outros catalisadores! Aos poucos, usar o componente passa a se tornar natural. Isso é um processo que costuma durar alguns meses, e se conclui quando o candidato vence três desafios arcanos avançados. Durante todo esse processo, se o candidato lançar qualquer magia sem o componente, deve escolher um componente novo e recomeçar o treinamento.

Quando tiver vencido os três desafios, o candidato terá finalmente dominado seu componente especial. A partir desse ponto, consegue retirar dele efeitos positivos, transformando-o em uma vantagem. Torna-se digno de ser considerado um mago da Ordem do Vazio.

Marca da Distinção

Componente Especial

"Usamos meios alternativos de conjuração, em honra a Wynna."

Para lançar magias arcanas, você precisa gastar um *componente especial* (veja o quadro), que funciona como um componente material. Se não tiver seu componente especial, você não consegue lançar suas magias. Contudo, quando lança uma magia usando seu componente especial, a CD para resistir a ela aumenta em +2.



Acho que não era bem isso que ele queria conjurar...

PODERES DA DISTINÇÃO

MAGIA EXPERIMENTAL

"O tipo de magia que faço é instável. Quanto maior o efeito, maior o risco."

Quando lança uma magia, você pode fazer um teste de Misticismo (CD 15 + o custo em PM da magia) para alterar seu funcionamento. Se passar, a magia recebe um dos benefícios a seguir, a sua escolha (ou dois, se o resultado for 20 natural):

- Escolha um poder de aprimoramento que você não possui. Você aplica os efeitos desse poder à magia, pagando seu custo adicional em PM.
- Escolha um poder de aprimoramento que você possui. Você aplica os efeitos desse poder à magia, sem custo adicional.
- O custo da magia diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções de custo).

Se você falhar no teste de Misticismo, entretanto, a magia não tem efeito, mas você paga o custo dela mesmo assim. Se o resultado do teste for 1 natural, além disso você gera uma explosão arcana que atinge um raio de 9m; criaturas e objetos soltos nessa área sofrem 2d8 pontos de dano de essência por círculo da magia (Reflexos CD da magia reduz à metade; você mesmo não tem direito ao teste de resistência!). *Pré-requisitos:* habilidade de classe Magias, treinado em Misticismo, um poder de aprimoramento.

CONHECIMENTO OBSCURO

Os magos da Ordem do Vazio estudam tomos ocultos e podem tirar a melhor resposta de onde menos se espera.

Quando vai fazer um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para substituí-la por Misticismo (isso permite fazer testes de perícias que exijam treinamento mesmo sem ser treinado nelas). A cada vez que usar este poder novamente na mesma cena, você fica fatigado (essa condição é cumulativa e o afeta mesmo que você seja imune a ela). *Pré-requisito:* Magia Experimental.

EXERCITAR OS MÚSCULOS ARCANOS

"A magia é uma arte que deve ser domada como uma fera."

Você pode executar uma rápida série de exercícios mágicos, evocando o treinamento de seus fundamentos arcanos. O custo da sua próxima magia lançada nessa cena diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções de custo). A cada vez que usar este poder novamente na mesma cena, você fica fatigado (essa condição é cumulativa e o afeta mesmo que você seja imune a ela). *Pré-requisito:* Magia Experimental.

Componentes Especiais

Os magos da Ordem do Vazio empregam componentes especiais para canalizar seu mana na forma de magias. Um componente especial é um material mundano, como retalhos de tecido, pedaços de queijo ou fios de cabelo. Esse componente deve ser empunhado da mesma forma que um componente material (o mago pode usar a mesma mão para ambos) e é consumido da mesma maneira. Cada mago da Ordem do Vazio possui seu próprio componente especial, determinado quando ele ingressa na Ordem.

Um componente especial é algo de preço insignificante, que pode ser encontrado no meio ambiente. Uma vez por dia, você consegue reunir um punhado de seu componente especial enquanto executa suas outras tarefas. Se dedicar um dia inteiro para reunir seu componente especial, em vez disso encontra 1d3+1 punhados. Um punhado de componente especial ocupa 1 espaço e é suficiente para 5 magias. A critério do mestre, pode não ser possível encontrar seu componente especial em determinados lugares (um mago da Ordem do Vazio que usa sementes de maçã, por exemplo, poderia ter dificuldade de encontrá-las em uma masmorra abandonada).

INGREDIENTE SECRETO

As magias de um mago da Ordem do Vazio têm algo a mais.

Quando lança uma magia de dano que permita um teste de resistência, você pode gastar PM (limitados pelo número de poderes da distinção que você possui) para infundi-la com mana em estado bruto. Para cada PM gasto, cada criatura que falhar no teste de resistência sofre +2d6 pontos de dano de essência. *Pré-requisito:* Magia Experimental.

INOVAÇÃO PARTICULAR

"Cada mago tem seu método, e a criatividade é um escudo contra a intervenção alheia."

Quando uma criatura tenta anular ou dissipar suas magias (como uma contramágica ou *Dispersar as Trevas*), ela precisa fazer um teste de Vontade (CD da sua magia, +2 para cada poder da distinção que você possui). Se falhar, o efeito que ela estava usando para isso falha. *Pré-requisito:* Magia Experimental.

MAGO DE BATALHA DE WYNLLA

Enquanto os maiores exércitos de Arton inundam campos de batalha e recorrem ao aço para subjugar inimigos, existe uma nação com forças militares pouco numerosas, mas responsável por vitórias espetaculares na Guerra Artoniana. Um reino protegido por soldados capazes de explodir seus adversários. Estamos falando, claro, sobre Wynlla e seus temidos Magos de Batalha.

No Reino da Magia, não é surpresa que guardas e soldados sejam treinados para uso de magia em combate. Contudo, mesmo que sejam impressionantes para estrangeiros, esses combatentes místicos não passam de amadores perto dos verdadeiros Magos de Batalha. Magos de Batalha integram batalhões especializados em utilizar mágica como elemento de destruição implacável, capaz de obliterar falanges inimigas inteiras com um único gesto. Um guarda ou soldado arcano pode ser treinado em qualquer quartel. Um Mago de Batalha necessariamente passa pelo Centro de Treinamento Arcano Militar, em Sophand, recebendo instrução de elite. Embora os Magos de Batalha não façam parte de uma única divisão (e, de fato, existam fora do exército de Wynlla), têm suas tradições orgulhosas, cultivadas durante seu treinamento extenuante. São quase membros de uma irmandade, reconhecendo uns aos outros como mestres da conjuração destrutiva.

Diferentes do arcanista padrão, Magos de Batalha enxergam a prática de magia como uma técnica marcial: treinam seus corpos com tanto rigor quanto suas mentes, repetem conjurações centenas de vezes por dia, até se tornarem quase automáticas. Sua relação com a arte arcana é comparável à de um guerreiro com suas lâminas.

As habilidades do Mago de Batalha de Wynlla são focadas em modificar e potencializar magias, elevando seu poder destrutivo ao custo de grande esforço físico e mental. Eles também treinam para integrar gestos mágicos com armaduras pesadas e adquirir domínio excepcional de equipamentos esotéricos em combate. Por fim, também são habilitados no uso de armas convencionais, de espadas a arcos.

Contudo, o que mais os define é sua maestria em magias de destruição. A maioria dos Magos de Batalha não aprecia nada mais que demonstrar sua capacidade de explodir estruturas, fulminar batalhões, modificar o campo de batalha em poucos instantes. Não são sádicos ou sanguinários, mas muitos generais os comparam a máquinas de guerra, não simples soldados. É ingenuidade pensar que sua atuação não causará muitas baixas.

Existe grande inimizade (ou mesmo ódio desenfreado) entre os Magos de Batalha de Wynlla e a infame Ordem Magibélica da Supremacia Purista. Ambas as tradições arcanas acabam empregando técnicas parecidas, mas evoluíram por caminhos opostos: enquanto os Magos de Batalha são uma facção militar de um reino arcano, a Ordem Magibélica é uma divisão arcana de uma terra militarista. Quase qualquer Mago de Batalha que seja confundido com um membro da Ordem Magibélica irá considerar isso uma grande ofensa. E, quando representantes dessas duas tradições se encontram, o resultado quase sempre é uma luta que pode devastar tudo ao redor.

Com o fim da Guerra Artoniana, os Magos de Batalha patrulham a zona de conflito conhecida como a Conflagração do Aço, assegurando que a Supremacia não ouse invadir o Reino da Magia. Estes arcanos também atuam em missões variadas por todo o reino, protegendo cidades e rotas comerciais, debandando manadas elementais, investigando planos insurgentes. Em especial, são enviados contra ameaças de grande potencial destrutivo, como dragões, liches e monstros perigosos. Nessas missões oficiais, cada Mago de Batalha se porta como um exército individual, cobrando de si mesmo a disciplina que um oficial cobraria de um recruta.

Todo Mago de Batalha serve no exército durante pelo menos dois anos. Após esse período, pode se realistar ou dar baixa. Muitos escolhem continuar servindo, dedicando-se à proteção do reino. Com o fim da guerra, contudo, um bom número decidiu abandonar a carreira e viver em paz, ou usar suas habilidades como mercenários e aventureiros. Essa transição não diminui em nada sua capacidade; pelo contrário, enriquece Arton com combatentes versáteis, prontos para os desafios mais variados.

Conjuração Magibélica

Desenvolvidas pelos Magos de Batalha de Wynlla, estas técnicas permitem modificar magias de formas únicas. Para fazer uma conjuração magibélica, ao lançar uma magia faça um teste de Misticismo (CD 10 + custo em PM da magia +5 por teste anterior na mesma cena). Se passar, você aplica uma de suas técnicas conhecidas à magia. Se falhar, fica fatigado até o fim da cena (essa condição é cumulativa e o afeta mesmo que você seja imune a ela).

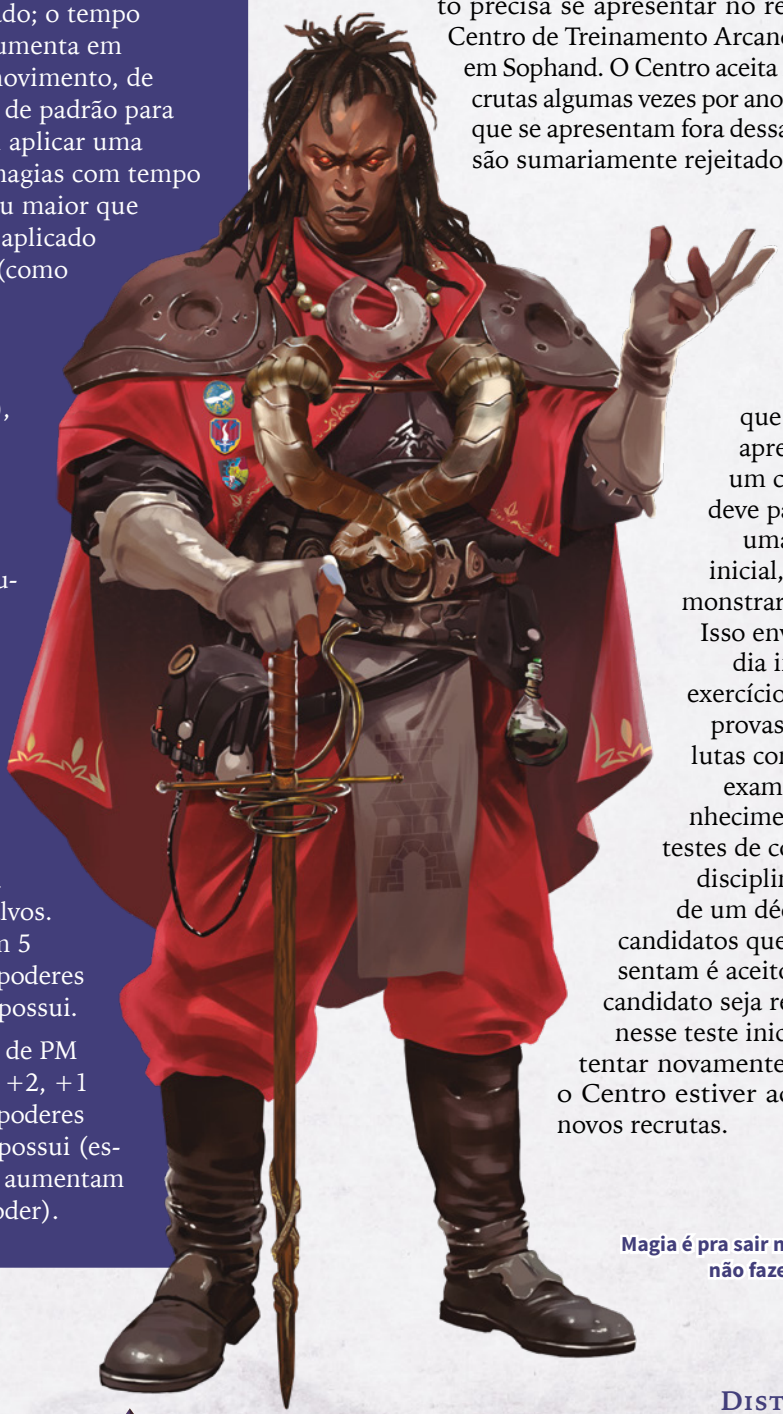
Lançar uma magia com conjuração magibélica é mais demorado; o tempo de conjuração da magia aumenta em um passo (de livre para movimento, de movimento para padrão e de padrão para completa). Não é possível aplicar uma conjuração magibélica a magias com tempo de conjuração de reação ou maior que padrão, e esse aumento é aplicado após quaisquer reduções (como a de Magia Acelerada).

- ***Expandir.*** A área da magia aumenta em +3m (de raio ou lado), +3m para cada dois outros poderes da distinção que você possui.
- ***Fortalecer.*** A magia causa um dado de dano adicional do mesmo tipo, mais um dado para cada dois outros poderes da distinção que você possui.
- ***Intensificar.*** A magia ignora até 5 pontos da redução de dano dos alvos. Esse valor aumenta em 5 para cada dois outros poderes da distinção que você possui.
- ***Potencializar.*** O limite de PM da magia aumenta em +2, +1 para cada dois outros poderes da distinção que você possui (esses PM adicionais não aumentam a CD para usar este poder).

Admissão

Obviamente, apenas pessoas capazes de lançar magias arcanas podem tentar se tornar Magos de Batalha de Wynlla. Além disso, quase todos os candidatos são naturais do Reino da Magia. Um candidato estrangeiro deve primeiro conseguir autorização especial para ter direito a fazer o teste para começar o treinamento. Conjuradores com algum poder muitas vezes são aceitos, mas aqueles considerados meros amadores nas artes arcanas costumam ser mandados embora. Em todo caso, estrangeiros sempre passam por um teste mais rigoroso do que nativos de Wynlla.

Para tentar ingressar no treinamento, um candidato precisa se apresentar no renomado Centro de Treinamento Arcano Militar, em Sophand. O Centro aceita novos recrutas algumas vezes por ano. Aqueles que se apresentam fora dessas janelas são sumariamente rejeitados.



Uma vez que tenha se apresentado, um candidato deve passar por uma peneira inicial, para demonstrar aptidão. Isso envolve um dia inteiro de exercícios físicos, provas arcanas, lutas com armas, exames de conhecimento e até testes de coragem e disciplina. Cerca de um décimo dos candidatos que se apresentam é aceito. Caso o candidato seja reprovado nesse teste inicial, pode tentar novamente quando o Centro estiver aceitando novos recrutas.

Magia é pra sair na porrada, não fazer gracinha

Depois que o candidato passa na peneira, começa o treinamento básico. Qualquer candidato que faça parte de um grupo de aventureiros precisa se desligar temporariamente, pois irá passar seis meses dentro do Centro de Treinamento Arcano Militar, aprendendo novas técnicas, aprimorando corpo e mente a cada dia. As únicas saídas do prédio são por meios mágicos, sob a supervisão dos instrutores. Durante esses seis meses, cerca de metade dos candidatos acaba sendo rejeitada por não conseguir acompanhar o ritmo dos colegas. Candidatos rejeitados dessa forma nunca mais podem tentar se tornar Magos de Batalha.

Ao fim dos seis meses, o candidato é um Mago de Batalha pleno, com o treinamento básico — considerado avançado em quase qualquer lugar do mundo! Contudo, ainda não está livre. Precisa servir por dois anos no exército de Wynlla, não tendo liberdade para se aventurar ou viajar por Arton. Candidatos que desejem maior autonomia devem passar por um teste adicional depois do treinamento básico, envolvendo dilemas morais e, no fim, duelos arcanos sucessivos contra cinco instrutores. O candidato não precisa vencer todos os duelos, mas deve demonstrar raciocínio rápido e, acima de tudo, lealdade para com aqueles que o treinaram.

Candidatos que sejam aprovados em mais esse teste ainda são considerados membros do exército de Wynlla por dois anos, mas têm dispensa especial para se aventurar como quiserem. Periodicamente podem ser chamados para cumprir alguma missão para a magocracia, talvez acompanhados de seus colegas aventureiros. De qualquer forma, podem ostentar o título de Mago de Batalha independente, uma das maiores honrarias arcanas de Arton.

Marca da Distinção

Armamento Esotérico

Nas mãos de um Mago de Batalha, qualquer item esotérico é uma arma.

Quando você usa um item esotérico para lançar uma magia, a CD para resistir a ela aumenta em +1.

Poderes da Distinção

Conjurador Encouraçado

Como uma fortaleza móvel, o Mago de Batalha avança implacável, despejando morte e destruição.

Você recebe proficiência com armaduras pesadas e pode lançar magias arcanas de armadura sem fazer testes de Misticismo. Para cada outro poder da distinção que possui, você recebe +1 na Defesa com armaduras pesadas. *Pré-requisitos*: habilidade de classe Magias, lançar magias arcanas de 2º círculo, treinado em Misticismo, Arcano de Batalha.

Arsenal Arcano

Embora magias sejam sua arma principal, Magos de Batalha também sabem usar certas armas.

Você recebe proficiência com armas marciais e pode usar armas como se fossem itens esotéricos. Quando usa uma arma dessa forma, você pode somar o bônus de dano de melhorias e encantos da arma ao de seu poder Arcano de Batalha. Além disso, o material especial da arma afeta suas magias com seu efeito de esotérico. Por fim, você pode trocar o atributo de dano da arma por seu atributo-chave de magias. *Pré-requisitos*: treinado em Luta ou Pontaria, Conjurador Encouraçado.

Conjuração Magibélica

As técnicas do Mago de Batalha tornam suas magias devastadoras, mas cobram um preço de seu corpo.

Escolha uma técnica de conjuração magibélica (veja o quadro na página anterior). Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Para cada outro poder da distinção diferente (exceto Conjurador Encouraçado), você pode escolher uma técnica diferente. *Pré-requisito*: Conjurador Encouraçado.

Guarda Mágica

Mestre em utilizar suas magias como arma, o Mago de Batalha também aprende a usá-las como defesa.

Quando lança uma magia arcana, você recebe uma quantidade de PV temporários, que duram até o início do seu próximo turno, igual ao total de PM gastos na magia. *Pré-requisitos*: treinado em Fortitude, Conjurador Encouraçado.

Infantaria Arcana

O Mago de Batalha é perito em usar itens esotéricos como armas.

Se lançar uma magia empunhando um item esotérico, você soma o número de poderes da distinção que possui ao bônus de dano de seu poder Arcano de Batalha. Além disso, criaturas que rolem um resultado 1 no teste de resistência de uma magia de dano sua sofrem +50% de dano da magia. *Pré-requisitos*: treinado em Guerra, Conjurador Encouraçado, vencer dez combates usando um item esotérico pelo menos uma vez em cada um.

MÉDICO DE SALISTICK



A história da medicina salistiense se confunde com a do próprio reino. As famílias fundadoras passaram por provações que as fizeram duvidar da própria existência dos deuses. Esse ceticismo as levou a uma terra onde magia divina não funcionava. Lá, sem milagres para cuidar de doenças e ferimentos, começaram a surgir alternativas.

O desenvolvimento da medicina foi demorado. Os primeiros médicos se esforçavam, mas muitas vezes não conseguiam salvar seus pacientes. Seu aspecto era assustador, com roupas fúnebres, máscaras parecidas com bicos de pássaros usadas tanto como filtros quanto para esconder sua identidade. Às vezes eram perseguidos pelas famílias dos pacientes, tidos como culpados por mortes que tentaram evitar. Contudo, quando a medicina salvou uma rainha, logo se tornou tesouro nacional. O reino passou a ser conhecido pelo nome de uma erva medicinal — Salistick. Então foi fundado o Colégio Real de Médicos de Salistick, uma instituição que viria a mudar a maneira como os artonianos compreendem as artes da cura.

Hoje, as máscaras não são mais necessárias para esconder o rosto, mas são usadas como proteção contra contaminação ou por mera tradição. Aparatos médicos avançados, como instrumentos para auscultar o coração e os pulmões de pacientes, são exibidos com orgulho mesmo quando não estão em uso. No reino, ser um médico é motivo de honra e orgulho. Eles ostentam um de quatro títulos, de acordo com a profundidade de seus estudos: em ordem crescente, "esculápio", "médico", "doutor" e "doutor filósofo", sendo esse último necessário para integrar o corpo docente do Colégio Real de Médicos.

"Um deus, se existir mesmo, pode ou não atender às suas preces, pode ou não ser caprichoso e egoísta. A medicina sempre funciona."

O Colégio Real forma especialistas na cura mundana. Embora qualquer pessoa possa ser treinada em medicina, não há em Arton curandeiros melhores que os de Salistick — ao menos não sem recorrer a "milagres". Um médico de Salistick utiliza ciência e conhecimento para tratar de doenças, amenizar a dor, curar ferimentos, preparar remédios e realizar outros procedimentos incomuns, como cirurgias delicadas, exames específicos e cuidados preventivos. Muitas vezes, isso supera a efetividade de qualquer magia divina, promovendo saúde em longo prazo. Enquanto um sacerdote pode trazer alguém das portas da morte, um médico pode impedir que o paciente chegue a esse estado crítico!

O Colégio Real é tanto um centro de formação quanto um foco de desenvolvimento do conhecimento. Sua postura cética e natureza secular (além da falta de magia divina em Salistick) fazem com que inovações e descobertas sejam necessidades para a instituição. Professores e alunos estão constantemente realizando projetos de pesquisa, aproveitando as leis do reino, que permitem qualquer tipo de estudo, sem tabus. Algumas dessas pesquisas visam desvendar alguns dos piores males a afligir Arton, como a corrupção dos simbiontes da Tormenta ou a insidiosa Praga Coral.

Contudo, os médicos de Salistick não se limitam às paredes do Colégio Real, nem são apenas pesquisadores. Acreditam que a medicina deve ir aonde é necessária — incluindo zonas de guerra, territórios infestados de monstros, ruínas ancestrais e, é claro, grupos de aventureiros. Um dos mais famosos médicos foi o herói de guerra Zebediah Nash. Além de ser lembrado por seu papel na luta contra a Tormenta, em Salistick é celebrado pela força de caráter que o levou a morrer por recusar um pretenso milagre. Nash, um autoproclamado "cavalheiro", que dominava a esgrima, o pugilato, a magia arcana e várias outras disciplinas além da medicina, é citado pelos doutores como um exemplo da bravura e da versatilidade que um médico de Salistick deve almejar. Afinal, de nada adianta ser um bom curandeiro e não conseguir acompanhar seus colegas em situações de perigo.

O mesmo ceticismo que guiou as famílias fundadoras até a região de Salistick dita a filosofia do Colégio Real e a postura geral de seus médicos. É vital para os doutores duvidar dos deuses — ou pelo menos desconfiar de seu interesse e benevolência. No momento em que um médico passa a confiar mais em milagres do que em ciência, seus pacientes sofrem. No instante em que acredita que uma "força superior" vai resolver tudo, abre mão da responsabilidade. Assim, estes são tipos orgulhosos e independentes. Mais do que isso, muitas vezes são arrogantes com relação a seu conhecimento.

Mas uma coisa é certa: se você precisar de ajuda, eles podem consertá-lo.

ADMISSÃO

Um médico de Salistick precisa ser certificado pelo Colégio Real de Médicos de Salistick, um processo que normalmente leva quase uma década de estudo intenso. É possível que um candidato sem todo esse tempo (como um aventureiro) consiga a certificação, mas isso exige dedicação ainda maior. A certificação, mais do que um diploma, é o resultado do conhecimento acumulado do candidato — assim, não existem médicos de Salistick sem o diploma.

O candidato não pode ser devoto de nenhum deus. Embora o Colégio Real não tente controlar a vida do candidato após deixar a instituição, não aceita aqueles que, de antemão, confiam em forças invisíveis. O candidato deve então se apresentar ao Colégio Real, em Salistick, e solicitar uma audiência de avaliação. A audiência custa T$ 5.000 e possui duas etapas. A primeira é uma série de provas teóricas e práticas, aplicadas ao longo de uma semana. O Colégio conduz duas audiências a cada ano, em Pomo e Contenda, que costumam reunir dezenas de candidatos.

Candidatos que sejam aprovados são convidados à segunda etapa: a elaboração de um trabalho acadêmico relacionado a algum tópico médico de interesse do candidato. A elaboração desse trabalho geralmente envolve pesquisa teórica e viagens a campo, e muitas vezes se torna o centro de alguma aventura do candidato (e potencialmente de seus companheiros). Uma vez que o trabalho seja concluído, ele deve ser apresentado a uma banca de avaliação no Colégio, em uma data a ser combinada entre o candidato e a própria banca. Se o trabalho for aprovado, o candidato é aceito como aluno iniciante do Colégio Real, e pode começar a última etapa de seu processo de admissão.

Um aluno iniciante deve frequentar um conjunto de disciplinas obrigatórias, que ocupam um semestre, ministradas presencialmente no Colégio Real, em Salistick. Durante esse período, o candidato vai passar a maior parte de seu tempo em salas de aula, laboratórios e hospitais, onde terá contato com as técnicas médicas científicas desenvolvidas pelo Colégio Real. O candidato pode se ausentar por breves períodos para atender a assuntos pessoais, incluindo missões curtas, mas deverá obter uma autorização formal do corpo docente. Muitas vezes, a carga de trabalho é tão avassaladora que mesmo candidatos aventureiros não conseguem se afastar dos estudos. Afinal, estão tentando concentrar quase dez anos de informações, prática e familiaridade com a medicina em apenas seis meses!

No fim desse semestre vem uma das maiores provações da vida do candidato: a semana de provas.

Descrita como "mais terrível que uma eternidade num Plano infernal", "a razão pela qual uma batalha contra um lich parece divertida" e "uma área de Tormenta" por médicos veteranos, a semana de provas é uma série de testes incrivelmente difíceis, que medem o que o candidato aprendeu ao longo do semestre. Caso o candidato não passe em uma única prova, deve repetir o semestre inteiro. Candidatos que falhem duas vezes perdem a opção de fazer todo o curso em um semestre: devem passar o período normal de quase dez anos no Colégio Real ou procurar uma profissão menos exigente, como arquimago.

Contudo, aqueles que emergem vitoriosos da semana de provas ostentam algo além de trauma: a certificação de um médico de Salistick.

MARCA DA DISTINÇÃO

CIÊNCIAS MÉDICAS

Para aqueles formados no Colégio Real, a medicina é uma ciência fundamentada na lógica e na razão.

Você pode usar Inteligência como atributo-chave de Cura (em vez de Sabedoria). Se já faz isso por outro efeito, em vez disso recebe +2 nessa perícia.

PODERES DA DISTINÇÃO

MEDICINA AVANÇADA

Aplicando estudo e ciência a seus procedimentos, os membros do Colégio Real alcançam além das fronteiras da medicina artoniana.

Cada dado de cura de seu poder Medicina aumenta para d10. Além disso, para cada dois outros poderes da distinção que você possui, pode usar esse poder mais uma vez por criatura a cada dia. *Pré-requisitos*: Foco em Perícia (Cura), Medicina.

ACOMPANHAMENTO MÉDICO

Acostumado a praticar seu ofício sob pressão, um médico de Salistick aprende a agir rapidamente.

Para você, a ação necessária para prestar primeiros socorros e usar itens alquímicos que recuperam PV, PM ou condições é reduzida em um passo (até um mínimo de ação de movimento). Além disso, você pode gastar 5 PM e uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 30) em uma criatura adjacente que tenha morrido há até uma rodada. Se você passar, a criatura é ressuscitada com 1 PV. Você pode usar esse efeito uma vez por dia por criatura. *Pré-requisitos*: Medicina Avançada.

MEDICINA PREVENTIVA

Melhor que curar doenças é impedir que elas surjam.

Você pode gastar 1 hora para cuidar da saúde de um número de pessoas igual ao seu nível. Para cada poder da distinção que você possui, cada pessoa atendida recebe 5 PV temporários e +1 em testes de resistência por 1 dia. Este poder pode ser usado ao mesmo tempo que cuidados prolongados (veja Cura, *Tormenta20*, p. 117) se você aplicar ambos às mesmas pessoas. *Pré-requisito*: Medicina Avançada.

REMÉDIOS

Um médico de Salistick estuda princípios científicos para a fabricação e o uso dos mais variados fármacos.

Quando você usa um preparado alquímico que fornece PV ou PM (temporários ou por cura), esse efeito aumenta em +1 por dado. Além disso, você pode fabricar preparados com esses efeitos em 10 minutos (em vez de 1 dia), mas eles duram apenas até o fim da cena. *Pré-requisitos*: treinado em Ofício (alquimista), Medicina Avançada.

SAÚDE PERFEITA

Um bom médico sabe cuidar de si mesmo (ou assim esperamos).

Você recebe +1 em Constituição e imunidade a veneno. Além disso, recebe +2 PM por poder da distinção que possui. *Pré-requisitos*: treinado em Fortitude, Acompanhamento Médico.



MESTRE BÊBADO

Artistas marciais costumam ser vistos como indivíduos sérios, disciplinados e centrados, dedicados ao rigor de um treinamento árduo e à busca por harmonia interior. Mosteiros e escolas de artes marciais são descritos como locais de serenidade e austeridade, onde cada movimento é estudado com precisão quase ascética. Contudo, há estilos que desafiam esse estereótipo. Um dos mais excêntricos e fascinantes é o caminho (literalmente) tortuoso seguido pelo mestre bêbado.

O mestre bêbado é um artista marcial que abraça o caos aparente da embriaguez como uma arma mortal. Mais que um lutador desleixado, é um estrategista intuitivo, combinando movimentos imprevisíveis, improvisação e uma boa dose de humor para desarmar seus oponentes — tanto física quanto mentalmente. Seu estilo, inspirado pelos gestos descoordenados de alguém alcoolizado, é planejado para confundir, surpreender e desorientar. Cada passo trôpego, cada cambalear ou queda desajeitada é, na verdade, uma manobra calculada que resulta em golpes devastadores.

Por isso, embora possam existir entre todos os povos, mestres bêbados são sempre treinados em escolas tamuranianas, ou por mentores que seguem a tradição tamuraniana. Outras tradições de luta desarmada já tentaram copiar os movimentos dos mestres bêbados



"Beber, cair (hic), levantar!"

— desde pugilistas do Império de Tauron até campeões das Uivantes e, é claro, brigões de taverna. Mas todos descobriram que é preciso compreender a maneira única como Tamu-ra aborda o combate desarmado, abraçar a parte artística dessa disciplina, para realmente obter os segredos desta especialidade.

O poder oculto do mestre bêbado não se limita a movimentos. Este lutador é também um ator natural, usando expressões tolas, piadas irreverentes e aparente falta de foco para manipular as percepções de seus alvos. Em batalha, aparenta estar vulnerável ou fora de controle, apenas para virar a situação no momento mais oportuno. O que espectadores veem como desordem é, na realidade, uma coreografia complexa que exige talento e disciplina.

Dizem que Nimb admira o mestre bêbado por abraçar o caos, enquanto Hyninn e Sszzaas apreciam seus métodos de enganação. Muitos lutadores tradicionais desaprovam este estilo irreverente, consideram-no uma afronta à pureza das artes marciais e da vida ascética. O mestre bêbado apenas ignora tais críticas. Ele vive pela liberdade, pela diversão e, claro, pelo próximo gole. A vida é uma celebração e a luta, uma dança.

Não é surpreendente, portanto, que a maioria dos mestres bêbados tenha origens humildes. Ser rejeitado ou oprimido por figuras austeras e tradicionalistas é um grande impulso para estudar estas técnicas. De fato, muitos mestres bêbados guardam dentro de si algum desejo de vingança ou justiça, mascarado pelo exterior de tolice e leviandade. Isso não significa, no entanto, que o mestre bêbado não possa beber de verdade às vezes... Ou, dependendo do indivíduo, quase sempre. Faz parte de seu estilo manter todos a sua volta na dúvida. Será que *agora* ele está mesmo embriagado? Ou só está fingindo? Até mesmo inimigos que já lutaram contra o mesmo mestre bêbado várias vezes são pegos de surpresa por essa imprevisibilidade.

Frequentemente, o mestre bêbado parece um ator que nunca sai do personagem. Mesmo no acampamento, com apenas seu grupo em volta, pode falar e fazer bobagens, fingir que pegou no sono em seu turno de guarda, tentar comer as rações de seus colegas... Como um bobo da corte, ele introduz um elemento de irreverência, humor e caos na vida do paladino mais sisudo. Mas não costuma fazer troça com os outros: quem passa "ridículo" é sempre ele mesmo. Para os mais sábios e astutos, isso mostra a humildade e paz interior de um verdadeiro artista marcial.

Então tenha cuidado! Subestimar um mestre bêbado pode ser o último erro de sua vida. Sob a fachada descontraída e cômica reside um verdadeiro gênio das artes marciais, cujo maior ardil é parecer um idiota.

ADMISSÃO

Um candidato a mestre bêbado tem um longo e (mais uma vez) tortuoso caminho pela frente. Apenas pessoas hábeis em combate desarmado e acrobacias podem tentar aprender estas técnicas. Infelizmente, candidatos que não possam ficar bêbados (como osteon) não podem embarcar nesta jornada. Candidatos que não tenham sido treinados em uma escola tamuraniana precisam primeiro passar um mês numa dessas escolas, familiarizando-se com os métodos do Império de Jade. Então é preciso achar um mestre.

Esse é o primeiro grande desafio, pois não existem escolas inteiras do estilo do bêbado. O mestre sempre é alguém isolado que parece um bêbado imprestável. O candidato deve de alguma forma descobrir, entre os incontáveis tipos alcoolizados em tavernas ou estradas por aí, quem está escondendo técnicas marciais sutis e poderosas. Boa sorte.

O próximo passo é convencer o mestre a treiná-lo. Mesmo que o candidato tenha *certeza* de que seu pretenso mentor se trata de um mestre bêbado (e não de um bêbado comum), o mestre fará de tudo para convencê-lo do contrário. Vai fugir de combates, será roubado por bandoleiros, causará problemas para o candidato... Será impossível determinar se isso é realmente um teste ou apenas o comportamento de um bêbado impertinente e covarde.

Uma vez que o mestre esteja satisfeito com a perseverança do candidato, o treinamento começa. O que se segue é uma série de tarefas e treinos, ao longo de meses, que podem ou não ter função real. O candidato pode receber a ordem de escalar a montanha mais alta da região, apenas para descobrir que seu único objetivo lá era colher uma fruta que o mestre estava com vontade de comer. Ou pode passar um dia inteiro de cabeça para baixo, sentindo-se um imbecil, então descobrir que com isso aprendeu uma técnica nova. O treinamento dura meses e exige o foco total do candidato. É impossível se aventurar e ao mesmo tempo seguir as instruções de um mentor imprevisível.

No fim do período de treinamento, o candidato deve tomar três porres: um de cerveja anã, um de saquê de Tamu-ra e um de dilínio de Lamnor. Alguns mentores trocam essas exigências para outras bebidas — principalmente se eles mesmos quiserem um golinho...

Então o candidato deve vencer um combate desafiador, estando realmente bêbado! Depois de fazer isso, seu mentor vai olhá-lo com seriedade pela primeira vez... Então desatar a rir.

E o candidato saberá que atingiu seu objetivo. É só um palhaço, só alguém embriagado e alvo de chacotas.

Um verdadeiro mestre bêbado.

MARCA DA DISTINÇÃO

FELICIDADE ENGARRAFADA

O mestre bêbado nunca dispensa um traguinho.

Você possui um recipiente (uma garrafa, odre ou equivalente) que ocupa 0,5 espaço e comporta 5 goles de bebida, +2 goles para cada poder da distinção que você possuir. Se estiver empunhando o recipiente, você pode gastar uma ação de movimento para tomar um gole da bebida e ganhar 1 PM temporário. Seu recipiente recupera todos os goles de bebida ao amanhecer, apesar de você nunca se lembrar de como conseguiu mais bebida... Essa bebida não provoca penalidades, mas também não conta como água para saciar fome e sede (*Tormenta20*, p. 319). A critério do mestre, essa bebida pode ser compartilhada com outros personagens em situações de interpretação, mas não fornece nenhum bônus para eles e não pode ser alterada de nenhuma forma.

PODERES DA DISTINÇÃO

LÓGICA ALCOÓLICA

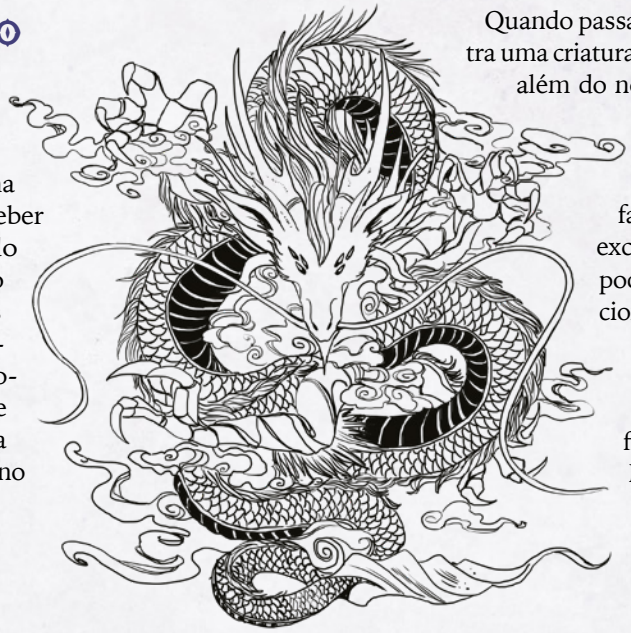
Quando o mestre bêbado entra em combate, ninguém sabe como ele vai lutar... Nem ele mesmo!

No início de cada rodada, você recebe um dos benefícios a seguir, que dura por 1 rodada. Role 1d6: 1) +2 em testes de ataque; 2) +2 em rolagens de dano; 3) +3m de deslocamento; 4) +2 na Defesa; 5) +2 na margem de ameaça com ataques desarmados; 6) +2 em testes de resistência. Para cada dois outros poderes da distinção, esses bônus aumentam em +1 (ou +1,5m). *Pré-requisitos:* treinado em Fortitude e Luta, Briga ou Estilo Desarmado.

BAFO DE DRAGÃO

O hálito do mestre bêbado pode ser inflamável!

Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e beber um número de goles do seu recipiente (limitado pelo número de poderes da distinção que você possui) para desferir um sopro flamejante num cone de 9m. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de fogo por gole e ficam em chamas (Reflexos CD Con + número de poderes da distinção que você possui reduz à metade e evita a condição). *Pré-requisitos:* Con 3, Bafo de Troll.



BAFO DE TROLL

O hálito do mestre bêbado é capaz de fazer Megalokk perder o apetite.

Você pode gastar uma ação padrão e tomar um gole do seu recipiente para expelir um hálito horrível contra uma criatura adjacente. O alvo fica enjoado por 1d4+1 rodadas (Fort CD Con + número de poderes da distinção que você possui reduz para 1 rodada). Criaturas com Faro sofrem –5 no teste de Fortitude. *Pré-requisito:* Lógica Alcoólica.

BEBIDA REVIGORANTE

"Eu bebo pra ficar mal, se fosse pra ficar bem eu tomava remédio!"

Você pode gastar uma ação de movimento e tomar um gole do seu recipiente para recuperar 4d6 PV ou remover uma condição entre abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, cego, confuso, enfeitiçado, esmorecido, exausto, fatigado, frustrado, pasmo ou surdo. Quando usa este poder, você pode beber goles adicionais (limitados pelo número de poderes da distinção que você possui) para remover uma condição adicional ou aumentar a cura em +2d6 PV. *Pré-requisito:* Lógica Alcoólica.

LUTA RIDÍCULA

É difícil levar a sério um inimigo que está caindo de bêbado.

Quando passa em um teste para fintar contra uma criatura inteligente (Int –3 ou maior), além do normal, você faz essa criatura subestimá-lo por 1 rodada. Enquanto o está subestimando, a criatura não pode fazer ações hostis contra você, exceto a ação agredir — mas não pode fazer nenhum ataque adicional ao usá-la! Você pode beber um gole ao fintar para somar o número de poderes da distinção que possui no teste da finta. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação, Lógica Alcoólica.

MESTRE COZINHEIRO

Quando sua irmã é devorada por um dragão e não há suprimentos para a jornada até seu covil, o que fazer? Cozinhar o que encontrar pelo caminho, claro!

Enquanto aventureiros comuns enxergam uma missão como uma sequência de batalhas, o mestre cozinheiro vê em cada combate uma oportunidade para aprimorar seu verdadeiro talento: a culinária fantástica! Este especialista na arte dos sabores encontra nas masmorras uma fonte infinita de ingredientes únicos — desde frutos mágicos e ervas místicas até monstros abatidos. Com habilidades que transcendem o mundano, consegue cozinhar pratos que não apenas deliciam, mas também restauram e fortalecem.

O maior talento do mestre cozinheiro é sua capacidade de usar qualquer criatura como base para uma refeição. Com técnicas secretas, neutraliza toxinas e transforma até a carne mais estranha em um prato suculento, aproveitando ao máximo as propriedades de plantas, animais e monstros encontrados na jornada.

É fácil identificar um mestre cozinheiro em um grupo de aventureiros: ele é quem passa o tempo inteiro raspando mofo da parede da masmorra, farejando a cortina em farrapos, provando a poeira deixada pela destruição do vampiro. Para então, sem aviso, montar acampamento e preparar um banquete fabuloso.

Mestres cozinheiros são, antes de mais nada, inovadores radicais. Não existe uma tradição culinária fantástica em Arton — as únicas criaturas conhecidas que se alimentam de monstros e substâncias mágicas são elas próprias hostis à civilização. Nem os hynne do antigo reino de Hongari, nem os anões de Doherimm ou mesmo os povos empedernidos das Sanguinárias fazem uso desses ingredientes, por mais que valorizem a culinária ou por mais monstros que encontrem em seu cotidiano. Todo mestre cozinheiro se desvia da cozinha de seu povo: adapta, combina e inventa pratos para que se encaixem no estilo de vida dos aventureiros. Por isso, são considerados verdadeiros hereges entre os cozinheiros mais tradicionais!

Esta é uma especialização recente em Arton. Talvez sempre tenha havido mestres cozinheiros espalhados pelos ermos e pelas masmorras, mas apenas nos últimos anos se tornaram proeminentes. Alguns especulam que isso é efeito da liderança de Valkaria no Panteão: grupos de aventureiros estão se multiplicando como nunca, missões e buscas mais "comuns" estão pululando. Nesta que já está sendo denominada a Era da Aventura, Arton está vendo menos heróis épicos em sagas que transformam a Criação e mais aventureiros bravos e não tão poderosos, que precisam se virar com o que têm. Assim, coisas como equipamento mundano e, é claro, alimentação se tornam mais importantes. O herói que está prestes a salvar o mundo dificilmente vai morrer de fome em uma sala da masmorra, mas você não está a salvo disso!

Apenas um mestre cozinheiro antigo é conhecido: o famoso Deauvorimm, um caçador e chef anão que teria sido responsável pelos primeiros experimentos com a culinária fantástica. O livro de receitas chamado *Tomo Divino de Deauvorimm* é uma referência para todos os mestres cozinheiros. Conta-se aos sussurros de um troll que teria seu próprio livro de receitas, com pratos como pastelão de hynne e omelete de sílfides... Mas nenhum mestre cozinheiro admite ter lido tal compilação de atrocidades.

O mestre cozinheiro é um conhecedor extremo de tudo que é comestível — e do que não é. Consegue diferenciar um cogumelo delicioso de outro tóxico, ou mortal, ou sapiente. Pode farejar ingredientes suculentos nos pântanos mais pútridos ou cemitérios mais profanos. Mesmo ao desossar uma serpe venenosa, sabe encontrar os cortes adequados para um delicioso assado, ou até usar sua peçonha terrível como molho picante!

É verdade que, no calor da batalha, este chef pode ser inoportuno. Vai implorar ao arcanista que contenha suas bolas de fogo, temendo passar o ponto da carne. Pedirá ao guerreiro para atacar a árvore-matilha com cortes horizontais, nunca verticais, para não estragar as fibras. Tentará de tudo para evitar que o bárbaro despedace a carapaça do bulette, ou vai vazar todo o caldo. E, pelo amor dos deuses, alguém pode evitar que esse inventor dos infernos destrua toda a comida com seu ácido nojento?

Sim, este companheiro pode demandar paciência. Mas ela será compensada assim que o mestre cozinheiro servir a próxima refeição mágica.

ADMISSÃO

Um candidato a mestre cozinheiro deve, antes de mais nada, saber cozinhar muito bem. Também precisa ter familiaridade com vários tipos de criaturas, incluindo sua anatomia. Só então estará pronto para começar sua jornada na culinária fantástica.

O primeiro passo são os experimentos. A culinária monstruosa do mestre cozinheiro exige ingredientes nunca encontrados em mercados, bazares ou mercearias. Devem ser coletados em masmorras e outros lugares perigosos, habitados por monstros — ou seja, acessíveis apenas a aventureiros. Antes de ser considerado um mestre cozinheiro, um candidato (com ou sem grupo) deve explorar pelo menos três masmorras, abater pelo menos seis monstros diferentes e usar suas partes para cozinhar refeições.

Depois disso, o candidato deve adquirir uma cópia do *Tomo Divino de Deauvorimm*. Nenhum mestre cozinheiro se separa de sua própria cópia, nem a empresta — o *Tomo Divino* é considerado místico, quase sagrado para estes chefs. Assim, o candidato deve conseguir seu *Tomo* por outros meios: comprando-o em um leilão clandestino, achando-o no fundo de uma masmorra, roubando-o de um mestre cozinheiro desavisado...



"Hmmm! Rabada com batata!"

Por último, o candidato deve fazer um banquete usando apenas ingredientes fantásticos — nem mesmo uma pitada de sal ou um pouco de farinha, nada mundano pode ser usado! Deve oferecer o banquete a no mínimo cinco pessoas, muitas vezes a seu próprio grupo. Se todos os convivas acharem a refeição deliciosa, ficarem plenamente satisfeitos e não tiverem nenhum problema estomacal depois, o candidato já pode se considerar um verdadeiro mestre cozinheiro. Obrigado, chef!

MARCA DA DISTINÇÃO

PANELA DE ESTIMAÇÃO

Nas mãos de um mestre cozinheiro, utensílios de cozinha ganham novas utilidades.

Você recebe uma arma ou escudo com o qual seja proficiente, que pode ser usado como instrumentos de cozinheiro e fornece +2 em Ofício (cozinheiro). Se perder esse item, você pode comprar ou produzir outro com 1 dia e o gasto de T$ 100.

PODERES DA DISTINÇÃO

TUDO QUE HÁ DE BOM

"Açúcar, tempero... O que mais está faltando?"

Você pode coletar e usar ingredientes monstruosos em seus pratos (veja o quadro). Quando você fabrica um prato especial, pode adicionar 1 ingrediente monstruoso à receita, +1 ingrediente diferente para cada dois outros poderes da distinção que possui. *Pré-requisito:* Foco em Perícia (Ofício [cozinheiro]).

À MODA DA CASA

"...metade com pimenta, metade sem, e um terço sem cebola..."

Você pode preparar pratos especiais que combinam os efeitos de dois pratos diferentes — por exemplo, um caldo com os efeitos combinados de um prato de aventureiro e uma sopa de peixe. Fazer isso demora o mesmo tempo que um prato normal, mas consome os ingredientes de ambos e usa a mais alta CD para

Ingredientes Monstruosos

Cauda de escorpião, musgo tóxico, larvas misteriosas do fundo de cavernas… Para um mestre cozinheiro, esses são insumos sofisticados — ingredientes monstruosos, que nenhum outro cozinheiro imaginaria usar.

Quando usados em um prato especial, ingredientes monstruosos adicionam efeitos especiais aos benefícios fornecidos pelo prato. Os efeitos de ingredientes monstruosos diferentes são cumulativos.

Ingredientes monstruosos podem ser adquiridos em ambientes habitados por monstros. Encontrar um ingrediente monstruoso exige 1 dia de trabalho e um teste de Ofício (cozinheiro) contra CD 20. Se passar, você encontra um ingrediente, +1 para cada 10 pontos que o teste exceder a CD. O mestre tem a palavra final sobre quais ingredientes podem ser encontrados em terrenos variados. Um ingrediente monstruoso ocupa 0,5 espaço.

- *Carne Monstruosa.* A carne de qualquer monstro. O prato fornece +5 PV temporários para cada poder da distinção que você possui.
- *Ervas Aromáticas.* Ervas conhecidas por seu efeito calmante, que ajudam no foco. O prato fornece +1d4 em um teste de Misticismo, Ofício, Percepção ou Vontade realizado até o fim do dia. A cada outro poder da distinção que você possui, esse dado de bônus aumenta em um passo.
- *Especiarias Picantes.* Tão ardidas que fazem bárbaros chorar, são encontradas em planícies e terrenos urbanos. O prato fornece +1d4 em um teste de Acrobacia, Atletismo, Iniciativa ou Reflexos realizado até o fim do dia. A cada outro poder da distinção que você possui, esse dado de bônus aumenta em um passo.
- *Núcleo de Temperatura.* Encontrados em terrenos de temperaturas extremas, estes minerais emitem frio ou calor capazes de amplificar as propriedades dos alimentos. Os bônus numéricos e em dados do prato aumentam em +1.
- *Raízes Curativas.* Encontradas em pântanos e subterrâneos, estas ervas fornecem +1d4 em um teste de resistência. A cada outro poder da distinção que você possui, esse dado de bônus aumenta em um passo.
- *Sal Azul.* Encontrado em montanhas e terreno aquático, este ingrediente misterioso armazena energias místicas. O prato fornece +1 PM temporário. Esse bônus aumenta em +1 PM para cada outro poder da distinção que você possui.

fabricar entre eles. Além disso, sempre que uma receita pedir um ingrediente específico, você pode substituí-lo por um ingrediente monstruoso. *Pré-requisito:* Tudo que Há de Bom.

Banquete de Aventureiros

"Comida faz mais do que sustentar — ela conecta. Memórias. Sentimentos. Pessoas. E, conectados, somos mais fortes."

Uma vez por tempo entre aventuras, você pode gastar uma quantidade de ingredientes monstruosos igual ao número de poderes da distinção que possui para preparar um banquete para seu grupo. Os participantes desse banquete recebem, durante a próxima aventura, uma quantidade de dados de auxílio (d6) igual à quantidade de ingredientes gastos no banquete. Sempre que fizer um teste de perícia, você pode gastar 1 dado de auxílio e adicionar o resultado como bônus no teste. Se 3 ou mais ingredientes diferentes forem usados no banquete, os dados de auxílio tornam-se d8. *Pré-requisitos:* três poderes da distinção.

Guardar num Potinho

"Manda dois pra viagem!"

Quando prepara um prato especial, você pode gastar 1 ingrediente monstruoso adicional. Se fizer isso, ao fim da refeição você pode embalar os restos do prato na forma de um lanche — que pode ser consumido com uma ação padrão e fornece os mesmos benefícios do prato original. Lanches duram 1 dia por poder da distinção. *Pré-requisito:* À Moda da Casa.

Mise en Place

"Eu já disse que julienne é corte na vertical! NA VERTICAL!"

Você pode usar Ofício (cozinheiro) para identificar criaturas, exceto construtos e mortos-vivos, e para extrair itens de criaturas mortas. Além disso, quando você passa num teste para extrair itens consumíveis de uma criatura morta, extrai 1 item adicional para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste supera a CD. *Pré-requisito:* Tudo que Há de Bom.

MESTRE DOS DESEJOS

Desejos têm uma força única — especialmente aqueles que ainda não foram realizados. São os desejos que impulsionam pessoas, famílias, nações e até deuses. Atravessam o tempo, superam fronteiras e moldam o mundo ao longo dos séculos. Daí vem o fascínio pelos gênios, esses seres mágicos criados pelos deuses para construir Arton e realizar desejos.

Esse fascínio se estende aos qareen, uma raça naturalmente mágica também conhecida como "meios-gênios". Descendentes dos poderosos gênios originais e herdeiros da dádiva de Wynna, os qareen são expansivos, alegres, generosos e prestativos. Experimentam profunda satisfação ao utilizar sua magia para ajudar os outros — de fato, seus poderes se intensificam quando atendem a desejos alheios.

Alguns qareen levam essas características raciais a um nível ainda mais elevado, estudando e aprimorando a herança arcana em suas veias. Em contato com as forças primordiais que deram origem aos gênios e aos desejos, eles expandem seus poderes mágicos e, em especial, sua habilidade de realizar pedidos. São conhecidos como mestres dos desejos.

O mestre dos desejos é um qareen que aprendeu a controlar o poder inerente à vontade, à sensação de *querer* algo. É um meio-gênio que busca se aproximar de um gênio verdadeiro através do domínio dessa força, usando a energia vibrante que vem de um desejo para fortalecer suas capacidades mágicas, sempre a serviço das vontades alheias. O ato de desejar não é vazio ou sem consequências: desejos têm peso, têm poder, afetam o próprio tecido da Criação. Afinal, neste mundo onde a fé pode elevar um mortal à divindade, por que um desejo não poderia transformar a existência?

Enquanto outras especialidades de heróis aventureiros são leais a uma organização ou a um tutor, o mestre dos desejos sente lealdade para com toda a Criação. Paradoxalmente, seu aprendizado vem de dentro, de uma maior conexão consigo mesmo. Por isso, muitos deles adotam uma postura tranquila e reflexiva — ou o oposto, exibindo a alegria exultante possuída por quem está confortável consigo mesmo.

Embora mestres dos desejos não constituam uma ordem ou guilda, muitos veem a si mesmos como "qareen entre os qareen" — versões exaltadas e ainda mais intensas de tudo que esse povo representa. Isso não significa que menosprezem seus irmãos. Na verdade, embora existam alguns poucos mestres dos desejos arrogantes, que professam a própria superioridade ao realizar os desejos alheios, a maioria deles é tão altruísta e prestativa que nenhuma noção de desdém sequer passa por sua mente. Os mestres dos desejos, isso sim, consideram-se privilegiados, guardiões de toda a bondade e generosidade que os outros de sua raça colocam no mundo, prontos para espalhar essas dádivas a todas as pessoas que pedirem.

Ao lidar com as ambições e vontades de outros, o mestre dos desejos desenvolve uma empatia excepcional. Ele tem sensibilidade para perceber os anseios das pessoas à sua volta, mesmo quando não são verbalizados, e sente-se compelido a ajudar, trazer felicidade a elas. Por isso o mestre dos desejos também é um estudioso da mente dos mortais, alguém que compreende como poucos o que os motiva. Por entender o que está por trás dos desejos alheios, às vezes este filantropo cai na armadilha de estender a todos o benefício da dúvida. Afinal, quando se compreende que o motivo da sanha de conquista de um tirano é o medo que permeia sua alma, como não ter um pouco de pena do coitado?

Alguns dos maiores dilemas morais dos mestres dos desejos dizem respeito a vontades e anseios malignos. A realização de desejos é quase uma compulsão — assim, o mestre dos desejos pode ter o impulso de conceder dádivas que significariam ruína e morte de inocentes. A imensa maioria deles sabe reconhecer vontades sombrias e controlar seu ímpeto de saciá-las, pensando no bem maior. Mas alguns, especialmente aqueles que se consideram superiores, concedem *qualquer* desejo, em troca da sensação inebriante de dizer "sim". E ainda há uns poucos mestres dos desejos que ignoram totalmente seu instinto generoso, manipulando as fragilidades de outros para seus próprios objetivos sombrios.

Contudo, o mestre dos desejos — independentemente de seus métodos e intenções — é um dos poucos que realmente compreendem essa força invisível, mas poderosa: o desejo, possivelmente o maior poder da Criação. E, quando o dominam, tornam-se algo muito próximo de quem construiu Arton com suas próprias mãos: gênios.

ADMISSÃO

Apenas qareen podem ser mestres dos desejos — é necessário ser pelo menos meio-gênio para se tornar um gênio completo!

Tornar-se um mestre dos desejos implica em uma abnegação extraordinária, um desapego total de seus próprios objetivos e interesses, priorizando os anseios e necessidades de terceiros. O primeiro passo é uma jornada de autorreflexão e, talvez, purificação. O candidato precisa encontrar três mortais que desejem muito algo que pareça inatingível, algo muito distante de sua atual posição. Exemplos incluem um aldeão miserável que deseja se tornar um duque, uma anã com medo de altura que deseja poder voar, uma nobre paparicada que deseja ser uma bárbara destruidora de monstros... O importante é que o desejo consuma o mortal, e que não pareça haver meio de torná-lo realidade. Então o candidato deve realizar cada um.



Nenhum mestre vai deixar você desejar mais desejos

Desejos Grandiosos

Ao longo de sua carreira, um mestre dos desejos irá se deparar com muitos desejos simples ou práticos. Seja um companheiro pedindo por uma magia em combate, seja um camponês em busca de auxilio com uma dificuldade cotidiana, a maior parte dos desejos em seu caminho será, de certa forma, trivial para seus poderes.

Ocasionalmente, entretanto, o mestre poderá encontrar alguém com um desejo mais complexo ou profundo. Algo que irá afetar de forma dramática a vida de quem faz o pedido e daqueles ao seu redor. Pode ser um burgomestre que busca ajuda para derrotar um monstro que assola a vila, uma jovem artesã em busca de sua mãe desaparecida, um nobre cujos súditos foram afetados por uma doença que só pode ser curada com um remédio mágico exótico... Tais desejos exigem mais do que apenas algumas palavras mágicas ou um pouco de trabalho manual. Exigem todas as habilidades do mestre dos desejos e de seus companheiros.

Desejos grandiosos são pedidos que têm um impacto profundo sobre quem os faz e exigem grande esforço para serem cumpridos. Geralmente, são o objetivo de uma aventura, ou ao menos uma missão secundária em uma busca mais complexa. Também podem ser desejos que necessitam de uma solução complexa ou elaborada para serem atendidos, o que pode demandar recursos e/ou uma boa dose de criatividade do mestre dos desejos e de seus companheiros.

O candidato pode se mostrar ao mortal no processo de realizar seu desejo, mas não deve pedir ou aceitar nada em troca. No final de cada processo, o mortal deve estar plenamente satisfeito. Não basta, por exemplo, usar equivalências ou jogos de palavras para "tecnicamente" realizar o desejo (como fazer o aldeão interpretar um duque numa companhia de teatro itinerante), nem realizá-los temporariamente (como levar a anã para voar num balão goblin), nem convencer o mortal a desejar algo "tão bom quanto" (como mostrar à nobre que ela destrói monstros ao patrocinar heróis aventureiros). Os desejos devem ser realizados em sua totalidade, provavelmente mudando vidas.

A segunda fase da jornada para se tornar um mestre dos desejos envolve encontrar um gênio verdadeiro, de tipo correspondente a sua ascendência elemental. O candidato deve ajudar esse gênio a servir a seus amos, entendendo assim o poder e o significado de atender desejos para aqueles que realizaram desejos dos próprios deuses. O candidato pode fazer isso enquanto se aventura com um grupo, mas deve sempre ajudar o gênio e realizar as vontades de seus amos.

Por fim, o último passo envolve realizar um desejo do próprio gênio que o candidato acompanhou. Ele deve descobrir algo que essa criatura deseja para si, então surpreendê-lo com a satisfação dessa vontade. Esse é o único passo no qual o candidato precisa estar sozinho, sem depender de mais ninguém.

Tendo realizado o desejo do gênio, o candidato adquire uma compreensão transcendental dos outros seres da Criação, e de como seus desejos afetam o mundo. Ele agora é um mestre dos desejos, pronto para ajudar Arton a realizar tudo que sempre sonhou.

Marca da Distinção

Desejo de Servir

Aproximando-se do seu sangue de gênio, o qareen aprende a empregar a força dos desejos como combustível.

A CD para resistir às magias que você lança com sua habilidade Desejos aumenta em +2.

Poderes da Distinção

O Primeiro Desejo

O poder dos gênios aflora diante de um desejo sincero.

A redução de custo de suas magias lançadas com a habilidade Desejos muda para –2 PM. *Pré-requisitos:* treinado em Intuição e Misticismo.

O Segundo Desejo

O poder dos desejos desbloqueia conhecimentos que um mestre dos desejos jamais imaginava possuir.

Uma vez por rodada, um aliado pode gastar uma ação livre para pedir que você lance uma magia arcana de 1° círculo que você não conheça. Até o fim do seu próximo turno, você pode lançar essa magia. *Pré-requisito:* O Primeiro Desejo.

O Último Desejo

Não há nada mais forte que um desejo.

Uma vez por aventura, você pode lançar a magia *Desejo* sem pagar seu custo em PM (mas você ainda precisa pagar outros custos da magia, como sacrifício de PM). Você só pode usar esta habilidade em resposta a um pedido feito por um aliado desde seu último turno. *Pré-requisitos:* O Segundo Desejo, realizar três desejos grandiosos.

Gênio da Lâmpada

Além de uma morada, a lâmpada é um refúgio, um lugar onde o mestre dos desejos pode descansar.

Você recebe uma lâmpada mágica, um item Minúsculo com RD 10 e PV iguais à metade dos seus. Enquanto estiver de posse da lâmpada, você pode lançar a magia *Refúgio* sem pagar seu custo básico. Além disso, se for reduzido a 0 PV ou menos, você pode gastar 3 PM para ser transportado magicamente para dentro da lâmpada; isso interrompe qualquer perda de vida ou dano contínuo, mas o deixa inconsciente em um transe místico até você voltar a ter pelo menos 1 PV. Dentro da lâmpada, você recupera PV por descanso normalmente e pode ser afetado por efeitos mágicos de cura lançados sobre a lâmpada. Se perder sua lâmpada, você pode criar uma nova com uma semana de trabalho e T$ 100. *Pré-requisitos:* O Primeiro Desejo, *Refúgio*.

Sempre Disponível

O mestre dos desejos sempre está onde é mais necessário.

Você aprende e pode lançar a magia *Salto Dimensional*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Além disso, se um aliado estiver empunhando sua lâmpada e gastar uma ação livre para esfregá-la, até o fim do seu próximo turno você pode lançar essa magia sem pagar seu custo básico, mas deve ter como destino um espaço adjacente à lâmpada. *Pré-requisito:* Gênio da Lâmpada.

MESTRE MAHOU-JUTSU



O estudo de artes marciais e de magia arcana parecem completamente distintos, mas na verdade têm muito em comum. Ambos fazem uso de gestos elaborados dominados através de anos de estudo, treino e disciplina. Ambos dependem mais de precisão e técnica do que de força bruta. Ambos costumam ser ensinados por mestres que dominam segredos assombrosos.

Dizem as lendas contadas nos jardins de Tamura que os gênios foram os primeiros a perceber essas semelhanças. Aproveitando sua longevidade natural, essas poderosas criaturas mágicas dominaram várias formas de combate desarmado e mesclaram-nas com sua aptidão mágica inata para desenvolver o estilo de luta conhecido atualmente como *mahou-jutsu*.

Através dessa arte secreta, seus praticantes conseguem combinar os movimentos das técnicas de combate desarmado com os gestos arcanos necessários para conjurar magias arcanas, disparando bolas de fogo e relâmpagos quase simultaneamente a seus socos e chutes. Porém, mesmo esse efeito impressionante reflete apenas o primeiro de seus mistérios. Conforme trilha o caminho da magia e aprofunda seu conhecimento sobre as energias arcanas, o mestre mahou-jutsu aprende a canalizar essa força sobrenatural através de posturas especializadas. Sempre em busca da eficiência de movimentos, essas práticas geram magias mais poderosas, ataques mais certeiros, barreiras místicas pessoais e a capacidade de gerar praticamente qualquer efeito mágico através de um punho fechado.

Assim como várias artes marciais, o mahou-jutsu tem um significado mais profundo para seus pra-

"Punho Ondulante Ascendente do Dragão... Que nome legal..."

ticantes. Não é apenas combate, mas união de duas partes aparentemente distintas do indivíduo: o instinto (representado pela luta) e o intelecto (representado pela magia). Mestres mahou-jutsu buscam elevar seu espírito não apenas através de meditação e comunhão com Lin-Wu, mas de práticas intelectuais rigorosas. Seu corpo se torna uma extensão de sua mente, seu raciocínio acelera assim como seus movimentos. Existem histórias sobre mestres mahou-jutsu que, confrontados com algum mistério insolúvel, enigma ou conceito incompreensível, treinavam seu corpo durante meses. Em certo momento, a resposta se revelava, sem que eles precisassem estudar de modo tradicional! Segundo esses relatos, a mente de um mestre mahou-jutsu pode simplesmente tocar verdades fundamentais da Criação, tornando-se mais poderosa do que a de qualquer estudioso tradicional.

Como a prática de combate desarmado era especialmente difundida em Tamu-ra, o mahou-jutsu se tornou relativamente famoso no Império de Jade. Durante muito tempo, os maiores mestres dessa arte podiam ser encontrados na ilha, dividindo as cortes com samurais honrados e o clero de Lin-Wu. Muitos se tornavam conselheiros e educadores, compartilhando sua sabedoria com os senhores das terras enquanto educavam seus filhos nas bases de sua arte. Era um arranjo comum justamente por conta da disciplina necessária para dominar o mahou-jutsu, ajudando a produzir uma geração de nobres diligentes e honrados.

Infelizmente, a maior parte deles morreu décadas atrás. Quando a Tormenta se abateu sobre o reino, aqueles com habilidades de combate foram os primeiros a cair, investindo contra os invasores para proteger os mais fracos. Mesmo hoje, depois da reconstrução de Tamu-ra, mestres mahou-jutsu são raros. O Imperador Tekametsu deseja mudar essa realidade e retomar a tradição de ensinar disciplina através do mahou-jutsu. Para tanto, tem contratado grupos de aventureiros e enviando-os em missões para os cantos mais improváveis de Arton, em busca de notícias sobre mestres isolados. Os mais bem-sucedidos descobrem a verdadeira ambição do Imperador: através dos relatos desses mestres, viajar para o Reino de Wynna e trazer os gênios responsáveis pela criação da arte a sua corte, onde ensinariam suas técnicas para uma nova geração.

Sendo membros de uma tradição tão restrita, mestres mahou-jutsu se consideram parte de uma mesma irmandade. Quase todos se conhecem e a chegada de um novo iniciado é celebrada. Um mestre mahou-jutsu que recém tenha dominado as técnicas pode se ver avassalado pelos veteranos, que desejam oferecer conselhos e incentivá-lo a não se desviar do caminho da magia e do combate desarmado.

ADMISSÃO

Para desvendar os segredos do mahou-jutsu, um candidato precisa encontrar um mestre. São raríssimos os praticantes em Arton, sendo apenas dois conhecidos: Mestre Chibi, sílfide residente na Academia Arcana, e Mestre Masaru Yudai, atualmente residente em Vectora. Há ainda rumores de um gênio das trevas desafiando dojos no Reino de Lin-Wu e demonstrando uma variante extremamente agressiva do mahou-jutsu.

Depois de encontrar seu mestre, seja um desses ou algum outro ainda desconhecido, o candidato deve convencê-lo de que merece o treinamento. Até hoje, ninguém consegue dizer com certeza quais são os critérios de Chibi para aceitar um novo pupilo. Ele envia alguns em jornadas a lugares inóspitos, para outros dá tarefas banais. Masaru, por outro lado, é devotado ao combate contra a Tormenta. Realizar uma missão contra a Tempestade Rubra ou derrotar um lefeu poderoso podem convencê-lo do valor de um discípulo. Cada mestre tem seus parâmetros, mas uma coisa é certa: um candidato precisa provar sua aptidão com combate desarmado e com o caminho arcano. Tradicionalmente, isso é feito com dois desafios preparados pelo próprio mestre — um que deve ser superado apenas com os punhos e outro apenas com magia.

A prova mais tradicional para os candidatos se chama círculo de luz. O aluno é colocado no centro de dois círculos concêntricos formados por velas apagadas, em uma sala escura, com dois mashin de fogo — um imune a magia, outro imune a ataques físicos. Os autômatos disparam jatos de chamas no aluno; enquanto tenta evitar ser carbonizado, ele precisa derrotar ambos. Se todas as velas ficarem acesas e os mashin ainda estiverem de pé, o candidato falha e precisa realizar outra tarefa antes de poder tentar mais uma vez.

Um candidato que tenha vencido o desafio é considerado digno de ser treinado. O treinamento em si pode demorar semanas, meses ou anos... Tudo depende do mestre e do discípulo. Candidatos que demonstrem muita aptidão recebem mais cobranças, mas completam o treinamento de forma mais rápida. Candidatos menos competentes podem receber mais auxílio do mestre — ou podem ser expulsos!

Ao fim do treinamento, o candidato deve mais uma vez vencer um desafio duplo de combate desarmado e magia. Contudo, agora deve usar apenas os punhos no desafio arcano e apenas magia no desafio físico. Cabe a ele mesmo descobrir como fazer isso.

Caso vença o desafio, o candidato recebe de seu mestre o mais raro dos prêmios: um cumprimento. Ele é agora um mestre mahou-jutsu, e haverá muitos outros incentivando-o a manter a chama da arte marcial viva.

MARCA DA DISTINÇÃO

PALMA MÍSTICA

A primeira técnica do mahou-jutsu ensina a aplicar a precisão marcial na execução de magias.

Enquanto tiver pelo menos uma mão livre, você recebe +2 em testes de ataque realizados como parte de magias (como o aprimoramento de *Toque Chocante*) e na CD de suas magias arcanas contra alvos em seu alcance corpo a corpo.

PODERES DA DISTINÇÃO

MAHOU-JUTSU

O princípio fundamental do mahou-jutsu é a integração fluida de ataques desarmados e magias arcanas.

Uma vez por rodada, quando usa uma ação agredir para fazer dois ou mais ataques desarmados, você pode gastar 2 PM para lançar uma magia arcana com execução de ação de movimento ou padrão como ação livre. O círculo máximo de magias que você pode lançar com este poder é limitado pela quantidade de poderes da distinção que possui. *Pré-requisitos:* lançar magias arcanas, treinado em Misticismo, Briga ou Estilo Desarmado.

DEFESA DA MAGIA

O poder arcano fortalece as defesas do mestre mahou-jutsu.

Quando lança uma magia arcana, você recebe PV temporários iguais a 5x o círculo da magia lançada. Esses PV duram até o início do seu próximo turno. *Pré-requisito:* Mahou-Jutsu.

DETERMINAÇÃO DA DOR

A disciplina do treino permite ao mestre mahou-jutsu tirar forças do próprio sofrimento.

Você soma sua Constituição nos testes de Vontade para concentração em magias (*Tormenta20*, p. 170). Além disso, quando sofre dano, você soma sua Constituição no seu limite de PM para magias arcanas até o fim do seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Con 1, Mahou-Jutsu.

ESPLENDOR VITORIOSO INIGUALÁVEL

Para obter a vitória, o mestre mahou-jutsu pode sacrificar o próprio corpo.

Quando lança uma magia de dano, você pode gastar 10 PV para infundi-la com sua própria força vital. Se fizer isso, você soma sua Constituição à CD da magia e o dano básico de seu ataque desarmado ao dano dela. *Pré-requisitos:* lançar magias arcanas de 2º círculo, Punho Arcano.

PUNHO ARCANO

Quando o punho de um mestre mahou-jutsu golpeia, carrega consigo os maiores segredos arcanos.

Uma vez por rodada, quando lança uma magia arcana com alcance de toque e execução de ação de movimento ou padrão, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque desarmado contra o alvo da magia como ação livre. Se acertar esse ataque, a CD da magia aumenta em +1. Para cada dois outros poderes da distinção que você possui, a CD aumenta em +1. *Pré-requisito:* Mahou-Jutsu.



MOSQUETEIRO DE RISHANTOR

Ahlen, o Reino da Intriga, é um dos locais mais perigosos de Arton. Na capital Thartann, o Palácio Rishantor é quase um reino por si só. Atrás de suas muralhas existe toda uma sociedade em que nobres travam seus jogos de poder, incriminam uns aos outros, firmam alianças e as quebram. Os únicos plebeus que podem adentrar Rishantor são servos que trabalham para os nobres residentes — e há muitos desses. Mais de uma guilda se dedica exclusivamente às necessidades do palácio. Contingentes de arcanos mantêm os golens que guardam seus corredores, incontáveis clérigos derramam bênçãos sombrias. E muitos, muitos guardas fazem a segurança da nobreza de Rishantor. Esses combatentes são peões nas intrigas dos aristocratas. Intimidam seus inimigos, capturam alvos valiosos, fazem algumas pessoas "desaparecerem". Diz-se que mesmo guardas honestos e cheios de intenções heroicas não permanecem assim depois de serem designados a Rishantor.

O que não impede muitos de tentar.

Assim, a coroa de Ahlen criou uma divisão dentro do Palácio Rishantor para os guardas e soldados inconvenientes. Aqueles que, apesar de todas as dificuldades, insistem em permanecer honestos. Combatentes que recusam subornos, rejeitam ordens ilegais, protegem os inocentes e os humildes. É um batalhão desprezado e odiado em Ahlen, mas grande motivo de orgulho para seus membros. Esses são os infames Mosqueteiros de Rishantor.

O título pode parecer estranho. Afinal, armas de pólvora são proibidas e os Mosqueteiros não usam mosquetes! A explicação está no âmago desta divisão renegada. Séculos atrás, antes que todas as leis do Reinado estivessem codificadas, Ahlen tentou introduzir armas de pólvora em seus exércitos — ferramentas ideais numa nação pouco afeita a combates grandiosos. O monarca da época chegou a assinar um documento fundando o batalhão chamado "Mosqueteiros de Rishantor", mas a manobra foi vetada pelo Rei-Imperador de então. O assunto foi esquecido, mas os Mosqueteiros nunca foram oficialmente dissolvidos. Nunca tinha havido um único Mosqueteiro, mas no papel o batalhão ainda existia.

Quando a coroa sentiu necessidade de se livrar dos guardas honestos sem transformá-los em mártires, a existência dessa antiga divisão se provou útil. Segundo as normas estabelecidas em sua fundação, os Mosqueteiros de Rishantor tinham equipamento limitado — apenas uma armadura leve, um tabardo, uma espada de esgrima e adereços pomposos, como chapéus emplumados e botas lustradas. Além, é claro, de mosquetes. Quando os guardas indesejáveis começaram a ser mandados para o batalhão, viram-se de mãos atadas, pois a única arma realmente poderosa de seu arsenal era ilegal. Essa era a intenção dos nobres: transformar os guardas inconvenientes em bufões enfeitados e desarmados. Eles seriam ótimos para desfiles e como "provas" da honestidade da nobreza, mas nunca mais incomodariam.

Contudo, os primeiros Mosqueteiros de Rishantor eram teimosos demais. Treinaram até se tornarem mestres da esgrima, capazes de vencer qualquer brutamontes com sua espada delgada. Em vez de armaduras, contavam com acrobacias. Sua coragem extrema os tornou orgulhosos e gerou uma intensa rivalidade com os demais guardas do palácio e soldados ahlenienses. Hoje em dia, ser um Mosqueteiro de Rishantor é tanto um castigo quanto uma marca de honra. Forasteiros vêm de todos os reinos e desafiam a rede de intrigas de Ahlen pelo direito de se alistar nesta tropa e aprender suas famosas técnicas. Para evitar o inchaço do clubinho impertinente, a coroa baixou um decreto permitindo que os Mosqueteiros se aventurassem fora de Rishantor e limitando o número destes espadachins dentro do palácio. Por isso hoje em dia é possível encontrar Mosqueteiros de Rishantor em vários grupos de aventureiros.

Um Mosqueteiro de Rishantor é, acima de tudo, um espadachim orgulhoso, valente e honesto. Eles não toleram qualquer ofensa ao batalhão ou à causa que defendem e são famosos por suas bravatas. Um Mosqueteiro é tão correto, justo e inflexível quanto um paladino — de fato, muitos são também paladinos.

A grande diferença está em seu equipamento e em sua falta de humildade. Onde quer que vão, os Mosqueteiros de Rishantor ostentam seu tabardo com o brasão das três raposas, cumprimentam todos com volteios de seus chapéus emplumados, fazem questão de anunciar seu nome e sobrenome, para que inimigos saibam quem vai derrotá-los. Talvez devido a tudo isso muitos têm vida curta... Mas qualquer Mosqueteiro prefere morrer como um herói do que viver como um covarde. Em guarda!

ADMISSÃO

Um candidato a Mosqueteiro de Rishantor deve se apresentar no palácio, requisitando treinamento e serviço no batalhão. Isso é mais difícil do que parece. Como os Mosqueteiros são desprezados em Rishantor, o candidato muitas vezes é levado ao local errado, ou escuta mentiras, dizendo que este grupo não existe mais. Alguns guardas inventam motivos para prender os candidatos ou mandam-nos esperar do lado de fora, em tavernas de baixa reputação, onde podem ser atacados por bandidos. Nenhum artifício é baixo demais para desencorajar um candidato a se alistar nos Mosqueteiros.

Quando o candidato consegue desenredar essa teia de mentiras, ou quando um Mosqueteiro o encontra, ele então é levado aos alojamentos do batalhão — uma ala escura e pouco ventilada do palácio, que fede a mofo e é frequentemente usada como depósito de materiais tóxicos. Lá, é recebido pelos demais Mosqueteiros. Deve então se apresentar e aguardar o extenso processo de aprovação.

Ao longo dos anos, muitos capangas da nobreza já tentaram se infiltrar nos Mosqueteiros de Rishantor. Por isso, cada candidato passa por uma sabatina e diversos questionários destinados a testar sua ética e moral. Agentes são enviados a sua terra natal para avaliar sua reputação e desencavar quaisquer histórias de desonestidade. Apenas candidatos com histórico exemplar são aceitos. Já houve casos em que um candidato promissor foi rejeitado por ter pago a menos numa taverna cinco anos antes...

Então começa o treinamento em si: alguns meses de rotina excruciante em que o candidato serve como guarda nos corredores de Rishantor ao mesmo tempo em que realiza exercícios intensos e estuda esgrima, além de aprender sobre a orgulhosa história dos Mosqueteiros. Durante todo esse tempo, também há testes de honra e escolhas morais. Além disso, os guardas e nobres tentam a todo custo corromper um candidato a Mosqueteiro. Qualquer um que seja descoberto em conluio com esses facínoras é sumariamente expulso do programa.

No fim, o candidato deve duelar contra três Mosqueteiros experientes. A ideia não é que ele seja capaz de vencer os três duelos, mas avaliar sua coragem e postura frente a um desafio impossível. Candidatos que saibam se portar são então recebidos por todos os Mosqueteiros presentes, numa noite de festa e bebedeira. Na manhã seguinte, o novo Mosqueteiro faz seu juramento e recebe seu chapéu, seu tabardo e sua espada. A essa altura, está tão envolvido na cultura do batalhão que provavelmente nunca mais vai deixar de ostentar essa indumentária.



"Um por todos e todos contra essa corja de nobres corruptos!"

Marca da Distinção

Equipamento Real

O equipamento de um Mosqueteiro de Rishantor deveria ser um deboche. Mas é ostentado com orgulho.

Você recebe um tabardo, um florete ou rapieira e um chapéu emplumado (veja o Capítulo 3). Enquanto você estiver usando esses itens, recebe um bônus de +1 Diplomacia, testes de ataque, rolagens de dano e na Defesa. Você não pode ser devoto de divindades capazes de canalizar energia negativa e deve seguir algum código de conduta (como Código de Honra). Se violá-lo, além das consequências normais, não poderá usar seus poderes de mosqueteiro até recuperar seus PM.



Poderes da Distinção

Mestre Esgrimista

Por suas restrições de equipamento, o Mosqueteiro treina sua esgrima mais que qualquer um.

Seu multiplicador de crítico com florete e rapieira aumenta em +1. Além disso, quando faz um ataque com uma dessas armas, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. *Pré-requisitos:* proficiência com armas marciais, Estilo de Uma Arma.

Heroísmo Galante

Um Mosqueteiro não hesita em defender um inocente, mesmo que isso custe sua vida.

Quando um aliado adjacente é alvo de um ataque, você pode gastar 1 PM para se tornar o alvo do ataque, que então é resolvido normalmente. Se você tiver todos os poderes da distinção, quando um aliado em alcance curto é alvo de um ataque, você pode gastar 3 PM para se deslocar até um espaço adjacente a ele e ao atacante (desde que tenha um caminho desimpedido) e se tornar o alvo do ataque. Você só pode usar este poder uma vez por rodada e ele requer liberdade de movimentos; você não pode usá-lo se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel. *Pré-requisitos:* treinado em Reflexos, Mestre Esgrimista.

Todos por Um

Quando podem confiar em seus aliados, os Mosqueteiros se tornam imbatíveis.

Quando você usa Duelo, pode gastar +1 PM para cada aliado a sua escolha em alcance curto (limitado pelo seu Carisma). Aliados escolhidos também recebem os benefícios de Duelo contra o alvo (mas perdem-no se atacarem outro oponente). *Pré-requisitos:* Duelo, Um por Todos.

Um por Todos

O Mosqueteiro sabe trabalhar em equipe como ninguém.

Quando você faz um teste para ajudar (exceto para ataques), o bônus que você fornece aumenta em +2. Além disso, uma vez por rodada, quando acerta um ataque de florete ou rapieira em um inimigo, você pode usar o resultado desse ataque como um teste para ajudar um ataque de um aliado feito contra esse inimigo até a próxima rodada. *Pré-requisito:* Mestre Esgrimista.

Valentia

Um Mosqueteiro de Rishantor não teme nenhum perigo.

Você pode lançar *Heroísmo*, mas apenas sobre si mesmo. Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua galanteria, *panache* e ousadia altaneira (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Pré-requisitos:* Mestre Esgrimista, dois outros poderes da distinção.

MUTAGENISTA

O império reptiliano de Zarkhass se formou há dezenas de milhares de anos, na região hoje conhecida como Halak-Tûr — o Deserto da Perdição. Erguida por um povo serpente devoto de Sszzaas, essa civilização era baseada em mentiras, manipulação, ganância e segredos. Seus sábios dominavam artes mágicas nunca mais vistas em Arton, sendo capazes de sugar a energia da terra. Na verdade, o próprio deserto é um fruto desastroso de seu maior ritual. Zarkhass foi destruído nessa ocasião, suas imensas estruturas tragadas pela areia, sendo redescobertas por aventureiros na era atual.

Ocasionalmente, novos segredos zarkhassianos são desenterrados por exploradores: tabuletas em línguas ancestrais, artefatos de função misteriosa, armas há muito esquecidas, todos prometendo alguma vantagem para quem ousar utilizá-los. Esses poderes nunca vêm de graça e sempre oferecem perigo, pois traição estava no âmago da cultura de Zarkhass. Contudo, os mais bravos, loucos ou desesperados aventureiros estão dispostos a pagar o preço, assumir o risco.

Uma das técnicas encontradas nas ruínas zarkhassianas é a misteriosa alquimia corporal dos mutagenistas.

Mutagenistas são praticantes de uma ciência quase desconhecida, que guardam a todo custo de olhares intrometidos. Usando antigas fórmulas zarkhassianas encontradas em ruínas no Deserto, tornam-se capazes de fabricar poções, mesmo sem possuir poder mágico ou conhecimento alquímico. Esses preparados são únicos para cada mutagenista e concedem poderes assombrosos. Ao contrário de poções comuns, as beberagens mutagênicas transformam o corpo e a alma de seu usuário. No início, o mutagenista aprende a aprimorar seu físico e intelecto. Então descobre formas de simular efeitos mágicos. O verdadeiro poder, contudo, chega quando ele passa a alterar aspectos fundamentais de si mesmo: sua raça, suas memórias, a própria matéria que forma seu corpo se tornam maleáveis.

Mais assustador ainda, tudo isso é temporário e pode ser trocado ao bel-prazer do mutagenista. Aos poucos, ele deixa de ser apenas uma pessoa, tornando-se todas e nenhuma, tudo e nada, usando os mutagênicos para reprojetar a si mesmo conforme sua necessidade.

A mácula de Sszzaas está presente em cada mutagênico, embora seus usuários não sejam necessariamente malignos. Na verdade, muitos são heróis que impuseram a si mesmos a tarefa de desvincular estas técnicas da sombra do Deus da Traição. Alguns mutagenistas relatam ouvir sussurros à noite, sentir ímpetos súbitos de esfaquear pelas costas amigos queridos. Existe a suspeita de que o mero uso de mutagênicos é uma forma de devoção a Sszzaas — afinal, ele também é o Deus do Conhecimento Oculto, e poucos conhecimentos são mais ocultos do que este.

Usar um mutagênico sempre é brincar com a sorte. As beberagens podem ou não surtir efeito, podem ou não gerar resultados terríveis. Alguns mutagenistas já se viram tomados por agonia horrenda durante horas, não lhes restando alternativa a não ser esperar que o efeito do mutagênico passasse. Outros já cresceram além do que a construção onde estavam comportava, esmigalhando seus ossos e espremendo seus órgãos enquanto eram restringidos por grossas muralhas de pedra. Um dos boatos mais apavorantes fala do mutagenista que se transformou em vapor e foi soprado pelo vento, desfazendo-se em instantes. Ao fim do efeito do mutagênico, as partes sangrentas de seu corpo choveram no terreno abaixo...

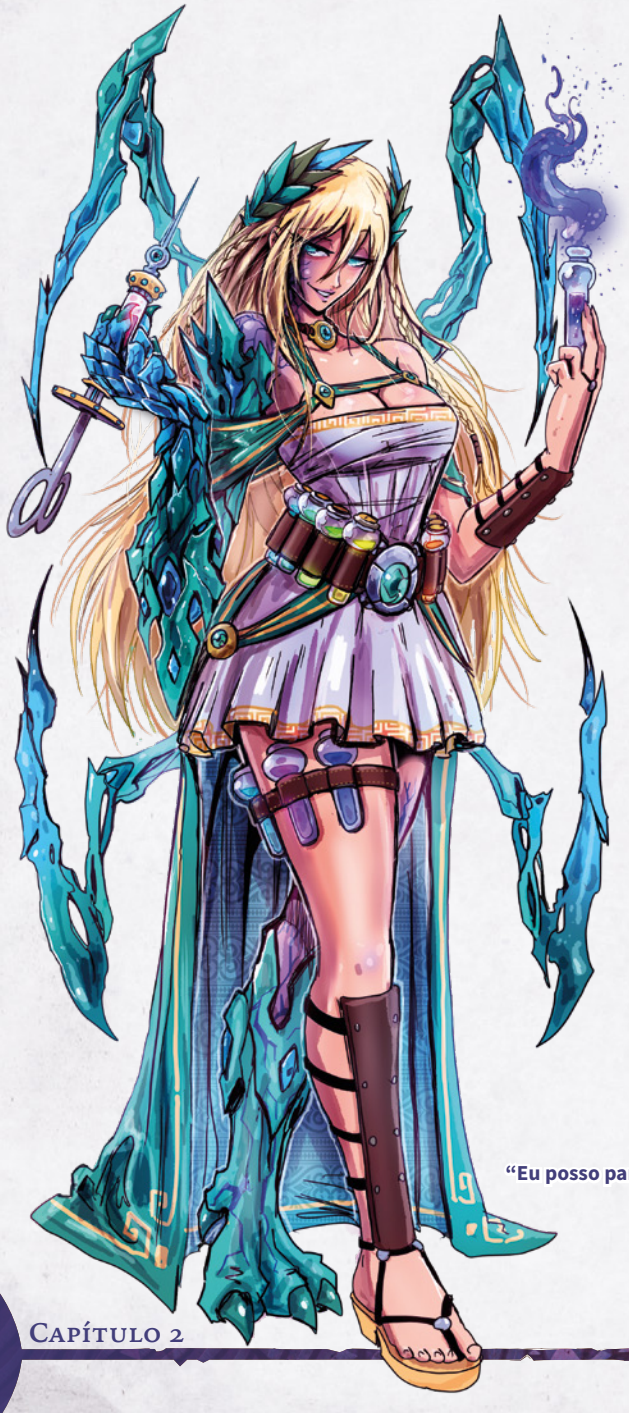
Os mutagênicos também são viciantes — após alguns usos, o mutagenista precisa usar as beberagens apenas para se sentir "normal". Mesmo assim, muitos consideram que tudo é compensado pelas capacidades que só eles possuem. Um mutagenista é o guardião de um segredo, um dos únicos herdeiros de uma civilização quase desconhecida. A noção de possuir algo que mais ninguém possui é atraente e deliciosa. A certeza de que nada nunca vai dar *tão* errado é perigosa, mas fundamental.

Pois, para um mutagenista, nada nunca é suficiente. Sempre se pode consumir mais um mutagênico, sempre se pode forçar os limites um pouco mais. Mas ele acha que, se quiser, pode parar a qualquer momento...

ADMISSÃO

Para se tornar um mutagenista, o primeiro (e talvez mais difícil) passo é ouvir falar deste conjunto de técnicas. Muitos exploradores e maníacos que poderiam se interessar pelos segredos zarkhassianos nunca vão atrás de descobri-los apenas porque não sabem que eles existem. Os poucos mutagenistas existentes guardam seus segredos com desconfiança. Assim, é preciso ver seus poderes em ação e arrancar deles sua origem, ou escutar boatos e partir em busca da verdade.

Independente da forma como descubra a existência destes poderes, o candidato deve explorar o Deserto da Perdição, invadindo uma ruína zarkhassiana e encontrando uma tabuleta com segredos mutagênicos.



"Eu posso parar quando quiser..."

Nobres e ricaços de todos os tipos já tentaram enviar lacaios e mercenários nessas explorações, para obter as técnicas sem arriscar a pele. Por alguma razão, isso sempre dá errado. Talvez seja uma maldição, talvez seja influência de Sszzaas. Seja como for, o explorador contratado sempre decide usar ele mesmo as técnicas (tornando-as inúteis para o contratante), ou perde as tabuletas pelo caminho, ou chega a seu destino para descobrir que trouxe as tabuletas erradas. Entre círculos de ocultistas corre a história de uma companhia mercenária que foi quase toda massacrada para trazer tabuletas mutagênicas a seu patrono. O último sobrevivente se apresentou, triunfante, e viu os objetos se transformarem em pó perante seus olhos.

Uma vez que esse passo seja cumprido (o que pode demorar muito, pois nem todas as ruínas de Zarkhass contêm estes segredos), o próximo passo é decifrar as tabuletas. A língua zarkhassiana há muito foi perdida e não tem nada em comum com os idiomas modernos de Arton. Magias normais também não funcionam. É preciso estudar, comparar o texto nas tabuletas com outros escritos zarkhassianos já decifrados, testar aos poucos cada parte que é compreendida. Infelizmente, não se pode burlar essa fase encontrando uma beberagem já pronta, pois cada uma só funciona com o mutagenista que a fabricou. Assim, mesmo exploradores que encontrem um antigo mutagênico abandonado em uma ruína precisam estudá-lo e decifrar como foi fabricado, então aplicar as mesmas técnicas a suas próprias beberagens.

Com as tabuletas decifradas, resta ao candidato fabricar seu primeiro mutagênico. Isso exige um laboratório alquímico e bastante tempo — mas, curiosamente, não exige conhecimento alquímico profundo. Conhecendo os segredos, o candidato intui o que deve fazer. Coloca partes de si mesmo na primeira beberagem: sangue, saliva, pensamentos... Talvez até um pedaço de sua alma. Alguns dizem que fabricar seu primeiro mutagênico é fazer um pacto com a substância, como se ela fosse viva. Ou como se algo agisse por meio dela. Certos mutagenistas entram numa espécie de transe durante essa fase. Não lembram de nada e, quando despertam, a beberagem está pronta.

O último passo é beber o mutagênico e lidar com as consequências. Já houve casos de candidatos que passaram por tudo isso e não sobreviveram a sua primeira ingestão. A maioria, contudo, experimenta uma sensação de poder avassaladora, melhor que qualquer coisa que já viveram. A partir de agora, buscarão essa mesma euforia para sempre.

MARCA DA DISTINÇÃO

PREPARAÇÃO CORPORAL

Tendo estudado os textos zarkhassianos, o mutagenista prepara seu corpo para receber seus preparados.

Você recebe +2 em Fortitude e Ofício (alquimista).

PODERES DA DISTINÇÃO

FABRICAR MUTAGÊNICOS

O mutagenista desenvolve suas primeiras fórmulas.

Você pode fabricar e usar tonificantes (veja "Mutagênicos"). Para cada dois outros poderes da distinção, você pode fabricar e usar respectivamente energizantes e despersonalizantes. *Pré-requisitos:* treinado em Fortitude e Ofício (alquimista).

INGESTÃO RÁPIDA

Preparados são a chave do poder do mutagenista.

Uma vez por rodada, você pode ingerir uma poção ou preparado como ação livre. *Pré-requisito:* Fabricar Mutagênicos.

MUTAGENIA ADICIONAL

Através de exercícios e fórmulas especiais, o mutagenista aumenta a tolerância de seu corpo a alterações.

Seu limite de mutagênicos ativos aumenta em +1. *Pré-requisito:* Fabricar Mutagênicos.

POTENCIALIZAR MUTAGÊNICOS

Com a experimentação, o mutagenista desenvolve formas ainda mais eficientes de alterar seu corpo.

O efeito básico de seus mutagênicos se torna seu efeito de exaurir (você ainda pode exauri-lo com efeitos cumulativos). *Pré-requisito:* Organismo Reagente.

ORGANISMO REAGENTE

O corpo do mutagenista se torna um laboratório.

Quando você ingere um preparado alquímico, se ele fornece um bônus em perícias, esse bônus aumenta em +1 e, se ele fornece PV ou PM (temporários ou por cura), esse efeito aumenta em +1 por dado. Para cada dois outros poderes da distinção, esses efeitos aumentam em +1. *Pré-requisito:* Mutagenia Adicional.

Mutagênicos

Mutagênicos são preparados alquímicos que exigem treinamento próprio para sua fabricação e consumo. Um mutagênico só funciona com seu fabricante, e não funciona se ele for imune a efeitos de metabolismo.

Fabricação. Mutagênicos seguem as regras de fabricação de preparados (*Tormenta20*, p. 121). O preço de cada mutagênico é apresentado em sua descrição e para fabricá-los você precisa ter o poder Fabricar Mutagênicos.

Ativação. Para ativar um mutagênico você precisa gastar uma ação padrão para ingeri-lo. Seu efeito dura 1 dia e o máximo de mutagênicos ativos que você pode ter é igual ao seu total de poderes da distinção. Se ingerir outro, o efeito do mais antigo termina.

Biochoque. Ao ingerir um mutagênico, faça um teste de Fortitude (CD 10, +5 por teste adicional no mesmo dia). Se falhar, você sofre um biochoque de estágio 1. Cada nova falha no mesmo dia impõe um efeito de estágio adicional.

- *Estágio 1.* O mutagênico funciona, mas você fica enjoado.
- *Estágio 2.* O mutagênico não funciona e você perde 1d12 PV.
- *Estágio 3.* O mutagênico não funciona e você perde 1d12 PV. Além disso, fica confuso e em fúria (como um bárbaro) enquanto estiver confuso.
- *Estágio 4.* Seu corpo sofre mutações desordenadas por 1d4 rodadas. Após isso, você morre.

Exaurir. Você pode gastar uma ação livre para exaurir um mutagênico em seu corpo. Se fizer isso, seu efeito aumenta, mas termina ao fim da cena.

Sobrecarga. Quando ingere um mutagênico acima do seu limite, você pode tentar sobrecarregar seu corpo para manter o efeito mais antigo ativo. Faça um novo teste de biochoque. Se passar, você não perde o efeito anterior. Se falhar, além do biochoque, você perde todos os efeitos sobrecarregados. Seu limite de efeitos em sobrecarga é igual ao seu limite de mutagênicos.

Uso Exclusivo. Se o mutagênico for ingerido por outra criatura que não seu fabricante, não gera seu efeito e causa a perda de 2d12 PV por veneno.

Tipos de Mutagênicos

Tonificante. Altera as propriedades básicas de um organismo, fornecendo +1 em um atributo específico. Esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais. *Exaurir*. O bônus aumenta em +1. *Preço:* T$ 60.

Energizante. Desenvolve habilidades excepcionais. Você pode lançar uma magia arcana de 1º círculo específica (atributo-chave Constituição) como um arcanista de seu nível. Esta não é uma habilidade mágica e provém de alterações em seu organismo (veja "Magias Simuladas", p. 44). *Exaurir*. O custo da magia diminui em –1 (cumulativo com outras reduções). *Preço:* T$ 90.

Despersonalizante. Promove mutações poderosas e grotescas. Ingerir este mutagênico fornece uma habilidade de raça específica (exceto construtos e mortos-vivos). *Exaurir*. Você recebe +1 em um atributo em que a raça tenha um modificador positivo (esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais). *Preço:* T$ 150.

PISTOLEIRO DE SMOKESTONE

Alguns locais em Arton são sinônimos de certas especialidades de aventureiros. Existem magos por toda parte, mas os maiores passam pela Academia Arcana, ou são nativos de Wynlla ou Ubani. Quase todo reino tem cavaleiros, mas os mais gloriosos pertencem a Bielefeld. Caçar monstros é uma atividade comum, mas os maiores caçadores de monstros mais cedo ou mais tarde acabam nas Sanguinárias.

Para quem tem a ambição de ser um matador frio e rápido no gatilho, um durão capaz de encarar a morte nos olhos e fazê-la desviar o rosto, um rebelde que não se curva a ninguém e resolve qualquer disputa com um duelo, não basta ser um pistoleiro.

É preciso ser um pistoleiro de Smokestone.

Smokestone, o Covil dos Pistoleiros, foi erguida sobre os maiores veios de pedra-de-fumaça do mundo conhecido. Cercada por minas e habitada por todo tipo de fora da lei orgulhoso, a cidade fabrica a melhor pólvora e as melhores armas de fogo de Arton. Sua postura de desafio a todas as formas de autoridade, seu status independente e sua localização desconhecida tornaram este o berço dos maiores pistoleiros, um local onde a arte precisa de sacar rápido e acertar um desafeto em cheio antes que ele o acerte se desenvolveu mais do que em qualquer outro. Esta é a terra dos duelos ao meio-dia, dos tiroteios por honra, dos desafios letais apenas para provar quem é o mais ligeiro. Smokestone acolhe todos que respeitarem suas regras não escritas — mas também costuma ser "pequena demais" para dois inimigos que se encontram lá por acaso...

O pistoleiro de Smokestone é o maior exemplo de um durão das planícies, o tipo de aventureiro que só pode ser forjado nesta cidade. Ele não vê as armas de pólvora como mera ferramenta: elas representam todo um estilo de vida. Pólvora é o único meio de matar grandes números de pessoas rapidamente e à distância sem precisar de treinamento longo, estudo arcano, bênção dos deuses ou sangue azul. Em suma, é a única forma de fazer isso quando você é uma pessoa simples, um renegado ou desgarrado.

Mesmo sendo armas relativamente raras em Arton, pistolas são muito mais baratas que uma armadura completa, por exemplo. Um plebeu comum quase nunca conseguirá economizar o suficiente para comprar uma dessas armaduras. Aprender a usá-la vai exigir treino com outros que já conheçam essas técnicas — em geral cavaleiros, aventureiros ou aristocratas, exatamente o tipo de gente que não costuma interagir com plebeus. Escolhendo se especializar em combate corpo a corpo, ele sempre estará em desvantagem. Se não for naturalmente grande e forte, a desvantagem é ainda maior!

Em comparação, o mesmo plebeu pode economizar por muito menos tempo e comprar uma pistola. Pode praticar sozinho, aperfeiçoando seus reflexos e sua pontaria. Mesmo se for pobre, fraco e mirrado, estará à altura de brutamontes e ricaços. Por isso a pólvora é considerada por muitos o grande equalizador, uma arma capaz de destruir vários privilégios de nascença apenas por ser empunhada. Não admira que armas de fogo sejam proibidas no Reinado e no Império de Tauron...

Incorporando essa mentalidade, o pistoleiro de Smokestone torna as pistolas o centro de sua vida. Não usa armaduras, preferindo permanecer leve e não desperdiçar tibares. Não reconhece a autoridade de nobres e agentes da lei. Recusa-se a lutar com espadas, machados e outras "armas selvagens". Dá as costas à magia arcana e aos deuses. Confia mais em outros durões e em seu cavalo do que em instituições ou "heróis". Em suma, é um tipo independente e implacável, que exige ser respeitado e respeita apenas quem conquista esse direito.

Isso não significa que pistoleiros de Smokestone sejam pessoas muito admiráveis. Todos têm uma coleção de cadáveres em seu passado. Dependendo apenas de si mesmos, não toleram qualquer dúvida sobre sua palavra ou ofensa a sua honra — ao ouvir um mero comentário descuidado, estes durões podem chamar o responsável para um duelo até a morte. Embora alguns sejam aventureiros que se esforçam para usar suas habilidades contra facínoras ainda piores, a maioria não passa de bandidos perigosos. Isso leva muitos a acreditar que, quando o problema é um pistoleiro de Smokestone, apenas outro pistoleiro de Smokestone pode resolvê-lo... E a solução é sempre uma bala.

ADMISSÃO

Para se tornar um pistoleiro de Smokestone, o primeiro passo é encontrar Smokestone. Candidatos que nasceram na Cidade dos Fora da Lei e sobreviveram até agora já passaram por desgraças suficientes para estarem liberados desse requisito. Se você acha isso injusto, problema seu. Todo mundo sabe que pessoas de Smokestone são melhores, em todos os aspectos, do que todos os outros. Nasça no lugar certo da próxima vez!

Certo, o candidato chegou a Smokestone. E agora?

Sua tarefa é permanecer vivo por pelo menos um ou dois meses na cidade e ser aceito pelos locais. Isso inclui conhecer e respeitar as leis não escritas de Smokestone. Não sabe que leis são essas? Aprender sobre elas faz parte da admissão! O candidato não precisa se preocupar. Caso ele descumpra alguma lei, mesmo sem saber, alguém vai educá-lo por meio de um duelo até a morte, ou então uma multidão vai prendê-lo num barril cheio de pólvora na praça central, para apedrejá-lo até que o infeliz exploda e pare de incomodar. Se nada disso acontecer, o candidato vai saber que está sendo aceito pelos locais quando começar a reclamar sobre forasteiros e não levar uns sopapos pela audácia.

É claro, nem todo mundo pode sequer tentar se tornar um pistoleiro de Smokestone. O candidato não pode usar armaduras pesadas ou armas idiotas como espadas, lanças e arcos. Não pode usar magia arcana. Não pode ter um título de nobreza ou qualquer posição de autoridade — incluindo aquela condecoração que a baronesa concedeu como prêmio por uma missão bem-sucedida e que abre certas portas na corte. Smokestone não trata esses tipinhos com gentileza. Não pode cultuar nenhum deus. Candidatos que já tenham cometido o erro de ter títulos ou cultuar deuses devem renegá-los de forma pública e absoluta para ter chance de se tornar pistoleiros de Smokestone.

Por fim, o candidato deve desafiar outro pistoleiro tão ou mais experiente que ele mesmo para um duelo e vencer. Repare que, segundo as leis de Smokestone, um duelo só é válido segundo certos parâmetros. Não sabe quais são? Passe mais tempo em Smokestone até aprender! Neste caso, "vencer o duelo" significa "matar o desgraçado". Desnecessário dizer, o duelo deve ser travado com pistolas e nenhuma outra arma. Candidatos que encontram algum truque para burlar as limitações de um duelo logo acabam no barril, explodindo para a felicidade geral do povo.

Dizem que, na noite após esse duelo, há um requisito adicional. Há séculos corre o boato de que a invenção das armas de fogo tem influência demoníaca, e que o fundador de Smokestone fez um pacto com abissais. A última exigência viria na forma de um estranho que visita o candidato, pedindo para que ele assine um contrato com sangue. Ninguém sabe o que esse contrato diz, e o estranho nunca mais surge. Mas é claro que os pistoleiros de Smokestone não vendem a própria alma em troca de mira certeira e rapidez no gatilho...

Ou vendem?



"Por que matar um ladrão de cavalo se eu posso matar dois?"

Marca da Distinção

Honra do Pistoleiro

"Em Smokestone, a honra é fundamental. Você é respeitado de acordo com seus atos e todos acreditam naquilo que você os faz acreditar."

Você recebe +2 em rolagens de dano com armas de fogo leves e de uma mão. Contudo, você passa a seguir o Código do Pistoleiro (veja quadro).

Poderes da Distinção

Rápido no Gatilho

"Você chama o infeliz para um duelo, olha bem nos olhos, saca primeiro e manda ele para o reino dos pés-juntos."

Você recebe +2 em Iniciativa para cada poder da distinção que possui e, se for o primeiro na iniciativa, seus inimigos ficam desprevenidos contra você nessa rodada. Além disso, seu multiplicador de crítico contra criaturas desprevenidas aumenta em +1. *Pré-requisitos:* proficiência com armas de fogo, Saque Rápido.

Balada do Pistoleiro

"Vou dar a vocês uma última chance de desistir..."

Se estiver empunhando uma ou mais armas de fogo, você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pela quantidade de munição dessas armas) para desferir uma série de disparos com elas. Faça um ataque à distância contra cada inimigo a sua escolha, até um limite de inimigos igual ao total de PM gastos. Então faça uma única rolagem de dano com um dado extra de dano do mesmo tipo e aplique-a em cada inimigo atingido. *Pré-requisito:* Morrer Não É Muita Vida.

Buscar Cobertura

"Um pistoleiro sabe a hora de atirar e a hora de correr."

Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para se mover até uma cobertura que possa alcançar com seu deslocamento (desde que tenha um caminho desimpedido até ela). *Pré-requisito:* Rápido no Gatilho.

Fornecedor de Smokestone

"Eu conheço um cara..."

Quando chega em uma comunidade equivalente a uma vila ou maior, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, enquanto estiver nessa comunidade, pode comprar armas de fogo de qualquer tipo e suas munições com 20% de desconto (não cumulativo com barganha e outros descontos) e pode conseguir qualquer cuidado ou manutenção necessários para essas armas. *Pré-requisito:* Rápido no Gatilho.

Morrer Não É Muita Vida

"A vida é dura, mas eu sou mais."

Você aprendeu a se defender com o que tem. Quando se move 6m ou mais, você recebe +2 na Defesa e em Reflexos. Além disso, carrega um amuleto da sorte, como um tibar ou uma garrafinha de metal, que já salvou sua vida mais de uma vez. Uma vez por cena, quando sofre dano que o levaria a 0 PV ou menos, você pode ignorar esse dano. *Pré-requisito:* Buscar Cobertura.

Viajante das Planícies

"Você não trouxe um cavalo a menos, trouxe dois a mais..."

Você recebe um cavalo de guerra parceiro veterano. Caso já possua uma montaria fornecida por outra habilidade, em vez disso essa montaria se torna também um parceiro vigilante iniciante. Em ambos os casos, nessa montaria você não sofre a penalidade em testes de ataque à distância enquanto montado. Caso perca sua montaria, você pode treinar outra com uma semana de trabalho. *Pré-requisitos:* treinado em Cavalgar, Rápido no Gatilho.

O Código do Pistoleiro

Há muitos tipos de pistoleiros no mundo, cada um com suas próprias crenças e costumes. Mas todos, sem exceção, acreditam em duas coisas: honra e pólvora. Certo, eles também acreditam que um verdadeiro pistoleiro não se rende a certas firulas, cultos e subordinações. Enfim, um pistoleiro não usa armaduras pesadas e escudos, nem armas que não sejam pistolas ou outras armas de fogo leves ou de uma mão (uma honrosa exceção é feita para versões híbridas dessas armas e adagas). Você pode mentir e trapacear à vontade, mas uma vez que tenha dado sua palavra ou feito uma promessa, ela é lei. Por fim, nada de cultuar deuses, seguir organizações formais ou ter qualquer tipo de título ou honraria oficial. Ah, e nada de lançar magias! Seus disparos são toda a mágica de que você precisa.

A essa altura você já sabe como a banda toca, certo? Se pisar fora da linha e violar o código, seus PM vão-se embora mais rápido que uma bala e você só vai vê-los no dia seguinte.

PROFESSOR DE MAGIA

Para arcanistas e outros que dependem da inteligência para conjurar, magia é muito mais que um dom: é uma ciência. Uma ciência que pode ser estudada, documentada, compreendida e, acima de tudo, compartilhada. Enquanto alguns se tornam autodidatas em seus grimórios e outros buscam mestres dispostos a ensinar, há aqueles que encontram refúgio e crescimento em grandes instituições, como a renomada Academia Arcana, onde os mais nobres educadores de Arton dedicam suas vidas ao aprendizado e ensino do poder mágico.

Assim, nem todos os arcanistas se satisfazem com a exploração de masmorras, derrota de monstros ou busca incessante por tesouros. Para alguns, a verdadeira recompensa está em moldar mentes, inspirar futuros magos e garantir que o conhecimento mágico não apenas sobreviva, mas floresça.

O professor de magia é um desses educadores, parte do corpo docente da Academia Arcana, orgulhosamente representando uma das mais renomadas instituições de Arton. Assim, todas as suas ações refletem não apenas seu próprio comportamento e caráter, mas a escola como um todo. Espera-se de professores de magia comprometimento com as artes arcanas, honra, disposição para ensinar os alunos mais difíceis, polidez, tranquilidade... Enfim, que sejam estandartes ambulantes da Academia Arcana, demonstrando ao mundo seus valores.

É claro, isso nem sempre é verdade. Embora alguns, como o elfo herói de guerra Aeripharian, sejam mesmo modelos de tudo que um professor de magia deve ser, existem outros que deixam suas próprias ambições e personalidade tomarem a frente. Vários professores, como o arquimago Reynard, não têm residência fixa na Academia Arcana e passam a maior parte do tempo em aventuras ou cuidando de outras responsabilidades, mas visitam a Academia periodicamente para dar palestras e ministrar aulas magnas.

Pois, embora muitos professores de magia tenham vidas aparentemente tranquilas, subestimar sua coragem e iniciativa seria um erro. Eles frequentemente embarcam em jornadas por Arton, acompanhando grupos de aventureiros para levar conhecimento aos lugares mais remotos. Além de compartilhar o saber arcano, têm como missão provar que a magia pode beneficiar todos, mesmo guerreiros e ladinos. Muitos dedicam suas vidas tanto ao ensino formal quanto à pesquisa de campo, ampliando os horizontes de seus alunos.

Professores de magia podem passar anos sem dar as caras na instituição se estiverem ocupados demais. Contudo, em qualquer missão estarão preocupados com a parte acadêmica, a pesquisa, as informações que podem ser coletadas e levadas de volta à Academia. Sempre que houver alguém disposto a aprender, o professor de magia considera que é seu dever ensinar, como parte de um propósito maior. Poucos são aceitos na Academia Arcana — é mais do que uma profissão; é a vocação de uma vida inteira!

Muitos professores de magia são devotos de Wynna ou Tanna-Toh. Talude, o fundador da Academia Arcana e seu reitor há até pouco tempo, era um notório seguidor da Deusa da Magia. Assim, é natural que essa devoção seja comum entre os professores. Contudo, não é obrigatória. Na verdade, diz-se que tanto Wynna quanto Tanna-Toh têm grande apreço por aqueles que seguem essa carreira tão preciosa, não sendo raro ofertarem bênçãos ou mesmo milagres ocasionais quando seus queridos mais precisam, ainda que não sejam devotos.

Cada professor é único: alguns são metódicos, outros desorganizados. Alguns são pacientes e acolhedores, outros têm personalidades explosivas e exigentes. O que todos têm em comum é a dedicação à magia e o desejo de fazer com que ela alcance até os cantos mais esquecidos de Arton. Vagando por bibliotecas, conduzindo experimentos e fundando novas escolas, professores de magia são visionários, eternos estudantes e, acima de tudo, educadores comprometidos em espalhar o brilho do arcano pelo mundo.

Então explodindo de orgulho ao ver novas faces na Academia Arcana, vindas dos recônditos mais improváveis, onde eles mesmos espalharam o conhecimento arcano e a noção de que qualquer um pode aprender.



"Joãozinho Goblin! Guarde já esse *Almanaque de Maravilhas de Vectorius* antes que eu perca a paciência!"

ADMISSÃO

A posição de professor de magia é considerada um dos ápices da carreira dos arcanistas em Arton. Embora talvez não tenham tanto poder quanto aqueles que vivem para se aventurar, são respeitados por todos. Na época em que Talude ainda era reitor da Academia Arcana, até mesmo seu rival Vectorius chegou a consultá-lo ao se deparar com enigmas cuja resposta não sabia.

Um candidato deve ter feito um curso completo na Academia Arcana. Caso não tenha se formado lá, deve se apresentar na instituição e passar por uma série de provas, demonstrando que seu saber arcano é equivalente ao de alguém formado na Academia. Isso envolve não só poder e capacidade de lançar magias, mas também teoria e conhecimento sobre como manipular e alterar magias já existentes.

Uma vez que esse passo tenha sido completado, o candidato pode começar o treinamento. A Academia Arcana notoriamente abre suas portas para a maioria dos candidatos, mesmo

aqueles que desejam obter formação avançada e integrar o corpo docente. O candidato deve permanecer na Academia por seis meses, sem se ausentar por nenhum dia e sem fazer *nada* que não seja estudar. Durante esse semestre, ele vai assistir a aulas avançadas não só sobre magia, mas sobre a história da instituição, a ética do ensino arcano, a devoção a Wynna, a pedagogia específica para instrução mágica e outros tópicos. O candidato deve conhecer todas as disciplinas ministradas na Academia. Assim, deve também assistir a aulas sobre exploração de masmorras e ermos, combate a monstros, fabricação de itens etc., mesmo que tudo isso passe longe de sua especialidade. Durante esse semestre, o candidato não tem tempo para nenhuma atividade lucrativa. Assim, precisa ter economizado o suficiente para se sustentar.

No fim do semestre, o candidato deve ser aprovado em provas de todas as disciplinas. Se fizer isso, começa um estágio probatório. Deve montar um currículo sobre uma disciplina mágica a sua escolha e passar um semestre ministrando aulas para uma turma na Academia Arcana, sob supervisão de um professor sênior.

Isso é tempo demais para a maioria dos aventureiros ficar parada... Assim, muitos candidatos saem para se aventurar e levam suas turmas consigo! Nesse caso, sempre são turmas pequenas, de quatro ou cinco alunos, e a supervisão é feita por meio de comunicação mágica. No fim do semestre, todos os alunos devem ser aprovados... e estar vivos.

Caso isso aconteça, o candidato deve voltar à Academia Arcana, onde será formalmente admitido no corpo docente, com uma cerimônia em sua honra. Será bem recompensado e terá muito, *muito* trabalho... Talvez o melhor trabalho do mundo.

Marca da Distinção

Pena e Pergaminho

Wynna e Tanna-Toh sorriem para aqueles que se dedicam ao ensino.

Você aprende e pode lançar uma magia de adivinhação, arcana ou divina, a sua escolha, de qualquer círculo a que tenha acesso.

Poderes da Distinção

Pedagogia Mágica

Um professor de magia domina meios peculiares de transmissão do conhecimento.

Você pode gastar 1 hora e 1 PM para lecionar para uma quantidade de alunos igual à sua Inteligência. Escolha uma de suas magias de 1º círculo. Até o próximo dia, cada aluno pode lançar essa magia uma única vez, pagando seu custo normal (atributo-chave Inteligência). Para cada outros dois poderes da distinção que você possui, cada aluno pode lançar a magia "aprendida" uma vez adicional no mesmo dia. Se o aluno já conhecia essa magia, pode lançá-la esse número de vezes com custo diminuído em –1 PM. *Pré-requisitos:* lançar magias de 2° círculo, Foco em Perícia (Misticismo).

Introdução à Magia

Alunos nessa etapa de aprendizado precisam de tutoria mais próxima e atenta.

Você e seus aliados em alcance curto recebem +2 em Misticismo e Vontade. Além disso, sempre que você lança uma magia, o custo das magias de seus aliados diminui em –1 PM por 1 rodada. *Pré-requisito:* Pedagogia Mágica.

Demonstrações Práticas

Nessa fase do aprendizado, exemplos práticos falam mais alto do que qualquer outra coisa...

Quando um inimigo falha em um teste de resistência contra uma de suas magias, você pode fazer um teste de Misticismo para ajudar. Até a próxima rodada, cada aliado em alcance curto recebe um bônus em Misticismo e na CD de suas magias igual ao bônus fornecido por essa ajuda.

Notório Saber Arcano

Todo o respeito da Academia pelos mestres de notório saber.

Você recebe um assistente, um parceiro veterano a sua escolha entre adepto e magivocador. Além disso, o custo adicional de seus poderes de aprimoramento diminui em –1 PM (somente com magias arcanas). *Pré-requisitos:* Orgulho do Mestre, dois poderes de aprimoramento.

Orgulho do Mestre

Um verdadeiro professor vibra profundamente com as vitórias de seus alunos.

Sempre que um inimigo falha em um teste de resistência contra uma magia de um aliado em alcance curto, se essa magia custou pelo menos 1 PM, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao dobro do número de poderes da distinção que possui, e eles desaparecem no fim da cena. *Pré-requisito:* Demonstrações Práticas.

SENADOR

Ainda que Tiberus, a capital de Tapista, esteja assolada pela Tormenta, ainda que o rubor doentio seja visível no horizonte, ainda que o Império de Tauron se encontre em ruínas, mal sendo capaz de assegurar soberania em algumas províncias, o Senado segue mantendo a lei e a ordem. Ou protegendo interesses de seus membros.

Os senadores são figuras influentes e ambiciosas no Império de Tauron, existindo para governar e também representar o poder e a autoridade dos minotauros. Embora muitas vitórias tenham sido alcançadas pela força das legiões, o verdadeiro domínio está no controle político — onde os senadores se destacam como mestres supremos, controlando territórios com palavras e alianças tão afiadas quanto gládios.

A vida de um senador é dedicada ao bem público. Espera-se que coloque seus interesses pessoais em segundo plano, priorizando sempre as necessidades dos cidadãos do Império. Na verdade, senadores não recebem salário por seus serviços — a abnegação é parte dos deveres destes servos do povo. Na prática, contudo, isso significa que apenas nobres ou outros ricaços podem fazer parte do Senado, além de incentivar que seus membros ganhem dinheiro às escondidas, afundando-se em corrupção e crime.

A maioria dos senadores faz parte das famílias tradicionais do Império, mantendo seu prestígio por meio de hereditariedade e escolhas estratégicas. Existem, contudo, também vagas para a plebe, incluindo não minotauros que tenham conquistado o título de cidadão do Império. Todos esses têm menos poder político do que seus colegas nobres, mas podem carregar consigo o apoio das camadas mais pobres da população — uma arma poderosa e cobiçada por todos.

Independente de sua origem, senadores conquistam seus cargos através de eleições e tradições, ascendendo com apoio de antigos membros. O título traz consigo uma fachada de honra e estoicismo, valores esperados dos minotauros — embora, sob a aparência, a realidade muitas vezes seja diferente. Para um senador, a imagem pública é essencial: parecer nobre e forte vale mais que realmente sê-lo.

O poder do senador reside em prestígio e riquezas familiares para manter a lealdade de subordinados e impor sua presença. Com oratória ligeira e certeira, ele manipula a opinião pública, conquista aliados e intimida adversários com promessas veladas e acordos complexos. Conhece a arte de persuadir e enganar, garantindo que suas decisões se tornem "verdades", distorcendo fatos para atender a seus interesses. Por tudo isso, questionar a palavra de um senador é perigoso: suas redes de apoio se estendem através do Império e além, fazendo com que inimigos desapareçam sem que ele precise levantar um dedo.

Embora devam voltar periodicamente a Tiberus e atender a pelo menos algumas sessões do Senado por ano, senadores são livres para fazer o que quiserem — o que inclui se aventurar. Alguns deles são heróis que vagam por Arton levando a palavra do Império e demonstrando a outros povos o que os minotauros têm de melhor. Outros apenas se aventuram para enriquecer, já que o Senado não paga! O posto não é vitalício: um senador que *nunca* seja visto na capital pode perder a próxima eleição e todos os privilégios que vêm com o cargo. Assim, mesmo senadores aventureiros se preocupam com o eleitorado...

Seja como for, todo senador é parte de uma instituição formal, reconhecido nas cortes artonianas como uma figura pública. Ser um senador não é apenas ter língua afiada ou prestígio: é integrar uma tradição que remonta à fundação de Tapista. Todo senador deve usar a toga senatorial em ocasiões formais, deve se apresentar como membro do Senado ao lidar com autoridades. Todos os senadores se consideram colegas, ainda que possam ser rivais políticos. Para qualquer um deles (exceto os maiores monstros), a instituição do Senado é algo a ser preservado a qualquer custo. Mais vale um inimigo no poder do que o enfraquecimento do Senado e da democracia.

Cada assembleia no Senado, cada encontro nos corredores é uma nova oportunidade de consolidar seu domínio. Suas propostas e votos mudam vidas, trazendo progresso ou apenas servindo a seus interesses. Para o senador, o Império é um imenso tabuleiro onde ele move suas peças com astúcia.

ADMISSÃO

Para se tornar senador, o candidato deve primeiro ser reconhecido como um cidadão do Império de Tauron dotado de plenos direitos políticos. Isso significa que, em geral, estrangeiros não são aceitos. Candidatos não minotauros podem ser senadores, embora sejam poucos e muitas vezes desprezados pelos demais.

O candidato deve passar por alguns estágios antes de poder se candidatar a senador do Império. Em primeiro lugar, deve servir em alguma legião. Não precisa ser um soldado profissional, ou mesmo ter lutado em alguma guerra. Basta que tenha prestado serviço na legião por alguns meses. Em seguida, deve exercer algum cargo burocrático no Império de Tauron — talvez como um funcionário público, talvez como assistente de um senador ou nobre. Candidatos que tenham passado muito tempo na legião e progredido em suas fileiras podem cumprir esse requisito dessa forma. Membros de famílias muito prestigiosas, ou candidatos reconhecidos como heróis no Império de Tauron, também podem "pular" essa etapa.

Depois disso, o candidato será literalmente um candidato. Para se tornar um senador, é preciso vencer uma eleição.

O candidato deve passar pelo menos alguns meses em Tiberus, angariando uma base de eleitores e fazendo uma campanha. Deve conseguir favores (ou ao menos evitar inimizade) de nobres, senadores tradicionais e outras figuras importantes. Deve discursar ao povo e gastar dinheiro considerável com arautos, patrocínio de jogos, presentes... Mas, mesmo que se dedique totalmente à campanha, o candidato nunca terá *certeza* sobre o resultado da eleição. Isso sempre é uma incógnita, até o último voto ser contado.

Caso o candidato seja eleito, será empossado como um senador do Império de Tauron. Terá mais honra e estará envolvido em mais tramoias do que quase qualquer nobre do continente.

MARCA DA DISTINÇÃO

RETÓRICA IMPECÁVEL

Enquanto as legiões lutam com gládios e escudos, o senador luta com palavras.

Você recebe +2 em Nobreza e pode usar Carisma como atributo-chave dessa perícia (em vez de Inteligência).



"Melhor viver em uma área de Tormenta do que num lugar sem democracia."

O Curso de Honra

No Império de Tauron, a vida pública é exatamente isso — uma vida inteira a serviço do povo. Existe uma trajetória que pode levar aos postos mais altos do Império, chamada "Curso de Honra". Espera-se que qualquer minotauro ou cidadão com aspirações políticas o siga, como uma demonstração de respeito às tradições e à Tarvica de Goratikis.

Serviço Militar. Nenhum cidadão pode ingressar na vida pública sem ter servido nas legiões. Plebeus começam como legionários e devem progredir até um posto de liderança, como centurião. Nobres podem começar por baixo (o que muitas vezes é visto como mostra de força e coragem), mas também têm a permissão de servir como tribunos (assistentes do general).

Serviço Público. Já fora da legião, o cidadão pode agora ingressar na vida pública, servindo num posto burocrático. Isso inclui a cobrança de impostos, a distribuição de rações ao povo, a organização de jogos na Arena e até mesmo o clericato em templos oficiais. Esses cargos são indicados pelos chefes de cada departamento ou órgão, e representam uma grande honra — um servidor público deste tipo é o equivalente a um nobre ou cavaleiro em termos de prestígio.

Senado. O posto burocrático dá ao cidadão uma chance de demonstrar seu valor ao povo e à nobreza. Depois desse posto, ele pode se candidatar a uma vaga ao Senado. Nem sempre existem novas vagas — às vezes, é preciso esperar que um senador veterano morra ou se aposente para que haja uma chance de eleição, o que já deu origem a muitos atos traiçoeiros... Nem todo o povo vota em todas as vagas: algumas eleições são reservadas a nobres, outras a plebeus, outras a membros de determinadas dinastias e assim por diante.

Governo. Senadores ambiciosos e bem relacionados podem se tornar governadores de uma região ou província — Tragematum, Petrynia, Fortuna ou Lomatubar. Como o posto de governador é vitalício e escolhido pelo Triunvirato, ascender a este cargo normalmente é o ponto culminante de uma vida. Ser um governador provincial equivale a ser um rei no Reinado.

Triunvirato. Para aqueles de ambição e capacidade extremas, pode restar uma última honraria, um último posto: membro do Triunvirato, um dos governantes do Império de Tauron. Para se tornar membro do Triunvirato, um senador ou nobre deve contar com o apoio do Senado em peso, além de boa parte da população do Império, das principais legiões e de diversos nobres. Ser um membro do Triunvirato equivale em poder e prestígio a ser um rei-imperador do Reinado.

Poderes da Distinção

Cofres Fundos

Um senador que trabalha para o povo é a garantia de impostos bem gastos.

Uma vez por aventura, você pode receber fundos do Senado. Faça um teste de Carisma com um bônus de +4 por poder da distinção. Você recebe um número de tibares de ouro igual ao resultado do teste. Se tiver pelo menos três poderes da distinção, também pode requisitar um item mágico menor, que deve ser devolvido (ou reembolsado) ao Senado no fim da aventura. Se tiver cinco poderes da distinção, o item requisitado pode ser médio. O uso deste poder é condicionado ao local onde você se encontra e a sua possibilidade de contactar o Senado ou seus representantes. *Pré-requisitos:* treinado em Diplomacia e Nobreza.

Apoio Popular

A voz do povo é a voz do Senado.

Você pode usar o poder Autoridade Feudal (*Tormenta20*, p. 79). Se já o possui, pode conclamar dois parceiros pagando os custos de cada um. Para cada dois outros poderes da distinção, o nível desses parceiros aumenta em um (de iniciante para veterano, de veterano para mestre). *Pré-requisito:* Um Minotauro de Bem.

Deliberação Desnorteante

Sua argumentação complexa e intrincada é capaz de deixar seus adversários sem reação.

Quando usa uma habilidade que exige um teste de Vontade, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, as criaturas que falharem nesse teste ficam pasmas por 1 rodada (uma vez por cena). *Pré-requisito:* Cofres Fundos.

Inocência Convicta

"É uma mentira da Legião Imperial! Mentira da Legião Imperial! Mentira!"

Quando falha em um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para rolar novamente, usando Nobreza em vez da perícia original, com um bônus igual ao total de poderes da distinção que você possui. *Pré-requisito:* Um Minotauro de Bem.

Um Minotauro de Bem

Um senador é reconhecido como um membro honrado e prestigioso da sociedade.

Você recebe +1 em testes de perícias baseadas em Carisma e na CD dos testes de Vontade para resistir às suas habilidades. Para cada outro poder da distinção, esses bônus aumentam em +1. *Pré-requisito:* Cofres Fundos.

VIGARISTA

Sejamos honestos: nem sempre é difícil enganar alguém. Uma palavra doce no momento certo pode render uns tibares a mais, uma verdade inconveniente é capaz de garantir a fuga de uma masmorra e um boato maldoso bem aplicado pode despistar um mercenário particularmente obstinado de seu rastro. Mas não chamamos esses feitos de "vigarice". Essas são apenas desonestidades banais. A palavra está reservada para golpes e falcatruas em um patamar mais elevado.

Golpes que esvaziam os bolsos de uma multidão — ou de uma pessoa com tantos tibares que vale por uma vila inteira. Esquemas de trapaça que movimentam pequenas fortunas, sustentados por preparação, intelecto e muita cara de pau. Isso sim é vigarice. Essa sim é a freguesia do vigarista.

O vigarista é um vendedor de "tônicos miraculosos", um "sábio que descobriu a cura para a Praga Coral", um "pioneiro de um esquema de funil invertido", entre outros títulos, ahem, criativos. Com ousadia de sobra e pouca vergonha na cara, o vigarista encontra uma pedra em formato esquisito e garante que é uma relíquia sagrada de Allihanna. Espadas quebradas se tornam rapidamente as últimas armas usadas por Arsenal quando era mortal. Um pergaminho rasgado, depois de receber um belo trato de mãos habilidosas, parece uma litania perdida do clero de Tanna-Toh. Vigaristas não temem a retribuição divina, pois não acham que estejam fazendo nada *realmente* errado... Se alguém acredita que vai mesmo comprar o Olho de Sszzaas por dez tibares, a culpa é de quem vende?

A alquimia não escapa destes golpistas, servindo de desculpa para diversificar suas falcatruas. Frascos de água com açúcar se transformam em tônicos para a saúde e aquela gororoba malcheirosa do muquifo na esquina só precisa ser misturada com alguma tinta para se transformar em um unguento rejuvenescedor. E hoje — só hoje! — um frasco sai por dois tibares e três saem por apenas sete!

Pode parecer uma vida fácil, mas o processo de elaborar e aplicar um golpe (além de estar bem longe quando ele for notado) é complexo. Quando começam a anunciar seus produtos, vigaristas têm um comparsa pronto para bancar o laranja — ser o primeiro a comprar e professar em voz alta sua qualidade. Normalmente esse comparsa é só um qualquer que recebeu meia dúzia de tibares sem entender direito no que estava se metendo. E o melhor de tudo: se for descoberto, o vigarista pode se escafeder dali e deixar o rojão para explodir na mão de seu "colega"!

Quanto mais remoto o povoado, maior é a quantidade de tibares que um vigarista consegue espremer da ignorância alheia. Grandes centros como Valkaria ou Vectora têm muito mais parvos a serem enganados, claro, mas também contam com mais pessoas para apontar o golpe — além de aventureiros prontos para se meter onde não foram chamados! Além disso, é mais difícil vender uma poção mágica falsa para um público que sabe como uma poção mágica verdadeira se parece...

Uma coisa bastante curiosa sobre essas trambicagens é que, algumas vezes, os frascos cheios de água colorida e os cetros ornamentados exaltando deuses realmente funcionam! Ninguém sabe explicar exatamente como isso acontece. Talvez o próprio Hyninn esteja concedendo uma dádiva aos que cumprem seus desígnios? Quem sabe o Deus da Trapaça faça isso para criar uma sensação falsa de segurança e aplicar golpes nos golpistas? Pior ainda, será possível que estes trambiqueiros são tão habilidosos em seus esquemas que enganam até os deuses, convencendo-os a realizar suas vontades?

Apesar de claramente desonesto, o vigarista não se considera um criminoso. Afinal, não está forçando ninguém a fazer nada. Se o dinheiro é entregue a ele de forma totalmente voluntária, também estaria mentindo quem o chamasse de ladrão! E, no frigir dos ovos, quem poderia provar que ele mesmo não acredita em todas as sandices que diz?

ADMISSÃO

Não existe nenhuma organização de vigaristas, e normalmente não há camaradagem suficiente para que um deles ensine o ofício a um candidato. Não

costuma haver treinamento formal — a vocação de vigarista simplesmente acaba acontecendo, por necessidade ou malícia.

No entanto, aqueles que acham que podem se tornar vigaristas espontaneamente, apenas com seu talento natural, invariavelmente acabam do outro lado de algum golpe, ou vários. São os espertalhões que garantem que *dessa vez* vão enriquecer rápido, os malandros que acham estar passando a perna naquela velhinha desavisada...

Para ser um vigarista, o candidato precisa antes de mais nada aceitar que, por enquanto, é um otário. Quem acha que já está por cima nunca vai aprender. O candidato deve buscar um ou mais golpistas e tentar aprender seus truques da única forma possível: caindo neles. Não é incomum que clérigos de Hyninn acabem fazendo o favor de enganar o candidato e tirar dele tudo que tem.

O candidato deve realmente cair em vários golpes, de um ou mais golpistas. Não basta fingir que está caindo, entregar dinheiro voluntariamente — ele só vai entender como funciona a vigarice ao vê-la na prática. Em determinado momento, o próprio candidato deve julgar que está pronto para o próximo passo. Deve pensar com cuidado se ainda é um otário que se acha esperto ou se já passou para o outro lado. É uma linha que precisa ser cruzada para que um mero trapaceiro se transforme em um vigarista de verdade.

Na teoria, é muito simples. O candidato deve aplicar um grande golpe. Esse esquema normalmente tem várias etapas e envolve muitas pessoas, com detalhes variando imensamente de vigarista para vigarista. Talvez ele convença uma cidade inteira da existência de uma divindade e fuja levando todo o dinheiro das oferendas. Quem sabe prepare uma bolsa cheia de contas coloridas e venda para uma escola de magia, fingindo serem os Rubis da Virtude. Pode ainda convencer suas vítimas a venderem os mesmos produtos falsos para outras vítimas, sempre comprando da fonte — o próprio candidato. As possibilidades são infinitas.



"Você quer ser um revendedor do Empório Purpúrea?"

Se o candidato tiver sucesso, torna-se um vigarista. Caso contrário, ele *acha* que se tornou um vigarista, mas isso é falso. Nos próximos dias, vai perder seus "lucros" (como parte de um golpe de outro vigarista) e terá ainda mais prejuízo em cima. Ele mesmo deve perceber que ainda não estava pronto e recomeçar o processo do zero.

Mas não se preocupe, isso não vai acontecer com você. Você é inteligente demais, esperto demais, não é como os outros. Você é um herói aventureiro, não?

Eu nunca mentiria para você.

MARCA DA DISTINÇÃO

TIRAR LEITE DE PEDRA

Onde os outros veem miséria, o vigarista vê oportunidade.

Quando está em qualquer tipo de comunidade, você pode usar Enganação para fazer testes de sustento (*Tormenta20*, p. 128) com pequenos golpes: vendendo poções falsas, lixo como relíquias sagradas ou qualquer outro produto enganoso. Você leva 1 dia, em vez de uma semana, para fazer esse teste, e recebe um bônus de +2 em cidades, +5 em vilas e +10 em aldeias. Se falhar em um teste, não pode tentar de novo na mesma comunidade durante um mês... e, se rolar 1 natural no teste, é desmascarado pela população!

PODERES DA DISTINÇÃO

AQUELE PAPINHO

Uma boa conversa, uma cara inocente... e o vigarista tem seu alvo na palma da sua mão.

Você recebe +1 em Diplomacia, Enganação e Intuição e na CD de suas habilidades (exceto magias) baseadas em Carisma. Esses bônus aumentam em +1 para cada outro poder da distinção que você possuir. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação, Aparência Inofensiva.

CALMA LÁ

Uma língua rápida é vital para quem vive de passar os outros para trás.

Você não sofre a penalidade de –10 por fazer um teste de Diplomacia para mudar atitude como uma ação completa e, quando a primeira rodada de combate se inicia, pode fazer um desses testes antes de todos os participantes agirem. Se mudar a atitude de algum inimigo para indiferente ou melhor dessa forma, em vez disso ele fica pasmo por 1 rodada. *Pré-requisito:* Aquele Papinho.

EFEITO PLACEBO

"Mas é claro que funciona! Eu mentiria para você?"

Para cada poder da distinção, escolha uma magia de 1º círculo, arcana ou divina, que possa ser transformada em poção. Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para transformar um de seus misteriosos elixires de água com açúcar em uma poção de uma dessas magias instantaneamente (atributo-chave Carisma). O custo do item é reduzido à metade e você não precisa fazer o teste de Ofício (alquimista), mas a poção só dura até o fim da cena. *Pré-requisito:* Aquele Papinho.

NA CARA NÃO!

A melhor forma de vencer uma briga é nunca entrar nela... Mas, se o trobo já foi para o brejo, o vigarista sabe pelo menos evitar o pior.

Quando usa Rolamento Defensivo, você recebe um uso adicional de Aparência Inofensiva nessa cena. *Pré-requisitos:* Aquele Papinho, Rolamento Defensivo.

RELÍQUIAS SAGRADAS

Certos vigaristas conseguem enredar até os deuses em sua teia de mentiras.

Você pode enfeitar um item mundano com motivos religiosos para que ele se pareça com um acessório mágico menor a sua escolha. Fazer isso gasta 1 hora de trabalho e 1/100 do preço do acessório. Para usar a "relíquia" primeiro você precisa empunhá-la (ou vesti-la) e gastar uma ação de movimento e 2 PM para professar seus poderes em voz alta. Se fizer isso, ela funciona como se fosse verdadeira até o fim da cena, ou até você ativar outra de suas relíquias. Você pode ter até uma relíquia sagrada por poder da distinção que possuir. *Pré-requisitos:* Calma Lá, Efeito Placebo.




CAPÍTULO
3
ARSENAL


DOS HERÓIS

NOVOS EQUIPAMENTOS

ARMAS

Adaga Oposta. Muito usada por espadachins como arma secundária, esta adaga possui uma guarda elaborada que a torna mais apropriada para bloqueios. Quando usa uma habilidade que permite fazer um teste de ataque para evitar ou reduzir dano (como o poder Aparar), você recebe +2 nesse teste.

Agulha de Ahlen. Esta arma covarde só poderia ter sido inventada no Reino da Intriga. Consiste em uma adaga com ponta fina e lâmina oca, que pode armazenar uma dose de veneno de contato. Aplicar um veneno nesta arma segue as regras de venenos (*Tormenta20*, p. 161), mas o veneno permanece até você acertar um ataque (não acaba ao fim da cena) e a a CD para resistir a ele aumenta em +2.

Arco de Guerra. Este arco robusto possui braços grossos e resistentes, capazes de disparos poderosos. Como um arco longo, permite que você aplique sua Força às rolagens de dano e não pode ser usado se você estiver montado. A força exigida para puxar o arco de guerra o torna uma arma *desbalanceada*.

Arco Montado. Este arco combina materiais resistentes em uma estrutura mais curta, tornando-o próprio para ser disparado por um arqueiro montado. Você não sofre a penalidade em ataques à distância devido ao balanço de sua montaria (*Tormenta20*, p. 262). Se você já possui uma habilidade que elimina essa penalidade, em vez disso ela fornece +2 nas rolagens de dano com este arco enquanto você está montado.

Balestra. Uma versão mais robusta da besta pesada, que utiliza um sistema de catracas reguláveis para armar seu arco. Esse sistema permite que usuários mais fortes apliquem mais tensão à arma; ao contrário de outras armas de disparo, você aplica sua Força às rolagens de dano com uma balestra. Esta arma é muito pesada e complexa para ser usada sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica. Recarregar uma balestra é uma ação padrão.

Bastão Lúdico. A aristocracia de Deheon, Namalkah e outros reinos vem recentemente redescobrindo um esporte dos povos originais do continente, que consiste em arremessar e rebater bolas duras. Existem variações: em algumas modalidades, é preciso derrubar alvos no chão; em outras, o objetivo é correr até um marco antes que o adversário consiga devolver a bola ao ponto de origem. Seja como for, os bastões usados nesses jogos vêm se tornando populares como armas elegantes, ainda que simples. Um bastão lúdico causa dano não letal. Além disso, se for proficiente com armas marciais, você pode usar o bastão para rebater objetos arremessados em sua direção. Uma vez por rodada, quando é atingido por uma arma de arremesso, você pode fazer um teste de ataque com o bastão lúdico. Se o resultado desse teste for maior que o do oponente, você evita o ataque.

Besta de Mão. Esta besta pequena e discreta é bastante popular entre assassinos de várias partes do Reinado e além. Ela é uma arma *surpreendente* e recarregá-la é uma ação de movimento.

Besta de Repetição. Esta besta possui uma caixa acoplada com espaço para armazenar até 10 virotes e um sistema de recarga automática. Por seu funcionamento complexo, a besta de repetição é uma arma exótica. Porém, se você for proficiente com esta arma, pode recarregar cada virote como uma ação livre (carregar toda a caixa demora 1 minuto) e, sempre que fizer um ataque com ela, pode gastar 5 virotes para disparar uma saraivada. Se fizer isso, pode atacar até três alvos adjacentes (faça um único teste de ataque e compare com a Defesa de cada alvo) ou causar um dado de dano extra em único alvo.

Besta Dupla. Esta besta possui dois arcos sobrepostos, cada um capaz de armazenar um virote. Isso permite que você use o poder Disparo Rápido. Se já o possui, em vez disso você pode usá-lo sem penalidade nos testes de ataque. Recarregar uma besta dupla é uma ação completa.

Bico de Corvo. Também chamada de "martelo sambur", esta arma consiste em uma haste de madeira de 2m de comprimento com uma ponta de lança em sua extremidade. Na base da ponta de lança há um gancho afiado de um lado e uma cabeça quadrada do outro. O bico de corvo é um martelo *alongado* e *versátil*, que fornece +2 em testes para derrubar e quebrar.

Boleadeira. Esta arma de arremesso típica de Namalkah pode se enrolar nos tornozelos de um inimigo, derrubando-o. A boleadeira pode ser usada para executar uma manobra derrubar à distância.

Canhão Portátil. Uma versão menor dos canhões utilizados em embarcações, esta arma possui uma grossa alça de couro que permite carregá-la ao lado do corpo. Um canhão portátil é uma arma *desbalanceada*. Além disso, se sua Força for menor que 4, sempre que faz um ataque com esta arma você é arrastado 3m para trás. O canhão usa bolas de ferro como munição; recarregá-lo é uma ação completa.

Chakram. Um disco de metal com bordas afiadas, usado para arremesso. Sempre que acerta um ataque com o chakram, você pode fazer com que ele retorne à sua mão (pegá-lo é uma reação) ou ricocheteie contra outro alvo; nesse caso, você faz um novo ataque à distância com uma penalidade cumulativa de –5. Você pode continuar atacando novos alvos até recuperar o chakram ou errar um ataque. Por seu desenho e forma de manuseio, o chakram exige treinamento especial, sendo uma arma exótica.

Cinquedea. Também conhecida como "adaga língua de vaca", esta arma é um meio-termo entre uma espada curta e uma adaga. Sua lâmina triangular, que termina numa ponta muito fina, é feita apenas para estocar, nunca cortar, e causa ferimentos graves. Contra uma criatura desprevenida ou que você esteja flanqueando, a cinquedea causa um dado de dano extra do mesmo tipo. Dizem que o apelido se originou entre os rebeldes do Império de Tauron, que usam esta arma para apunhalar seus senhores e deixá-los estrebuchando com a língua para fora…

Clava-Grão. Esta arma possui cabo fino e delgado e uma extremidade larga e arredondada. Clavas-grão não são "fabricadas", mas cultivadas por druidas a partir de sementes específicas que emitem uma energia natural. Essa energia, por sua vez, permite que o usuário da clava-grão estabeleça um elo com a arma. Quando ataca com uma clava-grão, você pode aplicar sua Sabedoria às rolagens de dano (se já faz isso por outra habilidade, em vez disso você recebe +2 nas rolagens de dano, cumulativo com outros efeitos de itens). Por sua afinidade natural, druidas podem usar a clava-grão como uma arma simples.

Desmontador. À primeira vista, o desmontador pode nem parecer uma arma. É uma haste longa, com dois pedaços de metal recurvados na ponta. As partes metálicas possuem um mecanismo de mola, abrindo-se quando as extremidades são pressionadas contra algo, então se fechando. O desmontador é usado para prender pescoços de inimigos, então puxá-los de uma montaria (daí o nome), mantê-los presos à distância ou derrubá-los ao chão. Por isso pode ser usado para agarrar. Um desmontador é uma arma *alongada* e *versátil*, fornecendo +2 em testes para agarrar, derrubar e empurrar.

Novas Habilidades de Armas

Ocultável. O tamanho e/ou formato da arma tornam mais fácil escondê-la. Ela fornece +5 em testes de Ladinagem para ocultá-la. A adaga (*Tormenta20*, p. 146) é uma arma *ocultável*.

Surpreendente. Uma vez por cena, se você sacar a arma como ação livre e usá-la para atacar no mesmo turno, o oponente fica desprevenido contra esse ataque.

Dirk. Este punhal longo e delgado parece uma arma feita para assassinato e ataques traiçoeiros, mas é parte da indumentária de nobres e oficiais em vários reinos artonianos. Se estiver atacando com um dirk, você pode atacar um oponente pelas costas, caído, desprevenido ou incapaz de lutar sem violar seu Código de Honra (*Tormenta20*, p. 53) — a tradição dita que seus usuários são honrados e sabem o que estão fazendo!

Espada Canora. Esta arma possui frestas na lâmina que produzem um som gracioso quando ela é brandida. Conta como um instrumento musical para bardos. Uma espada canora é uma arma *ágil*.

Espada de Execução. Esta espada pesada não foi projetada para combate, mas para decapitar condenados à morte — presumivelmente parados. Sua lâmina é muito afiada, mas é difícil usá-la em batalha: você sofre –5 em testes de ataque com esta arma, a menos que gaste uma ação de movimento para prepará-la (isso elimina essa penalidade em seu próximo ataque feito nesse turno). Contudo, um golpe certeiro pode significar uma execução, mesmo em combate…

Espada Larga. Esta arma usada por bárbaros e mercenários tem a lâmina menos afiada, mas mais larga e pesada, que a da espada longa.

Espada-Gadanho. À primeira vista, esta espada parece um sabre, talvez com lâmina um pouco mais recurvada que o normal. Contudo, o grande truque da espada-gadanho está em seu fio: ela é afiada na parte de dentro, não de fora, pegando muitos inimigos de surpresa. Ela é uma arma *ágil* e *surpreendente*. Devido ao seu gume invertido, a espada-gadanho exige treinamento especial para ser empunhada, por isso é uma arma exótica.

Espadim. Esta espada cerimonial é usada entre os nobres de algumas nações como um símbolo de status marcial e, frequentemente, é a primeira arma com a qual têm contato em seus treinos de esgrima. Se for treinado em Nobreza, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com um espadim, cumulativo com outros efeitos de itens.

Tabela 3-1: Armas

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo — Leves						
Bastão lúdico	T$ 5	1d6	x2	—	Impacto	1
Ataque à Distância — Uma Mão						
Besta de mão	T$ 30	1d6	19	Curto	Perfuração	1
Virotes (20)	T$ 2	—	—	—	—	1
Armas Marciais	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Alcance**	**Tipo**	**Espaços**
Corpo a Corpo — Leves						
Adaga oposta	T$ 12	1d4	19	—	Perfuração	1
Agulha de Ahlen	T$ 10	1d4	19	—	Perfuração	1
Cinquedea	T$ 18	1d4	19	—	Perfuração	1
Dirk	T$ 15	1d4	19	—	Perfuração	1
Martelo leve	T$ 2	1d4	x4	Curto	Impacto	1
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Espada larga	T$ 8	2d4	x2	—	Corte	1
Espadim	T$ 300	1d8	20	—	Corte	1
Maça-estrela	T$ 20	2d4	x2	—	Impacto e perfuração	1
Serrilheira	T$ 25	1d6	19	—	Corte	1
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Bico de corvo	T$ 15	1d8	x3	—	Impacto/ perfuração	2
Desmontador	T$ 20	—	—	—	—	2
Espada de execução	T$ 75	2d6	18/x4	—	Corte	2
Lança de justa	T$ 3	1d8	x2	—	Perfuração	2
Malho	T$ 8	1d10	x2	—	Impacto	2
Martelo longo	T$ 12	2d4	x4	—	Impacto/ perfuração	2
Tan-korak	T$ 40	1d8	x2	—	Impacto	2
Ataque à Distância — Uma Mão						
Tai-tai	T$ 60	2d4	x2	Médio	Impacto	2
Ataque à Distância — Duas Mãos						
Arco montado	T$ 45	1d6	x3	Médio	Perfuração	2
Flechas (20)	T$ 1	—	—	—	—	1
Besta dupla	T$ 125	1d8	19	Médio	Perfuração	2
Virotes (20)	T$ 2	—	—	—	—	1

Tabela 3-1: Armas (Continuação)

Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Corpo a Corpo — Leves						
Kimbata	T$ 12	1d4	18	—	Corte	1
Corpo a Corpo — Uma Mão						
Clava-grão	T$ 90	1d6	x2	—	Impacto	1
Espada canora	T$ 50	1d6	19	—	Perfuração	1
Espada-gadanho	T$ 40	1d6	18	—	Corte	1
Khopesh	T$ 20	1d8	19/x3	—	Corte	1
Lança de falange	T$ 15	1d8	x3	Curto	Perfuração	1
Machado de haste	T$ 40	1d8/1d10	x3	—	Corte	1
Rapieira	T$ 50	1d8	18	—	Perfuração	1
Corpo a Corpo — Duas Mãos						
Marrão	T$ 50	4d4	x2	—	Impacto	2
Montante cinético	T$ 3.000	2d6	19/x4	—	Corte	2
Ataque à Distância — Uma Mão						
Boleadeira	T$ 12	1d4	x2	Curto	Impacto	1
Chakram	T$ 15	1d6	x3	Curto	Corte	1
Ataque à Distância — Duas Mãos						
Arco de guerra	T$ 200	1d12	x3	Médio	Perfuração	2
Flechas (20)	T$ 1	—	—	—	—	1
Balestra	T$ 180	1d12	19	Médio	Perfuração	2
Virotes (20)	T$ 2	—	—	—	—	1
Besta de repetição	T$ 250	1d8	19	Médio	Perfuração	2
Virotes (20)	T$ 2	—	—	—	—	1

Armas de Fogo	Preço	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Ataque à Distância — Leve						
Garrucha	T$ 250	2d4	19/x3	Curto	Perfuração	1
Balas(20)	T$ 20	—	—	—	—	1
Ataque à Distância — Duas Mãos						
Canhão portátil	T$ 3.000	4d10	19/x3	Curto	Impacto	2
Bola de ferro (1)	T$ 5	—	—	—	—	0,5
Sifão cáustico	T$ 600	4d6	x2	Especial	Ácido	2

Garrucha. Esta pequena arma de fogo, do tamanho de uma mão espalmada, pode ser facilmente escondida em uma manga ou nas dobras de uma veste. Uma garrucha é uma arma *ocultável* e *surpreendente*; recarregá-la é uma ação padrão.

Kimbata. Esta faca em formato de meia-lua possui uma pequena argola na extremidade do cabo. Essa argola permite movimentos rápidos, capazes de surpreender qualquer oponente. A kimbata é uma arma *ocultável* e *surpreendente*, mas é muito pequena para ser usada efetivamente sem treinamento adequado, por isso é uma arma exótica. Quando ataca uma criatura desprevenida com esta arma, você pode usar Furtividade no lugar de Luta para o teste de ataque.

Khopesh. Usada em eras antigas, especialmente nos impérios de Zarkhass e Nardmyr, esta espada curva

sobreviveu ao teste do tempo e pode ser encontrada até hoje, sobretudo entre mercenários oriundos do Deserto da Perdição. A curvatura de sua lâmina forma um gancho que pode ser usado para desestabilizar os oponentes. A khopesh é uma arma *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar.

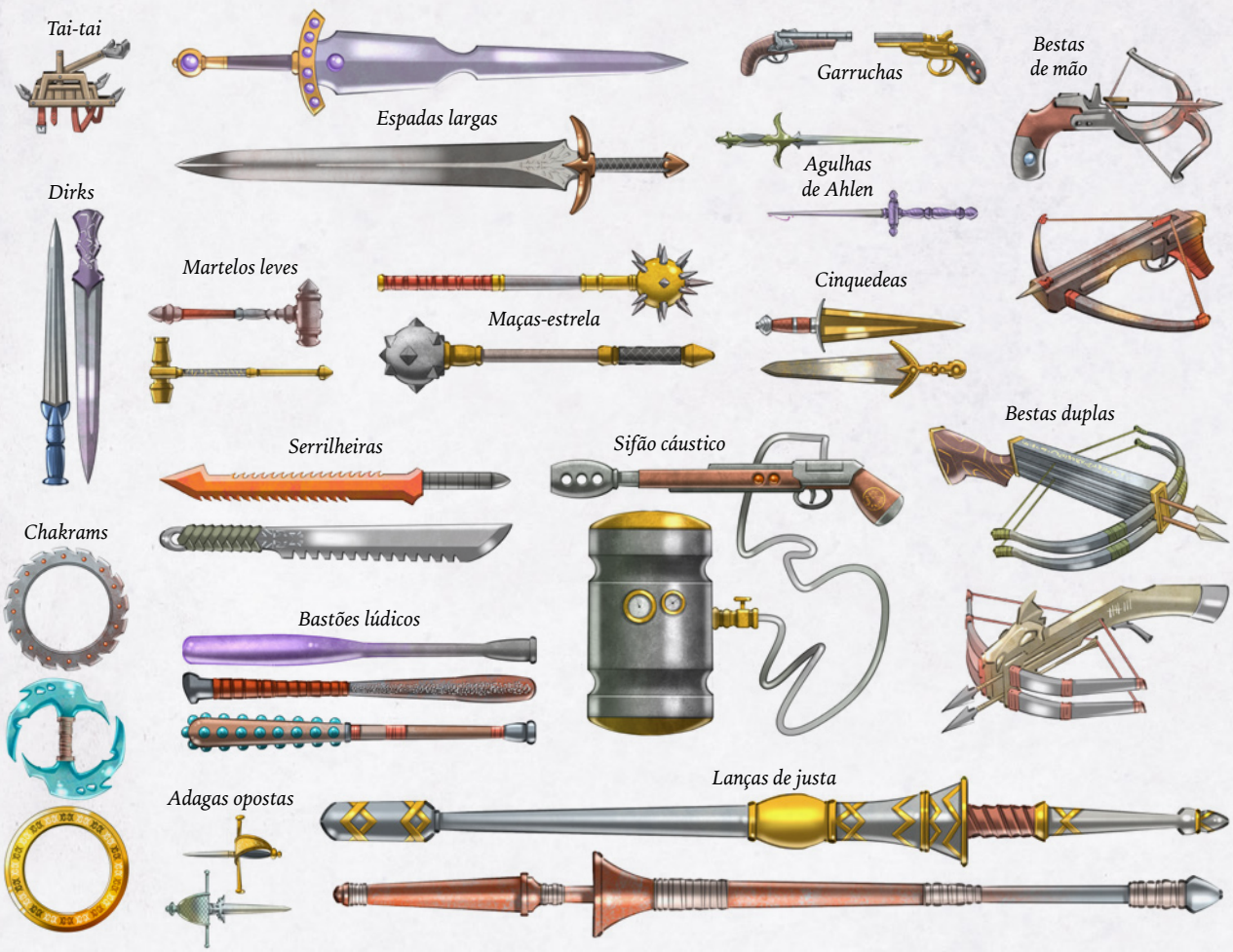
Lança de Falange. Esta lança de infantaria é muito empregada por tropas treinadas para lutar em formação fechada. Ela é uma arma *alongada* que pode ser arremessada. Entretanto, é muito grande para ser usada com uma mão sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Lança de Justa. Esta lança montada é feita para esporte, não combate real. Teoricamente, justas deveriam ser disputadas sempre com estas lanças, nunca com as versões de batalha — mas nem todos os torneios exigem tanto espírito esportivo. Além disso, alguns cavaleiros encontram bons usos para lanças de justa em combate real. Uma lança de justa funciona como uma lança montada (*Tormenta20*, p. 148), mas causa dano não letal. Em compensação, se fizer uma investida montada com esta arma e acertar o ataque, você pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre. A lança de justa é feita para se estilhaçar com grande impacto, para delírio da torcida; se você acertar o alvo, há 50% de chance de que ela se quebre.

Maça-Estrela. Uma maça com cravos, esta arma exige mais treinamento para ser empunhada, mas desfere golpes mais perigosos. Por seu peso e pontas proeminentes, causa dano de impacto e perfuração ao mesmo tempo.

Machado de Haste. Desenvolvida pelos anões para auxiliar suas formações fechadas em Doherimm, esta arma é essencialmente uma pequena cabeça de machado montada em um cabo longo. O machado de haste é uma arma *adaptável* e *alongada*. É muito grande para ser usado com uma só mão sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos.

Malho. Uma ferramenta para uso em construções, este martelo possui uma cabeça de madeira



dura e pesada, que o torna apropriado para enterrar estacas no chão. Não é tão eficiente quanto os martelos projetados para guerra, mas seu peso excessivo pode desequilibrar os oponentes. O malho é uma arma *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar ou empurrar. Por ser feito basicamente de madeira, pode ser fabricado de madeira Tollon.

Marrão. Uma versão mais pesada da marreta de guerra, esta arma possui uma cabeça de metal capaz de partir pedra, aço e ossos. Um marrão é muito grande para ser usado sem treinamento especial, por isso é uma arma exótica. Além disso, por seu peso, também é uma arma *desbalanceada*.

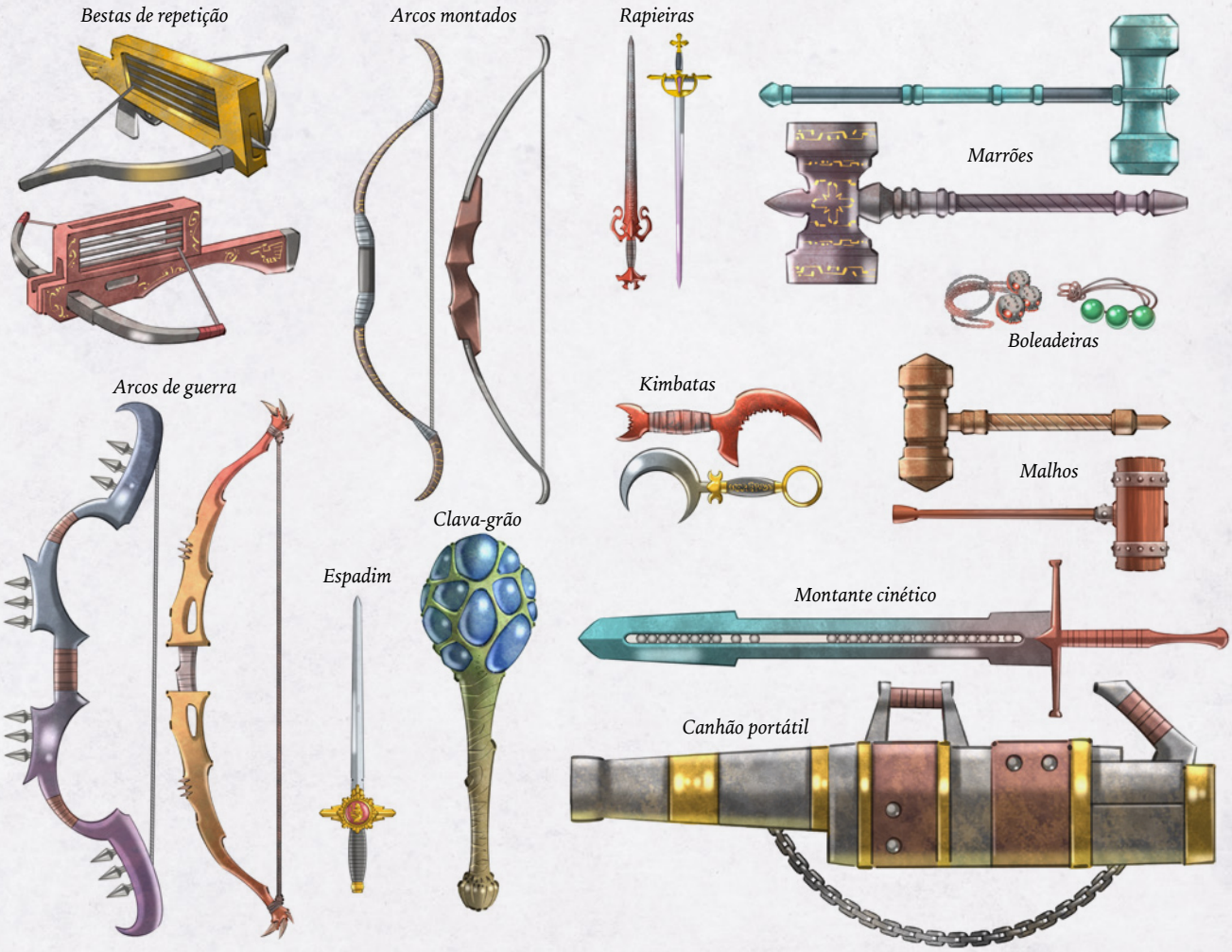
Martelo Leve. Geralmente fabricado de uma única peça de metal, este martelo é muito apreciado por anões como arma secundária. Pode ser arremessado.

Martelo Longo. Uma haste de madeira com 2m de comprimento, esta arma possui uma ponta de metal afiada ao lado de uma cabeça densa e pesada. Combinando o alcance de uma alabarda com a contundência de um martelo, é uma arma *alongada*.

Montante Cinético. Esta espada tem minúsculas esferas de adamante untadas com óleo no interior de sua lâmina. O movimento das esferas faz com que a espada tenha seu peso e impacto aumentados várias vezes, mas a torna imprevisível para um combatente destreinado. Você pode usar um montante cinético como uma arma marcial, mas, nesse caso, se rolar um resultado 1 ou 2 em um teste de ataque com esta arma, erra e atinge a si mesmo, sofrendo o dano do ataque.

Rapieira. A lâmina fina e alongada desta espada de um gume a torna mais precisa, mas exige treinamento especial para ser manuseada de forma equilibrada. A rapieira é uma arma *ágil*.

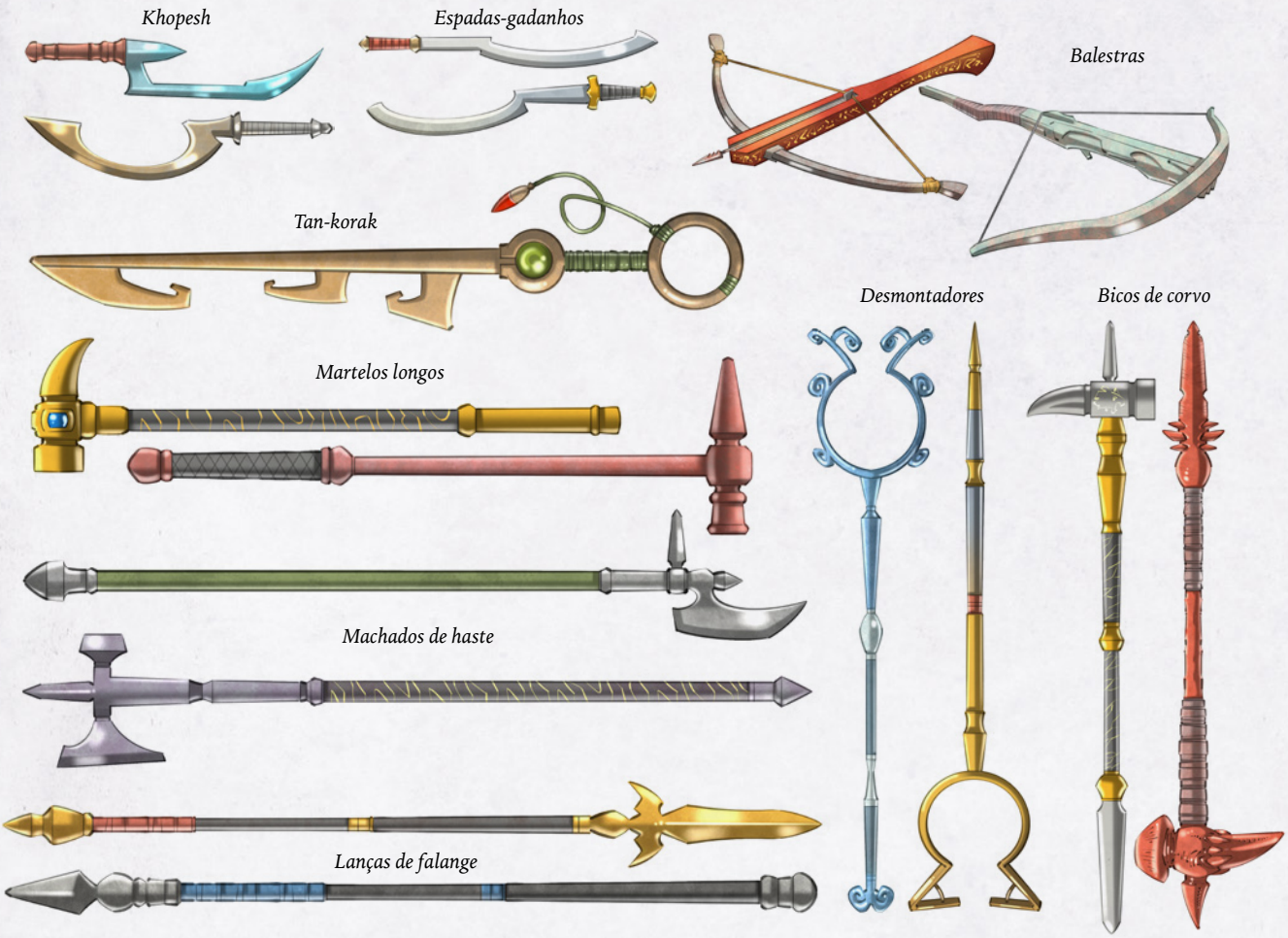
Serrilheira. Este facão possui gume serrilhado e várias rebarbas dispostas ao longo de sua lâmina. Sempre que acerta um ataque com um resultado que ultrapassa a Defesa do alvo por 5 ou mais, você deixa a vítima vulnerável por 1 rodada e sangrando. A aparência agressiva da serrilheira, mesmo para uma arma, impõe –2 em Diplomacia e Enganação, cumulativo com outros efeitos de itens.



Sifão Cáustico. A origem deste estranho engenho é controversa. Há quem diga que foi criado por um inventor anão para combater os finntroll, enquanto outros alegam que veio de algum lugar distante, como Moreania. Um sifão cáustico é formado por um cilindro metálico conectado por uma mangueira a uma mochila (que armazena sua munição). Quando acionado, o cilindro dispersa ácido em um cone de 6m (seu alcance máximo). Para atacar, faça um ataque à distância e compare-o com a Defesa de cada criatura na área. O sifão usa ácido como munição (*Tormenta20*, p. 160); seu reservatório pode armazenar duas doses de ácido, cada uma suficiente para 5 ataques, e carregá-lo é uma ação completa. Se você possuir habilidades que forneçam bônus em rolagens de dano com itens alquímicos, pode aplicar esse bônus com o sifão cáustico. Pela forma como é carregado, o sifão cáustico ocupa também o espaço de um item vestido.

Tai-Tai. Este dispositivo hynne é uma catapulta em miniatura presa ao antebraço, usada para disparar pedras polidas. Na falta de munição adequada, pode disparar pedras comuns, como uma funda, mas o dano é reduzido em um passo. Amarrar ou desamarrar um tai-tai no braço é uma ação completa e recarregá-lo é uma ação de movimento. Você pode segurar objetos com a mão do braço ao qual o tai-tai está amarrado, mas não pode dispará-lo enquanto faz isso. Se você tiver a habilidade Arremessador, o dano de seus ataques com um tai-tai aumenta em um passo.

Tan-Korak. Esta curiosa arma de duas mãos é raríssima em Arton, usada apenas pela milícia da cidade de Gorendill, em Deheon. O fundador da milícia, Marcus Dubeau, afirma que aprendeu a usá-la com um monge nativo de Tamu-ra — mas, estranhamente, não há notícias de nenhum tamuraniano usando esta arma. Um tan-korak é um bastão metálico de formato peculiar, com ganchos e reentrâncias, e um anel na extremidade. É uma arma *versátil*, fornecendo +2 em testes para derrubar ou desarmar, e pode ser usada para causar dano letal ou não letal, a sua escolha.



Munições

Bola de Ferro. Estas esferas metálicas com pólvora são a munição de canhões portáteis. Diferente de outras munições, são vendidas individualmente.

Flechas Assobiadoras. Estas flechas simulam o canto de um pássaro quando disparadas. Artesãos élficos criavam flechas que faziam sons específicos, reconhecidos por suas sentinelas. Por exemplo, o crocitar de um falcão indicava um ataque, enquanto que o chiado de uma coruja significava um avanço furtivo. Um grupo pode usar estas flechas para se comunicar à distância (ainda que de forma rudimentar). Além disso, o som distrativo desta flecha permite que ela seja usada para fazer uma finta contra qualquer alvo dentro do alcance dela (normalmente, uma finta só pode ser feita contra alvos em alcance curto).

Flechas de Caça. Estas flechas possuem cabeças chatas e pesadas, criadas para atordoar presas pequenas em vez de destruí-las completamente, como outros tipos de flechas fariam. Uma flecha de caça causa dano de impacto não letal.

Flechas/Virotes Pesados. Estas munições são versões de ponta mais pesada e afiada das flechas ou virotes normais. Você sofre –2 em testes de ataque com estas flechas, mas ignora 5 pontos da RD dos alvos.

Tabela 3-2: Munições

Item	Preço	Espaços
Bola de ferro (1)	T$ 5	0,5
Flechas assobiadoras (20)	T$ 20	1
Flechas de caça (20)	T$ 10	1
Flechas pesadas (20)	T$ 10	1
Virotes pesados (20)	T$ 20	1

Armaduras & Escudos

Armadura de Chumbo. Esta armadura extremamente pesada e desajeitada faz o usuário parecer mais uma estátua do que um cavaleiro... No entanto, é a preferida de alguns infelizes que já sofreram nas mãos de arcanistas. Uma armadura de chumbo é mais pesada e incômoda do que uma armadura completa, sem oferecer a mesma proteção. No entanto, fornece redução de dano 2/mundano e resistência a magia +2, cumulativo com outros efeitos de itens.

Armadura de Engenhoqueiro Goblin. Esta armadura, digamos, "peculiar" foi originalmente desenvolvida por engenhoqueiros goblins para guardar todos os equipamentos, peças, partes semidestruídas e tralhas em geral que são necessários para seu ofício. Uma armadura de engenhoqueiro goblin recobre o corpo inteiro e é feita de pedaços desencontrados de couro, rebites e até cota de malha. Mas essa base logo fica enterrada sob camadas sucessivas de objetos, pois a armadura possui incontáveis ganchos, bolsos, tiras, prendedores e outros lugares para guardar ou pendurar itens. Você pode levar até 2 espaços em itens guardados na armadura, em vez de em sua carga normal. Além disso, pode levar até mais 8 espaços dessa forma (para um total de 10), mas se fizer isso, sua penalidade de armadura aumenta em –1 para cada espaço extra (indo até –10). Por ser feita especialmente para engenhoqueiros, esta armadura não aplica sua penalidade em testes para ativar engenhocas. Por outro lado, por sua natureza enjambrada, ela não pode ter sua penalidade reduzida por quaisquer efeitos (como a melhoria ajustada) e causa –5 em testes de Furtividade.

Armadura de Folhas. Esta armadura é um traje de tecido leve sobre o qual são costuradas várias camadas de folhas especialmente preparadas com óleos naturais. É uma armadura leve que fornece pouca defesa, mas permite que o usuário se mantenha conectado com as forças da natureza. Se for treinado em Sobrevivência, você recebe +2 PM com esta armadura (somente após 1 dia de uso), cumulativo com outros efeitos de itens.

Armadura de Hussardo Alado. Alguns dos reinos mais avançados (e menos tradicionalistas) de Arton começaram a equipar seus cavaleiros com estas armaduras vistosas e impressionantes. Uma armadura de hussardo alado é uma armadura completa com um adicional: duas hastes longas nas costas, cobertas de penas, que parecem asas! Quando você avança a galope, as "asas" zunem ao vento, criando um som desconcertante e amedrontador. Quando faz uma investida montada, você pode fazer um teste de Intimidação para assustar o alvo de sua investida. Esse efeito só funciona uma vez por cena com cada oponente.

Armadura de Justa. Esta meia armadura é feita especialmente para ser usada por cavaleiros em justas. Assim, é toda feita de placas de metal, bastante adornada, e tem aparência aristocrática e tradicional. Seu grande diferencial, contudo, é a proteção extra no lado do peito do usuário que provavelmente será atingido pela lança do oponente — o lado em que ele próprio não empunha sua lança. A armadura de justa fornece +5 em testes para resistir a ser derrubado

Tabela 3-3: Armaduras & Escudos

Armaduras e Escudos	Preço	Bônus na Defesa	Penalidade de Armadura	Espaços
Armaduras Leves				
Armadura sensual	T$ 55	+1	0	2
Armadura de folhas	T$ 75	+2	0	2
Armadura de engenhoqueiro goblin	T$ 85	+3	–2 a –10	2
Cota de moedas	T$ 350	+4	–3	2
Colete fora da lei	T$ 750	+5	–5	2
Armaduras Pesadas				
Brigantina	T$ 75	+6	0	5
Armadura de chumbo	T$ 750	+7	–5	5
Armadura de justa	T$ 1.200	+9	–5	5
Armadura de hussardo alado	T$ 4.500	+10	–6	5
Armadura de pedra	T$ 5.500	+12	–5	5
Escudos				
Broquel	T$ 25	—	–1	0,5
Escudo de vime	T$ 15	+2	–2	2
Escudo torre	T$ 45	+2	–4	2
Sagna	T$ 20	+2	–3	2

enquanto montado (cumulativo com outros efeitos de itens) e, contra armas de perfuração, seu bônus na Defesa aumenta em +2. Contudo, devido a seu peso e estrutura, sua penalidade de armadura aumenta em 2 se você não estiver montado.

Armadura de Pedra. Esta armadura completa foi originalmente projetada por facções tradicionalistas da Guilda dos Armeiros de Doherimm, apenas em tamanho anão. Recentemente, anões rebeldes e interessados em lucro começaram a fabricar versões



Armadura de chumbo



Armadura de engenhoqueiro



Armadura de folhas



Armadura de hussardo alado

utilizáveis pelas demais raças artonianas. Além de sua defesa elevada, uma armadura de pedra fornece redução de dano 2 (cumulativo com outros efeitos de itens). Contudo, toda essa proteção tem um custo: seu deslocamento é reduzido pela metade por essa armadura pesada, em vez de em 3m. A armadura de pedra não pode receber a melhoria material especial.

Armadura Sensual. As histórias de heróis estão repletas de guerreiros que vestem armaduras pouco práticas — feitas para revelar quase tudo do corpo do usuário, ressaltando seus músculos e curvas, rendendo imagens provocantes para capas de livros e iluminuras em pergaminhos. Nunca foram pensadas para uso na vida real... Mas alguém, em algum momento, achou que isso seria boa ideia. Uma armadura sensual é feita de pedaços (minúsculos) de cota de malha, (pouquíssimas) escamas ou tiras (extremamente finas) de metal. A armadura sensual não oferece muita proteção, mas permite usar o poder Atraente. Se você já tiver esse poder, em vez disso o bônus fornecido por ele aumenta para +5. Note que, em muitos lugares de Arton, uma armadura sensual não é um traje apropriado para bailes, reuniões diplomáticas ou mesmo para andar na rua! O usuário pode ser barrado desses lugares ou o bônus da armadura pode ser transformado em penalidade, a critério do mestre. As únicas ocasiões em que esses bônus nunca são anulados são combates.

Brigantina. Também chamada de "brigandina", esta armadura é uma opção para combatentes que não podem comprar armaduras de placas. À primeira vista, a brigantina só tem vantagens — feita de uma vestimenta de couro com pequenas placas metálicas rebitadas, é mais flexível que armaduras metálicas comuns, ainda fornecendo a proteção do aço. Contudo, a brigantina tem um defeito: embora as múltiplas pequenas placas protejam bem contra armas de corte e impacto, é fácil para uma arma de perfuração penetrar entre elas. Contra armas de perfuração, o bônus na Defesa de uma brigantina diminui em –2.

Broquel. Este escudo parece pequeno demais para ter qualquer uso, protegendo apenas a mão e o pulso (o que impede o uso dessa mão). Contudo, ele não é como outros escudos: em vez de atuar como uma barreira fixa entre o usuário e seus inimigos, ajuda a bloquear os ataques contra ele. Você não recebe o bônus na Defesa por um broquel, como normal. Em vez disso, uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, você pode fazer um teste de ataque corpo a corpo. Para cada 10 pontos do resultado desse teste,

Estatísticas de Escudos

Os novos escudos apresentados aqui possuem as seguintes estatísticas.

Item	RD	PV
Broquel	5	10
Escudo de vime	2	20
Escudo torre	10	30
Sagna	5	10



Armadura de justa



Armadura de pedra



Armadura sensual



Brigantina

você reduz o dano sofrido em 2 pontos. Um broquel pode ser usado para atacar como um escudo leve.

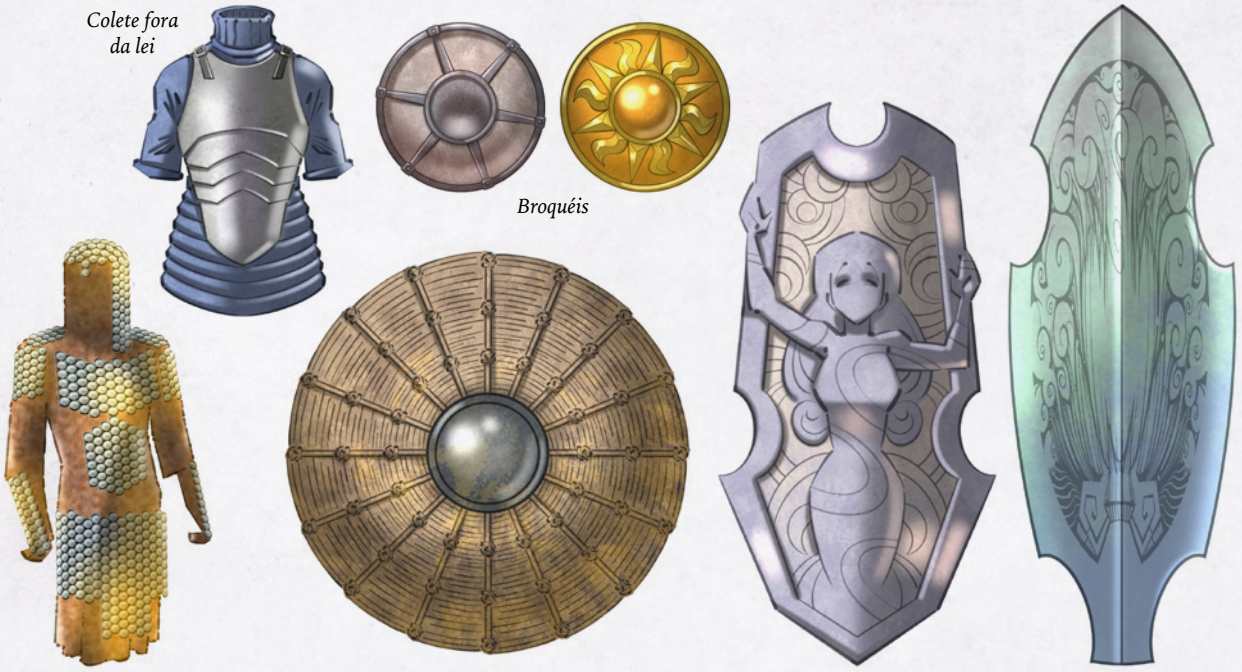
Cota de Moedas. O cúmulo da ostentação, esta armadura se assemelha a uma brunea, com um diferencial — em vez de discos metálicos, a malha é formada por tibares entrelaçados! Você recebe +2 em Diplomacia (cumulativo com melhorias da armadura). O mestre pode mudar o bônus para uma penalidade de –2 contra pessoas que desprezam ostentação.

Colete Fora da Lei. Diz-se que este colete metálico único foi desenvolvido por uma quadrilha de Smokestone — um bando com muita criatividade e pouco caráter. A forma arredondada da armadura e as ranhuras em sua superfície redirecionam projéteis, tornando-a ideal para proteger o usuário contra balas e flechas. Muito útil quando todos ao seu redor levam pistolas na cintura! Contra armas de disparo, o bônus na Defesa de um colete fora da lei aumenta em +2.

Escudo de Vime. Este escudo é grande e desajeitado, mas extremamente leve devido a seu material. Parece não proteger muito, pois existem pequenas "falhas" entre as fibras de vime. À primeira vista, apenas um louco usaria este tipo de proteção — mas, justamente por ser leve, volumoso e com uma trama aberta, pode ser movido com facilidade para confundir os inimigos. Não é preso ao braço, mas precisa ser empunhado com as duas mãos, impedindo que você empunhe uma arma ou qualquer outro item (um parceiro capaz de empunhar escudos pode segurar o escudo para você, mas não poderá fornecer seus benefícios enquanto faz isso) e é muito desajeitado para ser empunhado montado ou usado para atacar. Além de seus bônus na Defesa, o escudo de vime fornece camuflagem leve. Além disso, em seu turno, se estiver usando o escudo, você pode escolher um aliado adjacente. Se fizer isso, fornece seu bônus na Defesa e camuflagem a ele. Contudo, caso você ou o aliado sofram um acerto crítico, o escudo é destruído.

Escudo Torre. Este escudo grande e retangular é feito de madeira e reforçado com aço e couro. É preso ao antebraço como um escudo pesado mas, devido a seu tamanho, não pode ser usado para atacar, ou por um personagem montado. Você pode gastar uma ação de movimento para tirar o escudo e fixá-lo chão, transformando-o em uma barreira que pode fornecer cobertura leve (conforme o normal para cobertura; veja *Tormenta20*, p. 239). Recolocar o escudo, desafixando-o do chão, também é uma ação de movimento.

Sagna. Desenvolvido por devotos de Oceano e muito comum em regiões praianas, este grande escudo de madeira também pode ser usado para deslizar pelas ondas. Enquanto você o usa dessa forma, a penalidade de armadura deste escudo e de sua armadura para natação não são aplicadas. Além disso, quando passa em um teste para natação, você avança seu deslocamento normal (em vez de metade); se você já tiver deslocamento de natação, em vez disso ele aumenta em +3m. Um sagna pode ser usado para atacar como um escudo pesado.



ITENS GERAIS

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Ábaco. Este instrumento desenvolvido pelos sábios sar-allan fornece a seu usuário a capacidade de fazer operações matemáticas complexas em pouco tempo. Muito útil para determinar custos e margens de lucro! Para usar um ábaco você precisa ser treinado em Conhecimento. Se você fizer um teste de Ofício para sustento, recebe TO, em vez de T$. Além disso, se possuir Poder Monetário, o limite de TO que você pode gastar por dia aumenta em +2.

Ampulheta. Um objeto delicado, usado para medir o tempo. Um ciclo da ampulheta normalmente equivale a uma hora. Usada por nobres para manter controle de seus compromissos e por alquimistas para medir o tempo de certas reações. Quando escolhe 10 em um teste de Ofício (alquimista), você considera o resultado do d20 como um 12 automático.

Aparelho de Chá. Um conjunto de xícaras delicadas, pires e um bule. Qualquer um que se depare com um aparelho de chá fica automaticamente mais predisposto a conversar. Uma vez por cena, você recebe +1d4 em um teste de Diplomacia ou Enganação feito com alguém que esteja tomando chá com você.

Armação para Mochila. Uma armação para mochila é uma estrutura de metal amarrada aos ombros, tórax e cintura do usuário. A mochila de aventureiro então é encaixada nessa estrutura, garantindo que o peso seja mais bem distribuído, diminuindo a fadiga. Com uma armação, uma mochila de aventureiro passa a aumentar sua capacidade de carga em 6 espaços (em vez de 2). Entretanto, a ação necessária para sacar seus itens aumenta em um passo (de livre para movimento, de movimento para padrão e de padrão para completa).

Asas do Texugo. Criada por uma serelepe tribo de kobolds, este implemento deixou inúmeros engenhoqueiros goblins se perguntando: "Por que não pensei nisso antes?". Consiste em uma mochila vestida às costas, da qual se projetam duas asas retráteis. Pedais, manivelas e roldanas permitem o "bater" das asas, sustentando um voo um tanto irregular, mas controlável. Para voar com as asas do texugo, é necessário gastar uma ação de movimento para estender as asas (quando não estão em uso, elas ficam dobradas dentro da "mochila"). Isso faz com que você passe a ocupar o espaço de uma criatura uma categoria de tamanho maior que a sua. Para sair do chão é necessário fazer um teste de Atletismo para saltar (CD 15) para pegar impulso. Se passar, você recebe deslocamento de voo 12m por 1 rodada, +1 rodada para cada 5 pontos pelos quais o resultado superar a CD. Saltar de um ponto elevado, como do telhado de um celeiro, fornece +5 nesse teste. Ao fim do tempo de voo, você plana rumo ao chão (como no efeito básico da magia *Queda Suave*). Enquanto está voando, você fica vulnerável e em condição ruim para lançar magias (você ignora essas penalidades se for treinado em Pilotagem).

Astrolábio. Um avançado instrumento de navegação, que usa a posição relativa das estrelas para guiar seu usuário. Sua complexidade, no entanto, limita seu uso a pessoas que receberam educação avançada. Você pode usar Conhecimento no lugar de Sobrevivência para orientar-se.

Bainha Adornada. Coberta de fios de ouro, gemas e outros ornamentos, esta bainha permite que você use armas como parte de um traje da corte (*Tormenta20*, p. 159). Com isso você pode participar de bailes, festas e encontros da nobreza devidamente armado, sem chamar atenção.

Bússola. Este avançadíssimo instrumento de navegação funciona por princípios simples, mas depende de materiais raros. Por meio de um ímã, a bússola sempre aponta para o norte. Quando faz um teste de Sobrevivência para orientar-se, você rola dois dados e usa o melhor resultado.

Cinto de Utilidades. Um cinturão de couro cheio de bolsos e fivelas, com espaço para os vários equipamentos esquisitos de um inventor. Se você estiver vestindo um cinto de utilidades, pode sacar e guardar engenhocas como uma ação livre.

Condecoração Militar. Condecorações não são compradas, são conquistadas! Uma condecoração militar é concedida por um reino ou igreja após uma missão bem-sucedida. Se estiver ostentando sua condecoração, no início de cada combate, você recebe uma quantidade de PV temporários, cumulativos com outros bônus de itens e com outras condecorações, igual a 3x o patamar em que a condecoração foi conquistada (por exemplo, 6 PV para uma condecoração obtida em patamar veterano).

Dente Falso. Um minúsculo frasco disfarçado como um dente, dentro de sua boca. Permite que você carregue um preparado alquímico consumível ou uma poção sem ocupar espaços. Além disso, permite ingerir esse item como uma ação de movimento. É preciso quebrar o dente falso para ingerir seu conteúdo: uma vez que você faça isso, o dente falso é perdido. Você só pode ter um dente falso instalado em sua boca por vez (a menos que, de alguma forma, possua mais de uma boca...).

Tabela 3-4: Itens Gerais

Item	Preço	Espaços
Equipamento de Aventura		
Ábaco	T$ 45	1
Ampulheta	T$ 45	1
Aparelho de chá	T$ 30	1
Astrolábio	T$ 90	1
Armação para mochila	T$ 50	—
Asas do texugo	T$ 200	2
Bainha adornada	T$ 100	1
Bússola	T$ 45	1
Cinto de utilidades	T$ 50	1
Condecoração militar	—	1
Dente falso	T$ 300	—
Diagrama anatômico	T$ 75	1
Espelho refletor	T$ 45	1
Estetoscópio	T$ 60	1
Estrepes (bolsa para 3m)	T$ 5	1
Favor da pessoa amada	—	1
Lampião de foco	T$ 15	1
Leque	T$ 3	1
Livro de métodos anti-Nimb	T$ 100	1
Lupa	T$ 30	1
Mapa	T$ 30	1
Mecanismo de mola	T$ 25	1
Mochila discreta	T$ 20	1
Prancheta	T$ 5	1
Sinete	T$ 50	1
Ferramentas — Gerais		
Apito de caça	T$ 6	1
Baralho marcado	T$ 15	1
Espelho cirúrgico	T$ 12	1
Estandarte	T$ 15	1
Estandarte portátil	T$ 20	1
Molde pré-fabricado	T$ 500	1
Ferramentas — Instrumentos Musicais		
Clarim deheoni	T$ 150	1
Cítara heptatônica	T$ 250	1
Cornamusa de Doherimm	T$ 750	2
Flauta sar-allan	T$ 150	1

Item	Preço	Espaços
Ferramentas — Instrumentos Musicais (continuação)		
Gaita de foles	T$ 500	1
Lira de casco de tartaruga	T$ 300	1
Marionetes	T$ 90	1
Pandeiro das estradas	T$ 200	1
Tamborete marcial	T$ 80	1
Trombeta tapistana	T$ 300	1
Violino soprano	T$ 300	1
Vestuário		
Avental de forja	T$ 75	1
Camisolão	T$ 12	1
Capa com dragonas	T$ 50	1
Casaca de apetrechos	T$ 75	—
Chapéu emplumado	T$ 50	1
Elmo leve	T$ 15	1
Elmo pesado	T$ 200	1
Jaqueta de couro	T$ 15	1
Luva de falcoaria	T$ 15	1
Luva magnética	T$ 20	1
Máscara bucal	T$ 3	1
Máscara completa	T$ 15	1
Máscara de baile	T$ 25	1
Máscara de soldador	T$ 50	1
Monóculo	T$ 50	1
Óculos de aeronauta	T$ 15	1
Palmar	T$ 12	1
Peruca	T$ 20	1
Rondel	T$ 150	1
Roupão elegante	T$ 150	1
Rufo	T$ 25	1
Sapatos confortáveis	T$ 6	1
Sapatos de salto alto	T$ 18	1
Veste acolchoada	T$ 60	1
Esotéricos		
Compasso místico	T$ 600	1
Flauta convocadora	T$ 300	1
Mandala onírica	T$ 300	1
Varinha armamentista	T$ 600	1

Tabela 3-4: Itens Gerais (Continuação)

Item	Preço	Espaços
Alquímicos — Preparados		
Ácido concentrado	T$ 60	0,5
Análgésico	T$ 60	0,5
Estalinho Gury	T$ 30	0,5
Extrato de gelo eterno	T$ 60	0,5
Extrato de oxxdon	T$ 180	0,5
Frasco abissal	T$ 300	0,5
Pó de cinza	T$ 5	0,5
Pó do aparecimento	T$ 30	0,5
Visco persistente	T$ 25	0,5
Alquímicos — Catalisadores		
Cristal reflexivo	T$ 30	0,5
Essência fantasmal	T$ 30	0,5
Noz saltadora	T$ 90	0,5
Presa de Hyninn	T$ 45	0,5
Alquímicos — Venenos		
Bolor hemorrágico	T$ 60	0,5
Fumaça onírica	T$ 150	0,5
Gás moroso	R$ 60	0,5
Seiva necrótica	T$ 120	0,5
Aparatos		
Captador de luz	T$ 450	*
Comutador	T$ 300	*
Conversor-alimentador	T$ 300	*
Engenho de automação	T$ 600	*
Espera para melhorias	T$ 150	*
Estabilizador	T$ 900	*
Estimulador de sobrecarga	T$ 750	*
Gatilho de corda	T$ 1.500	*
Giroscópio	T$ 450	*
Ligação de convergência	T$ 300	*
Remontagem de portabilidade	T$ 300	*
Sequenciador de ativação	T$ 600	*
Sistema de refrigeração	T$ 900	*
Supressor de segurança	T$ 300	*
Transformador místico	T$ 600	*
Alimentação — Pratos Especiais		
Baga celeste cozida	T$ 15	—
Cozido de pimenta	T$ 10	—

Item	Preço	Espaços
Alimentação — Pratos Especiais (continuação)		
Manjar de sombras	T$ 20	—
Alimentação — Bebidas		
Baba de troll	T$ 30	0,5
Barba queimada	T$ 45	0,5
Cerveja deheoni	T$ 15	0,5
Dilínio	T$ 600	0,5
Grogue negro	T$ 15	0,5
Grogue rubro	T$ 45	0,5
Hidromel uivante	T$ 21	0,5
Licor feérico	T$ 450	0,5
Sidra ahleniense	T$ 45	0,5
Vinho Pruss	T$ 60	0,5
Vinho élfico	T$ 90	0,5
Animais		
Armadura de montaria leve	T$ 600	2
Armadura de montaria pesada	T$ 3.000	5
Arreios namalkahnianos	T$ 50	1
Caparazão	T$ 75	1
Estribos	T$ 60	1
Ornamento	T$ 50	1
Veículos		
Barcaça	T$ 3.000	—
Biga de guerra	T$ 250	—
Dirigível goblin	T$ 1.200	—
Jangada	T$ 60	—
Veleiro	T$ 10.000	—
Serviços		
Banho quente	T$ 10	—
Bigode encerado	T$ 20	—
Instrução marcial	T$ 300	—
Maquiagem profissional	T$ 30	—
Mercenário (por cena)		
parceiro iniciante	T$ 30	—
parceiro veterano	T$ 150	—
capangas iniciantes	T$ 90	—
capangas veteranos	T$ 300	—
Ópera	T$ 200	—
Sarau informativo	T$ 150	—

*Aparatos acoplados a uma engenhoca não ocupam espaços. Aparatos não acoplados ocupam 1 espaço cada.

Diagrama Anatômico. Este pergaminho com esquemas detalhados do corpo das principais raças humanoides à primeira vista parece feito para auxiliar curandeiros... No entanto, basta um olhar mais atento para perceber que ele mostra as regiões mais vulneráveis desses corpos, além de explicar as melhores maneiras de atacá-las. Quando usa Ataque Furtivo, você recebe +1 na margem de ameaça.

Espelho Refletor. Este pequeno espelho pode ser usado para refletir qualquer luz nos olhos de um inimigo, cegando-o temporariamente. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Ladinagem oposto a um teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você vencer o teste oposto, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque realizado até o fim do seu próximo turno. Pode ser usado apenas uma vez por cena — após isso, os inimigos sabem que devem se proteger contra o truque.

Estetoscópio. Médicos de Salistick usam este aparato sofisticado para auscultar o coração de pacientes. No entanto, criminosos costumam usá-lo para ouvir os movimentos de mecanismos internos de fechaduras e armadilhas, facilitando seu trabalho ardiloso. Você pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Investigação para ajudar a si mesmo e aplicar o bônus a um teste de Cura, ou de Ladinagem para abrir fechadura ou sabotar, que você realize até o fim do seu próximo turno.

Estrepes. Pequenas peças de metal com pontas afiadas. Você pode gastar uma ação padrão para cobrir com estrepes um quadrado de até 3m de lado adjacente a você. Eles causam 1d4 pontos de dano de perfuração em qualquer criatura que pise na área. Uma criatura que sofra dano dos estrepes fica lenta até o fim do próximo turno dela.

Favor da Pessoa Amada. Este item não pode ser comprado nem fabricado, apenas conquistado por meio de interpretação — deve ser dado espontaneamente para que tenha efeito em regras. O favor da pessoa amada é uma mecha de cabelo, lenço perfumado, bilhete de amor, flor seca ou outro item pessoal (mas sem valor monetário) que alguém muito querido dá a um herói. Em geral, é mantido preso sob a armadura ou roupa, em contato com o corpo. Fornece +2 PM, cumulativo com bônus de outros itens. Se você e sua pessoa amada tiverem uma desavença ou decepcionarem um ao outro de alguma forma, este item para de funcionar.

Lampião de Foco. Esta lanterna sofisticada funciona como um lampião, mas possui uma cobertura e pequenos espelhos que concentram a luz em um cone de 24m.

Leque. Permite que damas e cavalheiros se abanem ou escondam a boca, para fofocar em paz. Muitos usuários se abanam como uma verdadeira mania, principalmente após ouvir algo ultrajante. Uma vez por cena, quando faz um teste de Vontade, você pode se abanar para usar seu Carisma em vez de Sabedoria nesse teste.

Livro de Métodos Anti-Nimb. Jogos de azar recebem esse nome porque dependem do acaso. Os melhores jogadores são capazes de usar seu magnetismo natural, frieza e capacidade de blefar para garantir vitória em quase qualquer mesa. Este livro, contudo, contém métodos que permitem trocar toda essa aleatoriedade e malandragem por racionalidade: cálculos de estatísticas e probabilidades, truques para contar cartas, gráficos com projeções de ganhos e perdas... Você pode gastar 1 minuto consultando o livro e 1 PM para substituir testes de Jogatina por testes de Conhecimento até o fim da cena. Certos cassinos, tavernas e grupos de jogadores que notem alguém consultando um destes livros podem bani-lo do jogo (ou fazer coisa bem pior).

Lupa. Uma lente de aumento em uma armação metálica, com cabo de madeira. Equipamento indispensável para detetives. Quando faz um teste de Investigação para procurar usando uma lupa, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Mapa. Um mapa de uma região (determinada pelo mestre ao ser adquirido). Fornece +5 em testes de Sobrevivência para orientar-se nessa região.

Mecanismo de Mola. Esta estrutura de metal com molas é presa ao antebraço e fica engatilhada até que seja ativada, com um movimento do pulso do usuário. Você pode manter uma arma leve com a qualidade *ocultável* no mecanismo de mola. Ao ativá-lo, saca essa arma como uma ação livre e ela recebe a qualidade *surpreendente* para esse ataque.

Mochila Discreta. Como uma mochila normal, mas tem um compartimento oculto onde o usuário pode esconder objetos equivalentes a 1 espaço. Esses itens contam em sua capacidade de carga, mas você recebe +5 em testes de Ladinagem para ocultá-los (cumulativo com qualquer bônus concedido pelo próprio item). Uma mochila discreta deve ser vestida, mas não ocupa espaço de carga do personagem.

Prancheta. Uma simples tabuleta de madeira com um pergaminho, no qual o usuário pode fingir escrever alguma coisa. Alguém que carrega uma prancheta é imediatamente identificado como uma figura de autoridade — talvez um inspetor de alguma guilda, ou um enviado de um nobre. Você pode fazer testes de Nobreza para etiqueta mesmo sem ser treinado.

Sinete. Um estojo de madeira ou metal contendo cera, papéis e um anel ou carimbo com o símbolo pessoal do usuário. Reduz em –1 PM o custo das habilidades Autoridade Feudal e Favor e de outras habilidades em que, a critério do mestre, seu símbolo pessoal tenha algum peso.

FERRAMENTAS

GERAIS

Apito de Caça. Este pequeno apito fornece +1 em Adestramento e permite usar manejar animal com um parceiro não inteligente (Int –4 ou –5) como ação livre uma vez por rodada.

Baralho Marcado. Um baralho com marcações sutis, que só o usuário é capaz de reconhecer. Uma inspeção casual não revela nada além de um baralho comum. Você recebe +2 em testes de Jogatina com cartas. Contudo, se rolar 1 natural em um teste de Jogatina com este baralho, você é descoberto, o que pode levar a uma bela briga de taverna...

Espelho Cirúrgico. Uma haste de metal ou madeira com um espelho na ponta, dotada de mecanismos que permitem controlar o ângulo do reflexo a partir da outra extremidade. Muito usado por médicos de campo que só podem contar consigo mesmos para suturar seus ferimentos. Se estiver usando um espelho cirúrgico, você não sofre a penalidade de –5 em testes de Cura em si mesmo.

Estandarte. Um pedaço de tecido, geralmente retangular e com enfeites, com uma representação do brasão ou símbolo de uma família, senhor feudal ou deus. Montado em uma estrutura de madeira reforçada com metal, precisa ser empunhado com uma mão. Se você estiver empunhando um estandarte, seus capangas recebem +1 na Defesa e em rolagens de dano.

Estandarte Portátil. Igual ao estandarte, mas feito para ser usado nas costas ou preso à sela de uma montaria. Deixa as mãos livres. Contudo, se estiver preso às costas, impõe uma penalidade de armadura de –2 e, se estiver preso à montaria, conta como um item vestido dela (veja p. 238).

Molde Pré-Fabricado. A maior parte das engenhocas usa alguns princípios básicos, modificados e personalizados por cada inventor. Um molde pré-fabricado é um conjunto de peças já montadas, presentes em diversos tipos de engenhocas. Existe um molde para cada escola de magias. Usar um molde pré-fabricado diminui o tempo de fabricação de uma engenhoca que simule uma magia da respectiva escola para três dias.

INSTRUMENTOS MUSICAIS

Clarim Deheoni. Feito de um fino metal, este clarim produz um som marcial, que muitos associam a um chamado às armas. Criaturas a sua escolha sob efeito de sua Inspiração recebem um bônus adicional de +1 em testes de resistência.

Cítara Heptatônica. Um instrumento peculiar, com som misterioso, que gera uma atmosfera mística. Criaturas a sua escolha sob efeito de sua Inspiração recebem +2 na CD da primeira habilidade mágica que usarem.

Cornamusa de Doherimm. Criada pelos anões para reverberar na acústica de cavernas, este instrumento é similar a uma gaita de foles, mas possui roncões imensos, que sobem pelas costas do músico numa curva e repousam em seus ombros. Diferente de outros instrumentos, a cornamusa é vestida e não empunhada (mas você ainda precisa ter pelo menos uma mão livre para usá-la). Enquanto você estiver vestindo a cornamusa, o custo de sua Inspiração é reduzido –1 PM, mas você sofre –2 na Defesa.

Flauta Sar-Allan. Uma flauta de Halak-Tûr, que produz um som característico, capaz de hipnotizar certos animais. Concede +5 no teste de Atuação para usar uma Música de bardo, mas apenas contra criaturas reptilianas como cobras, nagahs, medusas, trogs e outras a critério do mestre.

Gaita de Foles. Um instrumento polêmico — algumas culturas adoram seu som, mas a maioria das pessoas odeia! Apenas um músico muito habilidoso consegue transformar o lamento da gaita de foles em algo agradável. Ao usar Inspiração, faça um teste de Atuação (CD 20 + total de PM gastos na habilidade). Se passar, o bônus concedido pela Inspiração aumenta em +1. Se falhar, a habilidade não tem efeito, mas os PM são gastos da mesma forma.

Lira de Casco de Tartaruga. Um instrumento suave, que produz um som pacífico e acalentador. Bardos que usam liras costumam ser belos jovens em togas esvoaçantes. Suas Músicas e magias de bardo de cura recuperam +1 PV por dado de cura.

Marionetes. Embora não produza nenhum som, este conjunto de bonecos articulados pode ser empregado como um "instrumento musical". Você recebe +2 no teste oposto de Atuação para usar os poderes Música: Balada Fascinante e Fascinar em Massa, e na CD dos poderes Manipular e Manipular em Massa.

Pandeiro das Estradas. Um instrumento de ritmos populares, que convida todos a se juntar ao seu som. Você pode gastar uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão, para manter a concentração em uma Música de bardo que exija isso.

Tamborete Marcial. Menor que um tambor, este instrumento é tocado com um par de baquetas pequenas. Produz um som rápido e cadenciado. Criaturas a sua escolha sob efeito de sua Inspiração recebem +3m em deslocamento.

Trombeta Tapistana. Usado por incontáveis exércitos ao longo dos séculos, este instrumento produz um som que qualquer guerreiro reconhece — o som da peleja! Quando você usa Inspiração, cada criatura a sua escolha sob efeito dessa habilidade recebe uma ação de movimento extra em seu próximo turno.

Violino Soprano. Um instrumento difícil de ser dominado, usado pelos bardos mais habilidosos. Ver um mestre violinista em ação é um grande incentivo ao virtuosismo em qualquer área. Cada criatura a sua escolha sob efeito de sua Inspiração recebe um bônus adicional de +1d4 em seu próximo teste de perícia (exceto testes de ataque).

VESTUÁRIO

Avental de Forja. Um avental grosso, feito de couro tratado alquimicamente. Um artesão protegido dessa forma não precisa se preocupar com faíscas e pequenas gotas de metal derretido respingando sobre seu peito. Evitando ferimentos sérios, pode se arriscar mais ao trabalhar. Se estiver usando um avental de forja, você pode perder 1d6 PV para receber +1 em um teste de Ofício (cumulativo com outros itens).

Camisolão. Esta roupa de dormir pode não ser muito elegante, mas com certeza é confortável! Feita de tecido macio (de preferência listrado), aberta o bastante para ser fresca no calor, aconchegante o suficiente para aquecer no frio, proporciona uma boa noite de sono a qualquer um. Inclui gorro com pompom (um acessório indispensável). Dormir com um camisolão e nenhum outro item vestido transforma condições de descanso confortáveis em luxuosas.

Capa com Dragonas. Uma capa elegante com ombreiras, utilizada como parte de uniformes. Enquanto você estiver vestindo esta capa, sua armadura conta como um traje da corte e pode ser usada em bailes, festas e encontros da nobreza sem chamar atenção.

Casaca de Apetrechos. Este casacão pesado recobre todo o corpo do usuário, estendendo-se até abaixo de seus joelhos. É forrado de bolsos por dentro e por fora, sendo ideal para carregar muitos pequenos itens de utilidade variada. Uma casaca de apetrechos aumenta sua capacidade de carga em 4 espaços (ela própria não gasta um espaço). Por ser volumosa e desajeitada, impõe uma penalidade de armadura de –2 e não pode ser usada com armadura.

Chapéu Emplumado. Popular entre capitães piratas e duelistas fanfarrões, este enorme chapéu tem abas largas e uma gigantesca pluma. Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação de movimento para saudar seus inimigos. Se fizer isso, você recebe 1 PM temporário que dura até o fim da cena.

Elmo Leve. Um capuz de couro ou peles, ou um capacete aberto. Fornece fortificação 25%, mas impõe –2 em Iniciativa e Percepção. Se você tiver proficiência com armaduras pesadas, anula essa penalidade.

Elmo Pesado. Uma coifa (capuz de cota de malha) ou capacete fechado. Fornece fortificação 50%, mas impõe –5 em Iniciativa e Percepção. Se você tiver proficiência com armaduras pesadas, reduz essa penalidade para –2.

Jaqueta de Couro. Uma jaqueta feita de couro que protege costas e braços, mas é aberta na frente. O couro pode variar de preto a marrom, com ou sem gola. Comum entre exploradores, ladinos e qualquer humanoide com aparência bonita e "perigosa". Você recebe +1 em testes de Investigação para interrogar e gasta apenas metade do dinheiro (arredondado para cima) neles.

Luva de Falcoaria. Esta luva recobre o antebraço do usuário, permitindo que uma ave de rapina pouse sobre ele sem machucá-lo com suas garras. Concede +2 em testes de Adestramento com pássaros e criaturas semelhantes (a critério do mestre).

Luva Magnética. Poucos em Arton sabem como os ímãs funcionam — mas muitos sabem que eles podem atrair certos metais. Esta luva tem pequenos ímãs nas pontas dos dedos, sendo útil para surrupiar objetos ferrosos sem chamar a atenção. A vítima de um teste de Ladinagem para punga sofre uma penalidade de –5 no teste de Percepção para notar que foi vítima disso.

Máscara Bucal. Esta máscara nada mais é que um pano que cobre nariz e boca do usuário. Ela permite respirar mas esconde boa parte das feições, deixando à mostra apenas olhos, testa e orelhas. A preferida de onze entre dez bandoleiros de estradas. Qualquer pessoa que veja um personagem usando uma máscara bucal deve passar em um teste de Percepção (CD 25) para ser capaz de descrevê-lo mais tarde (útil para fugir das autoridades após um crime).

Máscara Completa. Esta máscara cobre totalmente o rosto. Como a área da máscara é maior, geralmente ela tem a forma de uma criatura ou entidade — ursos, demônios, golens, javalis... Tudo que couber na imaginação do artesão. Pode ser feita de argila, madeira, porcelana ou metal. Escolha uma perícia baseada em Carisma. A máscara concede

+1 em testes dessa perícia, de acordo com sua forma (uma máscara de demônio pode ajudar em Intimidação, por exemplo).

Máscara de Baile. Tapa a região dos olhos, testa e às vezes o nariz, deixando à mostra a boca, o queixo e as orelhas. Muito popular em bailes e festas requintadas… Ou picantes. Uma vez por cena, se estiver em um baile, festa ou outra situação apropriada (de acordo com o mestre), você pode colocar uma máscara de baile (ou trocar de máscara) para repetir um teste de Diplomacia ou Enganação.

Máscara de Soldador. Uma chapa metálica que recobre o rosto, com um visor protegido por uma lente grossa e escurecida. A máscara garante maior segurança para os olhos e o rosto de um artesão, permitindo que ele chegue bem perto do item no qual está trabalhando e examine os mínimos detalhes. Quando faz um teste de Ofício, você pode fazer um teste de Percepção para ajudar a si mesmo e aplicar o bônus a esse teste.

Monóculo. Uma lente corretiva utilizada para enxergar melhor com um olho, encaixada na órbita ocular do usuário. Isso é o que dizem para os tolos — na verdade, o monóculo é um símbolo de dignidade, austeridade e empáfia. Quando você usa a habilidade Orgulho em um teste de Vontade, o bônus fornecido por ela aumenta em +2.

Óculos de Aeronauta. Esta proteção para os olhos é indispensável para baloeiros e aeronautas em geral. Fornece +1 em Pilotagem (cumulativo com outros bônus de itens). Certas pessoas que não são aeronautas gostam de usar estes óculos apenas por estilo... o que pode provocar a fúria de alguns! Segundo a decisão do mestre, personagens que valorizem muito a profissão de aeronauta ou que estejam fartos de ver estes óculos como um mero acessório estético têm sua atitude piorada em uma categoria em relação a usuários que não sejam aeronautas.

Palmar. Este equipamento é usado nas mãos, parecendo leques ou pequenas pranchas que as recobrem. Um personagem usando palmares não pode empunhar nada em nenhuma das mãos. Contudo, quando passa em um teste de Atletismo para natação, avança seu deslocamento inteiro (em vez de metade).

Peruca. Muitos aristocratas desejam penteados extravagantes sem todo o trabalho necessário para moldar seus cabelos. Ou simplesmente estão com piolhos, raspam a cabeça e desejam continuar bonitos. De qualquer forma, uma peruca permite que um personagem com Carisma menor que 0 seja considerado como se tivesse Carisma 0 para fins de perícias originalmente baseadas nesse atributo (exceto Adestramento) durante uma cena. Após a cena, a peruca deve ser penteada, limpa e recolocada, um processo que demora 1 hora e gasta T$ 10.

Rondel. Dois discos de aço costurados rebitados na armadura. Aumentam o bônus na Defesa de sua armadura em +1 (cumulativo com outros bônus de itens), mas afetam seus movimentos, impondo –2 em testes de ataque. Se você tiver proficiência com armaduras pesadas, anula essa penalidade.

Roupão Elegante. Este traje de veludo é refinado e casual ao mesmo tempo, dando ao usuário uma aparência de descontração, autoconfiança e requinte. Você recebe +5 em testes de Diplomacia dentro de uma de suas estruturas (como sua base, negócio ou domínio) — é preciso estar em casa para que este item tenha efeito. Contudo, o roupão exige um ar relaxado: você não recebe seu benefício se estiver vestindo um item que forneça algum bônus em perícias baseadas em Força, Destreza ou Constituição, ou uma armadura.

Rufo. Esta gola adornada e apertada é ajustada ao redor do pescoço, dando a aparência de que o usuário está sufocando... mas aumentando muito sua elegância em certos círculos. Se você usar um traje da corte em conjunto com um rufo, o traje passa a fornecer +1 em Diplomacia (cumulativo com quaisquer bônus do próprio traje).

Sapatos Confortáveis. Calçados apropriados para uso em jornadas longas, preservando os pés do usuário. Se estiver vestindo sapatos confortáveis, você ignora o primeiro teste de Fortitude para marcha forçada (*Tormenta20*, p. 270). A critério do mestre, esse benefício pode se aplicar em outros testes de Fortitude para situações semelhantes.

Sapatos de Salto Alto. Para alguns, a elegância vem antes do conforto, e a prova são estes verdadeiros instrumentos de tortura em nome da moda. Com estes sapatos, seu deslocamento é reduzido em –1,5m e você falha automaticamente em testes de Fortitude para marcha forçada. Em compensação, uma vez por cena você pode escolher uma criatura e caminhar na frente dela (uma ação completa). Se fizer isso, você pode usar o poder Atraente pelo restante da cena contra essa criatura (se já tiver esse poder, em vez disso o bônus que ele fornece contra essa criatura aumenta para +5).

Veste Acolchoada. Este traje completo (casaco, calças, capuz) é feito de tecido resistente estofado com lã ou algodão. Usado sob uma armadura, aumenta sua penalidade de armadura em –2, mas reduz o multiplicador de crítico de qualquer ataque sofrido em –1 (mínimo x2).

Esotéricos

Compasso Místico. Este compasso ostenta marcações geométricas combinadas com símbolos arcanos. Quando lança uma magia com efeito em área, você pode excluir um alvo da área afetada.

Flauta Convocadora. Esta réplica de flauta é esculpida em um único pedaço de cristal. Quando lança uma magia que conjura capangas, você conjura um capanga adicional do mesmo tipo.

Mandala Onírica. Esta mandala é feita de delicados fios metálicos entrelaçados. Quando ao menos um inimigo falha no teste de Vontade de uma de suas magias, você recebe 1 PM temporário (limitado pelo total de PM gasto na magia).

Varinha Armamentista. Feita de metal ou marfim, esta varinha canaliza seu poder pessoal para a energia da magia. Aumenta o bônus de dano fornecido pelo poder Arcano de Batalha em +2.

Alquímicos

Preparados

Ácido Concentrado. Como ácido, mas o alvo sofre 4d8 pontos de dano de ácido e fica vulnerável até o fim da cena (Reflexos CD Des reduz à metade e evita a condição).

Analgésico. Mais barato e menos eficiente que cura verdadeira, um analgésico apenas mascara os sintomas dos ferimentos, permitindo que um personagem continue lutando por pura força de vontade. Usar um analgésico é uma ação padrão. Ao usá-lo, role 2d4. Esse é o máximo de pontos de mana que você poderá gastar com essa dose do analgésico. Até o fim da cena, ou até atingir esse máximo de PM, sempre que sofrer dano você pode gastar 1 PM para reduzir esse dano em 5.

Estalinho Gury. Este preparado, desenvolvido pelo famoso alquimista Jozhen Gury, gera uma onda de choque e um estouro muito alto (o tal "estalinho") quando detonado. Para usá-lo, você precisa empunhá-lo e gastar uma ação padrão para arremessá-lo em um ponto em alcance curto. Criaturas a até 3m desse ponto sofrem 4d6 pontos de dano de impacto e ficam surdas (Fortitude CD Des reduz à metade e evita a condição).

Extrato de Gelo Eterno. Um frasco de vidro contendo um líquido congelante. Para usar o extrato, você gasta uma ação padrão e escolhe uma criatura em alcance curto. Essa criatura sofre 2d12 pontos de dano de frio e fica lenta por 1 rodada (Reflexos CD Des reduz à metade e evita a condição).

Extrato de Oxxdon. Este frasco de vidro contém um extrato da substância secretada pelo oxxdon, capaz de arruinar objetos metálicos. Para usá-lo, você deve gastar uma ação padrão e arremessá-lo em um quadrado de 1,5m em alcance curto. Objetos não mágicos de metal na área são destruídos e criaturas de metal (como golens) ficam fatigadas, mesmo que sejam imunes a essa condição. Em ambos os casos, um teste de Fortitude (CD Des) para cada item ou criatura evita o efeito. Remover a fadiga causada pelo extrato exige 1 hora de trabalho, T$ 50 em materiais e passar em um teste de Ofício (artesão) contra CD 20.

Frasco Abissal. Este temido preparado alquímico é proibido no Reinado, pois faz o próprio ar pegar fogo. Para usar o frasco abissal, você gasta uma ação padrão e arremessa-o em um ponto em alcance curto. Todas as criaturas a até 3m desse ponto sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD Des reduz à metade e evita a condição). As chamas causadas por este preparado são mais fortes: causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada e exigem que a vítima gaste uma ação completa e passe em um teste de Reflexos (CD 20) ou mergulhe em água para apagá-las.

Pó de Cinza. Este pó mineral serve como lubrificante para mecanismos. Gastar uma dose de pó de cinza fornece +5 em um teste de Ladinagem para abrir fechaduras ou sabotar (cumulativo com o bônus fornecido por outros itens).

Pó do Aparecimento. Um item favorito de aventureiros que se deparam com muitos inimigos invisíveis. Um frasco contendo um pó de alguma cor berrante bastante grudento. Para usá-lo, você gasta uma ação padrão e escolhe um ponto em alcance curto. Criaturas invisíveis a até 3m desse ponto deixam de estar invisíveis e passam a ter apenas camuflagem leve. Remover o pó do aparecimento demora 1 minuto.

Visco Persistente. O líquido leitoso contido neste frasco se transforma em uma gosma corrosiva instantaneamente em contato com o ar. Para usá-lo, você gasta uma ação padrão e escolhe uma criatura em alcance curto. Essa criatura sofre 4d4 pontos de dano de ácido e fica enredada (Fortitude CD Des reduz à metade e evita a condição). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Atletismo contra a CD do visco.

Catalisadores

Cristal Reflexivo. Um fragmento de um material refletor como espelho, que duplica as propriedades divinatórias de certas magias. Quando lança uma magia de adivinhação, você recebe +1 na Defesa pela duração da magia.

Essência Fantasmal. Uma pasta fabricada a partir de ectoplasma encontrado em locais de aparições fantasmagóricas. A magia ignora 5 pontos da RD de todas as criaturas afetadas.

Noz Saltadora. Uma semente encantada com uma fagulha de magia de teletransporte. Após lançar a magia, você pode se teletransportar para qualquer espaço desocupado em 4,5m.

Presa de Hyninn. Extraída dos temíveis tigres-de-Hyninn, esta presa concede uma parte da capacidade ilusória dessas criaturas. Você recebe 25% de chance de ignorar ataques e efeitos (incluindo de área) por 1 rodada.

Venenos

Bolor Hemorrágico. Esta pasta marrom reduz a capacidade de cicatrização. *Contato, vítima fica sangrando e a CD para remover essa condição aumenta em +5 (fica sangrando).*

Fumaça Onírica. Este gás de cores variadas afeta a mente, fazendo a vítima experimentar ilusões encantadoras. *Inalação, vítima fica fascinada por 3 rodadas, apenas uma vez por cena (ofuscada por 1 rodada). Este veneno é resistido com Vontade.*

Gás Moroso. Este gás azulado inibe as reações, reduzindo as capacidades de defesa. *Inalação, vítima fica vulnerável (vulnerável por 1 rodada).*

Seiva Necrótica. Preparada a partir da seiva de plantas impregnadas de energia negativa, esta substância causa ferimentos que não cicatrizam naturalmente. *Contato, perde 2d6 PV por rodada durante 3 rodadas (perde 2d6 PV). Pontos de vida perdidos por seiva necrótica só podem ser recuperados com efeitos mágicos de luz.*

Aparatos

Aparatos são itens utilizados por inventores para modificar o funcionamento de suas engenhocas. Um aparato é acoplado a uma engenhoca e, enquanto estiver acoplado, não ocupa espaços. Cada engenhoca pode ter até dois aparatos diferentes. Usar um aparato aumenta a CD para ativar a engenhoca em +2. Usar dois aparatos aumenta em +5. Certos aparatos podem ser acoplados a mais de uma engenhoca. Nesses casos, você paga o custo de um único aparato, mas ele conta no limite (e no modificador da CD de ativação) de cada uma das engenhocas às quais estiver acoplado. Acoplar ou remover um aparato exige 1 hora de trabalho. Aparatos são fabricados com Ofício (engenhoqueiro) e a CD para fabricá-los é 20.

Captador de Luz. Um conjunto de lentes e cristais adaptado à engenhoca, capaz de não apenas captar a luz mundana do ambiente, mas também a energia positiva presente nela. Toda cura de luz fornecida pela engenhoca aumenta em +1 por dado. Funciona apenas com engenhocas com efeitos de cura de luz.

Comutador. Uma bobina de metal místico, capaz de captar e potencializar a energia do ambiente. Diminui o custo total dos aprimoramentos da engenhoca em –1 PM.

Conversor-Alimentador. Este frasco de vidro é ligado a tubos de metal e estranhos mecanismos em forma de antena. Comporta três doses de essência de mana (ou outros preparados alquímicos que forneçam PM). Quando ativa a engenhoca, você pode gastar um preparado alquímico que forneça PM e usar os PM fornecidos para pagar seu custo de aprimoramentos e para sustentá-la (caso se aplique).

Engenho de Automação. Este aparato envolve dezenas de engrenagens e pistões que funcionam sob a instrução de cartões perfurados, agindo por si só segundo um padrão programado. Acoplado a uma engenhoca que simula uma magia com duração sustentada, permite que ela não conte no limite de magias que você pode sustentar simultaneamente. Você só pode ter uma engenhoca sustentada adicional dessa forma por vez. *Pré-requisito:* conversor-alimentador.

Espera para Melhorias. Este aparato funciona como um adaptador que permite instalar melhorias de outros itens na engenhoca. Fazer isso segue as mesmas regras e custos para aplicar melhorias em itens convencionais. De forma geral, se uma melhoria afeta uma característica da magia simulada pela engenhoca, ela pode ser aplicada (uma engenhoca que simula *Armadura Arcana* poderia receber melhorias de armaduras, por exemplo). Para materiais especiais, o custo da melhoria é baseado no tipo de efeito que ela vai gerar (arma, armadura ou esotérico — se mais de um for aplicável, você deve escolher apenas uma). Uma engenhoca pode receber mais de uma espera, e cada uma permite instalar uma melhoria (mas efeitos iguais não se acumulam, como normal). A critério do mestre, melhorias que não se apliquem naturalmente a engenhocas ainda podem ser aplicadas.

Estabilizador. Uma gaiola de arame fino que envolve uma engenhoca. Aumenta a CD para resistir ao efeito da engenhoca em +2.

Estimulador de Sobrecarga. Um mecanismo de aparência agressiva, com engrenagens barulhentas que giram de forma independente. Aumenta o dano provocado pela engenhoca em +1 dado. Funciona apenas em engenhocas que causam dano.

Gatilho de Corda. Um mecanismo simples, com algumas engrenagens e uma chave. Este aparato

só pode ser instalado em engenhocas que simulem magias com execução de ação padrão, e permite que você ative a engenhoca com uma ação de movimento. Contudo, uma vez que a engenhoca seja ativada, você só poderá ativá-la novamente após dar corda no gatilho, o que exige uma ação completa.

Giroscópio. Este sistema de contrapesos, amortecedores e roldanas é instalado ao redor da engenhoca, deixando-a sempre estável. Você não aplica sua penalidade de armadura por armadura nos testes de ativação da engenhoca (mas aplica penalidades de armadura de outras fontes).

Ligação de Convergência. Este aparato deve ser acoplado a duas engenhocas (nem mais, nem menos), transformando ambas em uma. As duas engenhocas contam como uma só para efeitos do limite de engenhocas que você pode manter ao mesmo tempo. Contudo, uma vez que uma delas seja ativada, a outra não pode ser ativada na mesma cena. Nas cenas seguintes, é possível ativar a outra engenhoca, mas se o efeito da anterior ainda estiver ativo (como por durar 1 dia), ele é dissipado.

Remontagem de Portabilidade. Este aparato é na verdade uma modificação total da engenhoca: uma série de molas, hastes e fios que permite que a engenhoca seja "desmontada" e unida a um item de vestuário. A engenhoca não ocupa nenhum espaço e, enquanto o item estiver vestido, conta como se também estivesse vestida (sem contar no limite de itens vestidos). Contudo, ela modifica drasticamente o item de vestuário. Qualquer um que o veja pode notar que há uma engenhoca mesclada ao item. Você só pode ter uma engenhoca vestida desta forma por vez.

Sequenciador de Ativação. Este mecanismo complexo, cheio de partes móveis, alavancas e engrenagens, é acoplado simultaneamente a três engenhocas. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa para ativar o sequenciador. No início de cada um dos seus próximos turnos, uma das engenhocas acopladas ao sequenciador é ativada como uma ação livre, em uma ordem definida ao acoplá-las ao aparato. Não é possível diminuir a ação necessária para ativar o sequenciador. Você faz os testes de Ofício (engenhoqueiro) normalmente para cada engenhoca. Se algum dos testes falhar, além de essa engenhoca não ser ativada, a sequência de ativação termina (as próximas não serão mais ativadas como ação livre).

Sistema de Refrigeração. Um conjunto de ventoinhas que fazem ar fresco circular entre os componentes da engenhoca e tubos cheios d'água, que dissipam calor por sua correnteza interna. Uma vez por dia, você pode gastar uma ação completa e 1 PM para acionar as ventoinhas e resfriar a engenhoca. Fazer isso reduz a CD de ativação da engenhoca em –5.

Supressor de Segurança. Este sistema de mecanismos de contingência é instalado dentro da engenhoca e interrompe a operação do item em caso de mau funcionamento. Uma vez por cena, a engenhoca não enguiça com uma falha no teste de ativação (ela não ativa seu efeito, mas a CD para o próximo teste não aumenta e ela continua funcionando sem precisar ser consertada).

Transformador Místico. Um conjunto de cristais ligados a mecanismos complexos, capaz de captar a energia mágica inerente a certos objetos e convertê-la para que possa ser usada em engenhocas. Permite acoplar um item esotérico à engenhoca, que fornece seus benefícios à magia simulada por ela (sem necessidade de ser empunhado). Acoplar ou remover o esotérico exige 1 hora de trabalho.

ALIMENTAÇÃO

PRATOS ESPECIAIS

Baga Celeste Cozida. Encontradas originalmente nas encostas invertidas de Vectora, estas bagas se espalharam por toda Arton. Preparadas adequadamente, fornecem qualidades místicas de flutuação. Todo dano de queda que você sofre é reduzido em −1d6.

Cozido de Pimenta. Um prato forte, capaz de trazer lágrimas aos olhos do mais resistente dos comensais. Fornece +1 em Fortitude (cumulativo com bônus de outros itens).

Manjar de Sombras. A origem da receita original deste prato se perdeu, mas sua essência se manteve inalterada. Consiste em um manjar com ingredientes cultivados em terras próximas de cemitérios, que protege o corpo contra energias sombrias. Você ignora os próximos 10 pontos de dano de trevas que sofrer.

BEBIDAS

Baba de Troll. Uma bebida sem álcool, à base de leite, castanhas, nozes e mel. Fornece +1d4 em um teste a sua escolha até o fim do dia. *Não é alcoólica e não exige teste de Fortitude.*

Barba Queimada. Forte e amarga, esta cerveja anã fortalece o corpo e o espírito. Fornece redução de dano 2. *CD 20.*

Cerveja Deheoni. A bebida mais comum nas tavernas do Reinado. Fornece +1 em testes de resistência. *CD 15.*

Dilínio. Destilado de Mortenstenn, antigo reino de Lamnor, feito com um cereal que só cresce no continente sul. A receita se perdeu após as invasões duyshidakk e poucos barris chegaram ao Reinado, o que explica seu altíssimo preço. Seu limite de gasto de PM aumenta em +1. *CD 20. Não é possível fabricar este item.*

Grogue Negro. Rum misturado com especiarias. Seu nome não vem de sua coloração (a bebida tem um tom dourado claro), mas de sua origem — a receita foi criada por piratas do Conclave, que atuam no Mar Negro. Quando você usa Audácia, o bônus fornecido pelo poder aumenta em +1. *CD 15.*

Grogue Rubro. Uma variação do grogue negro, com especiarias picantes que fazem a bebida adquirir uma coloração avermelhada — e quem a bebe, certa inclinação para a violência. Você pode usar Audácia para testes de ataque. *CD 20.*

Hidromel Uivante. Fabricada nas montanhas geladas, esta bebida aquece e incita. Fornece +2 em rolagens de dano corpo a corpo. *CD 20.*

Licor Feérico. De aparência enevoada, esta bebida tem gosto adocicado, difícil de descrever. Dizem que é feito na Pondsmânia e trazido para o resto do Reinado com muita dificuldade. Alguns duvidam; dizem que isso é invenção dos taverneiros para cobrar mais caro! Mas, depois de experimentar uma dose, não duvidam mais. Escolha uma habilidade. O custo para ativar essa habilidade diminui em –1 PM. *CD 25.*

Sidra Ahleniense. Esta bebida doce deixa qualquer um mais falante, fornecendo +2 em testes de perícias originalmente baseadas em Carisma. *CD 15.*

Vinho Pruss. Batizado em homenagem ao antigo Rei-Imperador Thormy — dizem que era o favorito do monarca. Fornece 3 PM temporários. *CD 15.*

Vinho Élfico. De sabor complexo, aguça a mente, fornecendo +1 na CD para resistir a suas habilidades. *CD 20.*

ANIMAIS

Arreios Namalkahnianos. Feitos de couro com nós e fivelas que permitem ajustes precisos, estes arreios permitem que um animal de tração puxe um veículo da forma mais confortável e eficiente possível. Contam como um item vestido do animal e aumentam o deslocamento de um veículo de tração animal em +3m.

Armadura de Montaria Leve. Esta armadura permite que a montaria se exponha mais e, consequentemente, auxilie seu cavaleiro com mais eficiência. Deve ser vestida pela montaria e aumenta um bônus numérico fornecido por ela em +1 (se for fixo) ou em um passo (se for um bônus rolado).

Eu Bebo Sim

Fabricar uma bebida exige um teste de Ofício (cozinheiro) com CD 20 e segue as regras normais de fabricação de itens consumíveis (com 1 dia você faz uma bebida, ou duas se aceitar uma penalidade de –5 no teste).

Consumir uma bebida leva alguns minutos — embora seja possível tomar alguns goles rapidamente, para receber os benefícios dela você precisa ingeri-la com calma! Benefícios de bebida duram 1 dia e se acumulam com outros benefícios de alimentação (incluindo de bebidas diferentes).

Quando você ingere uma bebida alcoólica, deve fazer um teste de Fortitude (CD indicada no item; cada dose adicional no mesmo dia aumenta a CD em +5). Se falhar, fica embriagado (–2 em testes baseados em Destreza e Carisma). Se já estava embriagado, fica bebum (desprevenido, –5 em testes baseados em Destreza e Carisma). Por fim, se já estava bebum, cai inconsciente. Todas as condições duram até o fim do dia.

Efeitos que evitem penalidades impostas por bebidas também anulam seus benefícios, pois eles andam lado a lado. Afinal, um personagem só recebe redução de dano ou bônus em perícias sociais ao beber por estar levemente embriagado! Um personagem com imunidade a efeitos prejudiciais de itens ingeríveis (como pelo poder Vida Rústica) pode abrir mão dessa imunidade ao beber para receber os benefícios da bebida. Nesse caso, ele recebe +5 em seu teste de Fortitude.

Use estas regras apenas se todos os membros do grupo forem maiores de idade. E, por mais que tavernas e bebidas alcoólicas sejam comuns em obras de fantasia, não custa lembrar: na vida real, consuma com moderação!



Nova Regra: Montarias e Itens Vestidos

A menos que algo seja especificado em contrário em sua descrição, uma montaria pode ser equipada com dois itens vestidos, como uma sela ou um alforje (*Tormenta20*, pp. 158 e 162) ou outro dos itens para animais descritos aqui.

Armadura de Montaria Pesada. Como a armadura de montaria leve, mas aumenta o bônus em +2 ou em dois passos. Contudo, diminui o deslocamento da montaria em –3m. Montarias voadoras não podem usar armaduras pesadas.

Caparazão. Uma espécie de "roupa" para montarias, o caparazão é uma cobertura de tecido finamente decorado que adorna e protege o corpo do animal. Uma montaria vestindo um caparazão fornece +1 em Diplomacia e Intimidação (além de seus benefícios usuais).

Estribos. Estes apoios para os pés fazem parte do equipamento básico de um ginete. Parecem simples, mas representam uma enorme inovação na tecnologia artoniana, possibilitando várias táticas de cavalaria que não eram viáveis anteriormente. Deve ser vestido pela montaria. Quando você faz uma investida montada, causa +1d8 pontos de dano.

Ornamento. Muito usado em desfiles, justas e outras ocasiões em que uma montaria precisa se mostrar garbosa. Uma vez por cena, se você estiver montado e for treinado em Cavalgar, pode se exibir com sua montaria para receber +1d4 em um teste de perícia baseada em Carisma.

SERVIÇOS MERCENÁRIOS

Você pode contratar mercenários como parceiros (*Tormenta20*, p. 260). O valor listado representa o preço para contratar o NPC por uma cena. Ele o acompanha, contando no seu limite de parceiros, mas sem oferecer benefícios, até que você peça sua ajuda. Então fornece seu benefício até o fim da cena. Após ajudá-lo, o mercenário vai embora. De acordo com o mestre, pode ser possível contratar um mercenário para uma aventura inteira pelo triplo do preço listado. A descrição de cada mercenário indica seu tipo e nível.

Alquimista de Batalha. Um artesão especializado em preparados alquímicos e no seu uso em combate. *Destruidor veterano*.

Aprendiz de Guilda. Um auxiliar treinado, capaz de ajudá-lo em seu ofício. *Ajudante (Conhecimento e Ofício) iniciante*.

Aprendiz de Mago. Um estudioso das artes arcanas, o aprendiz pode ajudá-lo com as suas magias (embora ainda não consiga lançar feitiços por si só). *Magivocador iniciante*.

Arauto. Um servo treinado para anunciá-lo de forma solene. *Ajudante (Diplomacia, Intuição e Nobreza) veterano*.

Arqueiros. Um grupamento de arqueiros, soldados irregulares ou caçadores em busca de algum soldo. Você precisa ser treinado em Guerra para contratar e comandar os arqueiros. *Unidade de arqueiros veterana* (veja Capangas).

Besteiro. Um combatente especializado em armas de disparo. *Atirador iniciante*.

Bando de Aldeões. Um grupo de esfarrapados descalços portando ancinhos, porretes e outras armas improvisadas. Você precisa ser treinado em Guerra para contratar e comandar um bando de aldeões. *Turba de camponeses iniciante* (veja Capangas).

Batedor. Um guia atento e acostumado com os ermos. *Vigilante veterano*.

Bibliotecário Místico. Um entusiasta de magia, repleto de tomos e pergaminhos. *Adepto veterano*.

Conselheiro. Um estudioso de diversos assuntos. *Ajudante (Conhecimento, Misticismo e Nobreza) veterano*.

Guarda-Costas. Um mercenário especializado em proteger seu contratante e enfrentar seus inimigos. *Guardião iniciante*.

Herbalista. Um conhecedor de ervas e unguentos medicinais. *Médico iniciante*.

Homem de Armas. Um soldado treinado em armas corpo a corpo, como espadas e machados. *Fortão iniciante*.

Irregulares. Soldados que não fazem parte de nenhum exército ou companhia mercenária regular, com pouco treinamento e equipamento díspar. Você precisa ser treinado em Guerra para contratar e comandar os irregulares. *Pelotão de infantaria veterano* (veja Capangas).

Matador. Um assassino de aluguel, discreto e letal. *Assassino veterano*.

Sombra. Um mercenário acostumado a agir discretamente e desvendar segredos bem guardados. *Ajudante (Enganação, Furtividade e Investigação) veterano*.

OUTROS SERVIÇOS

Banho Quente. Disponível em casas de banho e algumas estalagens, um bom banho é relaxante, limpa o corpo e fortalece a imunidade. Você recebe +1d6 em seu próximo teste de resistência feito até o fim do próximo dia (cumulativo com bônus de outros itens).

Bigode Encerado. Um barbeiro especializado, além de extrair dentes e realizar pequenas cirurgias, pode aparar e moldar com cera a barba e (principalmente) o bigode de um cliente. Um bigode de respeito impõe esse respeito a todos. A primeira criatura inteligente (Int –3 ou maior) que usar um efeito que exija um teste de Vontade contra você em uma cena deve fazer ela própria um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perde sua ação. O efeito do bigode só funciona uma vez por cena. Um bigode encerado dura 1 dia. Um personagem treinado em Ofício (barbeiro) pode gastar 1 hora de trabalho e T$ 2 para encerar o bigode de alguém (incluindo o seu).

Instrução Marcial. Algumas horas de treino com um mestre de armas custam caro, mas afiam as habilidades de qualquer um. Role 1d4; você recebe o resultado dessa rolagem em d4 de auxílio. Até o fim da aventura, quando faz um teste de ataque, você pode gastar 1d4 e adicionar o resultado como bônus no teste (cumulativo com bônus de outros itens).

Maquiagem Profissional. Um maquiador especializado, além de criar disfarces e ouvir os últimos boatos da corte, pode realizar uma verdadeira transformação no rosto de um cliente, ressaltando seus olhos, afinando seu nariz, escondendo cicatrizes etc. Com uma maquiagem profissional, você causa uma primeira impressão mais impactante. Quando faz seu primeiro teste de Diplomacia para mudar atitude em cada cena, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Uma maquiagem profissional dura 1 dia.

Ópera. Disponíveis em grandes cidades onde a cultura seja valorizada e apreciada, as óperas têm um impacto profundo naqueles que possuem uma compreensão artística apurada. Se você for treinado em Atuação ou Conhecimento e assistir a uma ópera, seu total de PM aumenta em +1d4 até o fim da aventura.

Sarau Informativo. Em alguns lugares, é comum viajantes ou eruditos se reunirem para compartilhar as notícias da região. Passar algumas horas em um destes encontros permite se manter informado a respeito dos últimos acontecimentos. Role 1d4; você recebe o resultado dessa rolagem em d4 de auxílio. Até o fim da aventura, quando faz um teste de Conhecimento ou Nobreza, você pode gastar 1d4 e adicionar o resultado como bônus no teste (cumulativo com bônus de outros itens).

ITENS SUPERIORES

NOVAS MELHORIAS

Balístico. O escudo possui um mecanismo que usa a energia de balas de armas de fogo para aumentar o impacto de seus golpes. Quando faz um ataque com o escudo, você pode ativar o mecanismo e gastar uma bala para aumentar o dano do escudo em +2d6. Esta melhoria só pode ser aplicada em escudos. Ela tem espaço para 2 balas e recarregá-la exige uma ação completa e o gasto das balas. *Pré-requisito:* reforçado.

Brasonado. Esta melhoria também é conhecida como "de grife". O item é estampado com o brasão da guilda, loja ou casa comercial famosa que o fabricou ou vendeu, de forma muito proeminente, quase como um anúncio. Por exemplo, traz o brasão da alfaiataria *Legrasse & Legrasse*, de Valkaria, ou da *Guilda Comercial Joia do Poente*, de Halak-Tûr. Quando faz seu primeiro teste de de Diplomacia para mudar atitude em uma cena, você pode substituí-lo por um teste de outra perícia na qual o item forneça bônus (mas apenas com pessoas que admiram ostentação, a critério do mestre). Um item não pode ser brasonado e discreto.

Deslumbrante. O item não é apenas decorado com metais ou pedras preciosas, ele é um ícone de ostentação dourada e brilhante, uma verdadeira pilha de luxo e exagero. A CD para resistir às suas habilidades baseadas em Carisma aumenta em +1. Só pode ser aplicada em armaduras e vestuários. *Pré-requisito:* banhado a ouro ou cravejado de gemas.

Farpada. A arma possui farpas ou espinhos que aumentam a gravidade de seus golpes. Uma criatura atingida por um acerto crítico da arma fica sangrando e sofre –5 em testes de Constituição para remover essa condição até o fim da cena. Só pode ser aplicada em armas de corte ou perfuração. *Pré-requisito:* cruel.

Fósforo. Esta melhoria só pode ser aplicada em munições. A munição possui uma pequena carga de pó incandescente que a deixa mais leve (seu dano diminui em um passo). Entretanto, quando atinge o alvo, ela irrompe em um lampejo luminoso momentâneo que o deixa ofuscado por 1 rodada.

Guarda. A arma possui uma proteção elaborada próxima a sua empunhadura, que fornece +1 na Defesa e em testes contra manobras. Só pode ser aplicada em armas corpo a corpo.

Incendiária. Esta melhoria só pode ser aplicada em munições. A munição causa +1 ponto de dano de fogo e, se acertar por 5 ou mais, deixa o alvo em chamas.

Tabela 3-5: Novas Melhorias

Melhoria	Efeito
Melhorias para armas	
Farpada	Acertos críticos provocam sangramento
Fósforo	Munição ofusca o alvo
Guarda	+1 na Defesa e em testes contra manobras
Incendiária	Munição causa dano por fogo e pode deixar em chamas
Pressurizada	+2 em ataque e dano ao acionar mecanismo
Melhorias para armaduras e escudos	
Balístico	Ataques com escudo podem causar dano adicional
Injetora	Usa um efeito de preparado ou poção
Prudente	Atenua uma falha crítica
Melhorias para esotéricos	
Potencializador	+2 no limite de PM
Melhorias para ferramentas e vestuário	
Brasonado	Usa a perícia do item para mudar atitude
Usado	Pode rolar novamente 1 natural
Melhorias para qualquer das categorias acima	
Deslumbrante	+1 na CD de habilidades baseadas em Carisma

Injetora. Um minúsculo frasco de cerâmica ou vidro é inserido dentro da armadura, junto a um mecanismo injetor ativado com um gesto específico. Você pode gastar uma ação de movimento para acionar o mecanismo e ingerir uma dose de um preparado ou poção. A melhoria tem espaço para 1 dose. Carregá-la exige uma ação completa e o gasto da dose.

Potencializador. O esotérico possui duas gemas místicas que, combinadas, permitem que você canalize mais mana do que normalmente seria capaz. O máximo de PM que você pode gastar em magias aumenta em +2. *Pré-requisito:* canalizador.

Pressurizada. A arma possui um mecanismo articulado em seu interior, formado por um pistão e uma câmara de ar. Você pode gastar uma ação completa para puxar o pistão e pressurizar a câmara. Quando faz um ataque com a arma, se ela estiver pressurizada, você pode descarregar a pressão para aumentar o impacto do golpe. Se fizer isso, você recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano. Esta melhoria só pode ser aplicada a armas corpo a corpo de impacto e armas de fogo.

Prudente. Alguns aventureiros temem mais seus próprios erros do que os golpes dos adversários. Para eles existe esta melhoria, que pode ser aplicada a qualquer armadura. Representa dezenas de pequenos e grandes ajustes feitos para minimizar a chance de que um descuido do usuário cause sua ruína: grevas são equipadas com suportes para dificultar escorregões, elmos são abertos em pontos estratégicos para melhorar a audição e a visão, manoplas recebem cobertura aderente para impedir que armas sejam derrubadas... Se estiver usando a regra opcional Falhas Críticas (p. 300), uma vez por dia você pode rolar duas vezes na **Tabela 4-6** e escolher o resultado que preferir.

Usado. O item não foi comprado assim que foi fabricado — já está gasto e mostra marcas de uso, tendo passado pelas mãos de vários aventureiros, plebeus, nobres, bandidos... Em compensação, está "amaciado", ajustando-se melhor do que qualquer peça recém-feita e ainda não testada. Uma vez por dia, você pode rolar novamente um resultado 1 natural em um teste de perícia com o item. Esta melhoria não pode ser aplicada por um artesão, apenas adquirida quando o item é comprado de segunda mão.

Capangas

Capangas são criaturas simplificadas que agem em grupo. Individualmente, são fracos, mas graças aos números, tornam-se perigosos. Eles usam as seguintes regras.

- Para usar um grupo de capangas em combate, primeiro você deve posicioná-los. Para isso, você gasta uma ação completa e posiciona cada capanga do grupo em um espaço desocupado em alcance curto.
- Você pode usar uma ação de movimento para fazer quaisquer capangas já posicionados se mover ao deslocamento deles, ou uma ação padrão para fazê-los causar dano automático a criaturas adjacentes (apenas uma vez por rodada). Capangas não agem sem receber ordens.
- Exceto quando dito o contrário, capangas têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Um capanga reduzido a 0 PV não pode ser usado pelo restante da cena.
- Se o tamanho de um capanga não for indicado em sua descrição, ele é Médio.

- Cada grupo de capangas conta como um parceiro para o limite de parceiros que você pode ter.
- Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre.
- Capangas são criaturas simplificadas e não se beneficiam de alguns efeitos (por exemplo, não recebem bônus em testes de ataque, pois causam dano automático).

Bando Duyshidakk. Um grupo de combatentes duyshidakk. *Iniciante:* cinco duyshidakk (deslocamento 9m, Defesa 15, dano 1d6+1 de corte cada). *Veterano:* o grupo aumenta para seis duyshidakk infantes. *Mestre:* o grupo aumenta para sete duyshidakk e o dano deles se torna 2d4+2.

Esqueletos Animados. Um punhado de esqueletos de várias criaturas, reanimados como mortos-vivos sem mente. *Iniciante:* quatro esqueletos (deslocamento 9m, Defesa 18, dano 1d6+1 de corte cada). *Veterano:* o grupo aumenta para cinco esqueletos e eles recebem redução de corte, frio e perfuração 5. *Mestre:* o grupo aumenta para seis esqueletos e o dano deles se torna 1d8+2.

Pelotão de Infantaria. Um grupo de soldados com treinamento e equipamento básicos. *Iniciante:* quatro infantes (deslocamento 9m, Defesa 16, dano 2d4+1 de corte cada). *Veterano:* o grupo aumenta para cinco infantes. *Mestre:* o grupo aumenta para seis infantes e a Defesa deles aumenta para 18.

Tripulação. Uma equipe de tripulantes acostumados a operar as mais diversas embarcações, e a lutar em sua defesa. *Iniciante:* quatro tripulantes (deslocamento 9m, Defesa 14, dano 1d6 de corte cada; fornecem +1 em Pilotagem). *Veterano:* a equipe aumenta para cinco tripulantes e o bônus em Pilotagem aumenta para +2. *Mestre:* a equipe aumenta para seis tripulantes, o dano deles se torna 1d8 e o bônus em Pilotagem aumenta para +5.

Turba de Camponeses. Um grupo de camponeses. Numerosos, mas sem treinamento ou equipamento. *Iniciante:* seis camponeses (deslocamento 9m, Defesa 10, dano 1d6 de perfuração cada). *Veterano:* o grupo aumenta para oito camponeses. *Mestre:* o grupo aumenta para dez camponeses e o dano deles se torna 1d6+1.

Unidade de Arqueiros. Um grupamento de arqueiros com treinamento e equipamento básicos. Ao contrário de outros capangas, eles podem causar dano a inimigos em alcance curto que não tenham cobertura. *Iniciante:* quatro arqueiros (deslocamento 9m, Defesa 14, dano 1d6 de perfuração cada). *Veterano:* o grupo aumenta para cinco arqueiros. *Mestre:* o grupo aumenta para seis arqueiros e o dano deles se torna 1d8.

Capangas Convocados

As criaturas convocadas pelas seguintes habilidades são capangas, e são afetadas por quaisquer efeitos que afetem especificamente capangas: *Conjurar Mortos-Vivos*, Servos do Dragão, Tropas Duyshidakk (*Tormenta20*), o aprimoramento que conjura kobolds de *Conjurar Monstro* (*Ameaças de Arton*) e Legião Tapistana (*Jornada Heroica: Guerra Artoniana* e *Jornada Heroica: A Libertação de Valkaria*). Em especial, um efeito que aumente a quantidade de capangas que você recebe, como Comandante de Campo (veja p. 75) aumenta a quantidade de capangas convocados. Da mesma forma, um efeito que reduza a ação necessária para posicionar seus capangas também reduz a ação necessária para usar essas habilidades (exceto para magias).

Capangas convocados não contam em seu limite de parceiros.

Veículos

Carroças carregando repolhos e carruagens carregando princesas. Grandes veleiros singrando os mares e ágeis ornitópteros voando pelos céus. Arton possui diversos veículos, e cada vez mais eles são parte da vida — e das aventuras — dos heróis. Esta seção apresenta regras detalhadas para uso de veículos.

Características de Veículos

Tamanho. O tamanho de um veículo determina o espaço que ele ocupa, bem como seus modificadores de Furtividade e manobras (*Tormenta20*, p. 107). Além disso, o veículo aplica seu modificador de Furtividade por tamanho nos testes de Pilotagem do piloto.

Deslocamento. Veículos seguem as regras normais para seus tipos de deslocamento, exceto que um veículo com deslocamento de natação se move apenas sobre a água, a menos que sua descrição especifica que ele podem submergir.

Defesa. Indica a dureza dos materiais que compõem o veículo. Se o veículo adiciona um atributo (ou outra característica) do piloto à sua Defesa, ele só recebe esse benefício se estiver em movimento.

Pontos de Vida. Representam a resistência dos materiais que compõem o veículo. Um veículo reduzido a 0 PV ou menos para de funcionar e, se for reduzido a um total de PV negativos igual à metade de seus pontos de vida máximos, é destruído além de qualquer conserto.

- *Consertando Veículos*. Para consertar um veículo, você gasta 1 hora de trabalho e faz um teste de Ofício (artesão ou outro apropriado) com CD 15. Se passar, recupera 1d8 PV do veículo, +1d8 para cada 5 pontos pelos quais o teste superar a CD. Para cada d8 recuperado, você precisa gastar T$ 10 em materiais. A critério do mestre, várias pessoas podem reparar um veículo ao mesmo tempo, sobretudo se ele for Grande ou maior. Ao contrário de outros objetos, pontos de vida de veículos também podem ser recuperados com habilidades que recuperem PV de construtos, como a magia *Transmutar Objetos*.

Tripulação. Cada veículo exige um ou mais tripulantes, conforme seu tamanho e complexidade.

- *Piloto*. Responsável por conduzir o veículo. Todo veículo tripulado precisa de pelo menos um piloto.
- *Copiloto*. Pode fazer testes de Pilotagem para ajudar o piloto, e pode substituí-lo se necessário.
- *Capitão*. Veículos maiores, como navios, geralmente possuem um capitão. Ele desempenha diversas tarefas adequadas ao veículo e pode fazer testes para ajudar os demais tripulantes.

Certos veículos podem ter outros tripulantes especializados, como navegadores, artesãos, canhoneiros, remadores etc. Se a tripulação de um veículo for menor que o necessário, o piloto sofre –2 em testes de Pilotagem. Se for menor que a metade do necessário, a penalidade aumenta para –5.

Passageiros e Carga. Indica quantos passageiros ou espaços de carga o veículo pode transportar. Como regra geral, um passageiro Pequeno ou Médio que não esteja sobrecarregado equivale a 20 espaços de carga de um veículo. Qualquer sobrecarga do passageiro conta no limite de espaços do veículo.

Cobertura. Alguns veículos fornecem cobertura, leve ou total, para seus ocupantes (indicado em sua descrição).

Jogando com Veículos

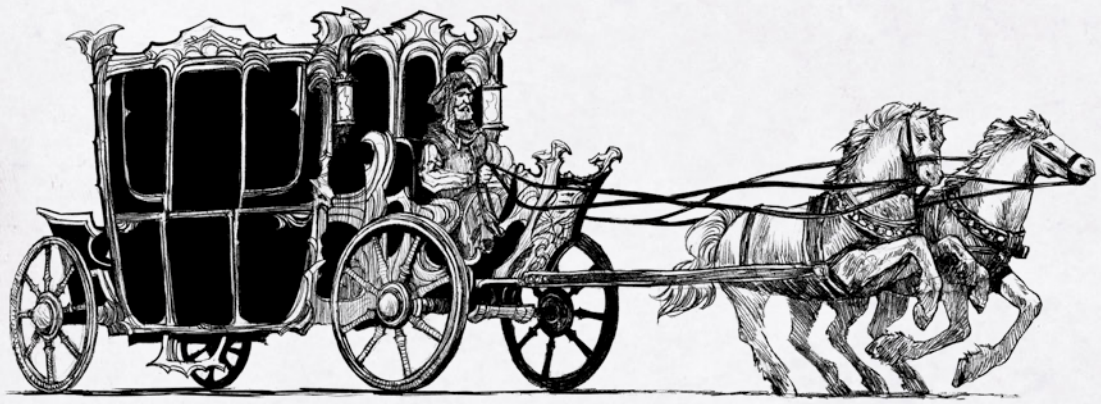
Embarcando. Embarcar em um veículo geralmente é uma ação de movimento. No caso de veículos maiores, como navios, alcançar posições específicas pode demorar mais tempo.

Pilotagem. Para conduzir um veículo em combate ou outras situações ruins (por exemplo, uma estrada esburacada para um veículo terrestre, ou um dia de ventania para um veículo voador) você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Pilotagem contra CD 15. Em situações muito ruins (um bosque embarrado para um veículo terrestre, uma tempestade para um veículo voador), a CD aumenta para 25. Se passar, você avança seu deslocamento. Se falhar, avança metade desse deslocamento. Por fim, se falhar por 5 ou mais, sofre um *contratempo*.

Um contratempo pode ser perda de vida (2d6 para veículos Médios ou menores, +2d6 por categoria de tamanho acima), uma colisão ou um problema que desabilite uma roda ou incapacite uma das criaturas que puxa o veículo (veja a seguir).

- *Pilotagem Cuidadosa*. No início de cada rodada, você pode pilotar cuidadosamente. Se fizer isso, nessa rodada o deslocamento do veículo diminui pela metade e você recebe +2 em Pilotagem.

Colisões. Veículos em movimento podem colidir com obstáculos, como paredes, árvores e outros veículos. Quando uma colisão ocorre, o veículo e seus ocupantes sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 3m de deslocamento do veículo (mínimo 1d6). Os ocupantes do veículo podem fazer um teste de Reflexos (CD 20 + o total de dados de dano) para reduzir esse dano à metade. A critério do mestre, obstáculos muito pequenos (três ou mais categorias de tamanho menores que o veículo) ou frágeis (como uma pilha de feno) não causam dano de colisão. Já obstáculos muito grandes (duas ou mais categorias de tamanho maiores que o veículo) podem, além do dano, forçar o veículo a parar completamente ou capotar.



Quebrando Rodas. É possível quebrar ou sabotar as rodas de um veículo ou outras partes necessárias para seu deslocamento, como remos ou velas (veja Ladinagem em *Tormenta20*, p. 120). Se uma dessas partes for desabilitada, o piloto sofre uma penalidade de –2 em testes de Pilotagem. Se mais da metade dessas partes for desabilitada, o piloto sofre –5 em testes de Pilotagem e o deslocamento do veículo é reduzido à metade. O mestre tem a palavra final sobre quais partes de um veículo interferem em seu deslocamento.

Animais de Tração. Para veículos puxados por criaturas, a descrição indica quantas delas são necessárias. Se a quantidade de criaturas presentes for menor que o indicado, o piloto sofre –2 em testes de Pilotagem. Se for menor que a metade, a penalidade em Pilotagem aumenta para –5 e o deslocamento do veículo é reduzido à metade.

Atacar em um Veículo. O balanço de um veículo em movimento torna mais difícil atacar à distância (–2 em testes de ataque) e conta como condição ruim para lançar magias. A critério do mestre, poderes relacionados a combater em veículos, como Pernas do Mar (*Tormenta20*, p. 48), podem eliminar essas penalidades.

Atropelamento. Você pode usar uma ação completa para atropelar criaturas. Faça um teste de Pilotagem para conduzir como normal. Se você passar, o veículo percorre até o dobro de seu deslocamento (mínimo 6m) em linha reta, podendo passar pelo espaço ocupado por criaturas menores que ele. Criaturas atropeladas sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m de deslocamento do veículo e ficam caídas (Ref CD igual ao resultado do teste de Pilotagem reduz à metade e evita a condição). Se encontrar uma criatura de tamanho igual ou maior que o seu, em vez de atropelá-la o veículo colide com ela (veja "Colisões"). Veículos Enormes e Colossais são ainda mais perigosos; seus dados de dano mudam respectivamente para d8 e d12.

Aeronaves. Alguns veículos voadores, como balões, podem ficar parados em pleno ar sem perder sustentação. Já outros (indicados em sua descrição) precisam percorrer pelo menos metade do seu deslocamento a cada rodada para se manter voando. Caso contrário, começam a cair e perder controle; o mestre determina quantas rodadas uma aeronave leva para chegar ao solo (como regra geral, uma queda totalmente livre percorre 150m por rodada). Ao fim disso, a aeronave atinge o chão e sofre dano de queda como normal. Da mesma forma, uma aeronave reduzida a 0 PV ou menos perde a capacidade de voar e cai. Em ambos os casos, o piloto pode fazer um teste de Pilotagem para amortecer queda (veja a perícia Acrobacia).

Lista de Veículos

Barcaça. Este pequeno navio tem um único mastro, de vela quadrangular, e alguns remos para suplementar a força da vela. Pode navegar em rios e mar aberto. Além do piloto, requer 10 tripulantes para auxiliar na operação da vela. Uma barcaça tem tamanho Enorme, deslocamento de natação 6m, Defesa 10 (+ Des do piloto), 120 PV, RD 5 e pode carregar até 15 criaturas Médias ou 300 espaços.

Biga de Guerra. Algumas nações amazonas, além de montar em cavalos diretamente, equipam suas guerreiras com este veículo. Uma biga de guerra é como uma pequena carroça de duas rodas blindada, mas ainda assim leve e ágil, puxada por dois cavalos rápidos. O piloto fica de pé, com uma mão nas rédeas e a outra livre para empunhar armas. Se estiver conduzindo uma biga, você pode fazer investidas como se estivesse montado. Além disso, os tripulantes não sofrem penalidades em testes de ataque por atacar com armas de arremesso em uma biga em movimento. Uma biga de guerra tem tamanho Grande, deslocamento 12m, Defesa 12 (+ Des do piloto), 75 PV, RD 5, pode carregar até 2 criaturas Médias ou 40 espaços e fornece cobertura leve a quem estiver nela.

Dirigível Goblin. Uma versão maior e mais robusta do balão goblin (*Tormenta20*, p. 163), e proporcionalmente mais perigoso, este veículo é formado por vários conjuntos de bolsas de ar quente (ou gás mais leve que o ar) amarradas a uma gôndola alongada, semelhante ao casco de um navio. O formato da gôndola e a disposição das cordas dos balões torna mais fácil equipar o veículo com armas como balestras e, por que não, um eventual canhão! Um dirigível tem tamanho Enorme, deslocamento de voo 12m, Defesa 5 (+ Des do piloto), 180 PV e pode carregar até 16 criaturas Médias ou 320 espaços. Segue as mesmas regras de queda e reparos do balão goblin.

Jangada. Um barco típico de pescadores, é essencialmente uma plataforma flutuante, com um mastro simples e um leme. Além do piloto, requer um tripulante para auxiliar na operação da vela. Tem tamanho Grande, deslocamento de natação 9m, Defesa 6 (+ Des do piloto), 50 PV, RD 5 e pode carregar até 4 criaturas Médias ou 80 espaços.

Veleiro. Com três mastros, é o típico navio de viagem, muito popular entre mercadores. Além do piloto, requer um navegador, um capitão e 30 tripulantes. Tem tamanho Colossal, deslocamento de natação 12m, 220 PV, RD 5 e pode carregar até 60 criaturas Médias ou 1.200 espaços.

BASES

Embora a maior parte das histórias falem de aventureiros que vivem na estrada e dormem ao relento, muitos heróis desejam um lar. É claro que, em se falando de aventureiros, esse lugar será mais do que apenas uma casa. Será um refúgio onde descansar após cada expedição, um cofre no qual guardar seus tesouros e uma fortaleza contra ataques inimigos. Será uma base.

Uma base é um espaço compartilhado por todo o grupo, com cômodos onde todos os personagens podem morar — assim como seus parceiros e famílias, se assim desejarem. Bases exigem grande investimento, mas fornecem grandes benefícios.

ADQUIRINDO UMA BASE

Bases podem ser construídas, recebidas como recompensa por um serviço realizado ou mesmo compradas. Para construir uma base, primeiro é necessário escolher um lugar. Dependendo da região, isso pode ser tão simples quanto encontrar uma clareira ou tão complexo e burocrático quanto comprar um terreno e obter permissões e autorizações da nobreza ou do governo local. Com o lugar escolhido, você deve gastar uma ação entre aventuras (veja *Tormenta20*, p. 276), T$ 1.000 e fazer um teste de Nobreza (ou de outra perícia que você possa justificar e seja aprovada pelo mestre) com CD 20. Outros personagens podem ajudar no teste de construção gastando suas próprias ações entre aventuras. Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais uma ação entre aventuras e T$ 1.000. Se passar, você constrói uma base mínima (veja a tabela abaixo) de um tipo a sua escolha (veja "Tipos de Bases", a seguir). Pode ter sido caro e demorado, mas agora seu grupo tem um lugar para chamar de seu! A partir disso, você pode trabalhar para expandir a base, então construir cômodos e enchê-los de mobília.

Também é possível receber uma base como recompensa por uma aventura — ou até mesmo como parte do tesouro. Um contratante rico pode pagar os heróis por um serviço realizado com uma de suas propriedades. E se os personagens derrotaram um mago vilão... por que não ficar com a torre dele? Por fim, o grupo pode simplesmente *comprar* sua base. Essa talvez seja a opção mais simples, mas também é a mais cara: o preço de comprar uma base pronta é igual a três vezes o valor da tabela abaixo. Além disso, de acordo com o mestre, pode ser necessário alguns dias procurando um lugar, negociando com o vendedor ou mesmo preenchendo papelada.

Tabela 3-6: Características de Bases

Porte	Custo	Manutenção	Cômodos	Exemplos
Mínima	T$ 1.000	T$ 100	0	Quarto em uma estalagem, tenda reforçada, carroça coberta
Modesta	T$ 3.000	T$ 300	3	Casebre, gruta, barcaça
Básica	T$ 6.000	T$ 600	6	Casa, torre pequena, caverna, veleiro
Formidável	T$ 10.000	T$ 1.000	9	Casarão, torre média, complexo de cavernas, nau
Grandiosa	T$ 15.000	T$ 1.500	12	Forte, torre grande, galeão
Suprema	T$ 21.000	T$ 2.100	15	Castelo, cidadela

Características de uma Base

Uma base é uma estrutura natural ou fabricada que abriga diversos cômodos e mobílias. Bases podem ser fixas, como uma torre ou um esconderijo em uma caverna, ou móveis, como um navio ou um rochedo voador. Bases possuem as seguintes características.

Nome. Pode ser o nome da construção ou uma referência a seus moradores.

Tipo. A natureza da base e seus benefícios iniciais.

Porte. O tamanho da base.

Segurança. Um número de 1 a 20 que representa as defesas da base.

Manutenção. O custo de manter a base, pago no início de cada aventura.

Cômodos. Aposentos dentro da base, como quartos, bibliotecas e salas de treinamento.

Mobílias. Móveis e itens de decoração que complementam os cômodos da base.

Benefícios fornecidos pelas características da base (tipo, cômodos e mobílias) se acumulam entre si, mas contam como benefícios de estruturas e não se acumulam com os benefícios de outras estruturas (como dádivas, domínios e negócios).

Tipos de Bases

O tipo da base representa sua forma física e função principal. O tipo é escolhido quando a base é criada e só pode ser alterado por meio de uma *reforma* (veja o quadro).

Centro de Poder. A base foi construída sobre um centro de energias mágicas, como um bosque feérico, um pedaço de solo sagrado ou uma intersecção de linhas energéticas. Os residentes recebem +1 PM.

Empreendimento. A base é parte de um negócio. Uma vez a cada intervalo entre aventuras, um residente pode fazer um teste de Inteligência, com um bônus igual ao número de cômodos que a base pode ter. A base rende um número de tibares de ouro igual ao resultado do teste. O residente pode gastar sua ação nesse intervalo entre aventuras administrando o negócio; se fizer isso, recebe o dobro de dinheiro. Como alternativa, se estiver usando as regras de negócios de *Fim dos Tempos Arco 2: Valkaria*, em vez disso a base conta como um negócio de nível 1 (e pode receber níveis de negócio separadamente).

Reformando a Base

A critério do mestre, você pode alterar o tipo da base para outro. Isso é o equivalente a um teste para construir uma base (veja "Adquirindo uma Base"), mas o custo é metade do custo de construção e a CD é 20 + seu número de cômodos. Se passar, você troca o tipo da base. Quaisquer cômodos da base que tenham o tipo anterior como pré-requisito são destruídos no processo. Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais uma ação entre aventuras e o valor dos materiais de construção.

Esconderijo. A base está em um local oculto ou disfarçado, longe de olhos indiscretos. Os residentes recebem +1 em testes de resistência.

Fortificação. A base é uma estrutura fortificada, como uma torre ou um forte, ou está localizada em um ponto de difícil acesso. Ela recebe +5 em segurança e seus residentes recebem +1 na Defesa.

Móvel. A base é um veículo terrestre (deslocamento 12m) ou aquático (deslocamento de natação 12m), como uma carroça ou navio. Se for um veículo aquático, ela não pode submergir (a menos que tenha o cômodo cúpula protetora). Em ambos os casos, por estarem acostumados à estrada, os residentes recebem +1,5m em seu deslocamento — além da praticidade de poder mover a base para qualquer lugar.

Residência. A base é um local confortável e aconchegante, onde os aventureiros podem descansar e relaxar. Cada residente recebe +3 PV e, uma vez por aventura, pode receber os benefícios de um prato especial descrito em *Tormenta20* (p. 162).

Porte

O porte de uma base determina o espaço que ela ocupa, sua manutenção (bases maiores são mais caras de manter) e quantos cômodos ela pode abrigar. Uma base recém-construída é mínima (bases compradas ou recebidas podem ter qualquer porte).

Você pode aumentar o porte da base com uma ação entre aventuras. Para isso, gaste a diferença de preço entre o porte atual e o próximo (por exemplo, T$ 2.000 para subir de porte mínimo para modesto) e faça um teste como descrito em "Adquirindo uma Base", mas com CD 20 + o número de cômodos do novo porte. Se passar, você amplia o porte da base em uma categoria. Se falhar, pode tentar novamente gastando mais uma ação entre aventuras e o valor dos materiais de construção.

SEGURANÇA

Um número de 0 a 20 que representa as defesas da base. Invasores com ND inferior à segurança da base sofrem uma penalidade em testes de perícia e rolagens de dano dentro dela igual à diferença entre seu ND e o valor de segurança. Já criaturas com ND 5 pontos abaixo da segurança não conseguem invadir a base. A segurança de uma base recém-criada é 0.

MANUTENÇÃO

As despesas recorrentes para que a base esteja sempre em ordem, como limpeza, reparos e criadagem. Ela depende de seu porte e deve ser paga no início de cada aventura; caso contrário, um dos cômodos da base é danificado e deixa de fornecer seus bônus até ser reparado (o que exige uma ação entre aventuras e o gasto de metade do custo do cômodo).

CÔMODOS

Cômodos são as instalações de uma base. Cada base pode ter um número máximo de cômodos de acordo com seu porte. Para construir um cômodo, você precisa gastar uma ação entre aventuras e T$ 1.000 e fazer um teste de Nobreza, ou de outra perícia que você possa justificar e que seja aprovada pelo mestre. A CD é 20 + o número de cômodos que a base pode ter. Se você passar, o cômodo é construído. Se falhar, pode tentar novamente gastando mais uma ação entre aventuras e o custo do cômodo. Exceto quando algo for descrito em contrário, os benefícios de um cômodo se aplicam a todos os residentes.

Adega. Um espaço subterrâneo repleto de barris e garrafas. Uma boa adega educa o paladar dos moradores, para que aproveitem melhor todos os tipos de bebidas. O efeito de qualquer preparado ou poção ingerido pelos residentes aumenta em +1 por dado.

Ala dos Criados. A base possui serviçais, como pajens e aias, que ajudam os heróis a partir para cada busca nas melhores condições. No início de cada aventura, cada residente recebe 1d4 PM temporários por patamar. Esses pontos temporários duram até serem gastos (não desaparecem apenas com o passar do tempo). *Pré-requisito:* base formidável ou melhor.

Armorial. Uma sala repleta de armas e armaduras de todos os tipos. Ter um armorial permite que você conheça diversos tipos de equipamento e fornece proficiência com um item a sua escolha (você pode trocar esse item no início de cada aventura).

Biblioteca. Estantes recheadas de livros e pergaminhos. Os residentes recebem +1 em Conhecimento.

Calabouço. Às vezes o grupo precisa trancafiar criminosos, inimigos ou pessoas inconvenientes longe dos olhos das autoridades — ou cumprindo o papel delas. Os residentes recebem +1 em Intimidação e na CD de seus efeitos de medo.

Câmara de Meditação. Isolado do resto da base (talvez no sótão ou no porão), este aposento possui pouca mobília, provavelmente só um tapete e alguns incensários. Mas isso não é um problema, pois quem vem aqui está atrás apenas de si mesmo. Fornece aos residentes +1 em Vontade.

Casa da Guarda. Esta instalação abriga uma guarnição que protege a base. O bônus em segurança fornecido pela guarita aumenta em +4. Além disso, os guardas podem acompanhar o grupo em suas aventuras, atuando junto a um dos personagens como um pelotão de infantaria veterano (um parceiro capanga, veja a p. 241). *Pré-requisitos:* base formidável, guarita.

Chapelaria. Uma sala próxima à entrada da base, onde chapéus, casacos e outras peças são guardados de forma organizada, facilitando seu uso. Os residentes podem se beneficiar de um item vestido adicional. *Pré-requisito:* base formidável ou melhor.

Cozinha. Um forno a lenha, prateleiras para ingredientes frescos e vários utensílios necessários para saciar a fome dos aventureiros. No início de cada aventura, você pode escolher dois pratos especiais da seção Alimentação (*Tormenta20*, p. 162). Os residentes recebem esses pratos embalados "para viagem". Cada um é um item que ocupa 0,5 espaço e dura até o fim da aventura ou até ser consumido.

Domo Protetor. Uma cúpula física ou mágica ao redor da base. A base recebe +2 na segurança e, se for móvel, pode entrar em ambientes inóspitos, como debaixo d'água (a critério do mestre) sem colocar seus ocupantes em risco. *Pré-requisito:* gabinete místico.

Despensa. Um cômodo para armazenar, de forma organizada, as provisões do grupo. O limite de carga dos residentes aumenta em 2 espaços.

Enfermaria. Um espaço para aplicar curativos e tratar de doenças e outras mazelas. Os residentes recebem +1 em Cura e em testes para estancar sangramentos ou em testes de morte (veja p. 300).

Estábulo. Um local para abrigar animais com conforto e segurança. Cada parceiro animal ou monstro aumenta um bônus fornecido por ele em +1, a escolha do personagem. Se for uma montaria, em vez disso pode fornecer +3m em seu deslocamento.

Estufa. Uma construção envidraçada, ideal para o cultivo de plantas e ervas raras. Possuir uma estufa fornece +1 na CD de todos os seus preparados e poções.

Gabinete Místico. Um escritório isolado dos demais cômodos, equipado com escrivaninhas e apetrechos para estudos arcanos. Os residentes recebem +1 em Misticismo.

Forjaria. Os residentes recebem +1 nas rolagens de dano com uma arma empunhada a sua escolha. Cada residente pode trocar essa arma no início de cada aventura. *Pré-requisito:* oficina de trabalho.

Ginásio. Uma sala com equipamentos facilmente confundíveis com instrumentos de tortura. Os residentes recebem +1 em Atletismo e nas rolagens de dano com ataques desarmados e armas naturais.

Guarita. Uma pequena acomodação de onde um porteiro ou guarda acompanha a entrada e saída de visitantes. A base recebe +4 em segurança.

Jardim Ornamental. Arbustos, flores, cercas vivas e bancos de pedra formam um ambiente propício para conversas discretas e sussurradas. O hábito de receber visitas num jardim ornamental fornece +1 em testes de Enganação.

Laboratório Arcano. Uma ampliação do gabinete místico, inclui um quadro para rascunhar fórmulas arcanas e instrumentos para experimentação com magias. No início de cada aventura, cada residente pode escolher uma de suas magias arcanas. Até o fim da aventura, o custo dessa magia diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* gabinete místico.

Lavanderia. Aqui as roupas dos heróis são remendadas, limpas, perfumadas e engomadas. Cada residente pode escolher um de seus itens de vestuário que modifique uma perícia. O item fornece um bônus de +1 nessa perícia (ou aumenta o bônus fornecido em +1, cumulativo com melhorias). Cada residente pode trocar esse item no início de cada aventura.

Memorial. Um cômodo solene, com retratos de companheiros caídos, assim como alguns de seus pertences pessoais, garantindo que eles nunca sejam esquecidos. Caso um residente morra, o próximo personagem do mesmo jogador recebe +1 em um atributo.

Observatório. Geralmente posicionado em um ponto elevado, este cômodo permite observar os astros e obter vislumbres de eventos futuros a partir de seus movimentos. Se for treinado em Misticismo, você pode rolar dois dados e escolher o melhor resultado em um teste de perícia por aventura.

Oficina de Trabalho. Uma sala com ferramentas e bancadas que auxiliam nas lides de qualquer artesão. Cada residente recebe +1 em um Ofício a sua escolha (o residente pode trocar o Ofício escolhido no início de cada aventura).

Tabela 3-7: Cômodos

Cômodo	Benefício
Adega	Aumenta o efeito de preparados e poções
Ala dos criados	PM temporários
Armorial	Uma proficiência
Biblioteca	+1 em Conhecimento
Calabouço	+1 em Intimidação e CD de medo
Câmara de meditação	+1 em Vontade
Chapelaria	Vestir um item adicional
Cozinha	Levar pratos para viagem
Despensa	Capacidade de carga +2
Enfermaria	+1 em Cura e testes para estancar
Estábulo	Bônus para animais e monstros
Estufa	+1 na CD de preparados e poções
Gabinete místico	+1 em Misticismo
Domo protetor	Segurança +2 e proteção ambiental
Laboratório arcano	Reduz o custo de uma magia arcana
Ginásio	+1 em Atletismo e dano desarmado
Guarita	Segurança +4
Casa da guarda	Segurança +4 e capangas
Quarto do capitão	Segurança +2 e parceiro
Jardim ornamental	+1 em Enganação
Lavanderia	Aumenta bônus de vestuário
Memorial	Bônus para próximo personagem
Observatório	Rola dois dados em uma perícia
Oficina de trabalho	+1 em Ofício
Forjaria	+1 no dano de uma arma
Oratório	+1 em Religião
Tabernáculo	Reduz o custo de uma magia divina
Pátio de treinamento	+1 em ataques com uma arma
Sacada	+1 em Diplomacia
Sala de estar	Espaço para três mobílias
Sala de guerra	+1 em Guerra e Iniciativa
Sala de jogos	+1 em Jogatina e recuperação de PM
Sala de mapas	+2 em buscas e jornadas
Sala do tesouro	+5% em rolagens de tesouros
Salão de baile	+1 em Nobreza
Sauna	Previne condições de cansaço
Sistema de segurança	Segurança +4 e bônus contra armadilhas
Sala de perigo	+2 em testes de treinamento
Suítes	+3 PV e descanso confortável
Tablado	+1 em Atuação
Vergel	+1 em Sobrevivência

Oratório. Um cômodo preparado para orações e meditação. Os residentes recebem +1 em Religião.

Pátio de Treinamento. Um espaço aberto com alvos e bonecos de palha. Os residentes recebem +1 nos testes de ataque com uma arma a sua escolha (o residente pode trocar essa arma no início de cada aventura).

Quarto do Capitão. A casa da guarda é expandida com os aposentos para um oficial. Sob sua liderança, os guardas se tornam mais eficazes, o que aumenta o bônus em segurança fornecido pela guarita em +2 (para um total de +10). Além disso, o próprio capitão conta como um parceiro veterano, de um tipo entre atirador, combatente, fortão ou guardião (definido ao construir o cômodo), que pode acompanhar um dos residentes em suas aventuras. *Pré-requisito:* sala da guarda.

Sacada. Uma área aberta, que permite olhar a paisagem e estimula a conversa. Cada residente recebe +1 em Diplomacia.

Sala de Estar. Este aposento provavelmente é o coração da base, o local onde os membros do grupo podem conversar, jogar Cavillan ou simplesmente relembrar suas últimas aventuras. A sala de estar pode possuir e receber os benefícios de até três mobílias diferentes (veja a seguir).

Sala de Guerra. Uma sala com uma grande mesa e armários contendo mapas, miniaturas e instrumentos de medição, que podem ser usados para recriar e estudar batalhas históricas. Os residentes recebem +1 em Guerra e Iniciativa.

Sala de Jogos. Um ambiente de lazer equipado com diversos jogos de azar e de habilidade. Os residentes recebem +1 em Jogatina. Além disso, por se acostumarem a lidar com os reveses da fortuna, recuperam 1 PM sempre que rolam um resultado 1 natural em um teste relevante, a critério do mestre (nada de ficar fazendo testes quaisquer só para recuperar mana!).

Sala de Mapas. Um espaço para arquivar e consultar mapas, cartilhas e outros instrumentos de navegação e exploração. Os residentes recebem +2 em testes de buscas (*Tormenta20*, p. 278) e em testes de perigos complexos relacionados a viagens (como Jornada pelos Ermos).

Sala de Perigo. Um espaço para prática de atividades aventurescas, com bonecos (ou mesmo construtos animados!) para treino de combate e áreas com obstáculos para treinos físicos. Os residentes recebem +2 em testes da ação treinamento (*Tormenta20*, p. 277). *Pré-requisito:* sistema de segurança.

Sala do Tesouro. Um espaço protegido por uma pesada porta metálica, onde os heróis podem guardar os espólios pelos quais lutaram arduamente (ou não, no caso de certos ladinos). Ter sua própria sala do tesouro deixa os aventureiros mais atentos às riquezas no caminho: qualquer rolagem de d% para definir tesouros aleatórios recebe um bônus de +5%.

Salão de Baile. Um aposento amplo com um belo piso de madeira ou mármore, onde os personagens podem organizar festas elegantes. O costume de receber pessoas e se portar formalmente fornece aos residentes +1 em Nobreza.

Sauna. Um conjunto de salas repletas de vapor, piscinas quentes e frias e até espaço para massagens. Uma vez por aventura, quando fizer um teste de resistência, cada residente pode rolar dois dados e usar o melhor resultado. *Pré-requisito:* base formidável ou melhor.

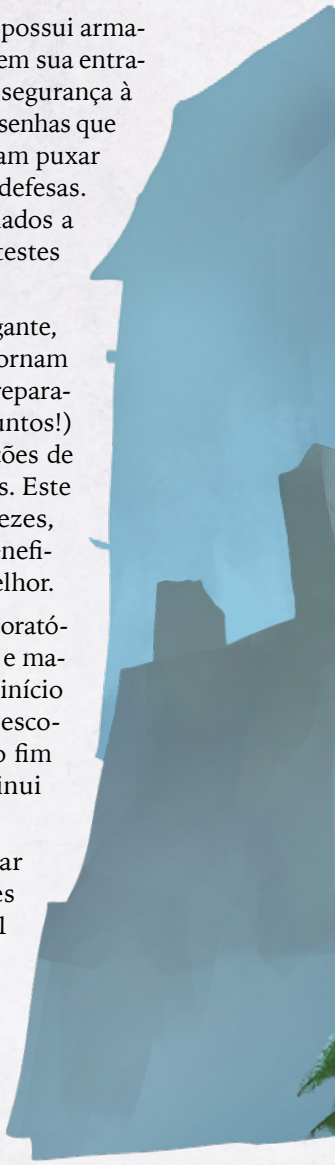
Sistema de Segurança. A base possui armadilhas mundanas ou mágicas instaladas em sua entrada e/ou cômodos, que fornecem +4 de segurança à base. Os residentes, é claro, conhecem as senhas que precisam falar e as alavancas que precisam puxar para não serem vítimas de suas prórias defesas. Mais do que isso, por estarem acostumados a lidar com armadilhas, recebem +2 em testes de resistência contra esses perigos.

Suíte. Um quarto amplo e aconchegante, equipado com diversos confortos que tornam a estadia mais agradável e o sono, mais reparador. Até dois residentes (que durmam juntos!) recebem +3 pontos de vida e as condições de descanso na base se tornam confortáveis. Este cômodo pode ser construído várias vezes, para que mais residentes possam se beneficiar dele. *Pré-requisito:* base básica ou melhor.

Tabernáculo. Uma ampliação do oratório, inclui um espaço para pergaminhos e materiais para estudo de textos sacros. No início de cada aventura, cada residente pode escolher uma de suas magias divinas. Até o fim da aventura, o custo dessa magia diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* oratório.

Tablado. Um palco para ensaiar peças, músicas e outras manifestações artísticas. Os residentes recebem +1 em Atuação.

Vergel. Um ambiente externo repleto de árvores e vegetação, onde os residentes podem ficar em contato com a natureza. Fornece +1 em Sobrevivência.




“Infelizmente, seu seguro não cobre danos causados por vilões, senhor!”

MOBÍLIAS

De tapeçarias a cabeças de monstros empalhadas, *mobílias* são objetos que podem ser incluídos em um cômodo para melhorar suas funcionalidades. Mobílias são adquiridas como itens comuns, podendo ser compradas, fabricadas (contam como equipamentos de aventura) ou mesmo encontradas como tesouros. Cada cômodo pode conter uma mobília, e os efeitos da mobília se acumulam com aqueles fornecidos pelo cômodo. Mobílias podem ser movidas de um cômodo para outro entre aventuras, mas uma mesma mobília só pode afetar um único cômodo a cada aventura.

Tabela 3-8: Mobílias

Mobília	Benefício
Armadura decorativa	+1 na Defesa
Armário de remédios	+1 PV por dado de preparados e poções de cura
Banheira	Rola dois dados em Fortitude
Bar	+1 PM
Baú reforçado	Mais espaço de carga
Bigorna	Bônus em Ofício ou dano
Colchão de penas exóticas	+3 PV
Colmeia de pergaminhos	Aprende uma magia arcana
Criatura empalhada	Bônus em rolagens de dano contra criaturas do mesmo tipo
Engenho automatizado	Diminui tempo de fabricação
Espelho de corpo	Mais limite de vestuário ou bônus em perícias de Carisma
Gárgula animada	Segurança +2 e parceiro
Ídolo dourado	Mais bônus em perícia
Lareira	+1 na CD de fogo e redução de fogo 2
Lustre de cristal	+1 por dado em um efeito de luz
Mapa-múndi	Melhora sala de guerra ou de mapas
Mesa de reuniões	Permite trocar iniciativa
Obra de arte	Cura PM
Planetário	Mais um uso do observatório
Prataria	Mais refeições para viagem
Prateleiras reforçadas	Perícia treinada
Quadro de diagramas	Diminui custo de fabricação
Relíquia abençoada	Aprende uma magia divina, ou bônus em resistências
Retratos	+5 em testes para ajudar
Roleta ahleniense	Rola novamente um teste

Armadura Decorativa. Montada em um suporte, esta armadura é um lembrete dos perigos lá fora. Os residentes recebem +1 na Defesa. *Preço T$ 2.000*.

Armário de Remédios. Um móvel especialmente preparado para armazenar e conservar medicamentos, ataduras e outros suprimentos médicos do grupo. Instalado em uma enfermaria ou estufa, faz com que seus preparados e poções de cura recuperem +1 PV por dado. *Preço T$ 2.000*.

Banheira. Você sabe que sua carreira de aventureiros deu certo quando há uma banheira cheia de água quente esperando por você no fim de uma busca. A banheira deve ser instalada em uma suíte e afeta apenas os residentes que dormem nela. Uma vez por aventura, permite rolar dois dados em um teste de Fortitude e usar o melhor resultado. *Preço T$ 300*.

Bar. Um balcão com bancos altos, onde os heróis podem beber, conversar e relaxar. Pode ser instalado em diversos cômodos, como a sala de estar, o salão de baile ou a sala de jogos, e fornece +1 PM para os residentes. *Preço T$ 1.000*.

Baú Reforçado. Uma caixa de madeira com reforços em metal. Colocado na despensa, aumenta o bônus no limite de carga para 3 espaços. *Preço T$ 300*.

Bigorna. Um utensílio básico para ferreiros. Mas, por seu tamanho e peso, é parte da mobília! Instalada na oficina de trabalho, aumenta o bônus em Ofício para +3. Instalada na forjaria, aumenta o bônus em dano para +2. *Preço T$ 500*.

Colchão de Penas Exóticas. Feito de seda ou outro tecido igualmente suave e preenchido com penas raras de extrema maciez, este colchão é a garantia de noites de sono celestiais. Instalado em uma suíte, aumenta os PV extras em +3. *Preço T$ 500*.

Colmeia de Pergaminhos. Uma espécie de estante com "favos" onde pergaminhos podem ser guardados. Pode ser instalada na biblioteca ou no gabinete místico e possui textos sobre diversas tradições arcanas, de magimoldadores nardmyr a necromantes de Aslothia. Conjuradores arcanos aprendem uma magia de qualquer círculo que possam lançar. *Preço T$ 2.500*.

Criatura Empalhada. Uma criatura abatida pelo grupo e empalhada. Fornece um bônus em rolagens de dano contra criaturas do mesmo tipo igual ao patamar da criatura empalhada (uma serpe empalhada, por exemplo, fornece +2 em rolagens de dano contra monstros). *Preço T$ 1.000* (o grupo precisa fornecer a carcaça da criatura).

Engenho Automatizado. Um tear mecânico, um sistema de foles autônomos ou mesmo uma prensa de tipos móveis, esta é uma mobília grande e barulhen-

ta, mas capaz de otimizar processos de manufatura. Instalado na oficina de trabalho, diminui o tempo de fabricação de itens não consumíveis não mágicos na base à metade. *Preço T$ 3.000*.

Espelho de Corpo. Um luxo na maior parte de Arton, permite que um aventureiro se admire por completo e ajuste seu visual. Instalado na chapelaria, permite usar um item vestido adicional (para um total de dois adicionais). Instalado numa suíte, concede +1 em testes de perícias baseadas em Carisma. *Preço T$ 2.000*.

Gárgula Animada. Esta estátua de pedra é encantada para ganhar vida e lutar ao lado dos heróis. Por ser instalada no exterior da base, não ocupa nenhum cômodo. Uma base pode ter até uma gárgula por categoria de porte acima de básico; cada uma fornece um bônus cumulativo de +2 em segurança. Uma gárgula também pode acompanhar o grupo como um parceiro fortão e guardião veterano. *Preço T$ 10.000*.

Ídolo Dourado. Uma estatueta de ouro maciço, representando uma divindade, criatura ou personalidade importante para o grupo. Aumenta um dos bônus em perícias fornecidos pelo cômodo em +1. *Preço T$ 1.200*.

Lareira. Uma chaminé e um pequeno espaço para fazer fogo. Aquece o ambiente e faz com que os moradores se acostumem com a presença do calor. Instalada na sala de estar, na cozinha ou em uma suíte, fornece +1 na CD de efeitos de fogo e redução de fogo 2. *Preço T$ 2.500*.

Lustre de Cristal. Um conjunto elaborado de lampiões ou gemas mágicas em de uma estrutura de cristal pendurada no teto, pode ser instalado na sala de estar ou no salão de baile. Uma vez por aventura, aumenta um efeito de luz em +1 por dado. *Preço T$ 2.500*.

Mapa-Múndi. Um mapa enorme, representando todas as regiões conhecidas de Arton. Alguns sábios inovadores usam um globo, representando Arton como vista do éter divino. Instalado na sala de guerra ou na sala de mapas, aumenta os bônus do cômodo em questão em +1. *Preço T$ 1.500*.

Mesa de Reuniões. Uma enorme mesa de madeira (provavelmente Tollon). Se o grupo tiver um brasão ou outro símbolo, ele pode estar entalhado no tampo. Pode ser instalada na sala de guerra ou na sala de estar, e permite que os personagens conversem sobre táticas e atuem como uma unidade coesa. No início de cada combate, os personagens podem trocar os valores de iniciativa rolados entre si. *Preço T$ 2.000*.

Obra de Arte. Uma pintura, escultura, tapeçaria ou outra peça única e de grande beleza. Lembra aos aventureiros de por que vale a pena lutar. Uma vez por aventura, cada residente pode curar um número de PM igual ao seu patamar x a quantidade de obras de arte na base. *Preço T$ 2.000*.

Planetário. Um modelo tridimensional de Arton e dos mundos dos deuses, assim como entendidos pelos maiores sábios. Instalado no observatório, permite usar o bônus do cômodo uma vez adicional por aventura. *Preço T$ 1.500*.

Prataria. Talheres de prata e pratos de porcelana, que adicionam sofisticação e elegância a qualquer refeição. Instalada na cozinha, permite preparar uma refeição para viagem adicional. *Preço T$ 2.000*.

Prateleiras Reforçadas. Móveis que vão do chão ao teto, repletos de livros. Instaladas na biblioteca, fornecem uma perícia treinada. *Preço T$ 2.000*.

Quadro de Diagramas. Um grande quadro negro e uma coleção de esquemas de diversos itens. Permite que os personagens consultem o conhecimento de outros artífices. Instalado na oficina de trabalho, reduz o custo para fabricar itens mundanos na base para um quarto do preço (em vez de um terço) e o custo para consertar para um oitavo do preço (em vez de um sexto). *Preço T$ 3.000*.

Relíquia Abençoada. Uma relíquia sagrada — ou profana! Instalada no oratório, fornece a conjuradores divinos uma magia divina de qualquer círculo que eles possam lançar. Instalada na sala de estar, fornece +1 nos testes de resistência de todos os residentes. *Preço T$ 2.500*.

Retratos. Pinturas dos próprios membros do grupo, penduradas nas paredes em um cômodo qualquer de uso comum. Os residentes recebem +5 em testes de perícia para ajudar outros residentes. *Preço T$ 1.750*.

Roleta Ahleniense. Montada sobre um móvel fino de madeira, esta roleta é uma peça impressionante, que lembra a todos da influência do caos em Arton. Instalada na sala de jogos, permite que você role novamente um teste de perícia por aventura. *Preço T$ 2.000*.

Tesouro ou Mobília?

A critério do mestre, tesouros encontrados em aventuras podem ser usados como mobílias. A chave simbólica de uma cidade, presenteada por seu grato burgomestre, ou uma flor encantada, entregue por uma dríade, podem lembrar os heróis de vitórias passadas. Os benefícios dessas mobílias ficam a cargo do mestre.

NOVAS MAGIAS ARCANAS

ARMADURA ELEMENTAL

ARCANA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Escolha um tipo de energia entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Uma aura faiscante dessa energia emana de seu corpo — sempre que uma criatura adjacente acertar um ataque corpo a corpo em você, ela sofre 2d6 pontos de dano do tipo escolhido.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Requer 2º círculo.

+2 PM: aumenta o dano em +1d6 (total de dados limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar). Requer 3º círculo.

+3 PM: muda a energia para essência. Requer 2º círculo.

ASSOBIO PERIGOSO

ARCANA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** grupo de criaturas conjuradas; **Duração:** especial.

Esta estranha magia conjura um grupo de criaturas agressivas que imediatamente atacam quem está por perto… Inclusive o conjurador e seus aliados!

As criaturas são feitas de energia e representam um encontro, preparado pelo mestre, de ND igual ao nível do conjurador. Elas surgem em alcance curto e agem imediatamente após o turno do conjurador, atacando quem estiver por perto (decida aleatoriamente). As criaturas lutam até a morte ou até 1 minuto, quando então desaparecem, e não deixam corpos nem tesouro.

A função original da magia é incerta. Estudiosos acreditam ser fruto de um experimento falho, ou uma tentativa de conjurar alguma criatura específica. De qualquer forma, hoje é utilizada para treinar aventureiros ou causar distrações em situações específicas.

Componente Material: miniaturas em metal de criaturas (T$ 25 por nível do conjurador).

AURA DE MORTE

ARCANA 2 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** esfera com 6m de raio; **Duração:** cena.

Uma aura de frio necrótico emana a partir do seu corpo, alimentando-se de sua própria força vital. Quando você lança a magia, e no início de cada um dos seus turnos, você perde 1d6 pontos de vida e cada outra criatura na área perde 2d8 pontos de vida.

+1 PM: aumenta a perda de vida para outras criaturas em +1d8 (número de dados de perda de vida máximos limitados pelo círculo máximo de magia que você pode lançar). Requer 3º círculo.

+3 PM: adiciona resistência (Fortitude parcial). Além do normal, outras criaturas que percam pontos de vida pela magia devem fazer um teste de Fortitude. Se falharem, não podem recuperar PV por 1 rodada. Requer 3º círculo.

CONJURAR ARMADILHA

ARCANA 2 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: completa; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 armadilha conjurada; **Duração:** permanente.

Esta magia modifica o terreno e/ou a arquitetura de um ponto no alcance, transformando-o em uma armadilha de caçador (*Tormenta20*, p. 50) a sua escolha. A armadilha criada segue as mesmas regras de armadilhas, mas a CD dos testes para encontrá-la e resistir a ela é a da magia.

Embora seja produzida por magia, a armadilha ainda pode ser superada por meios mundanos normais. Depois de ativada, seja bem-sucedida ou não, a armadilha não volta a se reativar: fica inerte e inofensiva, devendo ser conjurada outra vez.

+1 PM: seus poderes que afetam armadilhas também afetam a armadilha criada pela magia.

+3 PM: quando lança a magia, você pode escolher qualquer número de criaturas no alcance para não serem afetadas pela armadilha. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda a execução para padrão. A armadilha pode ser conjurada diretamente em uma área ocupada por uma criatura, o que a aciona imediatamente. Requer 3º círculo.

+1 PM (Apenas Armadilheiros Mestres e Caçadores): reduz o tempo de execução para movimento.

+4 PM (Apenas Armadilheiross Mestres): em vez do normal, você pode conjurar uma das suas armadilhas de armadilheiro mestre.

CORAÇÃO IMORTAL

UNIVERSAL 3 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Manipulando energias necromânticas, você concentra sua força vital em uma parte específica do seu corpo. Você recebe fortificação 100% e imunidade a sangramento.

+2 PM: muda a duração para 1 dia.

+2 PM: aumenta a cura do aprimoramento abaixo para +10 PV.

+4 PM: adiciona componente material (um coração de pedra no valor de T$ 100). Além do normal, quando seus pontos de vida são reduzidos a 0 ou menos, você cura 30 PV e a magia se encerra. Você só pode ser curado por este aprimoramento uma vez por dia.

DESAFIO CORAJOSO

ARCANA 2 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura voluntária; **Duração:** sustentada; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia cria uma aura de influência de 9m ao redor do alvo. Outras criaturas que iniciarem seus turnos dentro da aura devem fazer um teste de Vontade. Se falharem, quaisquer

ações hostis nesse turno devem ser feitas contra o alvo.

+3 PM: muda o alvo para 1 criatura ou objeto. Requer 4° círculo.

Descobrir Fraqueza

ARCANA 1 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade evita.

Você analisa uma criatura em busca de pontos fracos e outras características. Para isso, como parte do efeito da magia, você faz um teste de Misticismo para identificar criatura contra o alvo (independente do tipo dele) com um bônus de +10.

+1 PM: aumenta o bônus no teste em +5.

+1 PM: além do normal, sua próxima rolagem de dano contra a criatura nessa cena ignora 10 pontos da redução de dano dela. Requer 2° círculo.

+2 PM: além do normal, você recebe +2 em testes contra a criatura até o fim da cena. Requer 2° círculo.

Desfazer Engenhoca

UNIVERSAL 2 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Área ou Alvo:** esfera com 3m de raio ou 1 criatura ou engenhoca; **Duração:** instantânea.

Você desfaz os efeitos ativos de engenhocas, como se sua duração tivesse acabado (efeitos instantâneos não podem ser dissipados). Se lançar esta magia em uma criatura ou área, faça um teste de Misticismo; você dissipa os efeitos ativos de engenhocas com CD igual ou menor que o resultado do teste. Lançada diretamente contra uma engenhoca, aumenta a CD para ativá-la em +10 até o fim da cena. Lançada contra um construto, o teste é oposto à Vontade do alvo. Se você vencer, além do normal, o construto fica fraco e vulnerável (mesmo que seja imune a essas condições). A critério do mestre, esta magia pode afetar outras habilidades e itens similares a engenhocas.

Dizem que *Desfazer Engenhoca* foi ofertada aos mortais pela própria Wynna, ressentida em relação a inventos mundanos que imitam seus milagres mágicos. Por outro lado, alguns isentam a deusa, atribuindo sua criação a algum arcanista extremamente incomodado com esses inventores do diacho!

+2 PM: além do normal, você recebe +5 no seu teste de Misticismo para dissipar uma engenhoca para cada vez que a viu ser usada na cena.

+5 PM: além do normal, a magia ignora qualquer efeito ativo gerado por engenhocas (por exemplo, um *Campo Antimagia*).

+12 PM: muda a área para esfera com 9m de raio. Em vez do normal, cria um efeito de disjunção. Todos os efeitos de engenhocas na área são automaticamente dissipados e todas as engenhocas na área, exceto aquelas que você estiver carregando, enguiçam por uma cena (o usuário de engenhocas carregadas tem direito a um teste de Vontade para evitar isso; engenhocas soltas são itens mundanos e por isso não têm direito a testes, como normal). Requer 5º círculo.

Discrição

UNIVERSAL 1 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal ou toque; **Alvo:** você ou 1 objeto; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia torna a aparência do alvo desinteressante, como se ele fosse parte da paisagem, algo perdido na bagunça ou mais um na multidão. O alvo não se torna invisível, ainda é percebido como uma criatura ou objeto; o encantamento apenas desvia a atenção dos observadores para outras pessoas ou elementos ao redor. Testes de Investigação e Percepção contra o alvo sofrem uma penalidade de –10.

Em combate, enquanto *Discrição* estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos a até 9m do alvo devem fazer um teste de Vontade. Se falharem, qualquer ação hostil que realizarem ignora a criatura. Esta magia se dissipa se você causar dano a qualquer criatura.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura. Requer 2º círculo.

+2 PM: aumenta a penalidade em testes para –15. Requer 2º círculo.

+3 PM: além do normal, o alvo não pode ser detectado por magias de adivinhação. Requer 4° círculo.

Distração Fugaz

ARCANA 1 (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade anula.

Esta magia busca algo de grande interesse pessoal (uma pessoa, um item, uma lembrança...) na memória do alvo e produz uma breve ilusão disso, visível a todos os presentes. Não é necessário que você conheça o interesse do alvo, a própria magia faz essa revelação. A magia, entretanto, não é capaz de revelar detalhes minuciosos (como o nome de uma pessoa ou item desejado), produzindo uma versão "genérica" do objeto de interesse.

Não importando a natureza da distração, se falhar em seu teste de Vontade, o alvo fica desprevenido durante 1 rodada.

+1 PM: além do normal, se falhar no teste de Vontade o alvo também sofre –5 em testes de Diplomacia e Intimidação até o fim da cena.

+1 PM: muda o alvo para 1 criatura. Requer 2º círculo.

+2 PM: em vez de desprevenido, o alvo fica atordoado (apenas uma vez por cena).

+2 PM: afeta todos os alvos válidos a sua escolha dentro do alcance. Requer 2º círculo.

Emular Magia

UNIVERSAL 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Pela duração de *Emular Magia*, você pode lançar uma única magia que tenha visto ser lançada em alcance curto desde sua última rodada. A magia deve ser de um tipo (arcana ou divina) e de um círculo a que você tenha acesso.

+1 PM: a magia emulada pode ser de qualquer tipo, arcana ou divina.

Espírito Balístico

ARCANA 1 (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Efeito:** 1 criatura conjurada; **Duração:** sustentada.

Esta magia invoca um pequeno espírito feito de energia com aparência a sua escolha em um espaço desocupado. O espírito é fixo, permanecendo no lugar onde foi invocado. No come-

ço dos seus turnos, o espírito dispara um projétil mágico contra o inimigo mais próximo em alcance médio, causando 1d6+1 pontos de dano de perfuração. O espírito não realiza outras ações e dispara projéteis a cada rodada, até que a magia termine, não existam mais inimigos no alcance ou o espírito seja destruído.

O espírito tem Defesa igual à sua e 20 pontos de vida. Ele é imune a efeitos que pedem um teste de Fortitude ou Vontade e falha automaticamente em testes de Reflexos.

+2 PM: aumenta o dano em um dado do mesmo tipo (total de dados limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: muda o número de espíritos para dois. Requer 2º círculo

+5 PM: muda o número de espíritos para três. Requer 3º círculo.

+3 PM (Apenas Golem [energia elemental], Qareen ou Kallyanach): muda o dado de dano para d8 e o tipo de dano para o o tipo escolhido para sua habilidade racial elemental.

Farejar Fortuna

Arcana 1 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Ao lançar esta magia, você descobre se existe algum tesouro em alcance longo. Para este efeito, "tesouro" é qualquer acúmulo de itens valiosos (acima do dinheiro inicial de um personagem do seu nível) que não estejam sendo carregados ou vestidos por uma criatura inteligente.

Você sabe se há tesouros na área, mas não recebe nenhuma outra informação a respeito, como a direção ou localização do tesouro, seu valor exato, obstáculos no caminho... nada disso é informado pela magia.

+1 PM: muda o alcance para toque, o alvo para um item recém-encontrado e a duração para instantânea. Em vez do normal, você recebe +5 em testes de perícia para identificar o item.

+2 PM: além do normal, você recebe +5 em testes de perícia para localizar o tesouro.

+2 PM: em vez do normal, quando você rola qualquer dado para definir um tesouro, pode rolar dois dados e escolher qual resultado usar.

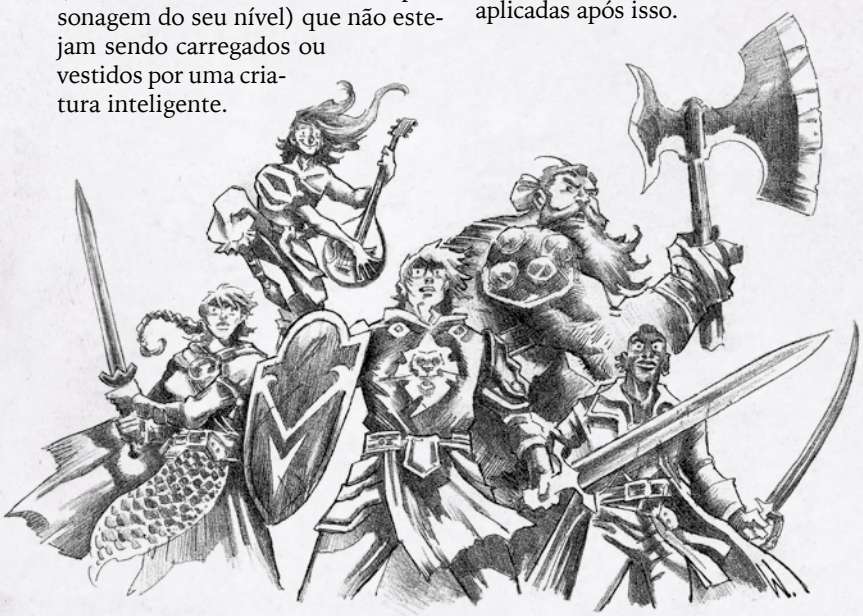
Maaais Klunc

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia surgiu com o objetivo de invocar a força estupenda e estapafúrdia de certo bárbaro lendário, capaz de alcançar dimensões colossais. Infelizmente (ou talvez felizmente) seus efeitos reais são muito mais brandos, pouco se aproximando do poder descomunal e descabido do bruto em questão. Melhor assim.

Ao lançar a magia, você adquire uma fantástica Força +10. Um relevante efeito colateral, contudo, é que sua Inteligência cai para acachapantes –3. Não, não uma penalidade de –3; um *valor* –3! Penalidades no atributo são aplicadas após isso.



Pela duração de *Maaais Klunc*, você não pode lançar magias, nem é capaz de interromper esta magia de forma voluntária — nem mesmo soletrar essa palavra. O mestre pode (vai) exigir testes de Inteligência mesmo para as tarefas mentais mais simplórias, como achar a saída de um aposento vazio, diferenciar aliados de inimigos ou determinar qual extremidade da arma vai na direção do adversário.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura voluntária (*por que* alguém seria voluntário?). Requer 2º círculo.

+5 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura involuntária (Vontade evita). Requer 3º círculo. Espera, o quê!?

Máquina de Combate

Arcana 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 construto; **Duração:** cena.

Esta magia energiza a fonte de energia de um golem ou outro construto, sobrecarregando-a temporariamente. O alvo recebe +5 em Atletismo e Luta, mas perde 1d4 pontos de vida no fim de cada turno em que executar uma ação padrão.

+2 PM: além do normal, os ataques corpo a corpo do alvo causam +1d6 pontos de dano.

+2 PM: além do normal, o alvo recebe +2 na Defesa.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +1.

Ossos de Adamante

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia confere resistência extraordinária ao esqueleto, evitando ataques que causam fraturas graves. O alvo recebe redução de impacto 5 e fortificação 25%.

Devido à rigidez do esqueleto, o corpo do alvo se torna incapaz de mudar de forma (como usar ou encerrar a habilidade Forma Selvagem). Se sofrer um efeito de metamorfose, em vez de mudar de forma o alvo perde 1d6 PV por PM gasto no efeito e fica lento. Essa condição não pode ser re-

movida enquanto *Ossos de Adamante* estiver em efeito. Esta magia não afeta construtos.

+2 PM: muda a redução de impacto para RD 5 e a fortificação para 50%. Requer 2º círculo.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura viva.

Poção Explosiva

Arcana 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 poção; **Duração:** cena.

Esta magia transforma o conteúdo de uma poção em uma substância volátil e explosiva. Quando é usada, em vez de ter seu efeito normal, a poção causa 2d6 pontos de dano de essência por círculo da magia que ela continha (outras características da magia, como alvos, área e testes de resistência, se mantêm). Se a poção for ingerida, ela causa dano máximo à criatura que a ingeriu, sem direito a teste de resistência.

Se esta magia for lançada sobre uma poção carregada por uma criatura, a criatura tem direito a um teste de Reflexos para evitar esse efeito. Reconhecer uma poção adulterada dessa forma exige um teste de Misticismo ou Ofício (alquimista) com CD 25.

+5 PM: você pode determinar uma palavra-chave que, pronunciada por qualquer pessoa em alcance curto, faz a poção explodir. Requer 3° círculo.

+7 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para área (esfera com 9m de raio). A magia afeta mesmo poções na área que estejam sendo carregadas. Requer 4° círculo.

Piscar

Arcana 2 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Pela duração da magia, você fica "piscando" entre o Plano material e o etéreo. Para quem o observa, é como se você ficasse visível e invisível várias vezes por segundo.

Quaisquer ataques e habilidades (incluindo efeitos benéficos) de outras criaturas têm 50% de chance de não afetá-lo. Você recebe +2 em testes de ataque, pois é difícil ver de onde você está atacando. Contudo, seus próprios ataques e habilidades têm 25% de chance de não afetar outras criaturas, pois você não tem controle total sobre quando está em qual Plano.

Você pode interagir com criaturas etéreas, com as mesmas chances de falha.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura voluntária. Requer 3º círculo.

Punho de Mitral

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia transforma uma de suas mãos em mitral, tornando-a prateada como esse metal. A mão continua capaz de realizar movimentos normais e segurar objetos — mas também pode golpear ou esmagar. Se não estiver segurando nada com essa mão, você recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques desarmados, e pode causar dano letal ou não letal com eles. Por fim, você pode manipular venenos com essa mão sem chance de se envenenar acidentalmente.

+2 PM: muda o bônus em testes de ataque e na margem de ameaça para +2.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Requer 2º círculo.

+5 PM: além do normal, se você estiver empunhando uma arma ou um item esotérico com essa mão, ele recebe os benefícios do material especial mitral (mesmo que já possua outro material especial). Requer 2° círculo.

Toque do Horizonte

Arcana 1 (Transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma de ataque à distância; **Duração:** cena.

A magia melhora a precisão da arma, aumentando seu alcance em um passo (de curto para médio e de médio para longo). Se o alcance da arma já é longo, ele é dobrado. Os efeitos desta magia contam como um bônus de encanto.

+1 PM: a arma ignora camuflagem leve e penalidades por cobertura leve.

+1 PM: além do normal, a arma fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano feitos dentro do seu alcance original.

+2 PM: aumenta o bônus do aprimoramento acima em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: a margem de ameaça da arma aumenta em +1. Requer 2° círculo.

+5 PM: muda o alvo para uma arma de arremesso e a duração para sustentada. Em vez do normal, a arma recebe o benefício do encanto *dançarina*. Requer 3° círculo.

Transposição

Arcana 2 (Convocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 2 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea.

Esta magia teletransporta duas criaturas, incluindo seu equipamento, fazendo com que troquem de lugar imediatamente.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +2. Você determina com quais criaturas cada alvo troca de lugar.

+5 PM: a troca não exige linha de efeito, mas os alvos ainda devem estar dentro do alcance. Requer 3º círculo.

+5 PM: muda o alvo para 2 criaturas do tipo lacaio e adiciona resistência (Vontade anula). Requer 4º círculo.

Viagem Onírica

Arcana 2 (Adivinhação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Lançar esta magia faz você adormecer e abandonar seu corpo físico. Você se torna um espírito incorpóreo com deslocamento de voo 18m. Você pode ver e ouvir, mas não falar ou emitir qualquer som — nem realizar ataques, lançar magias ou interagir de qualquer forma com criaturas e objetos materiais. Você ainda pode ser visto, em forma translúcida, e pode ser afetado por qualquer efeito que afete criaturas incorpóreas.

Quando a magia acaba, você retorna imediatamente para seu corpo e desperta. A magia também é cancelada caso seu corpo físico seja perturbado de qualquer forma. Você sofre uma penalidade de –10 em testes de Percepção para notar ruídos próximos de seu corpo adormecido.

+2 PM: você pode falar em sua forma incorpórea. Requer 3º círculo.

+5 PM: você pode lançar magias em sua forma incorpórea. Requer 4º círculo.

NOVOS ITENS MÁGICOS

ARMAS

ENCANTOS PARA ARMAS

Alvorada. A arma brilha como o sol matinal. Ela causa +1d8 de dano de luz contra mortos-vivos e criaturas com sensibilidade a luz. Uma vez por rodada, quando ataca, você pode gastar 2 PM para cegar uma criatura em alcance curto por 1 rodada (apenas uma vez por cena por criatura, Fort CD For ou Des evita).

Anátema. A arma enfraquece a magia do adversário. Quando uma criatura é atingida, a CD para resistir às habilidades mágicas dela diminui em –2 por 1 rodada.

Brumosa. A arma é envolta em névoa mágica que desorienta os oponentes. Toda vez que você acerta um ataque com a arma, recebe camuflagem leve por 1 rodada.

Cantante. A arma canta, ou entoa música. Você recebe +2 em Atuação enquanto a empunha. Você pode gastar 1 PM para que você e seus aliados em alcance curto recebam +1 em testes de ataque por 1 rodada (cumulativo com outros bônus de itens).

Ciclônica. A arma cria fortes correntes de ar ao redor do portador. Você recebe +2 em testes contra manobras. Além disso, uma vez por rodada, pode gastar 1 PM para criar uma rajada de vento em um cone de 9m que empurra todas as criaturas 3m na direção oposta (Fort CD For ou Des evita).

Crescente. Você pode gastar 2 PM para fazer a arma aumentar de tamanho até o fim de seu turno. O dano dela aumenta em um passo e o alcance aumenta em +1,5m. Este encanto só pode ser aplicado a armas de combate corpo a corpo.

Cristalina. A arma é feita de cristal, brilhando com cores prismáticas. Causa +1d6 de dano de luz. Uma vez por rodada, quando ataca, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a criatura atingida fica ofuscada por 1 rodada.

Cronal. Quando ataca, você pode gastar 3 PM para prever o futuro. Se fizer isso, você rola dois dados e usa o melhor resultado, e no próximo ataque que você sofrer até seu próximo turno, o atacante rola dois dados e usa o pior resultado. *Pré-requisito: formidável*.

Cuidadora. Esta arma acumula a energia de ataques falhos para protegê-lo. Quando você erra um ataque, recebe +2 na Defesa por 1 rodada. Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode gastar 2 PM para receber RD 10 contra esse dano.

Espreitadora. A arma pode assumir uma estrutura translúcida, quase invisível. Quando ataca, você pode gastar 2 PM para deixar o oponente desprevenido (apenas uma vez por cena por criatura; Von CD For ou Des evita).

Frenética. A arma se alimenta de seu espírito de luta. Sempre que acerta um ataque em um inimigo, você pode gastar 1 PM para receber +1 em testes de ataque e dano com ela até o fim da cena. Esse efeito é cumulativo até um máximo de +5.

Gárgula. A arma é ornamentada com figuras de gárgulas que ganham vida temporariamente. Você pode gastar 2 PM para convocar uma pequena gárgula que atua como um parceiro combatente iniciante até o fim da cena.

Horrenda. A arma exala uma aura de medo. Você recebe +2 em Intimidação e o custo de suas habilidades de medo diminui em –1 PM.

Infestada. A arma é habitada por insetos mágicos. Sempre que você acerta um ataque em um inimigo, pode gastar 2 PM para liberar um enxame sobre ele — o alvo perde 2d6 pontos de vida por veneno e fica enjoado por 1d4 rodadas (Fort CD For ou Des evita a condição).

Manáfaga. A arma suga energia mágica do alvo. Quando você acerta um ataque com a arma em um inimigo, ele deve fazer um teste de Vontade (CD For ou Des). Se ele falhar, você recebe 1 PM temporário e ele perde 1d4 PM. *Pré-requisito: formidável*.

Indignada. Sempre que você erra um ataque, a arma emite um grunhido irritado que o incomoda e concede um bônus de +2 no próximo teste de ataque que você fizer até o fim da cena (cumulativo com outros bônus de itens).

Rebote. Sempre que você erra um ataque em um inimigo, a arma ganha uma carga de energia (até um máximo de 3 cargas). Quando você acerta um ataque, a arma gasta todas as cargas de energia — para cada carga gasta, ela causa +1d6 pontos de dano.

Reflexiva. A arma tem uma superfície brilhante. Uma vez por rodada, quando é alvo de uma magia, você pode gastar uma quantidade de PM igual ao círculo da magia para refleti-la de volta ao conjurador. As características da magia (efeitos, CD...) se mantêm, mas você toma qualquer decisão exigida por ela. *Pré-requisito: cristalina*.

Ressonante. A arma vibra com uma frequência harmônica. Quando você acerta um ataque, pode gastar 2 PM para emitir uma onda de choque em outra criatura em alcance curto. Compare o resultado desse ataque com a Defesa da criatura. Se for suficiente para acertar a criatura, ela sofre uma quantidade de dano psíquico igual à metade do dano causado pelo ataque.

Sepulcral. A arma emana energia negativa. Quando gasta PM para ativar o efeito de *tumular*, se você acertar o ataque, a criatura não pode recuperar pontos de vida por 1d4 rodadas. *Pré-requisito: tumular*.

Sombria. A arma é envolta em trevas que obscurecem sua presença. Você recebe +2 em testes de Furtividade enquanto empunha esta arma (cumulativo com outros bônus de itens) e pode lançar a magia *Escuridão* (se já puder lançar essa magia, seu custo diminui em –1 PM).

Vampírica. Quando ataca com esta arma, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, ela causa +2d6 pontos de dano de trevas e você recupera vida igual ao dano de trevas que esse efeito causar.

Armas Específicas

Adaga da Bruma. Esta lâmina fina, que parece estar sempre envolta em névoa suave, é uma *adaga formidável*. Se acertar um ataque com esta arma, você pode gastar 2 PM para se tornar invisível por 1 rodada.

Arco das Sombras. Feito de madeira negra e fosca, que dizem provir do Reino de Tenebra, este *arco curto sombrio* parece absorver a luz ao redor. Quando ataca com esta arma, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o alvo fica cego por 1 rodada (Fort CD Des evita).

Arco do Crepúsculo. Um *arco longo formidável* que muda de cor conforme o sol se põe. Quando ataca com esta arma, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o alvo fica ofuscado por 1d4 rodadas.

Azagaia Fantasma. Esta *azagaia caçadora* é feita de um material transparente como cristal. Quando a arremessa, você pode gastar 1 PM para que ela ignore a RD do alvo. Ela volta para você no fim do turno.

Besta Estelar. Incrustada com gemas que brilham como estrelas, esta é uma *besta leve cravejada de gemas formidável*. Você pode gastar 3 PM para disparar um projétil mágico que não causa dano, mas emite luzes coloridas, deixando inimigos em um raio de 9m do ponto de impacto fascinados por 1d4 rodadas (Von CD Des evita).

Clava de Lava. Esta clava de madeira escura apresenta fendas que emitem calor e luz alaranjada. É uma *clava maciça flamejante formidável*; quando acerta um ataque com ela, você pode gastar 1 PM para aumentar o dano de fogo para +3d6.

Espada da Tempestade. Esta *espada longa precisa formidável trovejante* possui uma lâmina azulada, gravada com runas que brilham raivosas durante tempestades. Quando faz um acerto crítico, você pode gastar 2 PM para estender o efeito de atordoamento do encanto *trovejante* a todas as criaturas a sua escolha em alcance curto.

Espada do Guardião. Uma *espada longa defensora formidável* com um cabo robusto e inscrições rúnicas protetoras. Uma vez por rodada, você pode gastar 3 PM para criar uma barreira que fornece RD 10 a você e todos os aliados em um raio de 6m por 1 rodada.

Espada Solar. Esta *espada bastarda magnífica* emite uma luz dourada que aquece o entorno. Você pode gastar 3 PM para fazer a espada emitir um clarão que cega todos os inimigos em alcance curto por 1 rodada (Ref CD For ou Des evita).

Tabela 3-9: Armas Específicas

Arma	Categoria	Preço
Adaga da bruma	Média	T$ 27.000
Arco das sombras	Média	T$ 27.000
Arco do crepúsculo	Média	T$ 22.500
Azagaia fantasma	Maior	T$ 30.000
Besta estelar	Maior	T$ 30.000
Clava de lava	Maior	T$ 45.000
Espada da tempestade	Maior	T$ 45.000
Espada do guardião	Maior	T$ 54.000
Espada solar	Maior	T$ 45.000
Florete do vendaval	Média	T$ 27.000
Lança da fênix	Maior	T$ 100.000
Machado da natureza	Média	T$ 22.500
Machado do abismo	Maior	T$ 36.000
Machado do vulcão	Maior	T$ 54.000
Martelo da terra	Maior	T$ 33.000
Martelo do titã	Média	T$ 22.500
Punhal das profundezas	Maior	T$ 36.000

Florete do Vendaval. Um *florete leve formidável de mitral*, ornamentado com penas e linhas suaves. Você pode gastar 3 PM para ganhar deslocamento de voo 12m por 2 rodadas. Durante esse tempo, você recebe +5 na Defesa contra ataques à distância.

Lança da Fênix. Esta *lança flamejante magnífica* tem a ponta forjada no formato de uma chama. Sempre que reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 10 PV. Além disso, uma vez por cena, caso você seja reduzido a 0 PV, pode gastar 5 PM para renascer como uma fênix. Se fizer isso, você é reerguido com metade de seus PV totais e gera uma explosão que causa 10d6 pontos de dano de fogo em todas as demais criaturas em um raio de 9m.

Machado da Natureza. Este *machado de batalha preciso formidável* tem aparência rústica, coberto por musgos e vinhas. Sempre que você faz um acerto crítico com ele, recupera 1d12+1 PV.

Machado do Abismo. Este machado de lâmina dupla é feito de metal negro e emite um leve brilho púrpura. É um *machado de batalha macabro formidável*. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para invocar uma onda de energia abissal. Quando faz isso, criaturas a sua escolha em um raio de 9m sofrem 4d8 pontos de dano de essência e ficam abaladas por 1 rodada (Vontade CD For ou Des reduz o dano à metade e evita a condição).

Machado do Vulcão. Este *machado de guerra maciço flamejante formidável* tem textura vítrea, com magma rodopiando em seu interior. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para causar uma detonação vulcânica em um quadrado de 3m em alcance médio. Criaturas nessa área sofrem 3d10 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD For ou Des reduz à metade e evita a condição).

Martelo da Terra. Este *martelo de guerra cravejado de gemas formidável de adamante* é adornado com cristais brilhantes e gravuras de montanhas. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para invocar uma rachadura no solo, que percorre uma linha de 18m. Criaturas nessa área são tragadas pela rachadura de 1,5m de profundidade (Ref CD For ou Des evita). Uma criatura tragada fica caída e vulnerável até sair da rachadura, o que requer uma ação completa.

Martelo do Titã. Este *martelo de guerra formidável*, feito de rochas negras e pesadas, tem aparência robusta. Sempre que você faz um acerto crítico com ele, pode gastar 2 PM para empurrar o alvo 6m para trás.

Punhal das Profundezas. Uma *adaga formidável* curva feita de um material escuro e úmido, com cheiro de sal. Quando ataca com este punhal, você pode gastar 1 PM para causar +3d6 pontos de dano de ácido.

Armaduras & Escudos

Encantos para Armaduras & Escudos

Abissal. O item possui gravuras de demônios e tentáculos. Você recebe redução de ácido e fogo 10 e, uma vez por rodada, pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de ácido ou fogo a uma criatura adjacente.

Ancorada. Esta armadura permite que você se fixe em superfícies. Você recebe +5 em testes de Atletismo para escalar e pode gastar 1 PM para receber deslocamento de escalada 12m com duração sustentada.

Anulador. Uma vez por rodada, quando é alvo de uma magia, você pode gastar 3 PM por círculo da magia para anulá-la. *Pré-requisito: abascanto*.

Arbóreo. Você recebe resistência a magia divina +5. Além disso, pode lançar a magia *Controlar Plantas* (CD Sab). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Astuto. Você recebe +5 em Intuição e Percepção. Uma vez por rodada, pode gastar 3 PM para detectar automaticamente a presença e a localização de todas as criaturas escondidas ou invisíveis em alcance curto.

Densa. A armadura gera uma aura de peso e lentidão. Isso reduz o deslocamento de inimigos em alcance curto em –3m. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para deixar todos os inimigos em alcance curto abalados e lentos por 1d4 rodadas (CD For ou Des evita).

Égide. O bônus na Defesa do item contra ataques à distância aumenta em +5. Além disso, uma vez por cena, quando sofre dano de um ataque à distância, você pode gastar 3 PM para ignorar esse dano.

Enraizada. A armadura estende filamentos nodosos que o mantêm firme no chão. Você recebe +5 em testes para resistir às manobras derrubar e empurrar. Quando faz um teste de resistência contra outro tipo de efeito de movimento, você pode gastar 2 PM para receber +5 no teste.

Esmérico. O item é decorado com esmeraldas encantadas. Você recebe redução de ácido 10 e resistência a veneno +5. Além disso, você pode gastar 1 PM para criar um campo de energia esverdeada com duração sustentada que estende essa proteção para todos os aliados em alcance curto.

Estígio. Uma vez por cena, se for reduzido a 0 PV ou menos, você pode gastar 5 PM para, em vez disso, ser reduzido a 1 PV. *Pré-requisito: abençoado*.

Etéreo. Uma vez por cena você pode gastar 3 PM para se tornar incorpóreo por 1 rodada. Nessa forma, você ignora ataques e efeitos não mágicos e pode atravessar paredes e objetos sólidos, mas não manipulá-los (você tem Força nula). Se terminar sua rodada dentro de um objeto sólido, você é expelido para o espaço vazio mais próximo e perde 1d12 PV para cada 1,5m pelo qual for expelido.

Geomântico. Você recebe redução de dano 10/impacto e fortificação 25%. Além disso, você pode lançar a magia *Controlar Terra* (CD Car). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Ligeira. A armadura pode ser vestida ou removida com uma ação livre (acompanhada ou não de coreografia e música tema).

Luminescente. Você pode lançar *Luz* e usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um clérigo de seu nível (CD Car). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM. Além disso, quando você lança essa magia, além de seus efeitos normais, criaturas com sensibilidade a luz devem passar em um teste de Vontade ou ficam cegas por 1 rodada (apenas uma vez por cena).

Prístino. Você recebe resistência a necromancia e veneno +5. Além disso, pode gastar 2 PM para remover uma condição entre doente, enjoado ou envenenado de uma criatura adjacente.

Purificador. Você recebe resistência a medo e mental +5 e pode gastar 2 PM para permitir que um aliado em alcance curto repita um teste de resistência contra um desses efeitos que o esteja afetando. Se ele passar, cancela o efeito. Você só pode usar essa habilidade uma vez por efeito.

Reanimador. O item possui um brilho pulsante que emana calor reconfortante. Você pode lançar *Curar Ferimentos* (CD Sab). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Replicante. O item possui pontas afiadas. Quando é atingido por um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano do mesmo tipo sofrido ao atacante e reduzir essa mesma quantidade do dano sofrido.

Resiliente. Você recebe resistência a atordoamento, paralisia e petrificação +5. Além disso, pode gastar 1 PM para repetir um teste de resistência contra uma dessas condições que o esteja afetando. Se você passar, cancela o efeito. Você só pode usar essa habilidade uma vez por efeito.

Vórtice. Você pode gastar 1 PM para criar um redemoinho que puxa uma criatura em alcance curto até um ponto adjacente a você (Fort CD For evita).

Tabela 3-10: Armaduras & Escudos Específicos

Armadura/Escudo	Categoria	Preço
Armadura das sombras profundas	Maior	T$ 40.500
Armadura do dragão ancião	Maior	T$ 100.000
Armadura do inverno perene	Maior	T$ 40.500
Cota da serpente marinha	Média	T$ 27.000
Couraça do guardião celeste	Maior	T$ 54.000
Escudo da luz estelar	Média	T$ 27.000
Escudo da ira vulcânica	Maior	T$ 54.000
Escudo da natureza viva	Média	T$ 27.000
Escudo do grifo	Média	T$ 27.000
Escudo do trovão	Maior	T$ 54.000

Armaduras Específicas

Armadura das Sombras Profundas. Esta *cota de malha sob medida defensora sombria* negra e translúcida parece feita de pura escuridão. Você recebe redução de luz 10 e pode lançar *Invisibilidade*. Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Armadura do Dragão Ancião. Esta *armadura completa guardiã invulnerável* feita de escamas douradas iridescentes é incrivelmente resistente. Você recebe redução de eletricidade, fogo e frio 10. Além disso, enquanto estiver com menos da metade dos seus pontos de vida, você pode emitir um rugido dracônico idêntico ao efeito de um item *assustador* (*Tormenta20*, p. 338).

Armadura do Inverno Perene. Esta *couraça defensora gélida de gelo eterno* é coberta por névoa gelada. Quando você usa a habilidade ativada do encanto *gélido*, recebe 20 PV (em vez de 10). Além disso, pode lançar *Área Escorregadia* (CD Sab) como uma ação de movimento — o efeito assume a forma de uma fina camada de gelo escorregadio. Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Cota da Serpente Marinha. Esta *cota de malha ajustada guardiã* azul-esverdeada é feita com escamas de monstros marinhos. Você recebe deslocamento de natação 12m e pode lançar *Sopro das Uivantes* (CD Sab). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Couraça do Guardião Celeste. Esta *couraça banhada a ouro defensora protetora* é adornada com asas douradas no peitoral e nas ombreiras. Você recebe +1 em Carisma (somente após um dia de uso) e seus efeitos de cura de luz curam +1 PV por dado de cura.

Escudos Específicos

Escudo da Luz Estelar. Este *escudo leve defensor* parece feito de cristal e brilha com a luz das estrelas. Você recebe +5 em Percepção. Além disso, pode lançar *Luz* e usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um arcanista de seu nível (CD Int). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Escudo da Ira Vulcânica. Feito de rocha vulcânica e gravado com runas de magma, este *escudo pesado guardião* fornece redução de fogo 10 e permite que você lance *Explosão de Chamas* como uma ação de movimento (Ref CD Car; se já puder lançar essa magia, sua área é dobrada).

Escudo da Natureza Viva. Este *escudo leve defensor de madeira Tollon* é feito de madeira viva e constantemente floresce com plantas. Você recebe +2 em Fortitude e pode lançar *Curar Ferimentos* (CD Sab). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Escudo do Grifo. Este *escudo pesado defensor* é forjado no formato de uma asa gigante. Você recebe redução de dano 10 contra ataques à distância e pode lançar *Sopro das Uivantes* (CD Sab). Caso já conheça essa magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM.

Escudo do Trovão. Este *escudo pesado guardião de mitral* é decorado com raios em alto-relevo. Sempre que você sofre dano de um ataque corpo a corpo, pode gastar 2 PM para liberar um estrondo sônico que empurra inimigos adjacentes 3m para trás (Fort CD Car evita).

Esotéricos

Esotéricos mágicos funcionam de forma similar a armas mágicas, podendo ser tanto encantados quanto específicos (*Tormenta20*, p. 334).

Encantos para Esotéricos

Abafador. O esotérico ergue uma barreira permeável ao redor do alvo da magia, diminuindo as capacidades dele. Se uma criatura falhar num teste de resistência contra uma magia sua, a CD das habilidades dela diminui em –2 por uma rodada.

Bélico. O esotérico se parece com uma arma. Por exemplo, se for uma varinha, pode ser comprido e pontiagudo como uma espada curta. Quando lança uma magia de dano, você causa +1d10 pontos de dano de essência.

Caridoso. O esotérico emana uma sensação de conforto e união. Quando você lança uma magia em um aliado e gasta pelo menos 1 PM, recebe 1 PM temporário para gastar em aprimoramentos na próxima magia que lançar nessa cena. Esse PM não conta no limite de gasto de pontos de mana.

Chocante. O esotérico é adornado com topázios e emite o som de estalos elétricos. Suas magias que causam dano de eletricidade causam um dado extra de dano do mesmo tipo e deixam o alvo ofuscado por 1 rodada.

Clemente. O esotérico vibra com energia positiva, como se estivesse ansioso para salvar vidas. Suas magias de cura curam um dado extra do mesmo tipo.

Contido. O esotérico suaviza efeitos destrutivos. Por exemplo, uma labareda infernal pode virar uma lufada de ar abafado que, em vez de carbonizar seu alvo, irá apenas fazê-lo desmaiar. Quando lança uma magia de dano, você pode gastar +1 PM para que ela cause dano não letal.

Embusteiro. O esotérico tem a aparência de um item mundano de tamanho equivalente — um cajado arcano pode parecer uma vassoura, enquanto uma varinha pode parecer um cachimbo. Ele permite que você use o poder Magia Discreta (*Tormenta20*, p. 131). Se você já o possui, em vez disso o custo para usá-lo diminui em –1 PM e você pode somar seu Carisma na CD do teste de Misticismo para perceber que você lançou uma magia.

Emergencial. O esotérico está sempre vibrando, ansioso para agir. Se estiver empunhando este esotérico, uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto sofre dano, você pode gastar 4 PM para lançar uma magia de cura na vítima desse dano como uma reação. Apenas magias com execução de ação de movimento, padrão ou completa podem ser lançadas dessa forma.

Encadeado. O esotérico impulsiona a energia mágica de seus feitiços, fazendo-a saltar para outros alvos. Uma vez por cena, quando você reduz os PV de um inimigo a 0 ou menos com uma magia, você pode causar metade do dano da magia a outro inimigo dentro do alcance original dela. O inimigo tem direito ao mesmo teste de resistência original e não sofre qualquer outro efeito da magia, apenas o dano.

Escultor. O esotérico está sempre vertendo um pouco de argila. Quando você lança uma magia com efeito de cone ou linha, pode gastar 1 PM para mudar a área dessa magia de cone para linha ou vice-versa. O comprimento de um cone que se torna linha dobra e o de uma linha que se torna cone é reduzido a um terço (arredonde para baixo, como o normal; por exemplo, 9m se era 30m).

Frugal. O esotérico pode inibir seu poder, enfraquecendo suas magias, mas poupando suas energias no processo. Quando você lança uma magia que exige um teste de resistência e afeta um ou mais inimigos, pode diminuir a CD da magia em –2. Se fizer isso, o custo da magia também é diminuído em –2 PM.

Glacial. O esotérico é adornado com safiras e frio ao toque. Suas magias que causam dano de frio causam um dado extra de dano do mesmo tipo e deixam os alvos vulneráveis por 1 rodada.

Imperioso. O esotérico impõe sua vontade sobre suas criações. Quando você lança uma magia que exige que você gaste ações para comandar o efeito dela, como *Conjurar Monstro* ou *Mão Poderosa de Talude*, a ação que você gasta para emitir esse comando diminui em uma categoria (de ação completa para padrão, de padrão para movimento, de movimento para livre). Se a ação for reduzida para livre, você pode emitir apenas um comando como ação livre por rodada; os demais gastam ações de movimento.

Implacável. Quando você lança uma magia, pode gastar +2 PM para afetar um alvo contra o qual você não tenha linha de efeito. Você deve estar vendo o alvo ou tê-lo visto em seu último turno, e ele ainda precisa estar no alcance. *Pré-requisito:* outro encanto.

Incriminador. O esotérico é imbuído com energias enganadoras. Uma vez por cena, quando você lança uma magia, pode gastar 3 PM para criar uma ilusão que mostra a magia sendo lançada por outra criatura a sua escolha em alcance médio. Criaturas que identificarem a magia (veja Misticismo, em *Tormenta20*, p. 121) têm direito a um teste de Vontade (CD da magia) para desacreditar.

Inflamável. O esotérico é adornado com rubis e quente ao toque. Suas magias que causam dano de fogo causam um dado extra de dano do mesmo tipo e deixam o alvo em chamas (se já fizerem isso, o dano causado por essa condição aumenta em +1d6).

Inquisidor. O esotérico é marcado com o símbolo sagrado de um deus maior. Quando você lança uma magia divina contra uma criatura que não seja devota dessa divindade, a CD da magia aumenta em +1. Se possuir a habilidade de classe Devoto Fiel dessa divindade, em vez disso a CD aumenta em +2.

Insistente. O esotérico emite um pulsar constante e ritmado. Quando você lança uma magia que causa dano por mais de uma rodada (como *Flecha Ácida*), os efeitos que normalmente só se aplicariam quando a magia é lançada (como Arcano de Batalha) se aplicam também à segunda rodada.

Khalmyrita. O esotérico está imbuído com a presença estável da Ordem. Quando lança uma magia com efeito variável, em vez de rolar os dados você pode escolher um valor igual à média da rolagem. Um esotérico *khalmyrita* não pode ser *nímbico*.

Majestoso. O esotérico possui um ornamento chamativo, como uma grande gema na ponta. A CD para resistir a suas magias arcanas aumenta em +1. Se você tiver a habilidade de classe Magias, em vez disso aumenta em +2. *Pré-requisito:* outro encanto.

Nímbico. O esotérico está imbuído com o poder delirante do Caos. Quando lança uma magia com efeito variável, você pode rolar novamente qualquer número de dados da rolagem original (limitado pelos seus PM atuais). Contudo, a cada resultado par numa dessas rolagens adicionais, você perde 1 PM. Um esotérico *nímbico* não pode ser *khalmyrita*.

Pulverizante. O esotérico foi feito para a destruição, uma ferramenta de morte que não admite segundas chances ou arrependimento. Quando lança uma magia que reduz os PV de uma criatura a 0 ou menos, você pode gastar 2 PM para que a criatura seja desintegrada, restando apenas um fino pó. Qualquer equipamento que a criatura esteja carregando, vestindo ou empunhando também é desintegrado, exceto itens mágicos. Um esotérico *pulverizante* não pode ser *contido*. *Pré-requisito:* outro encanto.

Retaliador. Quando você evitar dano de um inimigo (na forma de RD) com o efeito de uma de suas magias, a CD da sua próxima magia de dano lançada até o fim do seu próximo turno aumenta em +1 para cada 10 pontos de dano evitado.

Sanguessuga. O esotérico possui entalhes de marfim pontiagudos, semelhantes a dentes caninos. Se você lançar uma magia e um ou mais inimigos falharem no teste de resistência contra ela, você recebe 10 PV temporários.

Traiçoeiro. O esotérico emite um sibilar baixo e constante. Se você lançar uma magia hostil e afetar um aliado, todas as criaturas afetadas pela magia (incluindo o aliado!) sofrem –2 em seus testes de resistência. O aliado não pode ter nenhum tipo de resistência ou imunidade contra o efeito da magia, nem se beneficiar dele de nenhuma forma, para este encanto funcionar — por exemplo, uma *Bola de Fogo* lançada contra um aliado com redução de fogo não ativa este efeito.

Verdugo. O esotérico retira poder da morte de seus inimigos. Na primeira vez em cada cena que você reduz um inimigo a 0 PV ou menos com uma magia lançada com este esotérico, o dano causado por suas magias aumenta em +1 por dado até o fim da cena.

Tabela 3-11: Esotéricos Específicos

Esotérico	Categoria	Preço
Cajado das marés	Média	T$ 27.000
Cálice sagrado	Maior	T$ 150.000
Relógio do arcanista	Maior	T$ 60.000
Varinha milenar	Maior	T$ 200.000

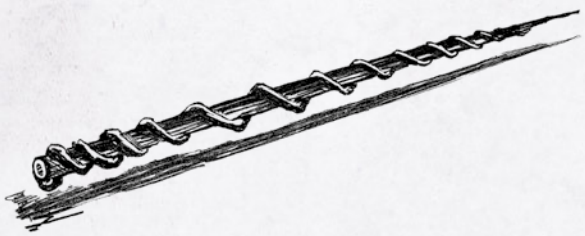
Esotéricos Específicos

Cajado das Marés. Este *cajado arcano glacial* é feito de coral azul e conchas. Você recebe deslocamento de natação 9m (se já possui deslocamento de natação, ele aumenta em +3m). Além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para conjurar um redemoinho que empurra todos os inimigos adjacentes 4,5m para longe de você (Ref CD Int evita).

Cálice Sagrado. Este cálice pode ser luxuoso ou humilde — de ouro e adornado com gemas, ou de barro e feitio rústico —, conforme a divindade à qual foi consagrado. O custo de suas magias divinas diminui em –2 PM e todos os efeitos variáveis delas aumentam em +1 por dado.

Relógio do Arcanista. Este relógio de bolso com corpo de prata possui símbolos arcanos no lugar de números em seu mostrador, e permite manipular o tempo necessário para lançar magias arcanas. Quando lança uma magia arcana com execução de movimento, padrão ou completa, você pode gastar +4 PM para lançá-la como uma ação livre. Se você possuir o poder Magia Acelerada, em vez disso o custo para usá-lo diminui em –2 PM.

Varinha Milenar. Um esotérico ancestral, que já foi usado por diversos arquimagos ao longo da história artoniana... e absorveu um pouco do poder de cada um deles. A *varinha milenar* conta como uma varinha arcana, mas aumenta a CD para resistir a suas magias arcanas em +4 e aumenta todos os dados de dano de suas magias arcanas em um passo. É um item poderoso, mas exigente: se um inimigo passar em um teste de resistência contra uma magia sua, você perde 1 PV por PM gasto na magia.



Acessórios

Acessórios representam versões mágicas de itens gerais e pertencem às mesmas categorias desses itens. Quando a descrição de um acessório não especificar sua categoria, guie-se por sua descrição e pela lógica. Uma *flauta fantasma*, por exemplo, é um instrumento musical, enquanto um *chapéu do disfarce* é um vestuário. O mestre tem a palavra final quanto à categoria de cada acessório. Acessórios mágicos funcionam de forma similar a armas mágicas, podendo ser tanto encantados quanto específicos (*Tormenta20*, p. 334).

Encantos para Acessórios

Encantos para acessórios são aplicados a itens gerais (exceto esotéricos, que possuem sua própria seção; veja acima). A descrição de cada encanto indica para qual tipo de item ele se aplica.

Aconchegante. O vestuário torna o sono mais confortável, melhorando seu descanso em uma categoria.

Ajudante. A ferramenta realiza movimentos por vontade própria, auxiliando-o. O bônus em uma perícia fornecido pela ferramenta aumenta em +2.

Autoritário. O vestuário tem ornamentos volumosos no peitoral e nas ombreiras, tornando sua figura mais imponente. Fornece +2 em Intimidação (cumulativo com outros bônus do item) e aumenta a CD de seus efeitos de medo em +2.

Compacto. Por meio de articulações engenhosas e bolsões planares, o equipamento não ocupa espaços.

Imaculado. O vestuário está sempre limpo e perfumado. Mesmo após emergir de um pântano ou esgoto, toda a imundície desaparece em 1 rodada. Fornece +2 em Diplomacia (cumulativo com outros bônus do item) e aumenta a CD de Aparência Inofensiva, Presença Aristocrática e efeitos similares em +2.

Insinuante. O vestuário realça suas curvas e músculos. Fornece +2 em Enganação (cumulativo com outros bônus do item) e aumenta a CD de seus efeitos mentais em +2.

Ligeiro. O item pode ser vestido ou removido com uma ação livre (acompanhada ou não de pose e olhar fatal).

Prontidão. O item surge em suas mãos no instante em que precisa ser utilizado. Desde que ele esteja em alcance curto, você pode empunhá-lo ou guardá-lo como uma ação livre. Além disso, se executar uma reação em que poderia usar o item, você pode empunhá-lo como parte dessa ação.

Acessórios Específicos

Algibeira Mordedora. Possivelmente concebida por algum arcanista cansado de ser furtado por punguistas, esta bolsa transforma sua abertura em uma bocarra de dentes atrozes, travando mandíbulas poderosas na mão do infeliz que tenta acessar seu conteúdo sem permissão. Quando uma criatura faz um teste de Ladinagem para punga contra você, sofre 6d6 pontos de dano de corte e fica agarrada pela algibeira. Para se soltar, a criatura precisa gastar uma ação padrão e passar em um teste de Acrobacia (CD do item) — você pode liberar a criatura proferindo uma palavra de comando (uma ação livre).

Algibeira Provedora. Esta bolsa de couro parece normal à primeira vista, mas tem uma conexão planar com o Reino de Nimb. Você pode gastar uma ação completa para enfiar sua mão na algibeira e procurar por um item mundano não superior que ocupe até 1 espaço. Role 1d20. Se rolar 6 ou mais, você encontra o item. Ele dura até se afastar a mais de 9m de você ou até você procurar outro item. Se rolar 5 ou menos, você sai de mãos vazias e a algibeira perde seus poderes por 1 dia. Se rolar 1 natural, a algibeira cria dentes, lhe dá uma mordida (causando 4d6 pontos de dano de corte) e desaparece em uma nuvem de purpurina!

Ampulheta da Harmonia Temporal. Uma ampulheta dourada com areia prateada que parece flutuar em ciclos irregulares. Quando invertida, permite que você manipule levemente o fluxo do tempo ao redor, desacelerando ou acelerando pequenos eventos. Uma vez por dia, você pode realizar uma tarefa que normalmente consome de 1 minuto a 1 hora como uma ação completa.

Amuleto da Visão Etérea. Este amuleto de cristal translúcido é preso a uma corrente de prata e brilha quando exposto à luz. Você recebe resistência a ilusões +5 e pode lançar *Visão Mística*. Caso já conheça essa magia, pode lançá-la como uma ação livre.

Amuleto do Amparo. Este medalhão forjado em prata traz a figura de uma mão aberta. Quando você faz um teste para ajudar, o bônus que fornece aumenta em +2.

Anel da Beleza Ilusória. Este anel de ouro contém uma gema que reflete a luz de maneira incomum. Enquanto estiver vestindo este anel, você aparenta ser mais belo — não apenas conforme os padrões estéticos de seu povo ou raça, mas também de acordo com as preferências de cada observador. Você recebe +5 em testes de perícias baseadas em Carisma, exceto Intimidação, e pode lançar *Enfeitiçar*. Se já puder lançar essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Anel da Chama Dançante. Um anel de ouro com uma pequena chama mágica viva que nunca se apaga. A chama mágica — na verdade um pequeno elemental — atua como um parceiro vigilante veterano e permite que você lance *Controlar Fogo* (se já puder lançar essa magia, seu custo diminui em –1 PM).

Anel da Proteção Mental. Este anel de platina contém uma pequena pedra lunar que brilha suavemente. Você recebe resistência a efeitos mentais +5.

Anel do Pacto Oneroso. Este anel de platina contém inscrições sobre um acordo com uma entidade poderosa — talvez um espírito ancestral, um Dragão-Real ou mesmo um deus do Panteão. O anel permite lançar uma magia divina de até 4º círculo a sua escolha, sem custo em PM. Contudo, para cada utilização, você deve realizar uma penitência ou busca determinada pelo mestre. Você não pode lançar uma nova magia até que a penitência pela magia anterior tenha sido cumprida.

Bastão da Grande Harmonia. Este bastão de madeira de carvalho é gravado com símbolos antigos e irregulares que irradiam uma energia suave. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para gerar um pulso de energia tranquilizante em um raio de 9m. Outras criaturas nessa área devem fazer um teste de Vontade (CD Sab); aquelas que falharem largam quaisquer armas que estejam empunhando e ficam pasmas por 1 rodada (apenas uma vez por cena). Além disso, você pode lançar *Guardião Divino*. Se já puder lançar essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Bastão do Sonhador. Este bastão longo e esquelético possui uma gema cintilante na ponta e permite que você entre nos sonhos de uma pessoa adormecida. Em termos de jogo, você pode lançar *Sonho*. Se já puder lançar essa magia, uma vez por mês pode entregar um item para a pessoa ou roubar um item de posse dela. No primeiro caso, quando a pessoa acordar, estará com o item na vida real. No segundo, você precisa fazer um teste de Vontade oposto contra a pessoa. Se você vencer, quando sair do sonho estará com o item dela.

Berço das Fadas. Este saco de dormir mágico é feito de tecido macio e aveludado, em um tom de azul profundo que lembra o céu noturno. Mesmo ao relento e sem um acampamento, oferece condição de descanso confortável. Além disso, enquanto está no saco de dormir, você é considerado sob efeito da magia *Suporte Ambiental*.

Botas do Andarilho das Sombras. Estas botas de couro escuro são incrivelmente silenciosas, permitindo ao usuário se mover sem emitir sons. Você recebe +5 em testes de Furtividade realizados

em ambientes urbanos ou escuros. Além disso, uma vez por dia, você pode lançar *Salto Dimensional* — mas apenas se existir no destino uma sombra de tamanho suficiente para sua passagem.

Braçadeiras da Força do Colosso. Estas braçadeiras de ferro negro são incrivelmente pesadas, mas fornecem um aumento massivo na força física do portador. Você recebe +4 em Força (somente após um dia de uso). Além disso, uma vez por cena, pode gastar 5 PM para aumentar esse bônus para +8 por 1 rodada.

Bracelete do Coração Vivaz. Este bracelete de ouro adornado com um coração fornece +10 PV (somente após um dia de uso). Além disso, quando você é reduzido a 0 PV ou menos, pode gastar 2 PM para curar 2d8+2 PV por luz.

Braceletes da Amizade Intensa. Estes dois braceletes de prata são gravados com símbolos antigos de união e lealdade. Quando colocados (cada um numa pessoa diferente), estabelecem uma ligação poderosa entre seus usuários. Em alcance médio, ambos podem se comunicar por telepatia — podendo ver, ouvir e sentir tudo que o outro vê, ouve e sente. Também podem sempre sentir em que direção e distância o outro está. Por fim, quando um usuário recebe cura mágica ou outro efeito mágico benéfico, o outro também é afetado se estiver em alcance curto. O preço do item é pelo par!

Caixa dos Ecos Perdidos. Esta caixa de madeira pequena e simples não aparenta nada especial, sem adereços ou ornamentos. No entanto, quando é aberta, liberta ecos do passado: seus muitos compartimentos contêm partes de memórias antigas, diálogos e fatos históricos. Você pode gastar 3 PM para receber um bônus de +10 em um teste de perícia baseada em Inteligência que, a critério do mestre, se relacione a um evento passado.

Cálice das Marés. Este cálice de prata oferece ao portador o poder de comandar as águas. Você pode lançar *Controlar Água* (se já puder lançar essa magia, seu custo diminui em –1 PM).

Capa Nebulosa. Feita com finos fios de névoa mágica, esta capa permite ao usuário desaparecer em nevoeiros ou escuridão, como se fizesse parte da névoa ou das trevas. Sempre que você estiver sob camuflagem leve por escuridão ou neblina, essa camuflagem se torna total.

Chapéu dos Truques Infinitos. Esta cartola ornamentada com estrelas e luas permite conjurar uma variedade de efeitos mágicos menores. Você pode lançar livremente qualquer versão truque de qualquer magia de 1º círculo que ofereça esse aprimoramento, mesmo que não a conheça.

Chapéu Pensador. Este estranhíssimo "chapéu" na verdade tem o formato triangular de um telhado, com uma chaminé no topo, onde está alojado um ninho de pássaros ruidosos — que dizem ser raros animais planares sagrados de Tanna-Toh. Você recebe a habilidade Engenhosidade (*Tormenta20*, p. 68); caso já possua essa habilidade, o bônus fornecido por ela aumenta em +2.

Chave dos Planos. Esta pequena chave de metal parece comum à primeira vista, mas é capaz de abrir portas para lugares distantes. Inserida na fechadura de uma porta comum, permite que você lance *Teletransporte* ou *Viagem Planar*, sem necessidade de componente material, desde que também exista uma porta de qualquer tipo no local de chegada.

Cinto da Desmaterialização. Este cinto feito de couro e metal possui um fecho especial que permite ao usuário desmaterializar seu corpo por um curto período. Você pode lançar *Forma Etérea*, mas apenas em você mesmo.

Cinto da Flecha Veloz. Este cinto de couro ajustável permite ao usuário acelerar seus movimentos com arcos e bestas. Você recebe a habilidade Ataque Extra (*Tormenta20*, p. 66), mas só pode usá-la com armas de disparo. Se já a possui, em vez disso o custo para usá-la com armas de disparo diminui em –1 PM.

Cinto da Leveza Graciosa. Este cinto mágico reduz o peso do usuário, tornando-o mais ágil e permitindo saltos mais altos e movimentos mais suaves. Você recebe +5 em Acrobacia e está sempre sob o efeito básico de *Queda Suave*.

Cinto dos Caminhos Cruzados. Este cinto de couro possui fivelas de metal intrincadas que brilham com energia mágica. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para trocar de lugar com um aliado em alcance curto — vocês dois se teletransportam para onde o outro está.

Cinturão do Trobo. Este cinto de couro resistente aumenta a força do usuário para erguer peso. Você recebe +5 em testes de Atletismo para erguer peso e sua capacidade de carga aumenta em 5 espaços.

Colar da Fúria Monstruosa. Este colar rústico, feito com ossos e presas de monstros variados, invoca a fúria primeva de Megalokk. Você adquire a habilidade Fúria do bárbaro; caso já possua essa habilidade, seus bônus em testes de ataque e rolagens de dano aumentam em +1.

Colar da Perseverança. Este colar de âmbar proporciona ao usuário um aumento considerável em sua determinação. Você recebe +5 em Vontade e +2 em todos os testes estendidos.

Tabela 3-12: Acessórios Específicos

Acessório	Categoria	Preço
Algibeira mordedora	Menor	T$ 1.000
Algibeira provedora	Menor	T$ 6.000
Ampulheta da harmonia temporal	Média	T$ 10.500
Amuleto da visão etérea	Menor	T$ 3.000
Amuleto do amparo	Média	T$ 10.500
Anel da beleza ilusória	Média	T$ 21.000
Anel da chama dançante	Maior	T$ 30.000
Anel da proteção mental	Menor	T$ 9.000
Anel do pacto oneroso	Média	T$ 15.000
Bastão da grande harmonia	Média	T$ 25.500
Bastão do sonhador	Média	T$ 21.000
Berço das fadas	Menor	T$ 9.000
Botas do andarilho das sombras	Média	T$ 15.000
Braçadeiras da força do colosso	Maior	T$ 120.000
Bracelete do coração vivaz	Média	T$ 27.000
Braceletes da amizade intensa	Maior	T$ 36.000
Caixa dos ecos perdidos	Média	T$ 10.500
Cálice das marés	Média	T$ 15.000
Capa nebulosa	Média	T$ 16.500
Chapéu dos truques infinitos	Menor	T$ 9.000
Chapéu pensador	Maior	T$ 30.000
Chave dos planos	Maior	T$ 60.000
Cinto da desmaterialização	Maior	T$ 60.000
Cinto da flecha veloz	Maior	T$ 30.000
Cinto da leveza graciosa	Menor	T$ 9.000
Cinto dos caminhos cruzados	Média	T$ 15.000
Cinturão do trobo	Menor	T$ 3.000
Colar da fúria monstruosa	Média	T$ 21.000
Colar da perseverança	Média	T$ 10.500
Colar do tirano	Média	T$ 10.500
Colar das bolas de fogo	Média	T$ 12.000
Coração do inverno	Maior	T$ 45.000
Corda da resignação	Menor	T$ 7.500
Coroa da floresta sussurrante	Média	T$ 21.000
Coroa da majestade distorcida	Média	T$ 25.500
Cristal da voz silenciosa	Menor	T$ 9.000
Cristal do tempo célere	Menor	T$ 9.000
Elixir da eternidade	Menor	T$ 3.000
Elixir da mente dividida	Menor	T$ 1.500
Espelho da verdade	Média	T$ 21.000
Espelho do outro lado	Média	T$ 18.000
Frigideira do chef anão	Média	T$ 24.000
Gaiola dos arcanos	Menor	T$ 6.000
Gema da profanação	Maior	T$ 30.000
Gema da purificação	Média	T$ 18.000
Gema da santificação	Média	T$ 24.000
Instrumentos da celeridade	Média	T$ 22.500
Lâmpada da ilusão impecável	Menor	T$ 6.000
Máscara da raposa	Média	T$ 18.000
Máscara do predador	Média	T$ 22.500
Monóculo da franqueza	Menor	T$ 4.500
Ocarina da melodia distante	Menor	T$ 9.000
Óculos da revelação	Média	T$ 10.500
Olhos do corvo	Menor	T$ 9.000
Papiro das estrelas	Menor	T$ 1.500
Pedra da passagem	Média	T$ 15.000
Pena da criação	Menor	T$ 6.000
Pergaminho da verdade cósmica	Menor	T$ 9.000
Pérola da nulificação	Menor	T$ 3.000
Pingente da dor partilhada	Média	T$ 15.000
Saco dos ventos silenciosos	Menor	T$ 3.000
Sandálias de Valkaria	Média	T$ 12.000
Tomo da técnica definitiva	Maior	T$ 30.000
Tomo dos companheiros	Maior	T$ 45.000

Colar do Tirano. Este item cruel é fabricado por abissais e usado por escravagistas. Cada colar tem conexão planar com uma ou mais coleiras (tipicamente 1d8) destinadas a prisioneiros escravizados. Uma vez por rodada, o usuário do *colar do tirano* pode causar 2d8+2 pontos de dano de eletricidade a um escravo encoleirado. Tentativas mundanas de remover a coleira causam o mesmo dano — apenas efeitos como *Dissipar Magia* permitem destrancá-las. Além disso, qualquer dano ou efeito nocivo causado ao usuário do colar também afeta todos os escravos encoleirados.

Colar das Bolas de Fogo. Este colar de ouro possui cinco pequenos rubis incrustados (ou 1d4+1 rubis, se for encontrado num tesouro). Você recebe redução de fogo 10 e pode lançar *Bola de Fogo* (CD Int ou Car; se já puder lançar essa magia, você recebe 2 PM para gastar em aprimoramentos dela). Quando lança *Bola de Fogo*, você pode gastar uma ação de movimento para arrancar e quebrar um dos rubis. Se fizer isso, aumenta a CD para resistir a magia em +2 e todos os dados de dano dela em um passo (ambos os efeitos são cumulativos com bônus de outros itens). Se quebrar todos os rubis, o colar perde seus poderes.

Coração do Inverno. Este cristal azul claro é muito frio ao toque, parecendo emitir uma aura gélida. Se estiver empunhando o cristal, você pode lançar *Raio Polar* (CD Int ou Car; se já puder lançar essa magia, seus dados de dano aumentam em um passo). Deixado em um aposento fechado e pequeno (equivalente a no máximo uma área de 9m de raio), faz com que seu interior se torne muito frio (abaixo de –10ºC).

Corda da Resignação. Esta corda feita de fibras mágicas possui um feitiço de aprisionamento. Quando é usada para amarrar alguém, a CD do teste de Acrobacia para escapar aumenta em +20. Além disso, uma vítima amarrada tem sua força de vontade drenada, e fica alquebrada e esmorecida.

Coroa da Floresta Sussurrante. Esta tiara feita de galhos e folhas sempre verdes tem pequenas flores que se abrem ao toque. Ao vesti-la, você é considerado sob efeito da magia *Voz Divina* e pode lançar *Acalmar Animal* e *Controlar Plantas* (CD Sab; se já puder lançar uma dessas magias, pode lançá-la como uma ação de movimento).

Coroa da Majestade Distorcida. Esta coroa de prata escura é adornada com pedras de obsidiana. Usada por alguns monarcas, permite exercer uma aura de autoridade inquestionável. Você recebe +1 de Carisma (somente após um dia de uso) e pode lançar *Comando* (CD Car) como uma ação de movimento e com um bônus de +2 na CD. Contudo, aqueles que passam em seu teste de resistência uma única vez não podem mais ser afetados — talvez explicando algumas prisões ou banimentos sem motivo aparente...

Cristal da Voz Silenciosa. Usado como pingente junto à garganta, este cristal permite ao usuário falar com uma voz mágica, audível apenas para as pessoas que ele selecionar, em alcance curto. Além de muito útil para comunicações secretas, o cristal também permite lançar magias sem necessidade de falar.

Cristal do Tempo Célere. Este cristal azulado contém em seu interior uma pequena porção de gás mágico que afeta a passagem do tempo. Quando o cristal é quebrado, pode acelerar o tempo dentro de um aposento. Em termos de jogo, gastar o cristal permite um intervalo entre aventuras no tempo de 1 dia.

Elixir da Eternidade. Este elixir dourado, guardado em uma ampola de vidro de alta qualidade, é capaz de preservar a vitalidade de uma criatura viva por um longo período. Quando ingerido, evita que o usuário envelheça. Até o fim da aventura, você recebe resistencia a trevas +5, torna-se imune a efeitos mágicos de envelhecimento e, se estiver usando a regra opcional de idades variadas (p. 288), ignora todas as suas complicações de idade.

Elixir da Mente Dividida. Este elixir de cor verde esmeralda permite ao usuário dividir sua consciência em duas partes. Quando ingerido, permite executar uma ação de movimento e uma ação padrão adicionais por rodada (esse efeito não se acumula com outros efeitos mágicos que concedem ações adicionais) até o fim da cena. Contudo, enquanto sua mente está dividida, você perde a capacidade de se focar plenamente em qualquer tarefa: sofre uma penalidade de –5 em testes de perícia (exceto testes feitos como reação) e é considerado em condição ruim para lançar magias (*Tormenta20*, p. 170). Além disso, quando o efeito acaba, você fica fatigado por 1 dia.

Espelho da Verdade. Este grande espelho é emoldurado em ferro e adornado com figuras de celestiais combatendo abissais. A imagem de qualquer criatura ou objeto refletida no espelho revela sua forma verdadeira, como a magia *Visão da Verdade* — sendo assim um item muitas vezes encontrado em locais de alta segurança. O espelho também pode ser utilizado por um conjurador como a superfície reflexiva para lançar *Vidência*, aumentando a CD dessa magia em +5 e estendendo seu efeito de *Visão da Verdade* ao alvo observado.

Espelho do Outro Lado. Este pequeno espelho de bronze polido reflete não apenas a imagem física, mas a alma do indivíduo que o encara. Uma vez por aventura, você pode encarar o espelho para conversar por alguns minutos com sua contraparte

espiritual. O resultado da interação é imprevisível, pois o reflexo pode se manifestar como um aliado solícito que oferece conselhos ou como um crítico severo que diminui sua autoconfiança. Em termos de regras, role 1d10–3. Se você rolar um número positivo, recebe esse número em d6 de auxílio — até o fim da aventura, quando faz um teste de perícia, pode gastar até 2d6 e adicionar o resultado como bônus no teste (cumulativo com bônus de outros itens). Se você rolar um número negativo, o mestre recebe esse número em d6. Até o fim da aventura, quando você faz um teste de perícia, o mestre pode gastar qualquer quantidade desses dados e impor o resultado como uma penalidade no teste, representando inseguranças incutidas em você por sua própria alma!

Frigideira do Chef Anão. Esta enorme frigideira de adamante, gravada com runas dos anões, é amplamente utilizada pelos maiores chefs de Doherimm. É um instrumento de Ofício (cozinheiro) que fornece +5 nessa perícia. Também pode ser usada como uma *maça maciça formidável de adamante* ou, em situações de emergência, como um *escudo pesado defensor de adamante* que, por não ter suportes próprios, exige as duas mãos.

Gaiola dos Arcanos. Este item é uma gaiola de prata pequena e robusta, com um pequeno cristal pulsante em seu interior. Quando uma criatura usa uma habilidade mágica em um raio de 9m da gaiola, o cristal suga 1 PM por círculo da magia lançada, ou 2 PM no caso de outras habilidades mágicas, dessa criatura. Os efeitos de várias gaiolas no mesmo aposento são cumulativos.

Gema da Profanação. Esta gema preciosa foi abençoada por uma ou mais divindades malignas do Panteão, tipicamente Aharadak, Arsenal, Kallyadranoch e outras que canalizam energia negativa. O custo de suas habilidades mágicas que causam dano de trevas diminui em –2 PM.

Gema da Purificação. Esta gema preciosa foi abençoada por Lena, Marah, Thyatis ou outra divindade piedosa. Você pode lançar a magia *Purificação*. Caso seja devoto de uma divindade que canaliza energia positiva e/ou já conheça essa magia, seu custo diminui em –1 PM (essas reduções são cumulativas entre si).

Gema da Santificação. Esta gema preciosa foi abençoada por uma ou mais divindades benignas do Panteão, tipicamente Azgher, Khalmyr, Lena e outras que canalizam energia positiva. Toda a área em alcance curto da gema é considerada sob efeito da magia *Consagrar*. Se for devoto de uma dessas divindades, você pode também pagar PM para ativar seus aprimoramentos por uma cena.

Instrumentos da Celeridade. Existe uma versão destas ferramentas mágicas para cada perícia de Ofício. Conta como instrumentos do Ofício em questão aprimorado e permite fabricar um item adicional da mesma categoria e que tenha o mesmo tempo de fabricação ao mesmo tempo. Você precisa pagar o custo e fazer o teste de cada item.

Lâmpada da Ilusão Impecável. Esta lâmpada de cristal contém uma chama dourada que nunca apaga. Quando sua cobertura é removida, ela projeta ilusões perfeitamente detalhadas de qualquer coisa que o usuário deseje — você pode lançar a magia *Criar Ilusão*, mas apenas para efeitos visuais (CD Int; se já puder lançar essa magia, recebe 2 PM para gastar em aprimoramentos dela). Contudo, a perfeição absoluta das imagens aumenta a CD para resistir à magia em +5.

Máscara da Raposa. Esta máscara de marfim ornada com linhas em vermelho vivo é muitas vezes vista em representações recentes de Hyninn. Usando-a, você parece estar em vários lugares, e em nenhum. Você pode lançar *Imagem Espelhada* (se já puder lançar essa magia, pode lançá-la como uma ação de movimento e seu custo diminui em –1 PM).

Máscara do Predador. Esta máscara metálica rústica amplifica os sentidos do caçador, facilitando o rastreio de sua presa. Você recebe +5 em testes de Investigação para procurar e em testes de Sobrevivência para rastrear. Você também recebe a habilidade Marca da Presa do caçador. Se já a possui, o custo para usá-la diminui em –1 PM (essa redução não conta para suas habilidades baseadas no total de PM gastos em Marca da Presa).

Monóculo da Franqueza. Esta lente emoldurada em prata revela intenções e pensamentos ocultos. Observando alguém em alcance curto através do monóculo, o usuário recebe uma leitura superficial de sua mente, discernindo mentiras ou intenções escusas. Você recebe +10 em testes de Intuição para perceber mentiras.

Ocarina da Melodia Distante. Este instrumento musical feito de porcelana fornece +2 em Atuação. Contudo, seu verdadeiro potencial só é revelado quando é tocado por um bardo — o bônus em Atuação aumenta para +5 e o alcance de suas Músicas de bardo aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo).

Óculos da Revelação. Quando invoca o poder destas lentes, você pode lançar a magia *Lendas e Histórias*.

Olhos do Corvo. Esta tira de tecido deve ser amarrada sobre os olhos como uma venda, cobrindo-os com desenhos que imitam olhos de ave. Enquanto

usa o item, você fica cego em ambientes iluminados, mas em ambientes escuros (escuridão leve ou total, mundana ou mágica) enxerga normalmente e fica imune às condições cego e ofuscado.

Papiro das Estrelas. Um pergaminho preto que parece conter constelações em sua superfície. Desenrolado, projeta um mapa celeste mágico que revela localizações ocultas, caminhos seguros ou perigos iminentes. Fornece +5 em testes de Sobrevivência para orientar-se e rastrear, e em testes de Percepção para evitar ser surpreendido por inimigos nos ermos.

Pedra da Passagem. Uma pequena pedra dourada que emite uma leve pulsação de luz. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para segurá-la contra uma superfície sólida e produzir uma abertura de tamanho Médio. Afeta apenas superfícies não mágicas com RD 8 ou menos. Não abre buracos em seres vivos. Não abre buracos em golens ou osteon. Não abre buracos em armadilhas ou evita perigos complexos, mesmo que você ache as palavras "porta" ou "parede" em algum lugar da descrição. Não abre buracos em *nada* exceto portas e paredes. Francamente...!

Pena da Criação. Esta pena, que brilha em tom roxo escuro, pertencia a um malafex — tipo de corvo mágico sagrado de Nimb. Conta como instrumentos de Ofício (escriba) aprimorado. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa para desenhar um monstro em um pergaminho ou outra superfície que aceite tinta. Faça um teste de Ofício (escriba) com CD 10. Se passar, você lança o efeito básico de *Conjurar Monstro* sem gastar PM. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. Você pode usar esse efeito mesmo sem ser treinado no Ofício apropriado (mas talvez o monstro invocado seja um pouco... esquisito).

Pergaminho da Verdade Cósmica. Este perigoso pergaminho contém uma revelação divina tão poderosa e terrível que pode destruir a mente do leitor (avisos a esse respeito estão gravados no estojo externo). Abrir e olhar o pergaminho exige fazer um teste de Vontade (CD 40). Nenhum tipo de habilidade ou efeito que conceda sucessos automáticos ou permita escolher 10 funciona para esse teste. Em caso de falha, sua mente se despedaça — você sofre o efeito debilidade de *Rogar Maldição*, em sua versão permanente. Contudo, em caso de sucesso, você pode imediatamente lançar *Intervenção Divina*, para qualquer divindade que deseje, sem precisar gastar ou sacrificar PM, independente do efeito que peça. Uma vez utilizado, o pergaminho se desfaz em cinzas; o mesmo acontece com a verdade revelada, sendo impossível uma mente mortal contê-la.

Pérola da Nulificação Mágica. Quando é ativada (uma ação de movimento), esta pequena pérola multicolorida produz o efeito básico da magia *Campo Antimagia* ao redor de seu portador, com duração de cena (em vez de sustentada). Contudo, o item tem apenas uma utilização; quando o efeito termina, a pérola adquire tom acinzentado, perdendo seu poder.

Pingente da Dor Partilhada. Esta joia delicada, feita de prata escurecida, é ornamentada com um pequeno rubi em formato de lágrima, pulsando suavemente no ritmo do coração de seu portador. Quando um aliado em alcance curto se fere, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o aliado não sofre o dano, mas você perde PV em quantidade igual ao dano que ele teria sofrido (após quaisquer efeitos que reduzam dano que seu aliado possua ou use, como RD ou Durão).

Saco dos Ventos Silenciosos. Este saco de algodão cru parece conter uma brisa constante. Quando aberto, libera um vento silencioso que pode ser usado para purificar ambientes, suavizar quedas ou aliviar calor extremo. Você pode lançar *Criar Elementos* (apenas ar), *Queda Suave* e *Suporte Ambiental* (apenas contra calor). Se já puder lançar qualquer dessas magias, seu custo diminui em –1 PM.

Sandálias de Valkaria. Estas sandálias leves permitem andar sobre qualquer superfície, incluindo água e neve. Você ignora terrenos difíceis, pode caminhar sobre líquidos (como o aprimoramento da magia *Libertação*) e recebe +5 em testes de Acrobacia para atrevessar terreno escorregadio e em testes Atletismo para escalar.

Tomo da Técnica Definitiva. Destinado a guerreiros que desenvolveram seu próprio Golpe Pessoal, este manual permite aprimorar ainda mais sua técnica. Estudar o tomo exige uma ação entre aventuras. Uma vez que você tenha feito isso, seu Golpe Pessoal recebe novos efeitos num total de até 2 PM, que não contam no limite para construí-lo e que não aumentam seu custo em PM. Quando sobe de nível e reconstrói seu golpe, você pode alterá-los. Se você possuir mais de um Golpe Pessoal, esse efeito se aplica apenas a um deles.

Tomo dos Companheiros. Diz-se que este livro volumoso veio da própria Biblioteca de Tanna-Toh, em seu reino divino. De tão poderosas suas histórias, os personagens às vezes escapam para a vida real. Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para ler um trecho do livro e convocar um parceiro veterano de um tipo a sua escolha, que surge em um espaço desocupado adjacente. O parceiro dura até o fim do dia ou até você conjurar outro parceiro com o tomo.

ITENS INTELIGENTES

Itens inteligentes são itens mágicos que, através de um evento específico, adquiriram consciência e capacidade de raciocínio alimentadas por magia. Mais do que simples objetos encantados, tornaram-se indivíduos únicos, dotados de personalidade e, muitas vezes, objetivos próprios. A inteligência de um item não pode ser fabricada como um mero encanto: cada um adquire suas faculdades mentais por meio de um evento único, específico de suas histórias particulares.

Objetos sencientes são raríssimos — menos de 1% dos itens mágicos são inteligentes. Eles pensam e agem como seres vivos, e devem ser tratados como NPCs, em vez de meras anotações nas fichas dos heróis. Assim, o mestre deve pensar com cuidado antes de colocar um item mágico inteligente na campanha.

Em termos de regras, um item inteligente é um item mágico único, com um conjunto de características adicionais que representam suas capacidades mentais — *nível*, *atributos*, *sentidos*, *comunicação*, *poderes secundários* e *pontos de mana*. Tornar-se inteligente não muda a categoria de poder do item — ele segue sendo menor, médio, maior ou artefato, como antes de adquirir consciência.

CRIANDO UM ITEM MÁGICO INTELIGENTE

Para criar um item mágico inteligente, primeiro gere um item mágico normal. Então leia as instruções a seguir para definir suas características adicionais.

Nível. O nível do item inteligente é determinado por sua categoria de item mágico: menor, 9º; médio, 13º; maior, 17º, e artefato, 20º.

Atributos. Itens mágicos inteligentes possuem apenas valores de atributos mentais — sua Força, Destreza e Constituição são nulas. Para definir os atributos do item, role 3d6 e converta o resultado rolado em um valor de atributo usando a **Tabela 1-1** (*Tormenta20*, p. 17). Esta será a Inteligência do item. Repita o processo duas vezes para gerar sua Sabedoria e seu Carisma. Então, role 1d% na **Tabela 3-12** (na página a seguir) e aplique os modificadores da coluna "Atributos".

Sentidos. Itens mágicos inteligentes podem ver e ouvir como seres humanos. Alguns, além dos sentidos comuns, possuem também visão no escuro e percepção às cegas. Para definir os sentidos do item, role 1d% na **Tabela 3-12**.

Comunicação. Itens mágicos inteligentes podem se comunicar com seus usuários. Esta comunicação é rudimentar — o item pode apenas transmitir impulsos que incentivam (ou não) certas ações. O que um item específico incentiva depende de sua personalidade. Alguns itens mágicos podem falar ou comunicar-se telepaticamente (apenas com o usuário). Para definir as capacidades de comunicação do item, role 1d% na **Tabela 3-12**.

Poderes Secundários. Além de seus encantos, itens mágicos inteligentes possuem um ou mais poderes secundários. Poderes secundários são divididos em menores e maiores. Para definir quantos poderes o item possui e de quais tipos, role 1d% na **Tabela 3-12** (sim, ela de novo… e pela última vez).

- *Treinamento em Perícia*. O item é treinado nas perícias indicadas. Ele faz testes usando seu próprio nível e atributo e, a menos que esteja sendo empunhado para outra ação (como uma arma sendo usada para atacar), pode fazer testes usando suas próprias ações.

- *Magias*. O item pode lançar as magias indicadas. Ele usa seu próprio nível e atributo e gasta seus próprios PM para isso. Ele gasta sua própria ação, a menos que esteja sendo empunhado para outra ação. O mestre define o atributo-chave dos poderes do item (em geral Carisma).

Pontos de Mana. Um item inteligente possui sua própria reserva de PM, que é igual à soma do nível dele mais seus atributos mentais. Esses PM podem ser usados pelo item para ativar seus poderes, ou podem ser gastos pelo usuário para habilidades do próprio usuário. Nesse caso, cada PM gasto custa 2 PM do item. Itens inteligentes precisam ficar inertes por 8 horas por dia para recuperar seus PM. Quando fazem isso, recuperam 1 PM por nível (veja abaixo, eles não são afetados por condições de descanso).

EGO

O ego mede a força de vontade do item e a probabilidade de ele influenciar (ou até mesmo dominar) seu usuário. O ego de um item é igual à soma de seus atributos, mais os modificadores apresentados na **Tabela 3-14**. Assim, um item mágico maior (ego 15) com três poderes menores (+3), um poder maior (+2), Int 3, Sab 4, Car 0 (+7) e comunicação por fala (+1) tem ego 28.

Sempre que você tentar fazer algo contrário aos interesses do item, deve fazer um teste de Vontade (CD igual ao ego do item). Se falhar, não consegue fazer a ação e não pode tentar novamente por 1 dia. Se falhar por 10 ou mais, o item controla suas ações por 1 dia.

Tabela 3-13: Capacidades de Itens Mágicos Inteligentes

d%	Atributos	Sentidos	Comunicação	Poderes Secundários
01-25	Int –1, Sab +0, Car –2	Visão e audição normais	Empatia	Um menor
26-50	Int +0, Sab +1, Car –1	Visão e audição normais	Empatia	Dois menores
51-75	Int +1, Sab +2, Car +0	Visão no escuro	Fala	Dois menores e um maior
76-90	Int +2, Sab +3, Car +1	Percepção às cegas (curto)	Fala	Três menores e um maior
91-00	Int +3, Sab +4, Car +2	Percepção às cegas (médio)	Telepatia	Três menores e dois maiores

Tabela 3-14: Poderes de Itens Mágicos Inteligentes

d%	Poder Menor	d%	Poder Maior
01-10	Pode lançar *Adaga Mental*	01-08	Pode lançar *Augúrio*
11-15	Pode lançar *Bênção* (apenas no usuário)	09-14	Pode lançar *Campo de Força*
16-19	Pode lançar *Compreensão*	15-20	Pode lançar *Círculo da Justiça*
20-22	Pode lançar *Controlar Plantas*	21-26	Pode lançar *Condição*
23-26	Pode lançar *Criar Ilusão*	27-31	Pode lançar *Controlar Fogo*
27-31	Pode lançar *Disfarce Ilusório*	32-40	Pode lançar *Curar Ferimentos*
32-33	Pode lançar *Escuridão*	41-45	Pode lançar *Desespero Esmagador*
34-36	Pode lançar *Hipnotismo*	46-50	Pode lançar *Globo da Verdade de Gwen*
37-40	Pode lançar *Visão Mística*	51-55	Pode lançar *Ligação Telepática*
41-45	Pode lançar *Vitalidade Fantasma*	56-60	Pode lançar *Localização*
46-55	Treinado em Conhecimento e Religião	61-65	Pode lançar *Purificação*
56-65	Treinado em Diplomacia e Nobreza	66-75	Pode lançar *Raio Solar*
66-75	Treinado em Enganação e Jogatina	76-80	Pode lançar *Soco de Arsenal*
76-80	Treinado em Intimidação e Sobrevivência	81-85	Pode lançar *Sopro das Uivantes*
81-90	Treinado em Intuição e Percepção	86-90	Pode lançar *Velocidade*
91-100	Treinado em Misticismo	91-100	Fornece +1 em um atributo do usuário (defina aleatoriamente)

Se um mesmo poder for rolado mais de uma vez, ignore e role novamente.

Tabela 3-15: Ego

Característica do Item	Pontos de Ego
Item menor	5
Item médio	10
Item maior	15
Artefato	20
Cada ponto de atributo	+1
Cada poder menor	+1
Cada poder maior	+2
Comunicação por fala	+1
Comunicação por telepatia	+2

ITENS AMALDIÇOADOS

Itens amaldiçoados são objetos mágicos que, por acidente ou de propósito, receberam efeitos negativos que prejudicam seu portador. Esses efeitos são representados por *maldições*.

Em termos de regras, uma maldição funciona de forma semelhante a um encanto. Para criar um item amaldiçoado, o mestre escolhe um item qualquer, com ou sem encantos, e adiciona a ele quantas maldições achar apropriado (até um máximo de três).

REMOVENDO MALDIÇÕES

Uma vez que um personagem use um item amaldiçoado, ele se torna alvo da maldição. Para esse efeito, "usar" significa vestir o item ou empregá-lo para seu propósito (como atacar com uma arma ou usar uma ferramenta para um teste de Ofício). Uma vez que isso aconteça, o personagem não pode mais se livrar do item até se livrar dessa maldição. Se o item é vestido, ele não consegue removê-lo e, se o item é empunhado, ele surge magicamente em sua mão em qualquer situação na qual poderia ser usado (a critério do mestre). A magia *Purificação* (*Tormenta20*, p. 202) com o aprimoramento de +3 PM permite que o personagem se livre do item. Entretanto, ela não remove a maldição do item em si.

Para remover a maldição de um item, é necessário usar uma magia como *Desejo* ou *Intervenção Divina*. Alternativamente, a maldição pode ser removida por alguma ação específica, como vingar a morte do antigo dono do item ou banhar o item nas águas de uma fonte específica. A forma exata para remover a maldição de cada item fica a cargo do mestre e descobri-la pode ser uma aventura por si só.

MALDIÇÕES DE ARMAS

Acalentadora. A arma tem a estranha tendência de socorrer os aflitos... mas apenas os aflitos errados. Sempre que você acerta um ataque em um inimigo que esteja sofrendo uma condição negativa, você remove essa condição.

Avarenta. A arma parece se recusar a causar dano, como se cada gota de sangue dos inimigos custasse a ela. É quase como se ela fosse avarenta quanto ao dano. Reduza todo dano causado pela arma para o múltiplo de 10 mais próximo. Assim, se a arma causar 15 pontos de dano, em vez disso irá causar apenas 10. Se causar 29, irá causar apenas 20 e assim por diante.

Bailarina. Apesar de soar como "dançarina", não se assemelha em nada com esse poderoso encanto. A arma causa uma compulsão irresistível por dançar. Sempre que você quiser se mover em combate, precisa passar em um teste de Atuação (CD 10 + seu nível). Isso representa os passos de dança que você realiza ao bailar pelo campo de batalha. Se não passar no teste, você não consegue se mover. Além disso, seu deslocamento é diminuído à metade (pois você dá dois passinhos para a frente e um passinho para trás).

Carente. A arma não vai soltá-lo facilmente. Se a magia *Purificação* for lançada sobre você com o aprimoramento de +3 PM e você soltar a arma... ela reaparece em sua mão 1d4 rodadas depois! Uma magia *Lendas e Histórias* lançada sobre a arma revela como você pode se livrar dela em definitivo. Pode ser lançar *Purificação* e sacrificar 1d3 pontos de mana, fazer uma missão específica para deixar a arma feliz ou qualquer outra coisa, a critério do mestre.

Frustrante. A arma o torna muito sensível e irritadiço, como uma criança birrenta. Quando você erra um ataque com a arma, fica frustrado. Se já estiver frustrado, fica esmorecido. Essas condições só podem ser anuladas conseguindo um acerto crítico com a arma (um acerto para cada condição). No entanto, quando você errar um ataque com a arma de novo, a condição volta a se aplicar.

Hesitante. A arma parece não ter certeza sobre seus próprios acertos. Sempre que você fizer um acerto crítico, deve rolar novamente o ataque. Caso acerte, "confirma" o crítico. Caso erre esse segundo ataque, o crítico se transforma em um acerto normal.

Indecisa. Ao empunhar a arma, você tem enorme dificuldade de decidir quem vai atacar. Se houver mais de um inimigo em combate, você deve sempre decidir aleatoriamente qual deles vai atacar em sua rodada. Isso vale mesmo que você precise se deslocar para chegar até o inimigo decidido aleatoriamente. Se você não puder chegar ao inimigo e atacar na mesma rodada, deve gastar a rodada inteira se deslocando até ele. Isso pode significar que você fica indo e voltando de um inimigo a outro durante o combate inteiro, nunca chegando a nenhum deles...

Isenta. A arma impõe uma justiça bizarra e arbitrária durante os combates. Sempre que você causa uma condição negativa a um inimigo, sofre essa mesma condição.

Mendicante. A arma exige uma gorjeta para cumprir seu papel. Você precisa gastar 1 tibar sempre que atacar com ela. Esse preço, no entanto, só cobre ataques comuns. Se quiser usar qualquer habilidade com a arma, precisa gastar 1 TO por ataque.

Preguiçosa. A arma se recusa a ser utilizada como normal e deseja evitar a fadiga. Você só pode atacar com a arma em rodadas alternadas. Contudo, você não pode fazer nenhum outro tipo de ataque nas rodadas em que não está atacando com a arma.

Pró-Criatura. O oposto de *anticriatura* — mas com ressalvas. Sempre que causa dano a um inimigo de um determinado tipo de criatura, a arma em vez disso cura a mesma quantidade de PV.

Pueril/Idosa. A cada combate, a arma faz com que você rejuvenesça ou envelheça um ano (cada arma com esta maldição causa rejuvenescimento ou envelhecimento, decidido aleatoriamente quando você acha a arma). Verifique os efeitos de envelhecimento em *Tormenta20*, p. 108 (ou use a regra de idades variáveis da página 288).

Temerária. Esta arma balança em suas mãos, puxando para o lado errado no exato instante em que você precisa dela para bloquear golpes e deixando sua guarda aberta no pior momento possível. Você sofre –2 na Defesa.

Trágica. A arma impõe consequências desastrosas por seus erros. Se o grupo estiver usando a regra de Falhas Críticas (p. 300), role duas vezes na tabela sempre que tiver uma falha crítica. O mestre deve escolher o pior resultado para você (sim, mesmo que isso signifique sua morte instantânea). Se o grupo não estiver usando a regra de Falhas Críticas, você é obrigado a usá-la (mas só precisa rolar uma vez por falha crítica).

Vaidosa. A arma exige ser reconhecida em todo o seu esplendor. Você precisa gastar 1 hora no início de cada dia bajulando-a, agradecendo por tudo que ela já fez por você, polindo sua lâmina e entoando odes a sua magnificência. Caso não faça isso, não pode atacar com a arma. Enquanto estiver de posse de arma, também não pode atacar de nenhuma outra forma, incluindo com armas naturais e ataques desarmados.

Maldições de Armaduras, Escudos e Acessórios

Amargo. O item faz com que toda e qualquer substância que você coloque em sua boca tenha um gosto horrível, suficiente para fazê-lo engasgar. Você precisa passar em um teste de Vontade (CD 20) para usar qualquer item ingerido (incluindo bebidas, preparados, poções etc.). Além disso, a cada dia precisa passar nesse mesmo teste de Vontade para se alimentar o suficiente. Em caso de falha, começa a sofrer os efeitos de fome e sede (*Tormenta20*, p. 319).

Antipático. O item faz com que todos o tratem mal. De alguma forma, suas palavras sempre são interpretadas da pior forma, seus sorrisos sempre parecem deboche, seus elogios sempre soam como sarcasmo... Todos os NPCs que você encontra pela primeira vez têm atitude uma categoria pior com relação a você.

Carente. Como a maldição de arma (veja acima).

Cético. O item emana uma aura de descrença, como se duvidasse de sua magia. Sempre que você lançar uma magia, deve fazer um teste de Misticismo (magia arcana) ou Religião (magia divina) com a CD da magia. Em caso de falha, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim.

Conspurcador. O item exala uma aura de profanidade, degradando tudo que é sagrado à sua volta. Qualquer item consumível imbuído de magia divina (como água benta ou uma poção de magia divina) que você toque perde todas as suas propriedades. Esse efeito é permanente.

Desastrado. O item faz com que você se torne extremamente desajeitado, tropeçando nos próprios pés o tempo todo. Em combate, sempre que você se mover deve fazer um teste de Acrobacia (CD 10 + seu nível). Em caso de falha, você fica caído. Você pode se erguer como uma ação de movimento, mas se for se deslocar de novo na rodada seguinte, deve repetir o teste.

Desengonçado. O item, apesar de ter tamanho normal, é muito mais pesado e desajeitado do que deveria ser — não cabe em lugar nenhum, faz as costas doerem etc. Ocupa +2 espaços que o normal.

Desleixado. O item faz com que você sempre pareça sujo, descabelado, com roupas mal colocadas que não servem direito... Você sofre –5 em todas as perícias baseadas em Carisma. Além disso, sua entrada pode ser barrada em ambientes refinados ou que exijam um mínimo de asseio.

Do Contra. O item faz com que você adote uma postura insolente e antagônica, mesmo em situações de vida ou morte. Quando um aliado lança uma magia em você, você é obrigado a fazer um teste de Vontade (CD da magia), no qual não pode falhar voluntariamente. Se passar, evita os efeitos da magia.

Esfomeado. O item aumenta seu apetite a níveis pantagruélicos, fazendo com que você precise de uma quantidade enorme de comida para se saciar. Você precisa consumir o dobro de comida por dia, ou começa a sofrer os efeitos de fome e sede (*Tormenta20*, p. 319). Além disso, precisa consumir duas unidades de um item ingerido (gastando as ações para isso) para que ele tenha efeito.

Exaustivo. O item faz com que tudo pareça cansativo demais: andar por uma estrada pavimentada é como subir uma colina íngreme, colocar os sapatos é como erguer uma bigorna, dar bom dia a seus companheiros é como fazer um discurso para a corte imperial... O custo em pontos de mana de suas habilidades aumenta em +1.

Fotofóbico. O item pode ter sido criado por devotos de Tenebra ou por criaturas subterrâneas, para ensinar aos habitantes das "terras iluminadas" a temer o sol. Sempre que está em um ambiente com iluminação normal, você fica ofuscado. Você não recebe nenhum bônus para enxergar no escuro.

Ignorante. O item faz com que você esqueça, ao menos momentaneamente, como realizar qualquer tarefa, exceto as mais básicas. Sempre que você for fazer um teste (qualquer teste, incluindo ataques e testes de resistência), deve primeiro passar em um teste de Inteligência contra CD 10 + seu nível. Em caso de falha, não pode nem tentar o teste que ia fazer, sofrendo uma falha automática.

Maroto. O item parece pregar peças "inofensivas" contra você, atazanando sua vida incessantemente. Sempre que você for sacar um item, decida aleatoriamente qual item foi sacado. Por exemplo, se estiver tentando sacar uma espada, pode em vez disso sacar uma poção, uma bolsa de dinheiro ou um estojo de disfarces. Itens vestidos não podem ser sacados dessa forma. A única maneira de pegar algo que você esteja carregando sem sofrer esse efeito é pedir para um aliado fazer isso para você, então lhe entregar o item.

Modesto. O item o incentiva a não querer brilhar demais, esconder seus próprios feitos e menosprezar suas maiores especialidades. Sempre que você fizer um teste da perícia na qual tem o maior modificador (exceto Luta e Pontaria), deve rolar dois dados, ficando com o pior resultado. Caso duas ou mais perícias estejam empatadas para o maior modificador, esse efeito se aplica a todas elas.

Perdulário. O item faz com que você pague a mais na taverna, deixe cair tibares sem perceber, recuse troco... Você perde 10% de todo dinheiro que carrega consigo a cada semana. Caso não carregue nenhum dinheiro consigo, você perde um item que carrega (exceto este), decidido aleatoriamente, por semana. A única maneira de evitar esse efeito é andar completamente nu e não você levar nada além deste item.

Surrupiado. O item assume a aparência de algo que obviamente pertence a alguém muito importante. Se você estiver em Valkaria, ele brilha com o brasão pessoal da Rainha-Imperatriz, deixando "claro" que você o roubou do tesouro pessoal dela. Se está na casa de uma família de camponeses, parece o brinquedo de um de seus filhos, tirado cruelmente da pobre criança pelo aventureiro malvado. A aparência do item se altera a cada novo lugar e a única forma de evitar isso é não ter nenhum contato com nenhuma criatura viva (se estiver nos ermos, o item pode parecer o filhote de algum animal perigoso). Esconder o item exige um teste de Ladinagem para ocultar por cena.



Maldições ou Bênçãos?

Certas maldições, como *acalentadora* e *pró-criatura*, têm efeitos que poderiam ser usados em prol dos heróis — anular condições negativas e curar dano, nesses casos. O texto diz explicitamente que as maldições não funcionam para isso, o que pode parecer um pouco arbitrário...

E é arbitrário mesmo! Itens amaldiçoados são feitos para prejudicar o usuário. Não são magia "neutra", mas efeitos maldosos, irritantes e incômodos. Sempre pedras no sapato, nunca oportunidades. Em princípio, nenhum uso de itens amaldiçoados que beneficie os personagens é válido.

Contudo, o mestre pode, em raras exceções, permitir que jogadores com ótimas ideias encontrem um uso benéfico para um item amaldiçoado em uma situação específica. Digamos que a guerreira (usando pela primeira vez uma espada *pró-criatura*) acabou de fazer um acerto crítico e curou todo o dano do ogro que o grupo está enfrentando, sem saber que isso aconteceria. O bardo então faz um teste de Diplomacia (com todas as penalidades por fazer isso em uma rodada) para acalmar o grandalhão, argumentando que tudo não passa de um mal-entendido — afinal, a guerreira acabou de curá-lo!

Em casos como esses, itens amaldiçoados podem fornecer um bônus ou dar subsídios para um plano. A criatividade é uma das bases do RPG, afinal. Mas eles nunca devem ser fontes constantes e previsíveis de recursos ou efeitos positivos.

ARTEFATOS

A ARMADURA DE CRÂNIO NEGRO

Este artefato é tão conhecido quanto a figura sinistra que o trajava: o primeiro algoz da Tormenta. O temível e mortal Crânio Negro — caçador e assassino forjado em sombras rubras, servindo aos até então desconhecidos Lordes da Tormenta.

Dizem que, ao cruzar as terras corrompidas de Trebuck, ele se curvou aos invasores lefeu e recebeu bênçãos macabras que o marcariam para sempre. Sob o comando de Gatzvalith, um dos poderosos senhores lefeu, Crânio Negro seria enviado em missões de assassinato por toda Arton, matando nobres e plebeus com igual impiedade. Seu rosto, sempre oculto sob o elmo em forma de caveira, logo lhe conferiu a alcunha. E essa alcunha logo se tornou sinônimo de morte.

Dizia-se que a armadura escura não era de metal, mas feita de uma liga tão forte e misteriosa que nada podia perfurá-la. Movia-se como se fosse viva, suas placas deslizando para facilitar movimentos e bloquear lâminas. Mas o mais aterrador em Crânio Negro era sua imortalidade, sua habilidade de retornar da morte. Não importava quantas vezes fosse derrotado, em quantos pedaços fosse separado, ele surgia novamente. Implacável e inevitável como a própria Tormenta.

Sua identidade foi um mistério profundo. Acredita-se que ele próprio ignorava seu passado, ou que isso fora apagado de sua mente por Gatzvalith. Assolado por fragmentos de lembranças de antigos heróis, conhecidos como o Esquadrão do Inferno, ele lutava sem saber quem realmente era, mesclando seus poderes com aqueles de aventureiros esquecidos. Mas a verdade, conhecida por poucos, é que suas memórias foram utilizadas por diabretes negociantes para forjar a própria armadura negra.

Crânio Negro travou combates épicos contra alguns dos maiores heróis de Arton, liderando as forças lefeu. Acabou se tornado ele próprio um Lorde da Tormenta. Mas terminou derrotado e destruído em definitivo, sua verdadeira identidade conhecida apenas por aqueles presentes na batalha final. Quanto à armadura, dizem ser cobiçada por outros algozes da Tormenta, talvez aguardando em alguma masmorra sinistra para ser encontrada.

A *Armadura de Crânio Negro* é uma *armadura completa fortificada guardiã macabra* que parece se mover sozinha (suas placas deslizam para manter o usuário protegido e defendê-lo). Apesar de seu peso e rigidez, não atrapalha os movimentos, permitindo saltos e acrobacias em meio ao combate: conta como uma armadura leve com penalidade de armadura 0. Contudo, tem um efeito colateral: bombardeia o usuário com pensamentos da pessoa cujas memórias foram usadas em sua confecção, um membro do Esquadrão do Inferno. No início de cada combate, você deve fazer um teste de Vontade (CD 25) ou fica atordoado por 1 rodada.

O ESCUDO IMPÉRVIO

No coração das ruínas esquecidas de um templo sszzaazita, jaziam tesouros ocultos que sussurravam histórias de poder e perdição. Entre eles, erguia-se o *Escudo Impérvio*, obra-prima de mistério e magia. Moldado a partir de uma liga impossível de adamante e mitral, o artefato parecia desafiar todas as leis conhecidas da forja mortal. Muitos estão certos de que sua criação só pode envolver interferência direta de forças divinas, tamanha sua resistência e perfeição. De fato, até mesmo um deus teria dificuldade para quebrá-lo.

Imenso e adornado com uma carranca monstruosa, este escudo teria sido um dos primeiros artefatos conquistados por Mestre Arsenal em suas jornadas por Arton. Alguns sussurram que tudo sobre o escudo seria mentira sszzaazita, simples armadilha para atrair desavisados; outros dizem que foi o prêmio de uma batalha épica no templo, contra o próprio avatar rastejante de Sszzaas. A única certeza é que, em posse de Arsenal, o *Escudo Impérvio* se tornou sinônimo de invencibilidade.

Diz-se que o escudo não apenas protege fisicamente, mas reflete a força de vontade de quem o empunha. Nas mãos de Arsenal, cuja determinação é descrita como infinita, o *Escudo Impérvio* acabaria se tornando a mais impenetrável muralha, capaz de repelir o fogo dos dragões e a fúria de tempestades. Muitos o viram resistir a explosões que destruíram exércitos inteiros, incólume como o próprio aço do destino.

O *Escudo Impérvio* é um *escudo pesado* que fornece +8 na Defesa, +5 em testes de resistência e redução de dano 30.

KAILASH

Esta é a icônica arma do notório (não) ladino Sandro Galtran, que teria atuado na derrota do Paladino de Arton. "Kailash" significa "grande matador" num antigo idioma hynne; assim como os hynne, esta é uma arma pequena e de aspecto quase inofensivo. Lembra uma esfera metálica com cravos, com um cordão de suporte para arremesso. No entanto, uma vez dominada, tem habilidades variadas e grande poder destrutivo.

Sendo improvável que os próprios hynne tenham forjado o artefato, sua verdadeira origem é misteriosa. Talvez tenha sido ofertado a algum aventureiro hynne do passado por Hyninn ou outra divindade. Sabe-se apenas que o *Kailash* ressurgiu em tempos relativamente recentes — o célebre ladino Leon Galtran e seus companheiros teriam sido contratados por um rico fazendeiro de Deheon para salvar sua filha desaparecida, Karin (que mais tarde se tornaria esposa de Leon e mãe de Sandro). Para ajudá-los na empreitada, todos receberam itens mágicos diversos. A Leon coube esta estranha e improvável arma mágica, cujo potencial completo não havia ainda sido revelado até então.

O *Kailash* é uma *boleadeira precisa de arremesso dilacerante flamejante magnífica*, com as seguintes habilidades:

- *Captura*. Quando o *Kailash* é arremessado para agarrar à distância, seu cordão cresce e forma um laço ou rede, fornecendo +5 no teste de manobra. Além disso, se for usada para agarrar uma criatura Pequena ou menor, pode agarrar criaturas desses tamanhos adjacentes ao alvo principal (você faz um único teste e compara o resultado com os testes de cada criatura).
- *Arrastar*. Se você tiver agarrado uma ou mais criaturas com o *Kailash*, pode gastar uma ação de movimento para fazer um novo teste de agarrar contra essas criaturas. Se vencer, arrasta-as até 9m em qualquer direção.
- *Nova Arma*. Sob um comando do usuário, o *Kailash* pode distender um ou mais de seus espigões, que então funcionam como empunhaduras ou extremidades agressivas, mudando a forma e os poderes da arma. O artefato se transforma em uma *maça-estrela anticriatura (mortos-vivos)*, uma *picareta anticriatura (gigantes)* ou uma *lança anticriatura (dragões)*. O artefato mantém seus demais encantos e poderes.

LORDE ENXAME

Nos confins de Arton, uma lenda sinistra se espalhou como uma literal nuvem de gafanhotos.

Fala sobre o monstruoso Lorde Enxame, vilão cujo corpo enganosamente humanoide era formado por milhares de insetos densamente agrupados — a mão composta empunhando uma reluzente espada mágica. Lorde Enxame se mostrava capaz de comandar todos os insetos presentes em regiões inteiras, lançando pragas voadoras e rastejantes contra os reinos, reduzindo batalhões a ossos. Seu propósito: exterminar as criaturas de sangue vermelho, transformar o mundo em um império rastejante, dominado por insetos. Sua presença aterrorizou vilarejos e causou grande pânico, até que corajosos aventureiros — auxiliados pela maga Raven Blackmoon e por ninguém menos que Mestre Arsenal — desvendaram o segredo do estranho conquistador.

Descobriu-se que Lorde Enxame não era o que aparentava: o "corpo" feito de praga compacta não representava sua forma real. A inteligência maligna na verdade se alojava na própria espada, um raro artefato senciente, com vontade e objetivos próprios. Forjada por alguma civilização há muito desaparecida, ou mesmo em algum ponto longínquo no vazio entre mundos. Caprichosa, a arma até mesmo projetava sua voz zumbidora para sustentar a ilusão do corpo falso empunhando-a.

Por muitos anos a espada esteve armazenada em um cofre metálico, trancado e protegido por poderosas magias, uma prisão edificada por mãos desconhecidas. Porém, um tremor de terra causou o rompimento da tranca — e *Lorde Enxame* escapou, convocando uma legião de insetos para realizar sua fuga. O artefato, mais tarde sob a posse de Mestre Arsenal, teria sido novamente trancado em segurança. Contudo, após sua ascensão divina, estará *Lorde Enxame* ainda seguro? Correm rumores de que o vilão insetoide foi novamente libertado, já planejando trazer novos horrores a Arton.

Aquele capaz de dominar a perigosa espada também poderá reescrever o destino de Arton. Exterminar populações, destruir lavouras, dizimar florestas, debelar exércitos. É imperativo que *Lorde Enxame* jamais retorne.

Lorde Enxame é uma *espada longa certeira cruel anticriatura (humanoides) magnífica venenosa*. Seu usuário pode lançar a magia *Legião* (CD Car), mas apenas em criaturas que, a critério do mestre, tenham natureza insetoide (inclui alguns kaiju). Por fim, ela é uma arma inteligente com as seguintes características: Artefato (nível 20); Ego 39, Int 5, Sab 2, Car 4 e 31 PM; Perícias Conhecimento +21, Enganação +20, Percepção +18; Magias *Compreensão*, *Enxame de Pestes*, *Visão Mística* (CD 25, atributo-chave Inteligência). Ele é capaz de falar e tem percepção às cegas (médio).

O Monóculo da Verdade

Entre os tesouros mais enigmáticos de Arton, o *Monóculo da Verdade* carrega a lenda de um soberano cuja astúcia rivalizava com qualquer deus.

Este artefato teria sido forjado nos salões ocultos dos magos de Ahlen e pertenceu a Orestes Rigaud, o Longevo — monarca que desafiou tanto o tempo quanto as intrigas de seus inimigos. Com armação de prata ornada e lente escura como a noite, o monóculo brilhava em arcos coloridos ao capturar a luz, como se revelasse fragmentos da verdade universal.

A obsessão de Orestes por desmascarar mentiras e traições se tornou lendária. Com o monóculo, enxergava através de ilusões e reconhecia venenos ocultos, frustrando assassinos e desarmando conspirações. Sob sua vigília severa, o reino de Ahlen permaneceu estável e sua coroa, segura. Contudo, nenhum monarca vive para sempre. Após décadas de reinado, Orestes sucumbiu à morte natural, e o monóculo desapareceu misteriosamente.

A história conta que um clérigo de Hyninn, enviado para destruir o artefato por ordem divina, foi seduzido por sua cobiça. Substituindo-o por uma imitação, vendeu o original a Mestre Arsenal por uma fortuna exorbitante, traindo tanto sua missão quanto seu deus. Transformado de relíquia de justiça em ferramenta de engano, hoje o *Monóculo da Verdade* está nas mãos de algum novo dono, ou em meio aos tesouros de alguma masmorra. Seu brilho colorido não revela apenas verdades ocultas, mas também reflete as escolhas sombrias daqueles que ousam possuí-lo.

O usuário do *Monóculo da Verdade* recebe +10 PM (apenas após um dia de uso) e +10 em Iniciativa, Intuição e Percepção. Além disso, pode lançar as magias *Orientação* e *Visão da Verdade* e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um clérigo de seu nível.

Slash Calliber

Os artefatos de Arton acompanham grandes campeões ou figuram em aventuras épicas. Quase sempre.

Era uma vez uma espada mágica chamada *Slash Calliber*, cujas histórias enchiam tavernas de incredulidade. Mais que uma arma encantada consciente, era uma personalidade — e das mais inconvenientes. Forjada como uma combinação improvável de magia divina e sarcasmo puro, a espada tinha um talento singular: transformar qualquer encontro pacífico em uma batalha sangrenta (ou, no mínimo, desastrosa).

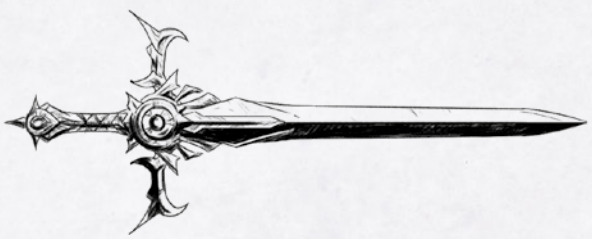
Dizia-se que *Slash Calliber* podia ler os pensamentos mais sombrios e proibidos de seu portador e de quem mais estivesse por perto. "Meu dono acha que você fede mais que um cadáver de orc", proclamava a espada para um bárbaro que até então era aliado de seu portador. Quando o bárbaro inevitavelmente se enfurecia e decidia mostrar quem seria o cadáver agora, o portador de *Slash Calliber* só podia tentar desmentir (e escapar).

Outras histórias mencionam sua incapacidade completa de ficar calada. Quando um ladino tentou utilizá-la durante uma infiltração no palácio imperial, percebeu tarde demais ser impossível percorrer dois metros sem que o artefato disparasse sonoros insultos contra cada progenitora de cada guarda, nobre ou regente. Conta-se que o infeliz acabou capturado e sentenciado a dezessete prisões perpétuas. Quanto à arma, agora integrando o tesouro do palácio, teria sido parcialmente responsável por incitar a Guerra Artoniana. Exagero, é claro. Ou não.

Mas o ápice de sua infâmia teria ocorrido séculos antes, durante a Guerra dos Seis Reinos, evento sem registros oficiais na história de Arton — mencionado apenas em causos de credibilidade escassa. Durante uma reunião de paz, *Slash Calliber*, então na bainha de um nobre distraído, decidiu fazer uma piada sobre a cintura avantajada do rei anão. A tensão aumentou, culminando em uma peleja tão grandiosa quanto catastrófica. A espada ficaria conhecida nos antigos reinos de Lamnor como "a Iniciadora de Guerras".

Mas nem tudo é desastre. Uma vez satisfeita com o caos obtido, diz-se que esta arma compensa seu portador com relâmpagos destruidores e habilidades de combate dignas de um guerreiro veterano. O segredo é evitar que ela fique entediada: quando esse evento terrível acontece, *Slash Calliber* é capaz de qualquer coisa!

Slash Calliber é uma *espada longa certeira cruel elétrica formidável*. Você pode lançar *Relâmpago* (se já puder lançar essa magia, seu custo diminui em –1 PM). Ela é uma arma inteligente com as seguintes características: artefato (nível 20); Ego 31, Int 1, Sab –1, Car 5 e 25 PM; Perícias Enganação +21, Intimidação +21, Intuição +18, Percepção +18; Magias *Compreensão*, *Relâmpago* (CD 25, atributo-chave Carisma). Ela é capaz de falar (mais do que devia) e tem visão no escuro.



A VINGANÇA DE KHINLANAS

A queda da cidade-estado de Lenórienn é bem conhecida. Contudo, nem todos sabem sobre o último rei élfico e seu arco encantado.

No coração da grande tragédia élfica, destaca-se a figura imponente do Rei Khinlanas. Orgulhoso e intransigente, portava-se um como símbolo vivo da superioridade élfica, governando com políticas de isolamento absoluto. A crença de Khinlanas na perfeição de seu próprio povo se tornou um muro, separando Lenórienn do restante de Lamnor, até mesmo de aliados em potencial.

Mesmo quando a Aliança Negra marchou sobre o continente, liderada pelo cruel Thwor Khoshkothruk, o altivo Khinlanas se recusou a buscar ajuda das "raças inferiores". A captura de sua filha Tanya pelas mãos do líder bugbear deveria ter sido um alerta, mas seu orgulho inabalável o manteve obstinado. Enquanto as torres delicadas de Lenórienn ardiam, nenhum reforço humano veio em socorro. O destino da cidade foi selado, sangue élfico regou as ruínas. Quanto a Khinlanas, seu cadáver acabou transformado em parte de um trono para o general bugbear.

A lenda, no entanto, não termina com sua morte. Seu arco pessoal sagrado, ofertado pela própria Glórienn, acabaria resgatado por aventureiros. Feito de madeira verde-oliva e banhado em séculos de magia, ficaria conhecido como *Vingança de Khinlanas*. Um artefato que evoca a arrogância do monarca, mas também uma promessa de justiça para os elfos.

Diz-se que o arco contém a fúria reprimida de Khinlanas, amplificando a força do portador, especialmente se for elfo ou devoto de Glórienn. Em batalha, seu poder é nutrido pela determinação do arqueiro e, paradoxalmente, pela fama — ou infâmia — que o acompanha.

Vingança de Khinlanas é um *arco longo atroz preciso pungente magnífico*. Se você for elfo e/ou devoto de Glórienn, recebe um bônus adicional cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano (ou seja, +2 se for ambos). Além disso, por pertencer ao rei de uma raça orgulhosa, reage à personalidade de seu portador: você soma seu Carisma ao dano.

WAKIZASHI DA MORTE

Esta bela espada curta tamuraniana não é apenas uma arma, mas um arauto do inevitável. Forjada nos dias dourados de Tamu-ra, muito antes de sua destruição pela Tormenta, a espada, diz-se, foi abençoada pelo próprio Deus da Honra. Sua missão: ser empunhada pelo Executor Imperial, uma casta samurai destinada a eliminar aqueles apontados por seu senhor.

Embora o nome da espada soe agourento aos povos do Reinado, o Império de Jade tem postura diferente em relação à morte. Consideram-na algo natural e necessário, tão importante quanto a própria vida. Tudo que inicia deve terminar, tudo que nasce deve morrer. Em Tamu-ra, não existe aspiração maior que encontrar a morte com plenitude, dignidade e honra. Assim, o Executor Imperial com a *Wakizashi da Morte* na verdade tem a importante missão de proporcionar morte honrada aos escolhidos do Imperador.

É interessante notar que o nome da arma tem significado especial no idioma tamuraniano. Uma espada curta normal, *wakizashi*, é escrita 脇差: algo como "inserida lateralmente", devido ao hábito tradicional de usá-la em uma faixa na cintura. A arma sagrada de execução tem a mesma pronúncia, /wakizashi/, mas é escrita com símbolos diferentes — 脇座死, que podem ser interpretados como "morte ao lado".

Aquele que encara o portador da arma como inimigo em batalha enfrenta uma provação terrível. Brilhante como o luar, a lâmina polida guarda um segredo: ao refletir o rosto de alguém, revela o momento exato de sua morte. Contam os bardos que guerreiros destemidos já tremeram ao testemunhar seus destinos, enquanto nobres e senhores da guerra esmoreceram vislumbrando a inexorável decadência de suas vidas. Aqueles que enxergam a própria morte recebem forças extraordinárias para adiar o momento fatal: tornam-se mais ágeis, mais resistentes, como se a Criação lhes concedesse uma última chance de recuperar a honra. Contudo, quando o instante profetizado se aproxima, o fio da espada corta a favor do destino, tornando impossível resistir ao golpe derradeiro.

A *Wakizashi da Morte* é uma *espada curta formidável*. Qualquer criatura inteligente (Int –3 ou maior) que veja seu reflexo na lâmina enxerga o momento da própria morte. Essa criatura passa a receber +2 na Defesa e em testes de resistência. Contudo, quando o evento profetizado se aproxima, em vez disso ela sofre –10 na Defesa e em testes de resistência, e qualquer ataque que a acerte é um crítico automático. Tudo conspira para que a profecia se cumpra.

Quando a morte prevista não envolve combate, os efeitos mudam. Por exemplo, um personagem marcado para morrer de doença recebe +5 em Fortitude, mas falha automaticamente ao entrar em contato com a peste que vai matá-lo.

Nem sempre o destino profetizado é inevitável. Caso o condenado consiga eliminar por completo a causa da morte (matando o assassino, erradicando a doença...), o futuro muda. Contudo, muitas vezes essa solução será ilusória: o assassino tinha um irmão gêmeo, ou a doença "erradicada" volta mais forte.



CAPÍTULO

4

REGRAS OPCIONAIS



Este é o último capítulo deste livro — e é diferente de todos os outros. Ao longo de *Heróis de Arton*, trouxemos diversas novas regras para deixar suas aventuras mais variadas e divertidas. Este capítulo faz o mesmo, com uma particularidade importante: todo o conteúdo dele é opcional.

Isso significa que o material deste capítulo só pode ser usado com a aprovação do mestre e se todo o grupo estiver de acordo. Claro, isso pode ser dito de todas as novidades de *Heróis de Arton* (e de quaisquer outros suplementos), já que o mestre sempre tem a palavra final sobre quais elementos usar em sua campanha. Porém, enquanto consideramos que o resto do livro pode ser aceito sem gerar grandes complicações, o mesmo *não* vale para as regras das páginas a seguir.

Isso porque os conteúdos a seguir mudam o jogo de forma mais profunda. Alguns alteram o processo de construção de personagens, como as regras de idade e de complicações. Outros afetam aspectos importantes do jogo, como as tabelas de acertos e falhas críticas. E outros, ainda, mudam o que é o jogo, como as regras de domínios, que fazem os heróis passarem menos tempo se aventurando por aí e mais tempo governando suas terras e castelos.

Por tudo isso, sugerimos que o mestre e os jogadores conversem entre si antes de usar o material deste capítulo. Alguns pontos a considerar:

Complexidade

As regras a seguir deixam o jogo um pouco mais complicado. Isso não é um problema para grupos veteranos, mas se você está em suas primeiras aventuras, suas sessões talvez funcionem melhor sem essa profundidade adicional.

Desequilíbrio

Algumas mecânicas podem deixar os personagens com diferentes níveis de poder. Isso é uma decisão consciente — em termos de história, grupos com heróis variados entre si são mais divertidos do que aqueles com heróis rigorosamente balanceados. Contudo, nem todos os grupos estarão confortáveis com alguns aventureiros sendo mais poderosos que outros. Assim, fica o aviso. Além disso, certas mecânicas aumentam o peso da sorte e do azar. Por exemplo, com as tabelas de falhas críticas, uma sequência de rolagens ruins pode selar o destino de um herói especialmente azarado! Se você não está disposto a tanta emoção, fique longe.

Clima

Por fim, algumas regras mudam o tom do jogo. As tabelas de falhas críticas possuem um elemento de humor que pode não funcionar em todas as histórias. As também já citadas regras de domínios funcionam melhor em campanhas com um tom mais épico, nas quais os personagens se envolvem com a política do mundo. Para aventuras mais típicas, focadas em explorações de masmorras, talvez não sejam a melhor escolha.

Em caso de dúvidas, faça algumas aventuras "de teste", usando as regras que quiser, mas permitindo-se desconsiderar certos eventos caso perceba que não elas deixaram o jogo mais divertido. Afinal, nada precisa estar escrito em pedra enquanto vocês ainda estão conhecendo essas novas mecânicas.

Regras Mais Soltas

A seguir, algumas opções de mecânicas menos restritivas, para grupos que quiserem mais liberdade na construção de seus personagens.

Atributos Variados

O livro básico traz duas opções para definir seus atributos: pontos ou rolagem. A seguir estão seis opções novas. Para todas que envolvem rolagens, consulte a tabela em *Tormenta20*, p. 17, para converter os resultados das rolagens em atributos.

Clássica

Como a rolagem padrão, mas rolando apenas 3d6 (em vez de 4d6 menos o menor). Este método gera personagens fracos — a maior parte dos atributos ficará entre –1 e 2, com valores 3 e 4 sendo raros — e desequilibrados entre si. É indicado para histórias mais realistas, com clima brutal, nas quais os heróis surgem do povo comum. Se quiser ser muito "raiz", role os valores em ordem (ou seja, a primeira rolagem será sua Força, a segunda sua Destreza e assim por diante) e dê um jeito de jogar com o que sair!

Épica

Como a rolagem padrão, mas rolando 3d6+6 menos o menor. O oposto do anterior, este método gera personagens mais poderosos, quase certamente sem nenhum ponto fraco e com menos desequilíbrio entre si. É útil para emular histórias nas quais os heróis são "escolhidos" de algum tipo.

Valkaria

Cada atributo começa em 8 (calma! esse valor será convertido no final). Role 7d6 e aplique cada dado como quiser nos seis atributos. Converta o resultado final para gerar seus atributos, da mesma forma que outros métodos de rolagem, usando a tabela de *Tormenta20*, p. 17. Você só pode aplicar os dados inteiros (não pode "quebrá-los" em diferentes atributos) e, conforme a tabela, o valor máximo convertido de um atributo é 4, mesmo que o valor inicial seja maior que 18.

Exemplo: você rola 7d6 e obtém os resultados 2, 2, 3, 3, 4, 5 e 5. Você decide montar um bárbaro fortão, então aplica os dois 5 em sua Força, para somar 18. Aplica o 4 e o 2 em sua Destreza, para somar 14. Aplica dois 3 em sua Constituição, para somar 14. Por fim, aplica o segundo 2 em sua Sabedoria, para somar 10. Como seus dados acabaram, seus valores de Inteligência e Carisma ficam sendo apenas os 8 iniciais. Assim, seu personagem fica com Força 18 (valor convertido 4), Destreza 14 (2), Constituição 14 (2), Inteligência 8 (–1), Sabedoria 10 (0) e Carisma 8 (–1). Este método pode parecer maluco, mas dá boas chance de o jogador construir um personagem heroico e do jeito que ele quiser.

Khalmyr

Distribua os seguintes valores em seus atributos, sem rolar nada: 3, 3, 2, 1, 0 e –1. Isso gera personagens interessantes (com pontos fortes e fracos), mas completamente equilibrados entre si, já que todos do grupo terão os mesmos valores.

Nimb

Se o método Valkaria parecia maluco, este de fato é. Role 7d20 e descarte o menor. Então aplique cada um dos seis valores restantes em um atributo e converta-os usando a tabela, com as seguintes adições: resultados 1, 2 ou 3 geram um atributo –3 (sim, você será muito ruim em alguma coisa); resultados 18 ou 19 geram um atributo 4, e um resultado 20 gera um espantoso atributo 5 — um valor impossível de ser gerado em qualquer outro método. Este método pode gerar personagens muito poderosos (ou muito fracos!) e praticamente garante que o grupo será desequilibrado entre si. Use por sua conta e risco.

Pontos Variados

Por fim, você pode usar o método de pontos do livro básico, mas aumentando ou diminuindo a pontuação, para gerar personagens mais ou menos poderosos. Para campanhas "pé no chão", use 5 pontos. Já para campanhas épicas e exageradas, 15 pontos.

Variantes Abertas: Usar ou Não?

No geral, sugerimos o uso das regras como apresentadas nos livros, pois ter certas "travas" garante que os personagens sejam diferentes entre si. Hynne e galokk terem a mesma Força não é apenas estranho em termos de história, é também mais pobre em termos mecânicos, pois facilita certas combinações. Isso pode parecer bom à primeira vista, mas faz com que você não precise pensar em soluções criativas. Devido à penalidade em Força de um hynne, construir um bárbaro dessa raça pode ser um desafio — mas, se você conseguir, terá um personagem único! Se puder simplesmente colocar um bônus de Força nele, terá um bárbaro eficaz... Mas será que ele vai ser memorável?

Raças Abertas

Pela regra padrão, cada raça possui modificadores de atributos que representam as tendências desse povo. Por exemplo, os meios-gigantes galokk tendem a ser mais fortes que os pequeninos hynne, por isso a primeira raça tem um bônus de Força e a segunda, uma penalidade. Mas heróis artonianos são tudo, menos "padrão"! Com esta variante, você pode usar cada modificador de atributo de sua raça em qualquer atributo. Por exemplo, um anão (normalmente Con +2, Sab +1, Des –1) terá os modificadores +2, +1 e –1 para aplicar nos atributos que quiser, enquanto um aggelus (normalmente Sab +2 e Car +1) terá os modificadores +2 e +1. Você não pode aplicar mais de um modificador no mesmo atributo.

Devoções Abertas

Esta variante é simples: um personagem pode ser devoto de qualquer divindade, independente de sua raça ou classe. O Panteão está sempre imerso em conflitos, e faz sentido que um deus aceite qualquer devoto para ganhar poder sobre seus irmãos.



COMPLICAÇÕES

Complicações são restrições e penalidades com as quais seu personagem precisa lidar. Quando você cria seu personagem, pode escolher uma complicação para ele (e apenas uma). Se fizer isso, recebe um poder geral extra. Você é livre para escolher o poder, mas deve preencher seus pré-requisitos.

Note que você sempre pode criar adversidades pessoais para seu personagem. Nada o impede de jogar com um bárbaro impulsivo ou um nobre pedante, por exemplo. No entanto, complicações oferecem *efeitos em regras* para representar isso. Traduzir tudo isso em regras tem duas vantagens: primeiro, garante que essa característica "apareça" nas aventuras e tenha peso na história. Segundo, permite que você tenha um poder a mais sem desequilibrar o jogo, o que por sua vez o ajuda a personalizar ainda mais seu personagem.

Em termos de regras, complicações contam como habilidades. Se uma complicação impõe uma condição, você a sofre mesmo que seja imune a ela.

TIPOS DE COMPLICAÇÕES

Assim como poderes, complicações são divididas entre gerais e específicas de cada classe. Sua complicação pode ser escolhida entre a lista geral ou entre a lista de sua classe do 1º nível. Se você tiver uma complicação de classe, só recebe e pode usar o poder proveniente dela se pelo menos metade de seus níveis totais forem nessa classe. Por exemplo, se um arcanista 2/guerreiro 2 que tenha uma complicação de arcanista subir de nível de guerreiro, não poderá usar seu poder geral proveniente da complicação.

COMPLICAÇÕES COMPORTAMENTAIS

Certas complicações restringem as ações de um herói, seja por traduzirem uma limitação de sua personalidade, seja por representarem um código ou voto que ele decidiu seguir. Essas complicações são marcadas pelo símbolo †. De forma similar aos Códigos de Honra de certas classes (como cavaleiro e paladino), esse símbolo significa que, se você violar a complicação, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

LISTA DE COMPLICAÇÕES

COMPLICAÇÕES GERAIS

As complicações a seguir podem ser escolhidas por qualquer personagem, independente de sua classe.

AMALDIÇOADO

Você foi amaldiçoado por uma entidade poderosa, como um lich, um nobre feérico, um Lorde da Tormenta ou mesmo um deus. No início de cada cena envolvendo qualquer tipo de risco ou perigo, role 1d6. Em um resultado 1, você não consegue usar seus pontos de mana nessa cena.

APETITOSO

Por algum motivo, feras salivam ao farejá-lo. Animais e monstros recebem +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra você.

ASSOMBRADO

Você é assombrado por um ser desagradável, como o fantasma de um ancestral, uma fada travessa ou um diabrete zombeteiro. Ele conta no seu limite de parceiros, mas não fornece nenhum benefício. Além disso, no início de cada cena envolvendo qualquer tipo de risco ou perigo, role um dado. Em um resultado ímpar, você fica alquebrado até o fim da cena.

CABEÇA QUENTE

Sempre que você sofre dano, seu próximo turno deve ser dedicado a atacar a fonte do dano. Se não puder atacá-la — por exemplo, se a fonte do dano for um inimigo fora do seu alcance ou algo que por definição não possa ser atacado, como um raio proveniente de uma tempestade — você deve gastar sua próxima ação de movimento esbravejando contra o ar.

CAOLHO

Você não tem um dos olhos. Você sofre –2 em Iniciativa, Percepção, Pontaria e Reflexos e fica automaticamente flanqueado por dois ou mais oponentes em corpo a corpo.

Chato

Sempre que você sai de uma aldeia, uma festa acontece. Você sofre –5 em Diplomacia e a atitude inicial de NPCs em relação a você é uma categoria pior.

Combalido

Por alguma razão, natural ou sobrenatural, sua saúde é frágil. Você sofre –5 em Fortitude e recebe –1 PV por nível de personagem.

Covarde

Seu lema é "aquele que foge hoje vive para lutar amanhã". Claro, se puder evitar a luta de amanhã também, melhor ainda! Você sofre –5 em testes de resistência contra efeitos de medo e, no início de cada cena envolvendo qualquer tipo de risco ou perigo, deve rolar um dado. Em um resultado ímpar, você fica abalado (mesmo que seja imune a isso).

Cria de Nimb

Você tem um parafuso a menos (talvez literalmente, se for um golem). Você sofre –5 em testes de perícias baseadas em Carisma. Além disso, no início de cada cena de ação, role 1d6. Com um resultado 1, você fica confuso (mesmo que seja imune a essa condição). Você não pode escolher esta complicação se for devoto de Nimb ou se, por algum outro motivo, seguir suas Obrigações & Restrições.

Criado na Cidade

Você não se dá bem no mato. Você sofre –5 em Sobrevivência e, quando descansa nos ermos, sua recuperação é uma categoria pior (se já era ruim, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível).

Crise de Fé

Você segue um dos deuses do Panteão, mas no fundo se pergunta se isso é o certo a fazer. Você sofre –2 em Vontade e segue as Obrigações & Restrições de um deus, mas não recebe nenhum poder concedido por isso nem conta como devoto dessa divindade para cumprir pré-requisitos. Você não pode ser devoto de outro deus.

Desprotegido

Você nunca aprendeu a se defender. Você sofre –2 na Defesa e em testes de resistência.

Distraído

Você é muito desligado e... Hein? Do que estávamos falando? Você sofre –5 em Iniciativa e Percepção.

Tabela 4-1: Complicações

Complicações Gerais

Amaldiçoado	Hedonista
Apetitoso	Ímpio †
Assombrado	Impulsivo
Cabeça Quente	Inculto
Caolho	Indolente
Chato	Ingênuo
Combalido	Maneta
Covarde	Marcado pelo Passado
Cria de Nimb	Matugo
Crise de Fé †	Míope
Criado na Cidade	Mouco
Desprotegido	Paladar Infantil
Distraído	Paranoico
Emotivo	Temeroso
Expurgo de Wynna	Tolo
Fracote	Vagaroso

Complicações de Classe

Classe	Complicações
Arcanista	Arcanista de Rotina, Foco Exigente, Linhagem Prepotente, Mente Cansada
Bárbaro	De Peito Aberto, Totem Gigante †
Bardo	Estrelismo, Falastrão †
Bucaneiro	Coragem Líquida, Esbanjador
Caçador	Limitado a (Criatura)
Cavaleiro	Superprotetor
Clérigo	Divindade Exigente, Preparação Litúrgica
Druida	Tosco †
Guerreiro	Precavido
Inventor	Trabalhador Ocupado
Ladino	Honra de Ladrão †
Lutador	Firula †
Nobre	Filantropo, Mimado
Paladino	Certinho

EMOTIVO

Fadado a sofrer, você não se beneficia de efeitos que forneçam bônus numéricos (em atributos, testes, Defesa etc.) usados por outros personagens.

EXPURGO DE WYNNA

Algo em você não agrada à Deusa da Magia. Você sofre –5 em testes de resistência contra efeitos mágicos.

FRACOTE

Você cresceu dentro dos muros de um palácio ou enfurnado na torre de um mago e nunca praticou atividades físicas. Você está permanentemente fraco (mesmo que seja imune a essa condição).

HEDONISTA

Você está acostumado a viver no luxo e não aceita nada abaixo disso. Em condições luxuosas, sua recuperação de PV e PM é igual ao seu nível. Em condições confortáveis, sua recuperação é igual à metade do seu nível. Em condições normais ou ruins, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível.

ÍMPIO

Você odeia os deuses — e eles sabem disso. Você sofre –5 em testes de resistência contra magias divinas e não pode se beneficiar de efeitos dessas magias.

IMPULSIVO

Você age primeiro e pensa depois (ou nunca). Você sofre –5 em Furtividade e Investigação, e não pode fazer as ações atrasar e preparar.

INCULTO

Você não teve acesso à educação. Você é analfabeto e recebe duas perícias treinadas a menos (isso pode reduzir as perícias que você pode escolher a zero, mas não afeta as perícias fixas de sua classe).

INDOLENTE

Você é apático e preguiçoso. Você sofre –5 em Reflexos e –3m em seu deslocamento.

INGÊNUO

Não há maldade em seu coração. Você sofre –5 em Enganação, Intuição, Investigação e Ladinagem.

MANETA

Você não tem uma das mãos. Você só pode empunhar um item (e, obviamente, não pode usar armas de duas mãos).

MARCADO PELO PASSADO

Um evento em seu passado o deixou taciturno e sombrio. Você sofre –5 em Diplomacia e recebe –1 PM por nível de personagem.

MATUGO

Você não se dá bem em cidades. Você fica alquebrado em ambientes urbanos e, quando descansa nesses ambientes, sua recuperação é uma categoria pior (se já era ruim, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível).

MÍOPE

Você tem dificuldade de enxergar objetos distantes. Como alternativa, acha covardia atacar de longe e nunca treinou com armas de ataque à distância. Você sofre –5 em Percepção e Pontaria, e fica desprevenido contra efeitos que se originem além de alcance curto.

MOUCO

Sua audição é ruim. Você sofre –2 em Iniciativa, Intuição, Percepção e Reflexos.

PALADAR INFANTIL

Você é chato para comer. Não se beneficia de itens da categoria alimentação, nem de poções. Além disso, sofre –2 em testes de perícias baseadas em Carisma durante situações sociais baseadas em refeições, como um banquete no palácio ou uma noite na taverna.

PARANOICO

Você não confia em ninguém, nem em seus aliados. Você precisa passar em um teste de Vontade (CD 20 + seu nível) para aceitar qualquer ajuda — até mesmo cura! Se falhar no teste, recusa a ajuda e, se for ajudado mesmo assim (contra sua vontade), fica alquebrado até o fim da cena. Além disso, você não dorme direito: sua condição de descanso é sempre uma categoria pior do que seria pelas circunstâncias (se já era ruim, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível).

TEMEROSO

Você tem medo de se machucar. Como alternativa, treinou apenas com armas de ataque à distância e não sabe o que fazer quando as coisas ficam mais "pessoais". Você sofre –5 em Luta e, enquanto estiver adjacente a um inimigo, fica abalado.

TOLO

É fácil enganá-lo e manipulá-lo. Você sofre –5 em Intuição e Vontade.



Bárbaro com totem gigante, bucaneiro esbanjador e arcanista com mente cansada: um grupo desses nem precisa de inimigos!

VAGAROSO

"Devagar e sempre vence a corrida" é o que você diz. E, se não vencer, pelo menos você não se cansou. Você está permanentemente sob efeito da condição lento (todas as suas formas de deslocamento são reduzidas à metade e você não pode correr ou fazer investidas).

COMPLICAÇÕES DE CLASSE

As complicações a seguir só podem ser escolhidas por personagens das classes listadas.

ARCANISTA DE ROTINA — ARCANISTA

Você não está acostumado a lançar magias sob pressão. Se estiver em alcance curto de qualquer ameaça, é considerado sob condição ruim para lançar magias. Se já estiver sob efeito de uma condição ruim ou terrível para conjurar, a CD do teste aumenta em +2.

FOCO EXIGENTE — ARCANISTA

Seu foco o pune quando você falha. Sempre que uma criatura passa em um teste de resistência contra uma magia sua, você perde 1 PV por PM gasto na magia. *Pré-requisito:* Bruxo.

LINHAGEM PREPOTENTE — ARCANISTA

Sua magia inata rejeita auxílio de cacarecos. Você não pode usar catalisadores e itens esotéricos mundanos. Você ainda pode usar itens esotéricos mágicos, já que esses são verdadeiramente imbuídos de magia — como você! *Pré-requisito:* Feiticeiro.

MENTE CANSADA — ARCANISTA

Quanto mais magias você aprende, mais difícil fica lembrar de todas! Para cada círculo de magia que você pode lançar, o total de magias que pode memorizar diminui em 1. *Pré-requisito:* Mago.

DE PEITO ABERTO — BÁRBARO

Você tem tatuagens tribais que quer exibir, confia na sua resistência natural ou só acha seu corpo lindo. Seja qual for o motivo, você não pode vestir armaduras e seu limite de itens vestidos diminui em dois. †

TOTEM GIGANTE — BÁRBARO

Você interpreta a orientação de levar o totem de sua tribo consigo muito literalmente. Você carrega uma grande coluna de madeira esculpida que jamais pode abandonar. A coluna ocupa 10 espaços e impõe penalidade de armadura –5. †

ESTRELISMO — BARDO

Você é lindo, talentoso e... extremamente egocêntrico. Você sofre –5 em testes de Diplomacia e Intuição. Além disso, sempre que falha em um teste de Atuação, fica alquebrado até o fim da cena.

FALASTRÃO — BARDO

Você está sempre dando suas palestrinhas. Você não consegue ficar quieto e deve ser sempre o primeiro a falar, por mais inconveniente que isso possa ser. Você sofre –5 em testes de Furtividade e Nobreza e pode se envolver em diversos problemas, especialmente se estiver diante de certas autoridades ou tentando passar discretamente por alguém.



Kessed, um elfo emotivo (existe outro tipo?)

CORAGEM LÍQUIDA — BUCANEIRO

No início do seu turno, em cenas envolvendo qualquer risco ou perigo, role 1d4. Em um resultado 1, você precisa gastar uma ação de movimento para tomar um gole de bebida. Se não puder, fica pasmo pela rodada (mesmo se for imune a isso). Hic!

ESBANJADOR — BUCANEIRO

Você tem certas necessidades, que alguns chamam de "luxo" — mas, para você, são o motivo de viver! Para subir de nível, além de acumular XP suficiente, você deve "torrar" tibares em um festas e frivolidades, em um valor igual a 20% da diferença do dinheiro inicial do nível que vai alcançar para o nível atual (por exemplo, T$ 200 para subir para o 5° nível).

LIMITADO A (CRIATURA) — CAÇADOR

Você se especializou em lutar contra um inimigo específico — e só. Escolha um tipo de criatura do poder Inimigo de (Criatura). O custo base para usar Marca da Presa contra criaturas de outros tipos muda para 3 PM.

SUPERPROTETOR — CAVALEIRO

Você se preocupa com o bem-estar do seu grupo e faz questão de ficar perto de seus companheiros — mesmo que isso não seja a melhor estratégia! Durante qualquer cena envolvendo qualquer tipo de risco ou perigo, você sempre deve terminar seu turno adjacente a um aliado. Se não fizer isso, fica alquebrado e sofre –2 em seus testes por 1 rodada.

DIVINDADE EXIGENTE — CLÉRIGO

Você serve a sua divindade com afinco, mas às vezes ela quer sua atenção exclusiva. Sempre que lançar uma magia divina, role 1d6. Em um resultado 1, você fica frustrado (essa condição é cumulativa).

PREPARAÇÃO LITÚRGICA — CLÉRIGO

Você só pode lançar magias preparadas; suas outras magias não podem ser lançadas, mesmo que você tenha pontos de mana para isso. Para preparar magias, você precisa gastar uma hora de seu dia orando, meditando, entoando mantras ou fazendo qualquer outro tipo de ritual litúrgico. Ao fazer isso, você escolhe metade das magias que conhece (por exemplo, se conhece 5 magias, escolhe 2) e só pode lançar as magias escolhidas. Caso não possa se preparar, não pode trocar as magias escolhidas no dia anterior.

TOSCO — DRUIDA

Você não se dá bem com objetos civilizados. Você não pode usar itens superiores. †

PRECAVIDO — GUERREIRO

Enquanto não conhece as capacidades do inimigo, você prefere lutar de maneira cautelosa. Tanta preocupação causa –2 em testes de ataque e resistência. A partir da segunda rodada de combate, você pode se livrar dessa penalidade até o fim da cena gastando uma ação de movimento e passando em um teste de Guerra (CD 15 + ND do inimigo mais poderoso na cena).

TRABALHADOR OCUPADO — INVENTOR

Você está tão ocupado trabalhando para os outros que não tem tempo de fazer seus próprios projetos! Você não recebe a habilidade Protótipo e, quando recebe a habilidade Fabricar Item Superior, não recebe um item gratuito.

HONRA DE LADRÃO — LADINO

Você pode ser um bandido e salafrário, mas tem seus princípios. Você sempre cumpre suas promessas e nunca rouba ou tira vantagem de pessoas com menos recursos que você e seu grupo. O mestre tem a palavra final sobre o que é "tirar vantagem" de alguém. †

FIRULA — LUTADOR

Na primeira rodada de cada combate, você deve gastar uma ação padrão apresentando-se, fazendo uma coreografia ou informando seu peso, altura e cartel. †

FILANTROPO — NOBRE

Você doa parte de sua riqueza para fazer o bem. Você não recebe a habilidade Espólio e, quando usa sua habilidade Riqueza, recebe apenas metade do valor normal.

MIMADO — NOBRE

Bajulado desde criança, você fica desconcertado sempre que percebe que não é tão bom quanto lhe diziam. Na primeira vez em cada cena que falha em um teste de perícia, você perde 1 PM por patamar. Se já estiver sem PM, você fica frustrado por 1 rodada.

CERTINHO — PALADINO

Você faz tudo do jeito correto e fica desconfortável quando um de seus companheiros não age dessa forma. Sempre que um aliado fizer algo que violaria seu Código do Herói, isso conta como uma violação *sua* — a menos que você não note, o que exige dele um teste de Enganação ou Furtividade contra a sua Percepção ou Intuição (o que for maior).

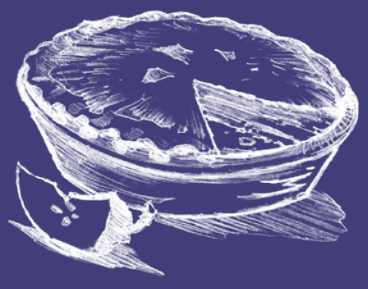
Regra Opcional: Superação

Arton é um mundo de heróis — e heróis amadurecem e aprendem ao longo de suas jornadas. Ao longo da campanha, você pode tentar superar sua complicação… Mas saiba que isso não será fácil!

Com esta regra opcional, você pode *superar* sua complicação, na prática removendo-a de sua ficha — mas sem perder o poder que ela forneceu! Para fazer isso, deve estar no patamar campeão (a partir do 11º nível) e fazer uma ação específica durante o jogo. A ação varia de acordo com a complicação. Um aventureiro Cabeça Quente, por exemplo, talvez precise passar alguns meses num mosteiro de Lin-Wu, meditando para aprender a se controlar, enquanto um Fracote talvez precise servir nas legiões do Império de Tauron para ganhar um pouco de massa. Em termos gerais, essa ação deve ser equivalente à admissão em uma distinção. Além da ação em jogo, o herói deve gastar T$ 100 por nível e ser bem-sucedido em um treinamento (veja "Tempo entre Aventuras" em *Tormenta20*, p. 277). Se conseguir isso tudo, o personagem não recebe um benefício de treinamento, mas supera a complicação.

Superar uma complicação não é uma tarefa simples, e nem deve ser. O ideal é que seja o clímax de uma jornada pessoal; um marco para o personagem, talvez para o grupo todo! O mestre também pode usar a superação de uma complicação como o objetivo ou a recompensa de uma aventura.

O que exatamente a superação representa varia. Se for uma complicação física, talvez ela seja curada, ou talvez você aprenda a conviver com ela. Se for mental, talvez você mude de comportamento após um processo de aprendizado ou mesmo um momento catártico.



IDADES VARIADAS

Personagens iniciantes em *Tormenta20* normalmente são jovens, na casa dos 20 anos. Contudo, isso é apenas costume, não lei! Se você quiser, seu personagem pode ter uma idade diferente — a ficção está repleta de protagonistas mais novos ou mais velhos.

Você pode considerar a idade de seu personagem um fator puramente descritivo, sem efeito em jogo. Se não quiser complicar as coisas, esse é o melhor caminho. Contudo, na vida real a idade é um fator determinante para diversas características pessoais — uma criança dificilmente terá a mesma força física de um adulto, por exemplo. Se você quiser que sua faixa etária tenha consequências em jogo (ou se simplesmente quiser mais um elemento mecânico com o qual construir sua ficha), pode usar as regras opcionais desta seção. Estas regras substituem os modificadores de atributos para personagens mais velhos descritos no livro básico (*Tormenta20*, p. 108).

Tabela 4-2: Faixas Etárias

Faixa Etária	Idade	Modificadores
Criança	9-12	For –2, Con –1, Sab –1, Tamanho Menor, Protegido dos Deuses, Sem Origem
Adolescente	13-17	Sab –1, Ímpeto Juvenil, Origem em Construção
Jovem	18-24	Nenhum
Adulto	25-39	Um poder geral extra, uma complicação de idade (opcional)
Maduro	40-59	Um nível extra, duas complicações de idade
Velho	60-79	For –1, Des –1, Con –1, dois níveis extras, três complicações de idade, Aumento de Atributo bloqueado para atributos físicos
Ancião	80+	For –2, Des –2, Con –2, três níveis extras, quatro complicações de idade, Aumento de Atributo bloqueado para atributos físicos

PERSONAGENS DE IDADES VARIADAS

Para criar um personagem de idade variada, escolha uma faixa etária para ele e aplique os efeitos dela. Existem sete faixas etárias: *criança*, *adolescente*, *jovem*, *adulto*, *maduro*, *velho* e *ancião*. A faixa etária padrão é jovem, a única que não altera sua ficha — todas as outras trazem benefícios e penalidades.

Os efeitos de faixas etárias não são necessariamente equilibrados. No geral, crianças são menos poderosas que adultos, e os efeitos refletem isso. Se você quer um jogo balanceado, sugerimos que não use estas regras — elas são opcionais justamente por trazerem certo desequilíbrio!

CRIANÇA — 9 A 12 ANOS

A menor faixa etária possível para personagens jogadores. Obviamente existem pessoas mais novas no mundo, mas não recomendamos jogar com personagens com menos de 9 anos.

Crianças nasceram durante a Guerra Artoniana, ou logo antes, mas eram muito pequenas para terem participado do conflito — provavelmente nem lembram dele. Embora não tenham se envolvido diretamente, podem ter sofrido suas consequências. Por exemplo, podem ser órfãos da guerra ou filhos de refugiados. Ou, se tiverem sorte, filhos de soldados que enriqueceram com espólios, ou mesmo de nobres que ganharam terras com as mudanças políticas.

Força –2, Constituição –1, Sabedoria –1. Crianças são fisicamente mais fracas e frágeis que adultos, além de menos capazes de entender as sutilezas do mundo.

Tamanho Menor. Você é uma categoria de tamanho menor que o padrão de sua raça (exceto se sua raça já for Minúscula; nesse caso, a mudança é apenas estética).

Sem Origem. Você não recebe benefícios de origem. Você está apenas começando a viver os anos que definirão quem você será!

Protegido dos Deuses. Você recebe +2 na Defesa e +5 em todos os testes de resistência. Isso é uma mistura de sorte sobrenatural com o fato de que inimigos normalmente ignoram crianças, justamente por serem menos perigosas.

Adolescente — 13 a 17 anos

Muitos aventureiros começam suas carreiras nesta idade. Adolescentes viram a Guerra Artoniana, mas dificilmente terão participado dela. Esta é a categoria de idade mais velha para um personagem que nasceu em Tamu-ra após a libertação da ilha.

Sabedoria –1. Adolescentes são conhecidos por sua impetuosidade.

Ímpeto Juvenil. Você recebe +3 pontos de mana. Adolescentes acham que podem fazer qualquer coisa, e essa confiança os torna mais heroicos.

Origem em Construção. Você recebe apenas um benefício de origem, em vez de dois (se sua origem possuir um único benefício, comece com uma perícia treinada a menos por sua classe).

Jovem — 18 a 24 anos

A idade padrão. Heróis jovens usam as regras básicas de construção de personagem, sem modificadores.

Jovens podem ter participado da Guerra Artoniana, mas provavelmente em postos iniciais. Eles podem se lembrar de fatos históricos como as Guerras Táuricas, a Marcha de Arsenal, a batalha dos deuses em Tamura, a Libertação de Valkaria e a coroação de Shivara como Rainha-Imperatriz, mas serão muito novos para terem efetivamente participado desses eventos.

Adulto — 25 a 39 anos

Uma idade comum para aventureiros — pelo menos para aqueles que não morreram em sua primeira caverna infestada de glops! Um personagem adulto pode ter participado dos últimos grandes acontecimentos do mundo, como a Guerra Artoniana, a queda da Flecha de Fogo ou a rebelião de escravos no Império de Tauron. Mesmo que não tenha se envolvido diretamente, pode ter sofrido as consequências deles.

Um personagem desta faixa etária também terá visto acontecimentos mais antigos, como a queda do Paladino de Arton, a primeira batalha contra a Tormenta em Trebuck e a Libertação de Valkaria, mas dificilmente terá participado deles.

Já Vi Coisas. Você pode receber um poder geral. Nesse caso, também recebe uma complicação de idade (veja a seguir).

Idades das Raças

Os intervalos de idade das faixas etárias usam as idades humanas como referência. Contudo, certas raças envelhecem em ritmos diferentes.

Anões, meios-elfos e qareen envelhecem mais lentamente que humanos. Multiplique os intervalos de idade deles a partir de adulto por 2. Já dahllan, duendes, eiradaan, elfos, golens, osteon, sátiros e sílfides envelhecem *muito* mais lentamente — multiplique os intervalos de idade deles a partir de adulto por 5. Assim, um anão se torna adulto aos 50 anos (25 x 2), enquanto um elfo se torna adulto apenas aos 125 anos (25 x 5)! Note que, embora essas raças sejam mais longevas, amadurecem no mesmo ritmo de humanos. Assim, tanto humanos quanto elfos serão crianças dos 9 aos 12 anos, adolescentes dos 13 aos 17 e jovens a partir dos 18. Apenas a partir daqui as diferenças surgem.

Já goblins e trogs são menos longevos que humanos. Multiplique *todos* os intervalos de idade deles por 0,7 (arredonde para o valor mais próximo). Assim, um goblin é criança a partir dos 6 anos, adolescente a partir dos 9, jovem a partir dos 13, adulto a partir dos 18, maduro a partir dos 28, velho a partir dos 42 e ancião a partir dos 56 anos.

Maduro — 40 a 59 anos

Muitas figuras de autoridade, como burgomestres e capitães da guarda, são desta faixa etária. Elas talvez não tenham o vigor de pessoas mais novas, mas compensam isso com experiência.

Um personagem maduro já terá visto muitas coisas. Além de tudo descrito em "Adulto", acima, ele poderá se lembrar de eventos como a chegada de Mestre Arsenal ao mundo de Arton, a guerra civil de Bielefeld e o surgimento da Tormenta no Império de Jade. Será muito novo para ter participado desses eventos, mas poderá ter lutado contra Arsenal ou nas Guerras Táuricas, e novamente na Guerra Artoniana, sendo um veterano de diversos grandes conflitos.

Veterano Calejado. Você começa o jogo com um nível adicional em relação aos personagens mais novos do grupo. Por exemplo, se o grupo vai começar no 1º nível, você começa no 2º. Contudo, essa experiência tem seu preço — você recebe duas complicações de idade.

VELHO — 60 A 79 ANOS

Num mundo de problemas como Arton, nem todos chegam a esta idade respeitável. Aqueles que a alcançam muitas vezes assumem posições de respeito, como mestres de guildas, alto sacerdotes ou conselheiros reais. Claro, nem todos atingem tamanha eminência. Alguns, ao chegar a esta idade, serão fazendeiros, artesãos ou estarão descansando em suas casas.

Um artoniano velho terá muitas histórias para contar! Ele poderá se lembrar de eventos considerados lendários na era atual, como o eclipse solar no qual Thwor nasceu e a coroação do Rei-Imperador Thormy. Um personagem desta idade poderia até mesmo ter lutado no Dia dos Gigantes, em Valkaria, uma batalha hoje envolta em lendas e mistérios!

Ai Minhas Costas. Você começa o jogo com dois níveis adicionais. Contudo, perde 1 ponto em todos os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e recebe três complicações de idade. Além disso, não pode escolher o poder Aumento de Atributo para nenhum atributo físico — infelizmente, os tempos de vigor ficaram para trás. A partir deste ponto, mesmo o mais saudável dos aventureiros começa a sentir que a idade é um caminho sem volta...

ANCIÃO — 80+ ANOS

A última faixa etária. Em Arton, poucas pessoas chegam até aqui — mesmo aqueles que não encontram um fim violento normalmente acabam morrendo de simples velhice antes de se tornarem anciões. Contudo, entre aqueles ricos o bastante para adquirir poções e magias milagrosas (ou tratamento médico de Salistick), atingir este patamar é mais comum.

Um ancião é tão velho quanto o antigo Rei-Imperador Thormy. Ele terá visto diversas mudanças no mundo, como os primeiros contatos formais entre o Reinado e Tamu-ra e a chegada de Lorde Niebling a Arton. As histórias que um ancião escutava quando criança já foram praticamente esquecidas hoje, e falavam sobre o primeiro encontro de Talude e Vectorius, a fundação da Ordem da Luz e a luta contra um antigo deus chamado Sartan.

O Inverno da Vida. Você começa o jogo com três níveis adicionais. Porém, perde 2 pontos em todos os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e recebe quatro complicações de idade. Assim como velhos, você não pode escolher o poder Aumento de Atributo para atributos físicos.

O PESO DA IDADE

Personagens adultos ou mais velhos precisam escolher uma complicação de idade por faixa etária — ou seja, uma para adultos, duas para maduros, três para velhos e quatro para anciões. Como a velhice não atinge todas as pessoas da mesma forma, esta mecânica representa melhor os efeitos do envelhecimento do que os modificadores de atributos da regra padrão. Complicações de idade funcionam como complicações normais (veja p. 282). Seus efeitos se acumulam!

ABATIDO

Seu vigor se foi. Você recebe –2 PV por nível.

CATARATA

Seus olhos já não são os mesmos. Você sofre –5 em Percepção e Pontaria.

DEDOS TRÊMULOS

Você sofre –2 em Luta e Pontaria. Além disso, quando usa um item que esteja empunhando, role 1d4. Em um resultado 1, você derruba esse item.

DEFINHAMENTO

A idade roubou seu peso, deixando-o um fiapo do que era antes. Você sofre –5 em Fortitude e em testes de manobras de combate.

DESATENTO

Você já não é mais tão atento quanto outrora. Na primeira rodada de qualquer cena de ação, role um dado. Em um resultado ímpar, você fica surpreendido (mesmo que um efeito possa evitar isso).

"DEVAGAR, JOVEM!"

Você já não anda no mesmo ritmo que antes. Seu deslocamento diminui em –3m e você não pode correr ou fazer investidas.

GOTA

Sempre que faz um teste de Destreza ou de perícias baseadas nesse atributo você perde 1d6 pontos de vida. Você só pode recuperar esses PV com descanso.

JUNTAS DURAS

Suas articulações doem. Você sofre –5 em testes de Acrobacia e Reflexos.

MELANCÓLICO

Você já não tem mais tanta motivação para realizar grandes façanhas. Você perde 1 PM por nível.

Memórias Tristes

Você passou por um trauma, como a perda de um ente querido ou a culpa por um erro que cometeu e pelo qual nunca se perdoou. Sempre que rola um resultado 1 natural em qualquer teste, você fica pasmo por 1 rodada e frustrado até o fim do dia (cumulativo).

"No Meu Tempo..."

Você se prende a visões idealizadas de um passado que nunca existiu e se torna presa fácil para manipulação. Você sofre –5 em Intuição e Vontade.

Pulmão Ruim

Quando corre ou prende a respiração, você precisa fazer testes de Fortitude para não ficar fatigado a partir da primeira rodada (normalmente, personagens só precisam fazer esses testes após um número de rodadas igual a sua Constituição +1). Além disso, sempre que faz uma investida, você fica fatigado até o fim da cena.

Rabugento

Você reclama de tudo. Você sofre –5 em testes de Carisma e de perícias baseadas nesse atributo, exceto Intimidação.

Recurvado

A idade dobrou suas costas. Você conta como uma categoria de tamanho menor para alcance natural, modificador de manobras e armas que pode empunhar (mas não para espaço ocupado, modificador de Furtividade ou dano de armas naturais).

Sono Ruim

Você acorda várias vezes no meio da noite, o que atrapalha seu descanso. Sua recuperação de PM e PV é sempre uma categoria pior. Se a condição de descanso já é ruim, você recupera apenas 1 PM e 1 PV, independentemente do seu nível. Se já recupera apenas 1 PM e 1 PV, não recupera nada!

Teimoso

Sempre que falha em um teste de atributo ou de perícia que possa tentar novamente, você é obrigado a tentar pelo menos mais uma vez (mesmo que isso possa prejudicá-lo). Teimoso é quem teima com você!

Tosse

Em cenas de ação, role 1d6 no início de cada rodada. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e fica atordoado por 1 rodada. Em cenas de interpretação, role 1d6 sempre que fizer um teste de perícia baseada em Carisma. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e sofre uma penalidade de –5 nesse teste.

Turrão

Você faz tudo sempre do seu jeito e tem dificuldade de lidar com coisas nas quais não é perito. Você não recebe o bônus de metade do nível em perícias nas quais não é treinado.

Velha Ferida

Você tem um machucado antigo, que nunca cicatrizou direito. Sempre que você sofre um acerto crítico, o multiplicador de dano aumenta em +1 e você fica fraco (mesmo que seja imune, cumulativo).

Envelhecendo

Quando atinge uma faixa etária maior, você ajusta seus efeitos de idade de acordo. Assim, se for criança e se tornar adolescente, aumenta uma categoria de tamanho e recebe +2 em Força, +1 em Constituição, um benefício de origem e a habilidade Ímpeto Juvenil, mas perde a habilidade Protegido dos Deuses. Se mais tarde se tornar jovem, ganha +1 em Sabedoria e um benefício de origem (completando os dois habituais), mas perde a habilidade Ímpeto Juvenil.

Histórias de Maioridade. Uma das coisas mais divertidas em uma campanha é acompanhar as mudanças do personagem — não apenas em regras, mas também em personalidade. E não há mudança maior do que a passagem da infância para a vida adulta. Assim, uma opção divertida envolvendo estas regras é começar uma campanha com personagens crianças então, depois de algumas aventuras, fazer um salto temporal, retomando a história com os mesmos heróis, agora crescidos. A personalidade deles pode ser influenciada pelos eventos que aconteceram na sua infância — como no histórico de muitos aventureiros. A diferença aqui é que esses eventos foram jogados!

Fonte da Juventude. Por padrão, personagens não morrem por causas naturais, mas se o mestre quiser ser mais realista (ou malvado) pode pedir que personagens velhos e anciões rolem 1d20 no início de cada aventura. Num resultado 1 para velhos, e de 1 a 3 para anciões, o tempo do personagem estará chegando ao fim. Durante essa aventura, ele sofre os efeitos de mais uma complicação de idade aleatória — e, após essa última chance de glória, partirá do mundo mortal. A perspectiva da mortalidade pode incentivar os personagens a buscarem a *imortalidade*. Normalmente, não nos preocupamos em morrer por velhice, mas se isso for uma possibilidade, uma aventura em busca de algum tipo de "fonte da juventude" se torna interessante — especialmente se o rejuvenescimento eliminar as penalidades da idade, mas não seus benefícios.

OBJETIVOS HEROICOS

Com esta regra opcional, você pode escolher um objetivo heroico para seu personagem: ascender ao trono de um reino, vingar a morte de seu mestre, tornar-se o líder de uma guilda de ladrões ou outra coisa igualmente grandiosa. Um objetivo heroico deve ser algo que marca uma virada na vida do personagem e que o modificará para sempre.

Todo objetivo heroico deve ser grandioso e específico. Ser admitido na Ordem da Luz não é um objetivo heroico. Tornar-se o Alto Comandante, sim. Da mesma forma, não basta dizer que você deseja "ascender à nobreza" ou "punir um grande vilão". Você deseja ser o rei de Bielefeld ou prender Dee. Cumprindo um objetivo heroico, você será o líder ou maior expoente de algo, terá revolucionado algum aspecto de Arton. O mestre tem a palavra final sobre o que pode ser um objetivo heroico.

Você pode escolher seu objetivo durante a construção do personagem ou com a campanha já em andamento. Um objetivo heroico nunca pode começar já estando perto de ser cumprido. Por exemplo, você não pode esperar até estar em Lamnor para decidir que seu objetivo é ser o novo Ayrrak.

Em termos de jogo, um personagem com um objetivo heroico recebe certos benefícios quando se aproxima de seu objetivo e sofre penalidades quando se afasta dele.

BENEFÍCIOS DE OBJETIVO

No início de qualquer cena diretamente relacionada a seu objetivo, você recebe um benefício de acordo com seu objetivo. Esse benefício conta como uma habilidade e dura até o fim da cena.

Você só pode receber um benefício de objetivo por aventura. Você pode escolher não receber o benefício em uma cena se achar que a aventura terá outra cena relacionada ao objetivo, que seja mais importante.

O que exatamente significa uma cena diretamente relacionada a seu objetivo fica a critério do mestre. Como regra geral, se ao término da cena você estiver mais perto de seu objetivo, a cena ativa o benefício.

PENALIDADES DE OBJETIVO

Se ao fim de uma cena você estiver mais longe de seu objetivo, sofre uma penalidade ditada por seu objetivo. Você sofre essa penalidade mesmo que seja imune a seu efeito.

Embora a maior parte das cenas não vá aproximá-lo de seu objetivo, provavelmente também não vai afastá-lo. Assim, cenas não relacionadas ao objetivo não impõem penalidades. Por exemplo, caso seu objetivo seja casar com Vladislav Tpish, uma cena longe da Academia Arcana não o afasta de seu objetivo. Contudo, uma cena em que você briga com ele o afasta.

CONCLUINDO UM OBJETIVO

Se você completar seu objetivo, recebe um benefício maior e permanente. A partir desse ponto, não recebe mais benefícios ou penalidades em cenas relacionadas ao objetivo. Você não pode escolher um novo objetivo — afinal, um objetivo heroico é algo que define toda uma vida.

TIPOS DE OBJETIVOS

A seguir estão algumas categorias amplas nas quais seu objetivo pode se enquadrar. Se você quiser um objetivo que não se enquadre em nenhuma delas, você e o mestre podem criar uma nova categoria, usando estas como base.

Benefício. Você recebe este benefício em cenas diretamente ligadas ao seu objetivo (mas apenas uma vez por aventura).

Penalidade. Você sofre esta penalidade se, ao término de uma cena, estiver mais longe de seu objetivo. A penalidade dura até o fim da aventura.

Conclusão. Se alcançar seu objetivo, você recebe este benefício. Ele é permanente.

DESAFIO

Você quer fazer algo muito difícil, apenas porque é difícil. Deseja escalar o Monte do Dragão Adormecido sem equipamento, sem magias e vendado; ou vencer Laan numa corrida a pé; ou derrotar Maquius em combate desarmado após ter bebido mais do que ele.

Benefício. Você recebe +2d4 PM temporários.

Penalidade. Você fica fatigado.

Conclusão. Você recebe +1 em dois atributos diferentes a sua escolha.

Descoberta

Você deseja aprender um conhecimento específico, formular uma teoria ou desvendar um mistério: quer visitar todos os reinos dos deuses, descobrir como criar uma nova raça de seres vivos ou solucionar o assassinato do Rei de Salistick.

Benefício. Você recebe um bônus de +2 em testes de Inteligência e de perícias baseadas nesse atributo.

Penalidade. Você fica frustrado.

Conclusão. Você recebe +1 em Inteligência e um poder geral a sua escolha.

Liderança

Você quer ascender socialmente e conquistar uma posição de destaque: Alto Comandante da Ordem da Luz, irmão mais velho da Companhia dos Irmãos ou o próximo Ayrrak de Lamnor. Você é movido pela ambição, ou talvez seja o legítimo herdeiro de algum título.

Benefício. Você recebe +2 em testes de Carisma e de perícias baseadas nesse atributo.

Penalidade. Você fica alquebrado.

Conclusão. Você recebe +1 em Carisma e uma estrutura ou benefício equivalente, a critério do mestre.

Obra

Você deseja construir uma obra monumental, algo nunca visto em Arton. Por exemplo, uma estátua maior que a de Sckhar, uma ponte ligando os dois continentes ou uma embarcação capaz de cruzar o éter divino.

Benefício. Você recebe +2 em testes de resistência e 1d4 PM temporários.

Penalidade. Você fica abalado.

Conclusão. Você recebe +1 em Constituição e os benefícios de sua obra (provavelmente uma base, domínio, negócio ou veículo, a critério do mestre).

Riqueza

Você quer dinheiro, pura e simplesmente. Não é o mesmo que ascensão social, pois não envolve reconhecimento ou legitimidade. Para cumprir este objetivo, você deve acumular uma quantidade de tibares decidida pelo mestre (provavelmente um milhão!). Equipamento, patrimônio, domínios, propriedades e outros bens não contam para o cumprimento do objetivo, apenas dinheiro vivo!

Abandonando um Objetivo

Uma vez que um personagem escolha um objetivo, deve se esforçar para cumpri-lo. Alguns objetivos oferecem benefícios significativos apenas por tentar cumpri-los... Mas jogadores espertos podem escolhê-los sem nunca realmente almejar sua conclusão, apenas desfrutando os benefícios de tentar!

Se o mestre julgar que o personagem não está se esforçando para cumprir o objetivo, pode definir que o objetivo foi abandonado. O jogador sofre a penalidade do objetivo por uma aventura, então o perde. Nenhum benefício ou penalidade se aplicam mais, mas ele não pode escolher um novo objetivo.

Benefício. O custo em PM de suas habilidades é reduzido em –1.

Penalidade. Você fica alquebrado.

Conclusão. Escolha uma habilidade com custo em PM. O custo em PM para usá-la é reduzido em –2 PM (cumulativo com outras reduções). Além disso, agora você pode gastar o dinheiro guardado!

Salvação

Você deseja ajudar, encontrar ou resgatar uma pessoa necessitada, perdida ou aprisionada. Como alternativa, pode querer ajudar toda uma população. Por exemplo, quer libertar seu irmão da Fortaleza Hardof, devolver a divindade a Tilliann ou reformar toda a Favela dos Goblins.

Benefício. Você recebe +2 na Defesa.

Penalidade. Você fica vulnerável.

Conclusão. Você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência, além de um parceiro mestre de um tipo a sua escolha.

Vingança

Você quer matar, prender ou punir uma pessoa ou monstro que lhe fez um grande mal. Seja quem for, deve ser um vilão poderoso: Hermann Von Krauser, Ferren Asloth ou mesmo Gatzvalith!

Benefício. Uma vez por rodada, você recebe +5 em uma rolagem de dano.

Penalidade. Você fica fraco.

Conclusão. Você recebe +1 em Força e um poder de combate a sua escolha.

PAPÉIS NO GRUPO

Grupos de *Tormenta20* normalmente se organizam de forma natural e espontânea, de acordo com a personalidade de cada jogador. Cada pessoa na mesa cuida de seu personagem, incluindo tesouro, condições etc., enquanto o mestre fica responsável pelos NPCs e pelo mundo.

Contudo, essa forma de organização pode levar a alguns problemas. Um jogador que tenha dificuldade de ordenar suas anotações pode ignorar parte de seu tesouro, ou mesmo algum objetivo que já tinha planejado. Alguém com memória ruim e sem um sistema de controle pode se perder na duração de seus efeitos e nas condições (e bônus!) que afetam seu personagem. O próprio mestre pode se ver sobrecarregado por ter que lembrar de todos os eventos da campanha, além de todas as regras.

Para resolver esse tipo de situação, os jogadores podem se dividir em *papéis*.

Papéis são funções que cada jogador tem na mesa, auxiliando o bom andamento do jogo. Cada um fica responsável por uma parte "burocrática" ou específica da campanha, garantindo que ninguém acabe sobrecarregado e minimizando os erros. O mestre não tem um papel, já que normalmente cuida de muitos elementos que outros papéis tomam para si.

Existe um número maior de papéis do que a média de jogadores em um grupo. Isso é proposital: provavelmente alguns desses papéis serão divididos entre todos ou ficarão a cargo do mestre. Nenhum jogador pode assumir mais de um papel. Contudo, caso o grupo decida usar esta regra opcional, todos precisam assumir um. Ninguém fica isento de responsabilidades. O grupo como um todo deve decidir quais papéis são necessários e qual jogador é mais adequado para cada um deles.

Embora os papéis digam respeito a tarefas da vida real, alguns podem se refletir nos personagens. Por exemplo, o cartógrafo pode interpretar um personagem que também mapeia o terreno — assim garantindo que os mapas existam dentro da campanha.

A lista a seguir descreve os papéis disponíveis para personagens jogadores.

ADVOGADO

O papel do advogado é simples: ajudar o grupo com regras. Ao contrário de outros papéis, o jogador deve conhecer bem o sistema e saber onde encontrar a maior parte das informações. Faz parte de seu trabalho auxiliar jogadores novatos, achar regras no livro quando o mestre pede e até dar palpites (quando for solicitado) sobre otimização de fichas de seus colegas. Em suma, é um auxiliar de regras da mesa toda.

Se for o advogado, você recebe +1 ponto de mana.

ARQUIVISTA

O arquivista anota nomes de NPCs e lugares, acontecimentos importantes, objetivos que outros jogadores tenham declarado e que possam esquecer ("Se um dia formos a Valkaria, quero procurar Lorde Niebling!"), além das relações entre os coadjuvantes mais importantes. Em suma, ele ajuda o mestre e os jogadores a lembrar de informações da história, impedindo que sejam ignoradas ou confundidas.

Se for o arquivista, você recebe +1 em Diplomacia.

BIBLIOTECÁRIO

O bibliotecário é o guardião das informações que o grupo possui sobre o cenário. O jogador não precisa necessariamente conhecer muito sobre Arton. Contudo, assim que o grupo descobre algo digno de nota (por exemplo, a história da Revolta dos Três ou a estrutura dos exércitos da Supremacia Purista), o bibliotecário faz uma anotação sobre isso, com o livro e a página onde a informação pode ser encontrada para consulta. Grupos que estejam conhecendo o cenário aos poucos podem se beneficiar muito de um bibliotecário.

Se for o bibliotecário, você recebe +1 em Conhecimento.

CARTÓGRAFO

O cartógrafo mapeia o terreno onde o grupo está — seja uma masmorra, sejam ermos em que eles possam se perder. Em grupos que não usam

mapas de batalha, o cartógrafo deve manter um controle sobre onde cada personagem e NPC está num combate, além de suas posições relativas (para flanquear, por exemplo). Caso a campanha envolva longas viagens, o cartógrafo deve saber a distância aproximada dos principais pontos de interesse. Se o grupo calcular mantimentos de forma rígida, o cartógrafo pode auxiliar o tesoureiro a manter esse controle durante viagens.

Se for o cartógrafo, você recebe +1 em Sobrevivência.

Enfermeiro

O enfermeiro mantém o controle de condições e penalidades que afetam os membros do grupo, totais de PV e suprimentos de cura. Se houver personagens sangrando, ele lembra dos testes de Constituição. Além disso, alerta os demais sobre companheiros prestes a morrer.

Se for o enfermeiro, você recebe +1 em Cura.

Estrategista

O estrategista mantém o controle da iniciativa e das informações dos efeitos que afetam os personagens em combate. É dever dele lembrar os demais de bônus temporários (como pelo poder Comandar ou pela Aura Sagrada do paladino) e ter uma ideia geral dos principais poderes de combate de cada um, para que o grupo não ignore possibilidades em batalha.

Se for o estrategista, você recebe +1 em Guerra.

Teratólogo

O teratólogo mantém o controle sobre habilidades e fraquezas de monstros e inimigos que os personagens conheçam. Por exemplo, depois que o grupo encontra pela primeira vez um troll, o teratólogo pode anotar sua habilidade de regeneração, então lembrar a todos do que sabem da próxima vez. Não serve apenas para limitar as ações dos jogadores: também registra estratégias e vulnerabilidades. Este papel também pode ser útil para lembrar o mestre de habilidades e fraquezas de inimigos.

Se for o teratólogo, você recebe +1 em Misticismo.

Tesoureiro

Responsável por anotar os bens do grupo. Quando o grupo encontra um tesouro, o tesoureiro divide-o entre todos igualmente, tendo a palavra final sobre quem ficará com um item específico. Uma vez que o item esteja com um personagem, não é mais responsabilidade do tesoureiro.

Bens de propriedade coletiva são de responsabilidade do tesoureiro. Ele também mantém o controle sobre quanto cada um investiu em uma propriedade coletiva, para garantir que todos estejam contribuindo.

Se for o tesoureiro, você recebe +1 em Nobreza ou em um Ofício.

Xerife

Alguns grupos têm pouco tempo para jogar. Assim, qualquer indecisão exagerada (como demorar uma hora para abrir uma porta) pode prejudicar a sessão. Também podem sofrer outras limitações — jogam online com conexões ruins ou têm muitos jogadores. Outros grupos, mesmo sem nenhum desses problemas, são apenas indecisos demais. Seja pelo motivo que for, às vezes alguns grupos simplesmente perdem muito tempo sem que ninguém se divirta.

O xerife é um jogador que o mestre pode contactar discretamente (pela internet, sussurrando ou por um bilhete) para ajudá-lo a empurrar o grupo para a frente. Não se trata de fazer a história acontecer de uma determinada maneira — apenas de fazê-la acontecer! Por exemplo, o mestre pode dizer ao xerife "Essa porta não tem nada de especial, chega de discutir sobre ela" ou "O velhinho dormindo num canto não é um avatar de Khalmyr". Outras responsabilidades do xerife podem ser ajudar o mestre a conter o número de piadas (desde que isso não vá prejudicar a diversão do grupo) ou servir de "voz do bom senso", evitando decisões absurdas ou que resultarão no fim da campanha. Em suma, o xerife é um auxiliar do mestre, alguém que abre mão de algumas surpresas e ajuda o jogo a "andar".

Se for o xerife, você recebe +1 em Iniciativa.



COMBATE AVANÇADO

Esta seção traz diversas regras opcionais para combate. Cada uma altera o funcionamento desse tipo de cena de uma forma específica, deixando suas lutas mais táticas, brutais ou cinematográficas.

As mecânicas não são necessariamente relacionadas entre si, de modo que você pode usar apenas as que preferir.

AÇÕES RÁPIDAS

Esta regra introduz um novo tipo de ação: *rápida*. Esta ação é algo simples, que ocupa apenas uma fração do seu movimento. Você não recebe ações rápidas automaticamente, mas pode usar suas ações de movimento para executá-las (cada movimento equivale a duas ações rápidas). Quando converte uma ação de movimento em ações rápidas, elas devem ser executadas em sequência (a menos que seu grupo esteja usando a regra opcional Movimento Intercalado).

As seguintes ações descritas em *Tormenta20* (p. 234) são consideradas ações rápidas: levantar-se, manipular item, mirar e sacar ou guardar item. Além disso, você pode usar uma ação rápida para percorrer uma distância igual à metade do seu deslocamento. Se o grupo estiver usando a regra opcional Posicionamento, erguer escudo (p. 304) também é considerada uma ação rápida.

ARMAS LEVES E ÁGEIS

Com esta regra, você pode usar Destreza em vez de Força para testes de ataque corpo a corpo e na rolagem de dano com armas leves, *ágeis* e de arremesso. Se usar esta regra, ignore o pré-requisito de Acuidade com Arma em qualquer habilidade ou item.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Nesta regra, os combatentes podem aproveitar brechas na defesa de seus inimigos para desferir *ataques de oportunidade*. Um ataque de oportunidade é um ataque corpo a corpo, feito como uma reação quando um inimigo em seu alcance, e que você possa perceber, executa uma das ações descritas a seguir.

- Fazer um ataque à distância.
- Levantar-se (a menos que o inimigo se levante como uma ação livre).
- Lançar uma magia, exceto magias lançadas como reação ou ação livre (mas veja *conjuração defensiva*). Além disso, magias com alcance toque não provocam ataques de oportunidade de seu alvo (mas provocam de outras criaturas no alcance).
- Sair de um quadrado ameaçado (mas veja as ações *reposicionar* e *recuar*).
- Usar itens complexos, como ativar uma engenhoca ou beber uma poção. A critério do mestre, outras ações complexas podem provocar ataques de oportunidade (sacar ou guardar um item não é uma ação complexa, mas recarregar uma arma com ação de movimento ou maior, sim).
- Você só pode executar um ataque de oportunidade por rodada.

Acrobacia e Oportunidade. Passar por um inimigo usando Acrobacia (*Tormenta20*, p. 115) não provoca ataques de oportunidade desse inimigo.

Novas Ações. Esta regra introduz as seguintes novas ações para personagens.

- *Reposicionar (movimento)*. Você ajusta sua posição com cautela; você percorre apenas 1,5m, mas este deslocamento não provoca ataques de oportunidade. Você não pode se reposicionar se o seu deslocamento for menor do que 1,5m.
- *Recuar (completa)*. Você se move com cuidado; você percorre metade do seu deslocamento, mas este movimento não provoca ataques de oportunidade. Você não pode recuar se o seu deslocamento for menor do que 3m.
- *Conjuração defensiva*. Você lança uma magia concentrado-se em sua defesa. Você não provoca ataques de oportunidade com essa magia, mas precisa passar em um teste de Vontade (CD 20 + custo em PM da magia). Se falhar, a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim.

Habilidades Existentes. As seguintes habilidades possuem interações especiais ou clarificações sobre seu uso com ataques de oportunidade.

• *Ataque Reflexo e Piqueiro (Tormenta20, pp. 65 e 128)*. Os gatilhos pra usar estes poderes são diferentes das situações que causam ataques de oportunidade, por isso eles não se relacionam com esta regra. Você ainda pode usá-los mesmo que seu inimigo use as ações reposicionar ou recuar.

• *Bater e Correr e Carga de Cavalaria (Tormenta20, pp. 65 e 124)*. Seu movimento adicional após o ataque não provoca ataques de oportunidade.

• *Disparo Preciso (Tormenta20, p. 125)*. Seus ataques à distância não provocam ataques de oportunidade.

A critério do mestre, habilidades com efeitos semelhantes podem ser modificadas da mesma forma.

Ameaças. Ameaças podem realizar mais ataques de oportunidade por rodada do que personagens jogadores, conforme seu patamar (mas ainda estão limitadas a um ataque por instância do evento que lhes permitiu realizá-lo).

Patamar da Ameaça	Ataques de Oportunidade/Rodada
Iniciante (ND 1 a 4)	1
Veterano (ND 5 a 10)	2
Campeão (ND 11 a 16)	3
Lenda (ND 17 a 20)	4
S/S+	Ilimitados

Ataques Mirados

Com esta regra, sempre que faz um ataque, você pode mirar em uma parte específica do corpo do oponente para causar um efeito adicional. Se fizer isso, você sofre uma penalidade no teste de ataque de –5 para pernas, braços, tronco, asas e outros membros locomotores, e de –10 para cabeça ou equivalente (veja "Efeitos Críticos", p. 298).

Se o ataque acertar e causar dano, você impõe um efeito adicional ao alvo, equivalente ao efeito crítico de menor severidade (veja "Efeitos Críticos", p. 298) para a parte do corpo atingida. Se o ataque for um acerto crítico, use a severidade seguinte (ou resolva como um efeito crítico normal, se estiver usando a regra opcional Efeitos Críticos).

Cobertura Leve e Efeitos

Nesta regra, cobertura leve fornece +5 em testes de Reflexos contra efeitos com alvo que tenham origem no lado oposto da cobertura e contra efeitos de área cujo centro esteja do lado oposto da cobertura.

Defesa Épica

Com esta regra, sua Defesa aumenta em +1 para cada nível par (mesma progressão das perícias). Indicada para campanhas de ação exagerada!

Desafiando a Morte

Esta opção se inspira em conceitos narrativistas, colocando mais controle nas mãos dos jogadores. Com esta regra, os personagens não morrem. Simples assim. Caso um personagem "morra", ou seja, alcance o limite de pontos de vida negativos, em vez disso fica fora do jogo até a próxima cena (mesmo que alguém tente curá-lo, ele estará muito ferido para voltar à ativa). Se o mestre quiser ser mais cruel, pode fazer com que cada personagem que "morra" em vez disso perca 1 ponto permanente num atributo (role 1d6, sendo 1 Força, 2 Destreza e assim por diante).

A qualquer momento, um personagem pode declarar que está "desafiando a morte". Quando faz isso, seu limite de gasto de pontos de mana aumenta em +2 e ele recebe 2d6 PM temporários por patamar que duram até o fim da cena. Porém, durante essa cena, se chegar ao limite de pontos de vida negativos, irá morrer de verdade. O jogador só pode "desafiar a morte" em uma cena na qual tenha uma chance real de morrer! O mestre pode vetar qualquer uso abusivo desta opção (como usá-la para ganhar PM em uma cena claramente inofensiva).

Esta opção coloca o controle da vida e da morte de seus personagens nas mãos dos jogadores. Um jogador sempre poderá escolher entre lutar normalmente, tendo mais chance de ser derrotado e sofrer algum revés, como ser preso ou ver seu reino ser destruído, ou desafiar a morte para ter mais chance de vencer, mas arriscando ser morto caso tudo dê errado. Isso pode ser muito tentador numa luta contra um vilão odiado, ou caso um ente querido esteja em perigo — nesta regra, os personagens não podem morrer, mas não falamos nada de NPCs...

Esta opção garante que os personagens não morram em cenas secundárias — nada de perder um herói querido para um ataque de glops aleatórios — ao mesmo tempo em que fornece a chance de os personagens realizarem feitos heroicos quando quiserem. É importante ter em mente o seguinte: um jogador nunca deve ser *obrigado* a desafiar a morte. Para que esta regra funcione, isso deve ser sempre uma escolha.

Se o jogador arriscar, pode gravar sua marca no mundo. Se perder... bem, ele sabia dos riscos que estava correndo.

Efeitos Críticos

Nesta regra, sempre que fizer um acerto crítico, além do dano extra, você causa um efeito adicional. Para determinar esse efeito, você faz duas rolagens de d10: uma para definar a *localização* e a outra para definir a *severidade* do ataque. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a esse efeito.

Localização. Role 1d10 e consulte a tabela ao lado. Se estiver usando a regra Ataques Mirados e tiver mirado em uma parte específica, ignore esta etapa (a localização será aquela em que você mirou).

Tabela 4-3: Localização

1d10	Localização
1	Perna direita[1]
2	Perna esquerda[1]
3 a 7	Tronco
8	Braço direito[2]
9	Braço esquerdo[2]
10	Cabeça

[1]Ou outro membro locomotor, como asas.
[2]Ou outro membro manipulador, como tentáculos.

Tabela 4-4: Acertos Críticos

	Dano de Corte	Dano de Impacto
Severidade	**Perna**	
1 a 3	Sangrando	Caído
4 a 6	Caído	Perde a próxima ação de movimento
7 a 8	Lento	Enredado
9 a 10	Vagaroso (leve)	Vagaroso (leve)
11 a 12	Vagaroso (grave)	Vagaroso (grave)
13+	Vagaroso (permanente); perna decepada	Vagaroso (permanente); joelho estilhaçado
Severidade	**Tronco**	
1 a 3	Sangrando	Vulnerável
4 a 6	Sangrando	Indefeso por 1 rodada
7 a 8	Vulnerável	Fraco
9 a 10	Fraco	Enjoado
11 a 12	Debilitado	Debilitado
13+	Morto; bucho aberto	Morto; esterno afundado
Severidade	**Braço**	
1 a 3	Sangrando	Derruba o que está segurando
4 a 6	Derruba o que está segurando	Perde a próxima ação de movimento
7 a 8	Vulnerável	Vulnerável
9 a 10	Maneta (leve)	Maneta (leve)
11 a 12	Maneta (grave)	Maneta (grave)
13+	Maneta (permanente); braço decepado	Maneta (permanente); ombro ou cotovelo estilhaçado
Severidade	**Cabeça**	
1 a 3	Sangrando	Vulnerável
4 a 6	Cego (1d4 rodadas)	Alquebrado
7 a 8	Atordoado por 1 rodada pela dor intensa	Atordoado por 1 rodada pela tontura
9 a 10	Caolho (leve)	Role 1 dado: par = Cego (leve), ímpar = Surdo (leve)
11 a 12	Caolho (grave)	Role 1 dado: par = Cego (permanente), ímpar = Surdo (permanente)
13+	Morto; decapitado. Belo golpe!	Morto; crânio esmigalhado. Caixão fechado...

Severidade. Role 1d10 e some um modificador conforme o multiplicador de crítico do ataque: +0 para crítico x2, +2 para crítico x3, +3 para crítico x4 e +4 para crítico x5 ou maior.

Efeito. Para descobrir o efeito, veja a coluna do tipo de dano causado (se o ataque causa mais de um tipo, escolha um deles) e a linha da severidade.

Efeitos críticos são cumulativos com os das severidades inferiores (para condições, use a mais severa). Sangramentos causados por efeitos críticos também são cumulativos (resolva cada um individualmente). Por fim, condições iguais podem ter efeitos mais graves quando aplicadas a várias partes do corpo. Por exemplo, um personagem com Vagaroso em ambas as pernas fica imóvel, um personagem Maneta em ambos os braços não pode empunhar nenhum item e um personagem Caolho em ambos os olhos fica cego. O mestre tem a palavra final quanto à interação de complicações iguais.

Alguns efeitos impõem complicações (veja a p. 282) com as seguintes gravidades.

- *Leve.* Um ferimento superficial, que pode ser tratado facilmente. A complicação é removida quando o personagem recupera uma quantidade de PV igual ao dobro do seu nível.

Tabela 4-4: Acertos Críticos (Continuação)

Severidade	Dano de Perfuração	Dano de Energia[1]
Perna		
1 a 3	Sangrando	Cai no chão
4 a 6	Sangrando	Vulnerável
7 a 8	Cai no chão	Desprevenido por 1 rodada
9 a 10	Vagaroso (leve)	Vagaroso (leve); pé queimado
11 a 12	Vagaroso (grave)	Vagaroso (grave) ; perna queimada
13+	Vagaroso (permanente); músculos trespassados	Vagaroso (permanente); perna incinerada
Tronco		
1 a 3	Sangrando	Sobrecarregado por 1d6 rodadas
4 a 6	Vulnerável	Vulnerável
7 a 8	Fraco	Engolfado por energia (como em chamas, mas sofre dano do mesmo tipo do ataque)
9 a 10	Sangrando	Um item vestido aleatório é destruído
11 a 12	Debilitado e indefeso por 1 rodada	Enjoado
13+	Morto; coração perfurado	Morto; transformado em cinzas
Braço		
1 a 3	Sangrando	Derruba o que está segurando
4 a 6	Derruba o que está segurando	Vulnerabilidade ao tipo de dano por 1 rodada
7 a 8	Vulnerável	Não pode usar o braço por 1 rodada
9 a 10	Sangrando	Maneta (leve); mão queimada
11 a 12	Maneta (grave)	Maneta (grave); braço queimado
13+	Maneta (permanente); tendões trespassados	Maneta (permanente); braço incinerado
Cabeça		
1 a 3	Sangrando	Ofuscado
4 a 6	Abalado por 1 rodada e sangrando	Alquebrado
7 a 8	Frustrado	Cego
9 a 10	Cego (grave)	Pasmo por 1 rodada
11 a 12	Cego (permanente)	Confuso
13+	Morto; tiro na cabeça. Na mosca!	Morto; cabeça vaporizada. Um leve exagero...

[1]Ácido, eletricidade, essência, fogo, frio, psíquico ou trevas. Por sua natureza, críticos psíquicos sempre são na cabeça.

- *Grave*. Um ferimento severo, que requer mais cuidados para ser curado. A complicação é removida apenas com cura mágica capaz de recuperar uma quantidade de PV igual a quatro vezes o nível do personagem ou com uma cirurgia (um teste de Cura contra CD 30 que demora 1 dia).
- *Permanente*. Um ferimento profundo que deixa sequelas duradouras. Uma complicação permanente só pode ser removida com as magias *Desejo* ou *Intervenção Divina*.

Escalando Criaturas

Com esta regra, um combatente audacioso pode escalar criaturas gigantes rumo à cabeça delas (ou outro ponto vulnerável, a critério do mestre). A criatura precisa ser Grande ou maior e pelo menos duas categorias de tamanho maiores que você.

Para escalar uma criatura você precisa estar adjacente a ela, gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo oposto pelo Reflexos da criatura (se você possuir deslocamento de escalada, recebe +5 nesse teste). Se você vencer, sobe rumo à cabeça da criatura. Se perder, não consegue subir. Se perder por 5 ou mais, você escorrega e cai (ou a criatura consegue derrubá-lo com um safanão ou balançando o próprio corpo), sofrendo 2d6 pontos de dano de impacto por avanço feito e ficando caído e adjacente à criatura.

A quantidade de sucessos que você precisa acumular para chegar no topo da cabeça varia conforme o tamanho da criatura: um sucesso para Grande, dois para Enorme e quatro para Colossal. Uma vez na cabeça, você recebe camuflagem contra a criatura, ela conta como desprevenida contra você e seus ataques contra ela recebem +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico. No início de cada turno seu na cabeça da criatura, você deve fazer um teste contra ela, como se estivesse a escalando, mas como ação livre. Se perder por 5 ou mais, ela consegue derrubá-lo (veja o parágrafo anterior).

Falhas Críticas

A vida dos heróis não é feita apenas de triunfos. Mestres que desejam trazer um toque de desastre, tragédia ou até mesmo humor às suas campanhas podem aproveitar esta regra opcional. Sempre que um personagem rolar "1 natural" em um teste de ataque, sofrerá uma falha crítica. Nesse caso, além de errar automaticamente o ataque, o personagem deve rolar 1d100 na **Tabela 4-6: Falhas Críticas** (p. 302) para determinar o efeito que ocorrerá nessa rodada.

Nem todos os efeitos estão diretamente ligados ao ataque — muitos representam circunstâncias que emergem do caos do combate. O mestre deve adaptar as descrições da tabela para que se encaixem na cena.

Sempre que você rolar um efeito que não se encaixa na situação do personagem (por exemplo, um personagem que luta desarmado obtém um resultado que dita que sua arma se quebra), ignore a falha crítica — o ataque ainda é um erro, mas nada de pior acontece.

Morte Alternativa

Esta regra muda a forma como personagens morrem. Ela tem como objetivo equilibrar a chance de esse evento trágico acontecer ao longo da campanha — em especial, diminui a chance de morte em níveis baixos e evita completamente a chance de morte instantânea em qualquer nível.

Nesta regra, não há pontos de vida negativos. Se um personagem for reduzido a 0 ou menos pontos de vida, fica com 0 PV, inconsciente e moribundo.

Moribundo. No início de seu turno, e sempre que sofrer dano estando moribundo, você deve fazer um teste de Constituição e consultar a tabela abaixo. A CD é 10 +2 para cada vez além da primeira que você ficou moribundo nessa cena e +2 para cada teste desses que já realizou nessa cena (esses aumentos são cumulativos). Você perde essa condição se recuperar 1 ou mais PV ou se receber primeiros socorros (veja a perícia Cura, mas a CD do teste de perícia é igual à CD atual do teste de Constituição).

Tabela 4-5: Teste de Morte

Teste de Constituição	Efeito
Falha por 10 ou mais	Morre
Falha por 5 ou mais	Sofre uma lesão
Falha	Continua moribundo
Passa	Perde a condição moribundo e acorda em 1d4 horas com 1 PV
Passa por 5 ou mais	Perde a condição moribundo e acorda com 1 PV

- *Lesão*. Você sofre um ferimento mais profundo do que mera perda de vida. Uma lesão impõe uma penalidade cumulativa de –2 em testes de perícias. Lesões são recuperadas apenas com descanso — a cada noite de sono em condições normais ou melhores, você recupera uma lesão (ou duas, se tiver passado por cuidados prolongados; veja a perícia Cura).

Ferimento Permanente

Esta é uma "opção da opção". Se estiver usando a regra de Morte Alternativa e quiser um clima mais brutal para seu jogo, substitua o resultado "Lesão" na tabela de efeitos de moribundo pelo resultado "Ferimento Permanente".

• *Ferimento Permanente*. Você perde 1 ponto permanente em um atributo (role 1d6, sendo 1 Força, 2 Destreza e assim por diante). A critério do mestre, isso pode ser substituído por uma complicação coerente. Um ferimento permanente pode ser curado pelas magias *Desejo* ou *Intervenção Divina*, mas um personagem só pode ter um ferimento permanente curado por cada uma dessas magias ao longo de sua vida.

O objetivo desta regra é aumentar o risco e a tensão dos combates. Ela também transforma todas as lutas — mesmo aquelas fáceis, nas quais o grupo sabe que será vitorioso — em momentos emocionantes. Afinal, mesmo que os personagens vençam, ainda podem sair com um ferimento permanente. Isso tudo tem o efeito colateral de fazer os jogadores pensarem duas vezes antes de entrar num combate e, no geral, traz um clima mais brutal e realista para o jogo. Para campanhas que queiram essa sensação, é uma ótima regra. Mas, se você prefere um jogo mais épico e inconsequente, será melhor não usá-la.

Batalhas contra Chefes

Em videogames e jogos de tabuleiros existe o conceito de *boss fight*, ou "batalha contra chefe" — uma luta contra um vilão que é especialmente tensa e difícil. É possível emular esse clima selecionando regras opcionais desta seção que serão usadas apenas em certos combates. Por exemplo, o mestre pode usar as regras de Efeitos Críticos apenas em batalhas contra chefes, ou usar a regra de Morte Alternativa em toda a campanha; mas, durante batalhas contra chefes, usar a variante de ferimentos permanentes no lugar de lesões.

Usar regras mais complexas apenas em certas batalhas pode parecer arbitrário, mas é uma ótima forma de destacar os combates mais importantes da história e manter os jogadores mais tensos e envolvidos nesses momentos, ao mesmo tempo em que torna os combates menos relevantes mais simples e rápidos.

Se quiser usar batalhas contra chefes, avise aos jogadores no início da cena, para que eles possam se preparar de acordo.



"Ei, quais regras vocês estão usando desse lado da batalha?"

Tabela 4-6: Falhas Críticas

D%	Efeito
1	Uma intensa atividade cerebral extraplanar chega até você, inundando-o com conhecimento muito avançado para os padrões artonianos. Você fica atordoado por 1d6 rodadas, mas após isso recebe +1 em Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolhido aleatoriamente; uma vez por personagem).
2	A alça do seu escudo se desprende. Você pode gastar uma ação de movimento para soltar o escudo e não sofrer penalidades, ou lutar dessa forma e sofrer –2 em testes de ataque. Consertar a alça leva 1 minuto.
3	Você nota que está muito fora de forma e lembra que passou a última semana enfurnado na taverna, comendo e bebendo demais. Você fica exausto até o fim do combate.
4	Você é atingido por uma onda súbita de azar e incompetência generalizada. Role duas vezes nesta tabela.
5	Em um movimento louco que irá entrar para os anais dos manuais de combate, você embainha sua arma sem querer.
6	Você tropeça em uma tartaruga invisível imaginária morta e cai de cara no chão. Além de ficar caído, você sofre –2 em testes baseados em Carisma por um dia, pelo rosto amassado.
7	Cheiro ruim. Quem foi? Não importa. Você perde 1d4 PM e fica fraco por 1d4 rodadas.
8	Ataque de riso! Você acha muita graça de algo e, enquanto ri sem controle por 1d4 rodadas, fica lento e sofre –2 em testes de ataque. Aposto que na mesa de jogo o único que não está rindo é você!
9	Cãibra na perna: você fica lento e sofre –5 em Atletismo até o fim da cena.
10	Uma velha ferida se abre. Você perde 5 PV e fica abalado por 1d4 rodadas.
11	Casca de banana: um clássico! Você cai de costas no chão e perde 1d6 PV.
12	Ops! Você pisa em um inseto grande e nojento. Perca 1 rodada limpando a gosma da bota ou sofra –1 em testes de ataque e de resistência até fazer isso.
13	Presságio de morte... A sua! O próximo ataque que você sofrer será um acerto crítico, ou a próxima habilidade que lhe causar dano causará o dobro de dano.
14	Uma onda de energia negativa atinge o campo de batalha, fazendo com que um inimigo que já havia sido derrotado se erga como um zumbi! O inimigo tem as mesmas estatísticas, mas é um morto-vivo e tem Fraqueza Zumbi (Defesa igual à do inimigo +10; veja *Tormenta20*, p. 297).
15	Uma área de Tormenta aparece debaixo dos seus pés! Você perde 2d12 pontos de vida (Ref CD 25 reduz à metade), mas recebe um poder da Tormenta escolhido pelo mestre até o fim da cena.
16	Você sente uma fisgada e fica vulnerável por 1d4 rodadas.
17	Fenômeno mágico! O céu fica rosa, deuses passam voando entre as nuvens ou chovem sapos. Todos no combate ficam olhando, e ficam pasmos por 1 rodada. Após a pausa, todos rolam iniciativa novamente.
18	Cãibra no pescoço: –5 em Percepção e Reflexos por 1d4 rodadas.
19	Fenômeno climático imprevisível: um relâmpago atinge seu braço erguido no meio do golpe. Você sofre 6d8 pontos de dano de eletricidade.
20	Descoordenação! Você derruba um item empunhado aleatório.
21	Você abre sua guarda! Um oponente adjacente à escolha do mestre pode realizar um ataque imediato contra você.
22	Fome repentina: você tem 2 rodadas para comer uma ração de viagem ou fica fatigado.
23	Visão profana: você vê uma aparição de um deus inimigo da sua divindade padroeira. Você fica desprevenido nessa rodada, e na próxima rodada sofre –5 em todos os testes.
24	Sua arma se desgasta com o golpe, sendo destruída, a menos que seja mágica.
25	Optando por garantir pelo menos um ataque bem-sucedido, na próxima rodada você deve usar o seu melhor ataque contra o oponente mais fraco.
26	Você tenta vencer o combate "no grito". Na próxima rodada, deve fazer um teste de Intimidação para assustar um oponente, ou perde sua rodada.
27	Tomado por medo, indecisão ou outro sentimento qualquer, você trava! Na próxima rodada, você fica pasmo.
28	Ato anti-heroico: você faz algo indigno de um herói, como acovardar-se frente a um ataque, usar um inocente como escudo ou lutar sujo. Você perde 1d4+1 PM (além das demais consequências de seu ato inglório).
29	Sua pistola explode na sua mão e o tiro sai pela culatra! Você sofre 3d6 pontos de dano de fogo e sua arma é destruída.
30	Sequência de desastres: até o fim da cena, seu próximo acerto crítico será substituído por uma falha crítica.
31	Escorregão! Nada grave, a menos que você esteja na beira de um precipício. Nesse caso, faça um teste de Reflexos (CD 20). Se falhar, agora você está em queda livre!
32	Você se cansa de ser chamado de "fracolino das magias" e vai mostrar que pode vencer uma luta com seus punhos. Nas próximas 2 rodadas, você não pode lançar magias.
33	Seu ataque rebate no oponente, atingindo você mesmo. Sofra metade do dano que causaria caso tivesse acertado.
34	Um rato enorme morde sua perna e, após 1 dia, você é infectado com varíola (*Tormenta20*, p. 318).
35	Calafrio: um espírito ou alma penada deixa-o muito nervoso! Você fica apavorado por 1 rodada.
36	Dor de cabeça súbita: você fica alquebrado até o fim da cena.
37	Má decisão: quem nunca tomou? O mestre escolhe o alvo do seu próximo ataque (não pode ser um aliado).
38	Enjoo súbito! Tanto sangue revira seu estômago. Você fica enjoado por 1d4 rodadas.
39	Você nota algo muito interessante do outro lado do campo de batalha. Na próxima rodada, você deve usar uma ação completa para se movimentar até lá.
40	Você faz uma bobagem e mostra que não é tão poderoso. Seus oponentes ficam motivados, recebendo +2 nos testes de ataque contra você até o fim da cena.
41	Problema na mochila. Um item que você esteja carregando se quebra. Se for uma poção ou item alquímico, você sofre o efeito dele (que pode ser bom, se for um item de cura, ou ruim, se for um item de dano).
42	Mil maldições! Uma maldição itinerante chega até você. Você sofre –5 em todos os testes por 2 rodadas. Depois disso, o aliado mais próximo de você sofre esta mesma maldição por 2 rodadas, e assim sucessivamente. A maldição não pode afetar duas vezes a mesma pessoa no mesmo dia.
43	Seu elmo gira e tapa sua visão! Você fica cego até gastar uma ação padrão para ajustá-lo.
44	Um cisco entra no seu olho! Você fica cego por 1d4 rodadas.
45	Um vento frio sopra em suas costas... Um fantasma? Uma maldição? Ou apenas o inverno? Não importa, você fica abalado por 1d4 rodadas.
46	Você decide tentar uma técnica de defesa inovadora, que acaba de inventar. Infelizmente, ela não é muito eficaz. Você fica vulnerável por 1d4 rodadas.
47	Subitamente, você nota que está fora de forma e que todas aquelas noites na taverna estão cobrando seu preço. Você fica fatigado até o fim da cena.
48	Você tropeça e desequilibra-se. Você fica caído e vulnerável até se levantar.

Tabela 4-6: Falhas Críticas (continuação)

D%	Efeito
49	Sua aljava ou cartucheira cai no chão e sua munição se espalha. Sempre que quiser recarregar sua arma, você deve gastar uma ação de movimento para recolher a munição. Recolher tudo de uma só vez é uma ação completa.
50	Uma aranha pica sua perna e, após 1 dia, você contrai a doença tremores (*Tormenta20*, p. 318).
51	Seu cinto se abre e suas calças caem! Você fica lento e vulnerável até gastar uma ação padrão para se vestir.
52	Que combate tedioso! Você para de prestar atenção a seus oponentes e começa a examinar seus arredores. Você fica desprevenido por 1d4 rodadas, mas pode fazer um teste de Percepção (CD 20) como uma ação livre. Se você passar, o mestre pode lhe fornecer alguma informação.
53	Sorvedouro de magia: devido a um fenômeno arcano imprevisível, você perde 1d10 PM.
54	Derrame: uma súbita pontada seguida de dor de cabeça… Tudo fica preto. Será o fim? Faça um teste de Sabedoria (CD 10). Se passar, você fica alquebrado. Se falhar, você morre.
55	Um trovão ressoa alto e perto demais. Você fica abalado por 1 rodada e surdo por 1d4 rodadas.
56	O que você está esperando? Sonhando acordado, você sofre –10 na ordem de iniciativa pelo resto do combate.
57	Raiva aleatória: você entra em fúria, como um bárbaro de 1° nível. Se já estiver em fúria, ela acaba.
58	Golpe nos olhos: se você sofrer um acerto crítico nesse combate, seus olhos se inundam de sangue, ou seus globos oculares saltam para fora das órbitas. Seja como for, você fica cego até receber pelo menos 20 pontos de cura mágica.
59	Uma onda de energia positiva atinge o campo de batalha, mas só do lado dos inimigos... Todos os adversários recuperam 2d8+2 pontos de vida por patamar do grupo.
60	Pontada no peito: –5 em Fortitude até o fim da cena.
61	Uma mão esquelética surge do chão e puxa seu pé. Você fica agarrado até conseguir se soltar (exige gastar uma ação padrão e passar num teste de Luta contra CD 20).
62	Seu sangue esquenta e você se enfurece. Você sofre –2 em testes até acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo.
63	Ferimentos antigos incomodam... Seus PV máximos são reduzidos em um valor igual ao seu nível até o fim do dia.
64	Hã? Borboletas voejantes capturam toda a sua atenção. Faça um teste de Sabedoria (CD 10). Se falhar, você fica fascinado até o fim do seu próximo turno. O quê?
65	O sol, uma magia ou uma tocha nas proximidades atrapalham sua visão: você sofre –5 em Reflexos até o fim da cena.
66	Você bate com o mindinho em algo e é tomado por agonia! Ui! Não pode fazer ataques desarmados durante a próxima rodada e sofre –2 em testes baseados em Destreza até o fim da cena.
67	Você engasga com poeira e fica fatigado até o fim do seu próximo turno.
68	Você é tomado pela raiva da batalha e para de pensar direito. Você fica frustrado e, até o fim do seu próximo turno, não pode usar habilidades.
69	Ataque cardíaco: argh! Dor no peito, falta de ar, braço esquerdo inutilizado por 1d6 rodadas. Faça um teste de Constituição (CD 10). Se passar, fica fatigado. Se falhar, morre.
70	Compulsão autopreservativa: você fica indefeso até usar um item ou habilidade que recupere seus PV ou PM.
71	Esse último golpe foi mais forte do que parecia! Você sofre de novo o dano do último ataque ou habilidade que o atingiu, mas como dano não letal.
72	Um inseto entra na sua orelha bem no momento do golpe. Gaste uma ação de movimento para remover o incômodo ou sofra –2 em testes até ele ir embora, em 2d4 rodadas.
73	Você termina o seu golpe com uma pose de grande efeito teatral, mas baixa qualidade combativa. Você fica desprevenido até o fim da sua próxima rodada.
74	Sua granada ou preparado arremessado cai perto do seu alvo, mas não explode. O alvo faz um teste de Reflexos (CD 15) como uma reação. Se passar, ele chuta o item de volta para você. Você então se torna o novo alvo do item!
75	Sua bolsa de moedas voa longe e espalha todos os seus tibares pelo chão. Tomara que você vença o combate e não precise fugir.
76	Ops! Faça um ataque imediato contra um aliado em seu alcance. Esse aliado está desprevenido contra esse ataque.
77	Energia dissipada: se você usou seu ataque em conjunto com uma habilidade que custe PM, gaste o dobro de PM.
78	Com os movimentos bruscos do combate, sua roupa se rasga ou uma fivela da sua armadura se abre. Perca um item vestido, decidido aleatoriamente. Após o combate, você pode gastar 1 hora para remendar o item.
79	Um preparado que você esteja carregando explode em sua mão. Sofra o efeito do item (sem direito a teste de resistência).
80	Palavra amiga! Você gasta sua próxima ação padrão para fazer um teste de Diplomacia (CD 30). Se passar, um inimigo não vê motivos para atacá-lo.
81	Uma de suas poções ou itens alquímicos à escolha do mestre se quebra. Sofra o efeito do item.
82	Fogo amigo: você acerta um aliado que esteja lutando em corpo a corpo com o alvo original do seu ataque.
83	Uma cobra morde seu pé. Você perde 1d12 PV por veneno.
84	Bobagem suprema: você tropeça e cai de mau jeito, torcendo o tornozelo e correndo o risco de quebrar o pescoço! Faça um teste de Destreza (CD 10). Se passar, você fica lento. Se falhar, quebra o pescoço e morre.
85	Tiro no pé — literalmente! Você causa o dano de um ataque à distância em si mesmo e fica lento por 1d4 rodadas.
86	Você chuta uma pedra! Você fica lento até o fim da cena.
87	Seu movimento com o ataque foi forte demais e sua arma voa longe. Ela cai a 9m de você, em uma direção aleatória.
88	Pessimismo súbito: mesmo que o combate esteja indo bem, você se sente derrotado e inútil. Você fica alquebrado até o fim da cena.
89	Você tem uma tontura súbita. Você fica enjoado e vulnerável por 1d4 rodadas.
90	Sua mochila se abre e espalha todos os seus itens no chão.
91	Você puxa demais a corda do seu arco ou besta! Ela se rompe, atingindo seu braço. Você sofre 1d6 pontos de dano de corte e a arma é destruída.
92	A tocha ou lampião que você carrega subitamente se apaga.
93	Cãibra no braço esquerdo: você deixa cair o que está segurando e não consegue usar o braço por 1d4 rodadas.
94	Você se distrai e baixa sua guarda. –5 na Defesa por 1 rodada.
95	Tentando atingir mais longe do que deveria, você distende o braço. –5 no próximo teste de ataque.
96	Cãibra no braço direito: você deixa cair o que está segurando e não consegue usar o braço por 1d4 rodadas.
97	Um meteoro cai em você! Você sofre 6d6 pontos de dano de impacto e 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 25 reduz à metade).
98	Você tropeça em sua própria capa, calça ou saia: cai no chão e sofre 1d6 pontos de dano de impacto.
99	Zupt! A lâmina de sua espada, cabeça de seu machado etc. solta-se e voa para longe. A arma é destruída.
100	Visão divina: você vê uma aparição de seu deus. Você fica indefeso nessa rodada, mas recebe +5 em testes até o fim da cena.

Mais Ataques, Mais Azar?

Alguns jogadores podem argumentar que a regra de Falhas Críticas penaliza mais os personagens que fazem mais ataques — justamente aqueles que, em teoria, são mais competentes. Embora seja verdade que quanto mais ataques um aventureiro faz, maiores são as chances de que ele role 1 natural, o fato é que um herói que faz mais ataques está se arriscando mais, tanto por se expor ao inimigo quanto por se colocar nas mãos de um destino cruel, capaz de maliciosamente posicionar tartarugas invisíveis imaginárias mortas sob seus pés.

Mas, se mesmo assim você acreditar que isso é injusto, pode limitar a regra de Falhas Críticas ao *primeiro* ataque de cada personagem em cada rodada. Assim, todos têm a mesma chance de serem atingidos por aquele meteoro perdido que caiu bem no meio do combate...

LANCINANTE REVISADO

Esta regra muda o efeito do encanto *lancinante*.

Lancinante. A arma inflige ferimentos mortais. Quando você faz um acerto crítico, o bônus em dano fornecido pelo encanto *dilacerante* também é multiplicado. Por exemplo, um *machado de batalha lancinante* causa +30 pontos de dano em um acerto crítico. *Pré-requisito: dilacerante*.

LESÕES

Esta regra apresenta machucados mais profundos do que aqueles representados por dano. Sempre que os PV de um personagem são reduzidos a 0 ou menos, ele sofre uma *lesão*, que significa uma penalidade cumulativa de –2 em testes de perícias. Lesões são recuperadas apenas com descanso. A cada noite de sono, você recupera uma lesão (ou duas, se tiver passado por cuidados prolongados).

Lesões também aparecem na regra de Morte Alternativa. Esta opção é boa se você gosta da regra padrão de morte, mas quer mais consequências para as batalhas. Para ainda mais brutalidade e realismo, substitua lesões por ferimentos permanentes (p. 301).

MAIS ARMAS ÁGEIS

Nesta regra, as seguintes armas recebem a habilidade de arma *ágil*: azagaia (quando empunhada corpo a corpo), bordão e lança.

MOVIMENTO INTERCALADO

Com esta regra, você pode intercalar sua ação de movimento com uma outra ação. Por exemplo, se tiver deslocamento 9m, pode usar uma ação de movimento para percorrer 6m, executar uma ação padrão e então percorrer os 3m restantes.

POSICIONAMENTO

Com esta regra, a orientação de cada combatente interfere em sua capacidade de defesa. Cada personagem possui uma *fronte* (o lado para o qual está voltado), uma *retaguarda* (o lado oposto a sua fronte) e dois *flancos*, direito e esquerdo (os lados restantes). No final de cada turno, o personagem deve declarar sua fronte. Isso é uma ação livre, mas a fronte se mantém a mesma até seu próximo turno.

Escudos. Escudos só fornecem seus benefícios contra ataques sofridos pela *fronte* ou pelo *flanco* da mão empunhando o escudo (incluindo os quadrados das diagonais). Você pode gastar uma ação de movimento para *erguer seu escudo*. Isso faz com que você receba os benefícios do escudo contra ataques em um lado adicional (retaguarda ou flanco oposto) até o início do seu próximo turno.

Retaguarda. Uma criatura fica vulnerável contra ataques em sua *retaguarda*, a menos que tenha erguido seu escudo para proteger este lado.

Encurralar. Uma criatura adjacente a uma parede, ou outro obstáculo grande o suficiente para fornecer cobertura leve, fica vulnerável contra ataques desferidos contra seus flancos que não estejam voltados para essa cobertura.

Ataques em Alturas Variadas. Para ataques desferidos de um quadrado diretamente acima ou abaixo do personagem (em uma linha vertical reta), considere que o ataque é contra a *retaguarda*.

RD COMBINADA

Nesta regra, a redução de dano fornecida por armaduras e por escudos se acumulam. Por exemplo, se estiver usando uma armadura e um escudo pesados de adamante, você tem RD 7.

SAQUE RÁPIDO LIMITADO

Com esta regra, cada efeito que permite sacar ou guardar itens como ação livre só pode ser usado uma vez por rodada. Os efeitos se acumulam. Um personagem com o poder Saque Rápido e uma bandoleira de poções, por exemplo, pode sacar ou guardar um item qualquer e um item alquímico como ação livre na mesma rodada.

CULINÁRIA AVANÇADA

Esta seção traz regras alternativas para culinária em *Tormenta20*, com mecânicas mais concretas e detalhadas para a fabricação de pratos especiais.

Use estas regras se quiser que a culinária seja um aspecto importante de sua campanha. Caso contrário, as regras do livro básico funcionarão melhor, por serem mais simples. Independentemente de qual versão for usada, as mecânicas básicas se mantêm: um prato especial deve ser consumido ao ser comprado ou fabricado, seu efeito dura 1 dia e você só pode receber um bônus de alimentação por dia.

FABRICANDO PRATOS ESPECIAIS

Para preparar um prato especial, você precisa saber sua receita, gastar seus ingredientes e fazer um teste de Ofício (cozinheiro).

Receitas. Quando se torna treinado em Ofício (cozinheiro), você aprende um número de receitas igual a 1 + sua Inteligência. É possível aprender novas receitas lendo livros ou estudando com outros cozinheiros. Via de regra, aprender um novo prato leva 1 dia e custa T$ 100, embora alguns cozinheiros possam estar dispostos a ensinar seus segredos em troca de serviços.

Ingredientes. Cada prato especial possui um número de ingredientes (normalmente, dois ou três). Veja mais na seção a seguir.

Teste. Se você souber a receita e possuir os ingredientes, pode preparar o prato especial. Isso exige 1 hora de trabalho, o gasto dos ingredientes e um teste de Ofício (cozinheiro), cuja CD varia conforme o prato. Se passar, você prepara comida suficiente para seu grupo inteiro (isso difere da regra padrão, em que normalmente se prepara um prato para um indivíduo).

INGREDIENTES

A tabela a seguir lista os ingredientes existentes e seus respectivos preços. Alguns são comuns e podem ser comprados em qualquer feira por poucos tibares. Outros, mais raros, existem apenas em regiões específicas ou em grandes cidades, com empórios capazes de importar iguarias exóticas.

Os preços da tabela consideram insumos de ótima qualidade, necessários para o preparo de pratos especiais. Insumos normais, para refeições cotidianas, podem ser mais baratos, mas não terão efeito em jogo. Cada ingrediente ocupa 0,5 espaço.

Tabela 4-7: Ingredientes

Ingrediente	Preço
Açúcar das fadas	T$ 50
Ave	T$ 4
Avelã de Norba	T$ 40
Carne	T$ 16
Carne de caça	T$ 32
Cereal	T$ 1
Cogumelo	T$ 5
Especiarias	T$ 100
Farinha	T$ 1
Fruta	T$ 3
Gorad	T$ 30
Legume	T$ 1
Leite	T$ 1
Molho tamuraniano	T$ 30
Óleo	T$ 3
Ovo de monstro	T$ 50
Peixe	T$ 7
Porco	T$ 8
Queijo	T$ 6
Verdura	T$ 1

Açúcar das Fadas. Um pó prateado, brilhante e doce. Alguns dizem que é tirado de frutas que nascem apenas na Pondsmânia; outros, que cai das asas de certas criaturas feéricas. Seja como for, é raro e caro.

Ave. Carne de aves comuns, como frango e ganso.

Avelã de Norba. Um tipo específico de avelã, que apenas os esquilos de Norba (nas Repúblicas Livres de Sambúrdia) conseguem encontrar.

Carne. De ovelha, gado ou trobo. Um alimento caro, pois esses animais são criados primariamente para outros usos — respectivamente, lã, leite e tração.

Carne de Caça. De animais como cervo, javali e faisão, ou mesmo de monstros como urso-coruja, serpe e lobo-das-cavernas. É ainda mais cara que a carne de animais de criação, mas também é mais nutritiva e possui sabor mais pronunciado.

Cereal. A base da alimentação artoniana. Os mais comuns são o trigo, o centeio e a cevada, embora outros, como o arroz, o milho e a aveia, sejam consumidos em reinos e regiões específicos.

Cogumelo. Um alimento comum e acessível. Contudo, por sua ligação com a natureza e a magia, é visto com maus olhos em certos ambientes.

Especiarias. Pimentas, ervas, flores e outros tipos de temperos trazidos de terras distantes, ou até mesmo com origem mágica. São valorizadas por casas nobres, tanto por seu sabor quanto por serem um símbolo de poder e riqueza.

Farinha. Pó obtido da moagem de certos cereais. Crucial para pães, mingaus e bolos, alimentos comuns entre camponeses artonianos.

Fruta. Das mais comuns, como maçãs, peras e pêssegos, às mais raras (do ponto de vista de um habitante do Reinado), como melões, tâmaras e figos, podem ser servidas cozidas, como acompanhamento, ou cruas, como sobremesa.

Gorad. Uma iguaria doce originária da pequena província de Tragematum, no Império de Tauron.

Legume. Inclui cebola, alho, nabo, cenoura, ervilha, feijão e outros.

Leite. Um alimento importante por si só, além de ser a base de manteigas e queijos.

Molho Tamuraniano. Um molho escuro, salgado e forte, fabricado apenas no Império de Jade (e no bairro de Nitamu-ra, em Valkaria). O segredo do molho nunca foi revelado a estrangeiros, motivo pelo qual é raro e caro.

Óleo. De origem vegetal, o óleo é usado para cozinhar, temperar e conservar alimentos.

Ovo de Monstro. Ovos de criaturas monstruosas, como grifos, serpes e ursos-corujas.

Peixe. Consumidos frescos, salgados ou defumados. Os mais apreciados são o salmão, a enguia e a lampreia.

Porco. A carne de açougue mais comum no Reinado — ao contrário de outros animais, o porco é criado primariamente para o abate.

Queijo. Fortes ou suaves, com ou sem aromatizantes, são comuns tanto em tavernas quanto em banquetes nobres.

Verdura. Inclui repolho, couve, urtiga, acelga, espinafre, alface e outras.

PRATOS ESPECIAIS

Os preços listados na tabela são para uma porção individual do prato pronto, mas se você cozinhar o prato gastando seus ingredientes, prepara comida suficiente para seu grupo inteiro (por volta de 5 pessoas). Obviamente, nem todos os pratos estarão disponíveis em toda taverna. O mestre pode se divertir construindo o cardápio de cada lugar!

Assado de Carnes. Um prato muito apreciado no Reinado, mas mal visto no Império de Tauron. Pura proteína, deixa qualquer um mais forte. Você recebe +2 em rolagens de dano corpo a corpo.

Balinhas. Balas coloridas e doces. Arcanistas gostam delas — dizem que o açúcar feérico usado nas balinhas potencializa suas magias. Claro… Apesar do ceticismo dos outros, você recebe +2 em rolagens de dano de magias.

Banquete dos Heróis. Uma mesa repleta das melhores comidas que o dinheiro pode pagar. Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Esse aumento não oferece PV, PM e perícias adicionais.

Batata Valkariana. Batatas cortadas em tiras e mergulhadas em óleo fervente. Gordurentas e pouco nutritivas, são o tipo de prato que só é servido numa metrópole como Valkaria. Apesar disso, são saborosas e deixam qualquer um empolgado. Você recebe +1d6 em um teste a sua escolha realizado até o fim do dia. Para não esquecer, deixe 1d6 em cima da sua ficha. De preferência, amarelo.

Bolo de Cenoura. Uma sobremesa simples, que "faz bem para a vista", segundo anciões de todo o Reinado. Aparentemente, os anciões estão certos, pois o bolo de cenoura fornece +2 em testes de Percepção.

Bolo do Panteão. Uma sobremesa divina! Este bolo de gorad é preparado com os melhores ingredientes, por isso é caríssimo, servido apenas em banquetes reais — ou em tavernas que atendem aventureiros famosos. Comer uma fatia de um bolo do Panteão torna mais fácil dar o melhor de si, seja desferindo um golpe especial, seja lançando uma magia. Quando você come este prato, escolha uma habilidade. Seu custo para usar a habilidade escolhida diminui em –1 PM (mínimo 1).

Tabela 4-8: pratos especiais

		Cozinhar[1]			Comprar[2]
Item	Benefício	Ingredientes	Custo dos Ingredientes	CD do Teste	Preço
Assado de carnes	+2 em rolagens de dano corpo a corpo	Carne, carne de caça, porco	T$ 56	25	T$ 60
Balinhas	+2 em rolagens de dano de magias	Açúcar das fadas, fruta	T$ 53	25	T$ 60
Banquete dos heróis	+1 em um atributo	Carne de caça, ovo de monstro, avelã de Norba	T$ 82	30	T$ 150
Batata valkariana	+1d6 em um teste	Óleo, legume	T$ 4	15	T$ 2
Bolo de cenoura	+2 em Percepção	Farinha, fruta, óleo	T$ 7	20	T$ 4
Bolo do Panteão	Reduz em –1 PM o custo de uma habilidade	Açúcar das fadas, avelã de Norba, farinha, gorad	T$ 121	30	T$ 200
Ensopado reforçado	+20 PV temporários, –3m no deslocamento	Fruta, porco, verdura	T$ 12	20	T$ 12
Estrogonofe	+2 em Vontade	Carne, cogumelo, leite	T$ 22	20	T$ 18
Futomaki	+2 em Diplomacia	Cereal, peixe	T$ 8	20	T$ 12
Gorad quente	+2 PM temporários	Gorad, leite	T$ 31	25	T$ 18
Gorvelã	+5 PM temporários	Gorad, avelã de Norba	T$ 70	30	T$ 90
Javali do Bosque Enevoado	+2 na Defesa	Carne de caça, cogumelo, farinha	T$ 38	20	T$ 60
Macarrão de Yuvalin	+5 PV temporários	Farinha, leite, porco	T$ 10	20	T$ 6
Manjar dos titãs	+1d4 em testes de perícias físicas	Avelã de Norba, farinha, ovo de monstro	T$ 91	30	T$ 150
Ovo de monstro frito	+10 PV temporários	Ovo de monstro, óleo	T$ 53	25	T$ 30
Pão de queijo	+2 em Fortitude	Farinha, queijo	T$ 7	20	T$ 10
Pavão celestial	+1d4 em testes de perícias mentais	Açucar das fadas, carne de caça, fruta	T$ 85	30	T$ 150
Pizza	+1 em testes de resistência	Farinha, fruta, queijo	T$ 10	20	T$ 6
Porco deheoni	+1 em ataques corpo a corpo	Porco, fruta, legume	T$ 12	20	T$ 36
Prato do aventureiro	+1/nível na recuperação de PV	Ave, legume	T$ 5	15	T$ 2
Salada de Salistick	+1,5m no deslocamento	Ave, fruta, legume	T$ 8	20	T$ 4
Salada élfica	+1 em ataques à distância	Fruta, legume, verdura	T$ 5	20	T$ 4
Salada imperial	+2 em Iniciativa	Porco, queijo, verdura	T$ 15	20	T$ 6
Sashimi	+2 em rolagens de dano à distância	Peixe, molho tamuraniano	T$ 37	25	T$ 60
Sopa de cogumelos	+2 em Misticismo	Cogumelo, legume, verdura	T$ 7	20	T$ 6
Sopa de peixe	+1/nível na recuperação de PM	Verdura, peixe	T$ 8	15	T$ 3
Torta de maçã	Resistência a veneno +5	Farinha, fruta	T$ 4	20	T$ 2

[1]Quando você cozinha, faz comida suficiente para seu grupo. [2]Preço para porções individuais.

Tempero Especial

Um personagem treinado em Ofício (cozinheiro) pode dar um toque pessoal aos pratos que prepara. Isso exige gastar uma porção de especiarias (além dos ingredientes do prato) e aumenta a CD do teste em +5. Se você passar no teste e o prato especial fornecer um bônus numérico (incluindo rolagens de dados), esse bônus aumenta em +1. Se o prato fornecer PV ou PM temporários, esse valor aumenta em 50%. Outros efeitos de pratos especiais não são aprimorados por especiarias.

Ensopado Reforçado. Um prato nutritivo e pesado. Você recebe +20 PV temporários. Contudo, seu deslocamento diminui em –1,5m.

Estrogonofe. Essa iguaria deliciosa foi inventada nas cortes do antigo Reino de Yudennach — dizem que é uma das poucas coisas boas a sair daquele lugar. Comer estrogonofe deixa você firme em suas convicções. Você recebe +2 em testes de Vontade.

Futomaki. Criado no Império de Jade, este prato consiste em um rolo de arroz recheado com peixes, folhas e raízes. Uma refeição elegante, que deixa todos dispostos a dialogar. Você recebe +2 em testes de Diplomacia.

Gorad Quente. Gorad e leite, servidos fumegando. Não tem erro. O gorad ativa o cérebro, fornecendo +2 PM temporários.

Gorvelã. Gorad com avelã de Norba. É uma sobremesa cara, mas deliciosa. Fornece +5 PM temporários.

Javali do Bosque Enevoado. Um ensopado de javali cozido em caldo de cerveja escura e mel, servido com pão rústico recheado de cogumelos. Quem experimenta este prato de sabor forte fica mais confiante para encarar qualquer luta. Você recebe +2 na Defesa.

Macarrão de Yuvalin. Yuvalin é uma cidade mineradora em Zakharov, na fronteira com as Montanhas Uivantes. Seus habitantes criaram este prato reforçado (macarrão, bacon e creme de leite) para encarar suas árduas jornadas de trabalho nas minas. Deliciosa, a receita se espalhou por outras cidades e reinos. Você recebe +5 PV temporários.

Manjar dos Titãs. Pão de trigo fermentado com leveduras alquimicamente tratadas, recheado com pasta de nozes e queijo de leite de urso-coruja. Este prato robusto deixa qualquer um ousado e disposto. Você recebe +1d4 de bônus em testes de perícias baseadas em Força, Destreza ou Constituição.

Ovo de Monstro Frito. A receita é simples — o segredo está nos ingredientes. Feito com ovos de monstros, este ovo frito é extremamente nutritivo. Você recebe +10 PV temporários.

Pão de Queijo. Um bom pão de queijo deixa qualquer aventureiro bem nutrido e saudável. Você recebe +2 em testes de Fortitude.

Pavão Celestial. Feito de ave de caça marinada em vinho e acompanhada de um molho espesso de pêssegos e figos, este prato é extremamente elegante. Você recebe +1d4 de bônus em testes de perícias baseadas em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Pizza. Um disco de massa coberto com molho de tomate e queijo, este prato foi criado por Guido Venusto, um nobre de Ahlen que queria ascender socialmente. Inepto nas artes da intriga, Venusto resolveu manipular a corte pela barriga. Funcionou — o prato foi um sucesso e o nobre teve muita influência por anos. Certa noite, um espião conseguiu roubar a receita. O segredo da pizza se espalhou e, sem seu trunfo, Venusto foi assassinado logo depois. Comer uma pizza deixa-o pronto para encarar qualquer perigo: você recebe +1 em todos os testes de resistência.

Porco Deheoni. Um prato típico e popular em Deheon, que já se alastrou pelo Reinado. Comer um porco assado deixa-o valente e brigão. Você recebe +1 em testes de ataque corpo a corpo.

Prato do Aventureiro. Um cozido de frango com legumes, esta é uma refeição simples, mas mantém qualquer um bem alimentado. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de vida em +1 por nível.

Salada de Salistick. Com folhas e carne de frango, esta salada foi criada no Reino sem Deuses, onde a saúde é uma grande preocupação. Uma alimentação leve, mas nutritiva, aumenta seu deslocamento em +1,5m.

Salada Élfica. Esta salada vegetariana leva uma mistura de folhas, frutas e legumes. Segundo os relatos, a receita foi inventada em Lenórienn e passada aos reinos humanos de Lamnor, antes do isolamento dos povos. Felizmente, a salada se espalhou por Arton antes da queda do continente. Um prato leve e equilibrado, inspira disparos precisos. Fornece +1 em testes de ataque à distância.

Salada Imperial. Uma mistura de folhas com bacon e queijo, esta salada é leve, mas empolgante. Fornece +2 em testes de Iniciativa.



Comida é melhor que XP...

Sashimi. Uma iguaria da culinária tamuraniana, este prato consiste de peixes e frutos do mar fatiados em pequenos pedaços e servidos com um molho do Império de Jade. Uma refeição refinada, leve e equilibrada, fornece +2 em rolagens de dano à distância.

Sopa de Cogumelos. Esta sopa expande sua percepção mística. Você recebe +2 em testes de Misticismo.

Sopa de Peixe. Um cozido de peixe com verduras, este é um prato humilde, mas garante descanso relaxante. Em sua próxima noite de sono, você aumenta a sua recuperação de pontos de mana em +1 por nível.

Torta de Maçã. Dizem que, após uma bruxa usar uma maçã envenenada para matar uma princesa, Thantalla-Dhaedelin, a Rainha das Fadas, decretou que maçãs nunca mais fariam mal a ninguém. Se a lenda é verdade ou se maçãs são simplesmente saudáveis, ninguém sabe dizer, mas comer este prato fornece resistência a veneno +5.

Outros Pratos. O mestre pode adaptar pratos de outros suplementos, como *Ameaças de Arton* e *Deuses de Arton*, para estas regras. Para isso, basta definir os ingredientes e a CD do teste de Ofício de cada um, usando a tabela da página 307 como referência.

NOVOS PODERES

A seguir estão dois novos poderes gerais para uso com as regras de Culinária Avançada.

ÁS DA COZINHA

Você aprende três novas receitas. Quando atinge o patamar campeão, e novamente quando atinge o patamar lendário, aprende mais três novas receitas. Além disso, quando prepara um prato especial, você pode acumular os benefícios de dois pratos (bônus iguais não se acumulam). Por exemplo, pode preparar um sashimi com salada élfica que fornece +1 em testes de ataque à distância e +2 em rolagens de dano. A CD do teste de Ofício (cozinheiro) é igual à CD do prato mais difícil +5 e você deve gastar os ingredientes de ambos os pratos. *Pré-requisitos:* treinado em Ofício (cozinheiro), 5º nível de personagem.

BOM DE GARFO

Você recebe +3 PV por patamar e pode comer até dois pratos especiais por dia, recebendo os benefícios de ambos (bônus iguais não se acumulam). *Pré-requisito:* Con 1.

EXPLORAÇÃO DE MASMORRAS

Esta seção traz regras opcionais para exploração de masmorras. Nesse tipo de aventura, o grupo percorre cavernas subterrâneas, calabouços amaldiçoados, castelos em ruínas e outros complexos enquanto enfrenta monstros, evita armadilhas e, é claro, busca tesouros.

Este é um estilo de jogo clássico, emocionante e imprevisível. É menos abstrato que o jogo padrão e mais baseado em gerenciamento de recursos — aqui, cada tocha e cada ração de viagem contam para ajudar o grupo a chegar vivo à última sala.

As regras básicas para masmorras são apresentadas em *Tormenta20*, p. 263, junto de um guia simples para criar esse tipo de ambiente. A seguir, trazemos mecânicas adicionais para tornar as aventuras em masmorras ainda mais únicas.

PERCORRENDO A MASMORRA

O elemento mais básico de uma exploração de masmorra é, como o nome indica, a exploração do lugar. Ou seja, andar por suas salas e corredores. Uma masmorra bem construída apresenta vários caminhos, com pistas sutis de quais deles levam ao objetivo principal e quais levam a recompensas — e perigos — opcionais. A escolha de para onde ir muitas vezes será a decisão mais importante que os jogadores tomarão em sessões dentro desses ambientes.

Para tornar a exploração divertida, é importante que cada sala tenha impacto no jogo, seja trazendo um novo risco, seja consumindo um recurso. Para isso, sugerimos o uso de regras específicas para encontros aleatórios, luz, barulho e escassez de recursos.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Sempre que os personagens entram numa sala ou corredor, devem fazer uma *rolagem de encontro*. Por padrão, a rolagem é de 1d6, sendo que um resultado 1 indica um encontro. Deixe os próprios jogadores rolarem, alternando entre eles a cada nova sala ou corredor, para tornar a rolagem mais envolvente. O dado pode mudar, aumentando ou diminuindo (o que, respectivamente, diminui ou aumenta a chance de encontro), conforme o barulho sendo feito pelos personagens (veja "Ruídos & Barulho", a seguir).

Caso um encontro aleatório aconteça, uma nova rolagem deve ser feita, numa tabela de encontros feita pelo mestre. Para criar a tabela, invente de 4 a 10 encontros diferentes, alternando entre criaturas e outros perigos (armadilhas, maldições etc.). É possível inserir encontros de interpretação ou benéficos (por exemplo, mercadores itinerantes ou parceiros perdidos), mas eles devem ser a minoria. Em seguida, divida os encontros em uma tabela, do mais fraco ao mais forte (encontros benéficos, se existirem, devem ser os primeiros) e determine um dado que será rolado pelos jogadores para decidir qual deles ocorre. Encontros hostis devem ter um ND de 1 a 3 pontos abaixo do nível do grupo. Em masmorras, é esperado que os aventureiros enfrentem muitos desafios, então cada um deles precisa ser mais fácil, ou a sobrevivência será quase impossível. Afinal, quanto mais combates, mais recursos gastos...

LUZ & ESCURIDÃO

A maioria das masmorras é imersa em trevas. Assim, a menos que os personagens tenham uma fonte de luz, sofrerão os efeitos de escuridão (veja a condição cego, em *Tormenta20*, p. 394). A iluminação pode ser mundana, como tochas e lampiões, ou mágica, como a magia *Luz*. A maioria das fontes dura por uma cena — veja "Gerenciamento de Recursos", a seguir, para regras de como controlar a duração de cenas durante explorações de masmorras.

Em espaços de masmorra, as trevas são sobrenaturais, afetando até mesmo personagens com visão na penumbra ou visão no escuro — mas não os nativos da masmorra. Ou seja, em espaços de masmorra, mesmo aventureiros como anões e osteon precisam de uma fonte de luz para não ficarem no escuro. Quem disse que Hyninn é justo?

Além da questão mecânica, a escuridão deve afetar o clima geral do jogo. O mestre pode descrever o ambiente de forma mais misteriosa, com poucas informações, para manter os jogadores tão no "escuro" quanto seus personagens.

Ruídos & Barulho

Masmorras costumam ser locais fechados, habitados por criaturas que conhecem intimamente sua morada. Intrusos podem ser percebidos de forma quase imediata, especialmente se estiverem fazendo barulho. Em termos de jogo, existem quatro categorias de barulho nas quais os personagens podem estar: *silencioso*, *padrão*, *barulhento* e *estrondoso*.

• *Silencioso.* Os personagens estão sendo muito discretos. Não falam entre si, caminham com cuidado e não fazem nenhuma ação que possa gerar ruídos. Para atingir esta categoria, os personagens precisam todos avançar à metade de seu deslocamento e passar em um teste de Furtividade contra CD 20. Enquanto estiverem silenciosos, os personagens aumentam o dado de encontro em um passo (de d6 para d8), o que diminui a chance de um encontro.

• *Padrão.* Os personagens estão sendo discretos. Conversam entre si, mas em tom baixo, e caminham fazendo barulho normal. Esta é a categoria padrão, na qual o grupo estará a menos que faça algo que os coloque em outra, e não possui modificadores.

• *Barulhento.* Os personagens estão falando alto ou discutindo, usaram habilidades que geram som alto, como uma Música de bardo, tentaram arrombar uma porta ou baú na força bruta etc. Esta categoria diminui o dado de encontro em um passo (de d6 para d4), o que aumenta a chance de um encontro.

• *Estrondoso.* Os personagens estão fazendo *muito* barulho — por exemplo, usando várias habilidades que geram som alto, ou um efeito que gere um ruído extremo, como uma uma *Bola de Fogo* para destruir uma porta trancada. Esta categoria diminui o dado de encontro em dois passos (de d6 para d3).

A categoria de barulho deve ser checada no fim de cada sala ou corredor, afetando a rolagem de encontro do próximo local no qual os personagens entram. Por exemplo, os personagens estão na categoria padrão e entram em uma sala (rolagem de encontro de 1d6). Nessa sala, encontram um baú trancado. O ladino do grupo tenta destrancá-lo com Ladinagem, mas falha. O bárbaro então, sem querer perder um potencial tesouro, tenta destruir a tampa com uma machadada. O mestre estipula que isso aumenta a categoria de barulho do grupo para barulhento. Em sua próxima rolagem de encontro, o grupo deverá rolar 1d4. Após isso, a categoria volta para padrão — a menos, é claro, que os personagens continuem com seu comportamento descuidado.

Exemplo de Tabela de Encontros Aleatórios

A seguir, uma tabela de encontros aleatórios como exemplo. O Templo do Conflito Eterno era a sede de uma ordem de Keenn, o antigo Deus da Guerra. Hoje, o lugar está abandonado e amaldiçoado pelo rancor de seus antigos habitantes.

d%	Encontro	ND
01-15	**Espírito Vitimado.** O grupo encontra a alma de uma vítima dos clérigos da Guerra. Presa ao local de sua morte, ela vaga pela masmorra sem conseguir descansar. Se os heróis conversarem com o espírito e fizerem um ritual para libertá-lo (Religião CD 25 ou outra ideia por parte dos jogadores), uma onda de luz cura 4d8+4 PV e 2d4 PM de todos eles.	—
16-35	**Devotos de Keenn Mortos-Vivos.** 1 esqueleto de elite mais 4 esqueletos (*T20*, p. 297) vestindo túnicas esfarrapadas com o símbolo de Keenn. O líder exala uma aura de energia negativa; no início de cada turno dele, a aura causa 2d8+2 pontos de dano de trevas em todas as criaturas em alcance curto. No caso dos esqueletos, a aura cura!	5
36-50	**Armas Vivas.** Dezenas de armas afetadas pela força divina residual de Keenn flutuam e atacam os personagens! Cada personagem sofre 2d10+10 pontos de dano de corte por rodada até sair da sala ou dar um jeito de acabar com as armas (simplesmente atacá-las não resolve, pois são muitas, mas *Dissipar Magia* contra CD 25 pode resolver).	5
51-65	**Armorial Antigo.** Os personagens encontram 1d4+1 armas superiores com 1d3 melhorias cada. Uma delas é encantada (com 1 encanto). Outra é amaldiçoada. Qual é qual? Não há como saber…	—
66-85	**Devotos de Arsenal.** 3 capelães de guerra, que vieram aqui para destruir os devotos do antigo Deus da Guerra e tomar o templo para si — mas vão aproveitar e matar quaisquer outros em seu caminho. Se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, pode substiuir os capelães por outras criaturas da Igreja de Arsenal.	6
86-100	**Maldição do Conflito.** Uma runa de violência brilha com cor vermelho-sangue. Todos os personagens devem fazer um teste de Vontade (CD 25). Cada herói que falhar deve gastar seu próximo turno atacando um de seus companheiros (definido aleatoriamente) com suas melhores habilidades. O teste deve ser repetido no início de cada turno até o personagem passar, tornando-se imune ao efeito da runa.	6

Objetivos de Masmorras

Masmorras não se resumem a matar todos os monstros ou derrotar um grande vilão. Na verdade, o objetivo pode ser definido pelos próprios jogadores. Eles querem desvendar segredos? Procurar riquezas? Resgatar alguém? Todas essas opções são válidas. Além disso, o mestre pode vincular a masmorra aos históricos dos personagens, tornando a experiência e as motivações mais pessoais.

Gerenciamento de Recursos

Na maioria das aventuras, é possível conseguir recursos para o grupo — de alimentação e hospedagem a itens como essências de mana — simplesmente visitando uma cidade e gastando alguns tibares. Isso muda quando os aventureiros colocam os pés em uma masmorra. Esses são lugares fechados, nos quais os heróis não têm acesso fácil a recursos além daqueles que estão carregando. Por isso, nessas expedições todos os equipamentos que os personagens desejam levar devem estar anotados em sua ficha e seus espaços devem ser contabilizados. Isso inclui fontes de luz (como tochas), comida (como rações de viagem) e quaisquer outros recursos, como cordas, gazuas, poções de cura e essências de mana.

A luz tem utilidade óbvia — como dito na seção "Luz & Escuridão", acima, personagens sem uma fonte de iluminação ficam, na prática, cegos. A maioria das fontes de luz tem sua duração medida em cenas. Assim, no fim de cada cena, os personagens precisam acender outra tocha, gastar outra carga de óleo ou lançar outra magia de iluminação. Cobre dos jogadores manter um registro de quantos itens de iluminação estão carregando e contabilizar os espaços de cada um. Esse tipo de gerenciamento de recursos não é obrigatório em aventuras "normais", mas em explorações de masmorras adiciona bastante tensão, à medida que os jogadores veem seus itens se esgotando. Veja a seção a seguir para um método de calcular a duração de cenas.

A comida é usada quando os personagens quiserem acampar e dormir para recuperar PV e PM. Cada noite de sono exige que cada personagem consuma uma ração de viagem. Se não tiverem rações, precisarão lidar com os efeitos de inanição — veja "Fome e Sede", em *Tormenta20*, p. 319. Caso os personagens possuam parceiros, precisarão alimentá-los também!

Por fim, outros recursos também devem ser controlados de forma concreta e rígida durante essas expedições. Abrir portas e baús trancados é um clássico de masmorras e, para evocar o clima do gênero, avise os jogadores de que, em masmorras, falhar por 5 ou mais em um teste de Ladinagem para abrir fechaduras indica que a gazua se quebra (se o personagem não tiver uma gazua, a *fechadura* se quebra e não pode mais ser aberta com Ladinagem). Claro, nada impede que o ladino do grupo carregue várias gazuas, mas cada espaço ocupado por um desses itens é um espaço a menos para comida ou óleo. Da mesma forma, outros itens, como cordas, devem ser controlados. Se os personagens amarrarem uma corda para descer um fosso e deixarem a corda presa, não poderão usar a mesma corda mais tarde!

Um detalhe importante: toda essa contagem não é responsabilidade do mestre, mas dos jogadores. Todos devem contribuir. Um jogador pode ficar responsável por administrar as tochas, outro pelas rações, outro pelas poções etc. O controle de recursos deve ser divertido, principalmente com o aumento da tensão sempre que um jogador disser que sua contagem está chegando ao fim e o recurso está acabando. Grande parte da diversão da masmorra está em planejar a exploração, adquirir suprimentos, fazer preparativos e especular sobre o que pode haver lá dentro.

Duração de Cenas

Muitos itens e efeitos têm sua duração medida em cenas. Contudo, cenas por padrão têm duração abstrata — por exemplo, um combate pode durar poucos segundos, enquanto uma cena de interpretação em um baile pode durar uma noite inteira. Em masmorras, precisamos controlar a duração das cenas de forma mais concreta. Para isso, use a seguinte regra de controle de tempo.

Cada cena dura seis "segmentos". Um dos jogadores deve ficar responsável por controlar a passagem de segmentos, anotando em uma folha um "risquinho" para cada segmento. Sempre que acumular 6 risquinhos, o jogador deve avisar o grupo (incluindo o mestre) de que uma cena se passou. Isso encerra qualquer efeito com duração de cena. No caso de fontes de iluminação que tenham terminado, os personagens precisarão gastar outras (acender outra tocha, gastar outra carga de óleo para o lampião, lançar outra magia…) para não ficarem no escuro.

O mestre é responsável por avisar sempre que cada segmento de tempo se passa, de acordo com as ações que os personagens fazem e as seguintes linhas gerais.

Ação curta (1 segmento). Os personagens fazem uma ação que pode ser resolvida em poucos minutos. Ao fim dela, o mestre avisa que um segmento de tempo se passou. *Exemplos:* passar por um corredor (no caso, o tempo se passa quando os personagens *saem* do corredor), explorar um corredor (fazer testes de Investigação para procurar armadilhas ou tesouros, de Percepção para escutar atrás de uma porta, de Sobrevivência para procurar rastros etc.).

Ação longa (2 segmentos). Os personagens fazem uma ação que pode ser resolvida em vários minutos ou até uma hora. Ao fim dela, o mestre avisa que dois segmentos de tempo se passaram. *Exemplos:* passar uma por uma sala (novamente, o tempo se passa quando os personagens saem da sala), explorar uma sala (como acima, mas como salas são mais amplas que corredores, o tempo gasto é o dobro), outras ações longas, como usar a perícia Cura para cuidados prolongados, Misticismo para identificar um item mágico ou Sobrevivência para montar um acampamento.

Ação muito longa (6 segmentos). Uma ação que dura algumas horas ou uma parte do dia (uma manhã, tarde ou noite). Seis segmentos — ou seja, uma cena inteira — se passam.

Sobrevivência em Masmorras

Nos ermos, a perícia Sobrevivência pode ser usada para conseguir alimento e abrigo para o grupo com um único teste. Em masmorras, isso não é tão simples. Afinal, esses são lugares escuros, frios ou mesmo amaldiçoados, cujos recursos naturais normalmente se limitam a musgos, insetos e coisas piores!

Por padrão, *não* é possível usar Sobrevivência para conseguir alimento em masmorras. É possível fazer acampamentos, mas a CD varia de 25 para masmorras menos hostis (como complexos de cavernas) a 35 para lugares especialmente terríveis (templos amaldiçoados e outros onde o próprio *lugar* está contra os heróis). Tentar montar um acampamento consome tempo, como visto em "Duração de Cenas", acima.

Ao dormir, os personagens precisam se alimentar, gastando uma ração de viagem cada um (como visto em "Gerenciamento de Recursos", acima). Além disso, sempre que dormirem, os personagens precisam fazer *duas* rolagens de encontros. Por padrão, o dado usado é 1d6. Contudo, se os personagens estiverem em um corredor ou em uma sala com mais de uma abertura, o dado diminui em um passo para cada abertura além da primeira. Ou seja, se o grupo acampar em uma sala com três portas, a rolagem de encontro diminui para 1d3!

Espaço de Masmorra

Masmorras não são ambientes lógicos. Um lugar repleto de monstros que não se atacam e só se alimentam quando conseguem devorar um aventureiro infeliz não é muito verossímil. Nos primórdios do RPG, realismo (ou mesmo coerência) não era exatamente um requisito para as aventuras. Porém, hoje em dia — especialmente em cenários com histórias mais detalhadas e profundas, como Arton —, muitos jogadores podem querer algo mais sólido. Por outro lado, não queremos perder a maluquice divertida das masmorras clássicas.

Em **Tormenta**, resolvemos isso com o conceito de *espaço de masmorra* — lugares sobrenaturais, "abençoados" por Hyninn, o Deus da Trapaça, para serem sempre perigosos, mesmo que nem sempre isso faça sentido. Assim, ao chegar em um complexo de grutas e túneis, o grupo pode estar adentrando um lugar com um toque místico, que não precisa necessariamente seguir as leis da realidade do resto do mundo. Um lugar onde monstros podem esperar em suas salas, sem se alimentar e sem morrer de fome, até que o próximo aventureiro infeliz caia em suas garras.

Para mais informações sobre espaços de masmorra, consulte os livros da *Jornada Heroica: Fim dos Tempos*.

Os personagens podem tomar medidas para diminuir a chance de serem encontrados. Um teste de Guerra ou Sobrevivência (mesma CD do acampamento) para montar barricadas ou defesas similares aumenta o dado de encontro em um passo. Esse efeito não é cumulativo — mais de um personagem pode tentar a ação (que conta como uma ação longa para propósitos de passagem de tempo), mas apenas o primeiro sucesso conta. Por fim, personagens podem fazer turnos de guarda para diminuir ainda mais a chance de encontros. Para cada aventureiro que fizer um turno de guarda, o dado aumenta em um passo (cumulativo). Porém, todos os membros de grupo que fizerem turnos devem fazer um teste de Fortitude (CD 20 +1 por dia anterior em que já tenham feito turnos de guarda). Um personagem que falhe diminui sua condição de descanso em uma categoria e fica fatigado pelo dia seguinte (criaturas imunes a efeitos de metabolismo em vez disso ficam alquebradas pelo dia seguinte).

DOMÍNIOS

Em Arton, a bravura é recompensada. Um herói que defenda uma aldeia do ataque de um monstro pode assumir a responsabilidade de protegê-la contra ameaças futuras, tornando-se senhor dessa terra. De forma similar, um aventureiro que realize um serviço valioso para um monarca pode ser recompensado com um título de nobreza e a autoridade sobre um feudo.

Tais recompensas conferem a esses indivíduos poder e influência. É claro que, com o poder, também vem a responsabilidade. Regentes precisam estar de prontidão para defender suas terras e seu povo, muitas vezes sacrificando seus interesses pelo bem comum.

TORNANDO-SE REGENTE

Um regente é o senhor de um domínio, responsável pela proteção de uma terra e do povo que lá habita, com autoridade sobre ambos. Há duas formas de se tornar um regente: *criar* um domínio ou *conquistar* um já existente. Ambas envolvem uma aventura — a ascensão de um personagem a regente pode mudar a dinâmica de uma campanha e não deve acontecer sem o envolvimento do mestre.

CRIANDO UM DOMÍNIO

Para criar um domínio, você precisa possuir terras virgens — que pode conquistar como parte de uma aventura. Então deve gastar uma ação de domínio (veja a seguir), T$ 5.000 e fazer um teste de Nobreza (CD 20). Se passar, cria um domínio de nível 1, com corte inexistente, popularidade tolerável e sem tesouro ou construções. Se falhar, pode tentar novamente, gastando mais uma ação de domínio e T$ 5.000.

CONQUISTANDO UM DOMÍNIO

Você pode conquistar um domínio como parte de uma aventura. Por exemplo, se derrotou um tirano que escravizava seu povo, pode tomar o lugar dele como senhor dessas terras. As estatísticas de um domínio existente são definidas pelo mestre.

CARACTERÍSTICAS DOS DOMÍNIOS

Um domínio é uma divisão política de terras, governada por um regente. Um domínio geralmente possui de 30 a 100 km de largura — o que significa que um viajante a pé leva de um a três dias para atravessá-lo —, mas suas dimensões exatas não são importantes. Domínios possuem as seguintes características.

Nome. Pode ser um nome próprio ou uma referência a uma característica do lugar.

Regente. O nome do senhor do domínio.

Nível. Uma medida geral da população, do desenvolvimento e da prosperidade do domínio.

Terreno. O tipo de terreno predominante no domínio.

Corte. O tamanho e qualidade do centro de poder do domínio.

Popularidade. A aceitação do regente entre a população do domínio.

Fortificação. A capacidade defensiva do domínio.

Tesouro. A riqueza do domínio, medida em lingotes de ouro (LO). Cada LO equivale a T$ 1.000. Embora o tesouro seja medido em lingotes, pode existir na forma de moedas, joias, tapeçarias, sacas de grãos etc. Você não pode usar LO para comprar itens comuns, tampouco pode usar tibares para gastos de domínio. Para converter dinheiro em lingotes e vice-versa, veja a ação finanças, na seção "Turnos de Domínio".

Construções. Prédios e outras estruturas que fornecem benefícios ao regente ou ao domínio.

Unidades Militares. Tropas usadas na defesa do domínio e do regente em aventuras.

NÍVEIS DE DOMÍNIO

O nível de um domínio define quanto você ganha com impostos e seu máximo de construções, e opera em uma escala de 1 a 7. Você pode subir o nível do domínio com a ação governar (veja a p. 324).

Nível 0. Terras ermas, desertas ou abandonadas, sem população residente. Não constitui um domínio.

Níveis 1 e 2. Terras esparsamente povoadas, com fazendas e aldeias. Os habitantes são camponeses, caçadores e outros tipos rústicos. As notícias chegam através de mercadores ambulantes — quando chegam. A aparição de um nobre ou de um grupo de aventureiros é um grande evento. Na verdade, até a feira da colheita é um grande evento! A população varia de 1.000 a 2.500 pessoas.

Níveis 3 a 5. Terras povoadas, com mercados e oficinas. As notícias chegam mais rápido, através de arautos, bardos e viajantes. Nobres visitam com frequência e provavelmente haverá pelo menos um grupo de aventureiros residente. A população varia de 5 a 25 mil pessoas.

Níveis 6 e 7. Terras densamente povoadas, com guildas e indústrias prósperas. Todos os tipos de pessoas podem ser encontrados, incluindo alquimistas, escribas e outros indivíduos mais refinados. Nobres e heróis famosos moram aqui e as pessoas estão acostumadas a interagir com eles. As notícias chegam através de emissários reais ou mesmo através de magos com bolas de cristal — embora mascates e bardos ainda sejam a melhor fonte de fofocas e rumores. A população varia de 50 a 100 mil pessoas.

Terreno

O tipo de terreno mais comum no domínio. Outros tipos podem estar presentes, mas este será o principal. Por exemplo, um domínio de planície pode ter bosques e colinas, mas será principalmente plano e descampado, assim como um domínio de floresta pode ter clareiras, mas será em sua maioria tomado por árvores e vegetação.

O terreno limita o nível máximo e o potencial mágico do domínio (veja a p. 325), além de ser um requisito para certas construções. A **Tabela 4-9** lista os tipos de terrenos e os limites de cada um.

Corte

O local de onde você governa seu domínio. É classificada em quatro categorias, que determinam sua qualidade (e o padrão de vida que ela proporciona). Categorias baixas impõem penalidades em testes de ações de domínio, enquanto categorias altas concedem acesso a conselheiros e ações extras. Cada categoria possui um custo de manutenção, que deve ser pago a cada turno de domínio.

Inexistente. Você governa o domínio de maneira improvisada, seja nos fundos de uma taverna, seja dentro de uma carroça. Conta com a ajuda de amigos ou, no máximo, servos pagos do seu próprio bolso. *Manutenção:* 0 LO. *–2 em ações de domínio.*

Pobre. Base de operações equivalente a um salão, com alguns servos, como criado, cozinheiro e escriba. *Manutenção:* 1 LO. *Sem modificadores.*

Comum. A corte possui uma estrutura completa, com salas de audiência, escritórios e diversos servos, incluindo músicos, tutores e caçadores. Pode sediar reuniões, cerimônias e eventualmente bailes. Os agentes e criados do regente são conhecidos pelo povo, e as pessoas comuns interagem mais com eles do que com o próprio regente em questões do dia a dia. *Manutenção:* 3 LO. *Fornece um conselheiro.*

Rica. Mais do que uma única sede, a corte é uma rede de prédios espalhados pelo domínio, com um exército de servos e sua própria burocracia. O povo trata os membros da corte como figuras de autoridade e interage com o regente apenas em situações extraordinárias. *Manutenção:* 5 LO. *Fornece três conselheiros e uma ação de domínio extra por turno.*

Conselheiros

Se você possui uma corte comum ou rica, recebe um ou três conselheiros, respectivamente. Cada conselheiro permite que você faça testes de uma perícia como se fosse treinado nela (fornecendo o bônus de treinamento), mas apenas para ações de domínio. Quando sua corte atinge o nível necessário, você recebe automaticamente o(s) conselheiro(s).

A seguir está a lista de conselheiros e suas respectivas perícias: bispo (Religião), capitão da guarda (Guerra), embaixador (Diplomacia), espião (Enganação), falcoeiro (Sobrevivência), magistrado (Investigação), mago da corte (Misticismo), menestrel (Atuação) e senescal (Nobreza).

Popularidade

Existem cinco categorias de popularidade. De acordo com a categoria, você pode receber um modificador em testes para ações de domínio.

Adorado. Você é amado por seus súditos. Quando você caminha pelas ruas, as pessoas gritam seu nome e lhe presenteiam com bolos. *+2 em ações de domínio.*

Popular. O povo tem grande apreço por você. Quando você caminha pelas ruas, as pessoas o cumprimentam com afeto e deferência. *+1 em ações de domínio.*

Tolerado. Os habitantes do domínio o tratam com o respeito devido. Quando você caminha pelas

Tabela 4–9: Terrenos

Terreno	Nível Máximo	Potencial Mágico
Colinas	5	5
Deserto	4	6
Floresta[1]	4	6
Montanha	3	7
Pântano	3	7
Planície	6	4
Subterrâneo[2]	2	8
Rio ou mar	+1	—
Elemento místico[3]	—	+1

[1]Para raças que, a critério do mestre, sejam muito ligadas à natureza (como elfos, sílfides, dahllan...), o nível máximo é 6.
[2]Para raças que, a critério do mestre, sejam muito ligadas ao subterrâneo (como anões, trogs, medusas...) o nível máximo é 6.
[3]Como um cemitério de dragões, um bosque feérico…

ruas, alguns agradecem pela última obra pública, enquanto outros reclamam dos impostos. *Sem modificador.*

Impopular. As pessoas cumprem seus decretos de má vontade e fazem piadas com seu nome. Ao caminhar pelas ruas, você recebe reclamações e olhares descontentes. *–2 em ações de domínio.*

Odiado. O povo considera-o um tolo, um tirano ou ambos. Caminhar pelas ruas não é boa ideia, pois as pessoas o xingarão e arremessarão ovos podres em você. *–5 em ações de domínio. Se a popularidade baixar para menos do que odiado, uma revolta ocorre (veja a p. 327).*

Fortificações

Uma medida das defesas do domínio contra bandidos, exércitos inimigos e monstros. É definida pela soma do valor de Fortificação de todas as construções defensivas do domínio, como torres de vigia, muralhas e castelos, e aplicada como um bônus nos testes de Guerra do regente feitos para defender o domínio de ataques. Veja mais na p. 327.

Construções

Para erguer uma construção, veja a seção "Turnos de Domínio", na p. 323. Você só pode erguer construções cujos pré-requisitos cumpra, e pode ter um número máximo de construções igual a três vezes o nível de seu domínio (assim, um domínio de nível 1 pode ter no máximo três construções, um domínio de nível 2 pode ter no máximo seis e assim por diante). A **Tabela 4-10** lista a perícia necessária e o custo para cada construção.

Lista de Construções

Abadia. Um centro de estudos repleto de livros sagrados que podem lhe ensinar os mistérios da fé. Você aprende uma magia divina de sua lista.

Adega. Um espaço no porão com barris e garrafas de vinhos selecionados. Usufruir de uma adega fornece +3 pontos de mana.

Altar. Esta mesa de pedra esculpida com um símbolo sagrado é o centro do culto em um templo, o lugar por onde a energia divina é focalizada. Quando usa a habilidade Canalizar Energia, o tipo de dado que você rola muda para d8. *Pré-requisito:* templo.

Antro de Jogatina. Uma sala discreta, onde muito ouro pode ser ganho e muito mais que ouro pode ser perdido. Frequentá-la melhora seus blefes, fornecendo +2 em Enganação. *Pré-requisito:* taverna.

Aqueduto. Este canal construído sobre arcos de pedra com dezenas de metros de altura traz água para o coração do domínio. Quando você rola encontros aleatórios, rola duas vezes e escolhe um resultado.

Arena Arcana. Com espelhos capazes de conter efeitos destrutivos, esta sala é feita para treinar ataques mágicos. Você recebe +1 no dano de cada dado de seu Raio Arcano. *Pré-requisito:* salão dos mistérios.

Arena Clandestina. Localizada no porão de uma taverna, num celeiro abandonado ou em outro lugar discreto, esta arena abriga lutas ilegais, nas quais a única regra é que não há regras. Frequentá-la ensina muito sobre golpes baixos, fornecendo Ataque Furtivo +1d6 (cumulativo). *Pré-requisito:* taverna.

Armorial. Esta sala repleta de brasões heráldicos e livros de genealogia ensina a importância de linhagens distintas. O custo de Orgulho diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* forte.

Banhos Públicos. Estas fontes termais trazem conforto e higiene aos habitantes do domínio. Você recebe +5 em testes da ação governar.

Bazar. Uma loja de artigos variados, como peles, sacas de grãos e ferramentas. Quando compra ou vende itens mundanos (não superiores e não mágicos), você muda o preço em 10% a seu favor.

Biblioteca. Com uma coleção de pergaminhos, livros e tomos variados, este lugar tem muito a ensinar. Você se torna treinado em uma perícia.

Bosque Sagrado. Esta mata isolada possui árvores entalhadas com runas. Se você possuir um ou mais companheiros animais, um deles não conta em seu limite de parceiros. *Pré-requisito:* santuário.

Botica. Esta cabana de madeira possui diversas ervas medicinais, que fortalecem sua saúde ao serem consumidas com sabedoria. Fornece +1 em Fortitude.

Cabana de Caça. Esta choupana permite que você passe dias nos ermos, treinando suas habilidades de caça. O dano de sua Marca da Presa aumenta em um passo (por exemplo, de 1d12 para 3d6).

Cadafalso. Um palanque de madeira para a execução de condenados. Fornece +2 em Intimidação — todos levam a sério um regente acostumado a executar pessoas em praça pública.

Campo de Treinamento. Um descampado próximo, onde camponeses podem treinar manobras militares básicas. Permite recrutar milícias.

Canil. Em troca de pulgas e cheiro forte, esta construção fornece companheiros tão ferozes quanto leais. Permite recrutar cães de guerra.

Capela. Uma pequena construção voltada para preces. Fornece +2 em Religião.

Câmara Mística. Uma sala onde espirais de puro poder flutuam, esperando para serem invocadas. Uma vez por aventura, você pode usar um poder de magia de aprimoramento, mesmo que não o possua, sem pagar PM por isso. *Pré-requisito:* torre de estudos.

Caravançará. Um pátio cercado de hospedarias e armazéns, onde caravanas se formam. Você pode gastar uma ação de domínio e até 1d4 LO por nível de domínio para criar uma caravana. Na sua próxima etapa de impostos, faça um teste de Nobreza contra CD 20 + a quantidade de dados gastos (por exemplo, se você gastou 3d4 LO na caravana, a CD será 23). Se você passar, a caravana volta e você recebe 1d4+1 LO por dado gasto. Se passar por 5 ou mais, recebe 1d6+1 LO por dado. Se passar por 10 ou mais, recebe 2d4+1 LO por dado. Se você falhar, a caravana se perdeu e você não recebe nada. *Pré-requisitos:* bazar, estrada.

Casa de Prazeres. Um lugar onde sonhos podem ser comprados, pelo menos por algumas horas. Uma vez por aventura, você pode usar a habilidade Favor (*Tormenta 20*, p. 79). Se já possuí-la, recebe +5 no teste de Diplomacia para usá-la. *Pré-requisito:* taverna.

Castelo. Esta construção imponente é protegida por fossos, muralhas e torres. Normalmente, seu pátio e térreo são abertos ao público, enquanto os andares superiores servem de residência para o regente, sua família e seus conselheiros. Muda o bônus de fortificação do forte para +5. *Pré-requisito:* forte.

Domínios e o Grupo

Por padrão, apenas o regente pode realizar ações de domínio e se beneficiar das construções. Porém, de acordo com o mestre, outros personagens podem gastar seu tempo entre aventuras para ajudar nas ações do regente ou mesmo fazer suas próprias ações de domínio.

De forma similar, o mestre pode permitir que outros aventureiros se beneficiem das construções — nesse caso, cada construção fornece seu benefício para apenas *um* personagem. Com essa opção, é possível considerar que o domínio pertence a todos os personagens, em vez de apenas a um, e que o grupo o governa como um conselho.

Catedral. Esta igreja grandiosa sedia grandes ritos. Uma vez por dia, os efeitos de uma de suas Missas são dobrados. *Pré-requisito:* templo.

Celeiro. Este depósito garante que sua produção agrícola não se perca. Elimina a penalidade no ganho da fazenda (torna-se 1d6 LO, ou 1d8 LO, se você possuir um moinho). *Pré-requisito:* fazenda.

Círculo de Pedras. Um círculo de pedras dispostas de forma a canalizar os poderes da natureza. Quando você usa Forma Selvagem, aumenta um dos bônus de atributo em +2. *Pré-requisito:* santuário.

Círculo de Poder. Um círculo de runas esculpidas no chão. A CD para resistir às suas magias arcanas aumenta em +1.

Corte de Lei. Uma sala ou prédio onde o regente julga disputas entre seus súditos. Fazer isso torna-o mais capaz de discernir o certo do errado. Quando faz um teste de resistência contra um efeito mental, você rola dois dados e usa o melhor resultado.

Curtume. Este estabelecimento fornece couro curtido, útil para a produção de armaduras. Seus capangas (incluindo aqueles invocados por poderes) recebem +2 na Defesa.

Docas. Aqui marujos se reúnem, contando histórias de aventuras. Sejam verdadeiras, exageradas ou mentirosas, alimentam a sede de façanhas de quem as escuta. Seu bônus de Audácia aumenta em +1 e pode ser usado em testes de ataque. *Pré-requisito:* porto.

Empório. Uma grande loja onde tudo pode ser encontrado — com exceção, talvez, de negócios justos. Uma vez por aventura, você pode comprar ou vender um item superior e mudar o preço em 10% a seu favor. *Pré-requisito:* bazar.

Tabela 4-10: Construções

Construção	Custo	Benefício
		Construções de Nobreza
Adega	4 LO	+3 pontos de mana
Aqueduto	15 LO	Rola duas vezes para encontros aleatórios e usa o melhor resultado
Banhos públicos	7 LO	+5 em testes de governar
Biblioteca	10 LO	Torna-se treinado em uma perícia
Universidade	25 LO	Recebe um poder geral
Botica	3 LO	+1 em Fortitude
Cabana de caça	2 LO	Dano de Marca da Presa aumenta em um passo
Cadafalso	1 LO	+2 em Intimidação
Campo de treinamento	2 LO	Recruta milícia
Corte de lei	5 LO	Rola dois dados em testes de resistência contra efeitos mentais
Curtume	4 LO	+2 na Defesa de capangas
Estátua	2 LO	Aumenta gasto máximo de PM em +1
Estrada	10 LO	+2 em Iniciativa
Estalagem	8 LO	Uma ação padrão adicional uma vez por aventura
Fazenda	2 LO	+1d6 -2 LO por turno
Celeiro	3 LO	Elimina penalidade no ganho da fazenda
Moinho	5 LO	Muda dado de ganho da fazenda para d8
Feira	5 LO	+1d4 LO por turno
Mercado	10 LO	Muda ganho da feira para 1d8 LO
Forja	6 LO	+1 nas rolagens de dano de capangas
Forte	10 LO	Fortificação +2
Armorial	3 LO	Diminui custo de Orgulho em –1 PM
Castelo	25 LO	Muda fortificação do forte para +5
Ordem de cavalaria	20 LO	Diminui custo de Baluarte em –1 PM
Sala do trono	5 LO	+2 em Diplomacia
Madeireira	15 LO	+1d8 LO, –10% em eventos, apenas florestas
Masmorra	20 LO	+2 na CD de habilidades de classe (exceto magias)
Mina	20 LO	+1d12 LO, –20% em eventos, apenas montanhas e subterrâneos
Obra de arte	3 LO	+1 em Vontade
Oficina	2 LO	+2 em Ofício
Sede de guilda	15 LO	Adiciona uma melhoria a um item, uma vez por aventura
Palácio	100 LO	Aumenta limite de parceiros em +1
Paliçada	4 LO	Fortificação +2
Muralha	10 LO	Muda fortificação da paliçada para +5
Poço de piche	6 LO	Bônus em alquímicos, apenas pântanos
Porto	10 LO	Ganha 1d6 LO por turno
Docas	4 LO	Bônus de Audácia aumenta em +1 e pode ser usado em ataques
Povoado afastado	4 LO	Permite uma construção de outro terreno
Quarto luxuoso	2 LO	+5 pontos de vida
Torre de vigia	2 LO	+2 em Percepção

Tabela 4-10: Construções (Continuação)

Construção	Custo	Benefício
		Construções de Guerra
Canil	4 LO	Recruta cães de guerra
Estrebaria	10 LO	Recebe montaria
Pista de justa	10 LO	Recruta cavaleiros
Pátio de treinamento	6 LO	+1 em testes de ataque (ou uma proficiência)
Liças	2 LO	Aumenta bônus de Fúria em +1
Salão de guerreiros	4 LO	Diminui custo de Ataque Especial em –1 PM
Pista de arquearia	2 LO	Recruta arqueiros
Posto de pedágio	2 LO	Aumenta ganho de impostos altos (pré-requisito adicional: estradas)
Sala de mapas	8 LO	Recebe uma ação de movimento adicional no primeiro turno de cada combate
Torre de guarnição	5 LO	Recruta guardas
		Construções de Enganação
Bazar	5 LO	+10% ao negociar itens comuns
Caravançará	10 LO	Cria caravanas (pré-requisito adicional: estradas)
Empório	10 LO	+10% ao negociar um item especial, uma vez por aventura
Esconderijo	8 LO	Recruta bandidos
Taverna	10 LO	Interrogar como ação livre uma vez por aventura
Antro de jogatina	10 LO	+2 em Enganação
Arena clandestina	15 LO	Recebe Ataque Furtivo
Casa de prazeres	10 LO	Recebe um favor uma vez por aventura
Palco	4 LO	+2 em Atuação
Trupe de malabaristas	4 LO	+1 em Reflexos
		Construções de Religião
Abadia	12 LO	Aprende uma magia divina
Capela	5 LO	+2 em Religião
Relicário	8 LO	+5 num teste de resistência uma vez por aventura
Mosteiro	15 LO	+3 pontos de mana (apenas para conjuradores divinos)
Santuário	4 LO	Fornece um poder de druida
Bosque sagrado	5 LO	Um companheiro animal não conta no limite de parceiros
Círculo de pedras	10 LO	Aumenta bônus de atributo de Forma selvagem em +2
Templo	15 LO	Fornece um poder de clérigo
Altar	3 LO	Canalizar energia aumenta para d8
Catedral	20 LO	Dobra os efeitos de uma Missa
		Construções de Misticismo
Estante de pergaminhos	12 LO	Aprende uma magia arcana
Poço de adivinhação	10 LO	Rola 2d20 num teste e usa o melhor uma vez por aventura
Salão dos mistérios	15 LO	+2 em Misticismo
Pedra de maldições	6 LO	Alvo sofre –5 em sua próxima resistência uma vez por aventura
Sala de meditação	5 LO	+3 pontos de mana (apenas para conjuradores arcanos)
Torre de estudos	10 LO	Fornece um poder de arcanista
Arena arcana	6 LO	+1 ponto de dano por dado de Raio Arcano
Câmara mística	15 LO	Pode usar um poder de aprimoramento uma vez por aventura
Círculo de poder	10 LO	+1 na CD de magias arcanas
Linhas místicas	25 LO	Recuperação de PM aumenta em +1/nível

Esconderijo. Um covil de bandoleiros. Permite que você recrute bandidos.

Estalagem. Uma lugar onde lendas e canções são compartilhadas, fazendo com que todos se sintam mais heroicos. Uma vez por aventura, você pode realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisito:* estrada.

Estante de Pergaminhos. Esta coleção de textos místicos permite que você descubra novos mistérios. Você aprende uma magia arcana.

Estátua. Este monumento de um herói do passado — ou do próprio regente, se ele não for modesto — o impulsiona a atos impressionantes. O máximo de pontos de mana que você pode gastar em uma habilidade passa a ser seu nível +1.

Estrada. Este caminho de terra cruza todo o domínio, conta com marcadores de distância e possui valetas para que não vire um lamaçal. O costume de viajar o torna habituado a reagir rapidamente. Fornece +2 em Iniciativa.

Estrebaria. Aqui os melhores animais são selecionados e treinados, garantindo que você sempre tenha uma montaria a sua altura. Você recebe um cavalo de guerra veterano. Caso já possua um, ele muda para mestre ou, se já o for, recebe os benefícios de outro tipo de parceiro iniciante (aprovado pelo mestre).

Fazenda. Este campo arado aumenta a produção agrícola do domínio e, consequentemente, a arrecadação de impostos. Fornece 1d6–2 LO por turno de domínio. Como secas, tempestades e pestes podem estregar a colheita, é possível que a fazenda dê prejuízo (mas veja a construção celeiro).

Feira. Um espaço no centro da comunidade onde, uma vez por semana, fazendeiros trazem suas verduras, artesãos trazem seus produtos e todos trazem seu dinheiro — uma parte do qual, graças aos impostos, fica com você. Fornece 1d4 LO por turno de domínio.

Forja. Possuir uma forja garante que as armas de suas tropas estejam sempre afiadas. Seus capangas recebem +1 nas rolagens de dano.

Forte. Uma torre de madeira erguida em uma posição elevada. O forte é um símbolo de poder, a sede da corte, a residência do regente e, acima de tudo, o lugar para onde todos correm em caso de ataque. Fornece +2 em Fortificação.

Liças. Um campo de areia onde combates brutais são travados. Seja por diversão, seja por treinamento, participar das liças torna qualquer um mais feroz. O bônus que você recebe nos testes de ataque e rolagens de dano quando usa Fúria ou Fúria Divina aumenta em +1. *Pré-requisito:* pátio de treinamento.

Linhas Místicas. Você acessa linhas de energia que cruzam a terra e as canaliza para seu domínio, mantendo um fluxo constante de poder mágico. Sempre que você descansa, sua recuperação de pontos de mana aumenta em +1 por nível.

Madeireira. Um campo encravado na mata para extração de madeira. Fornece 1d8 LO por turno de domínio, mas pode enfurecer animais e espíritos da natureza — impõe –10% nas rolagens de eventos aleatórios. *Pré-requisito:* terreno floresta.

Masmorra. Um conjunto de túneis, salas e armadilhas, normalmente construído para proteger um tesouro. Planejar a masmorra faz com que você pense sobre como melhor derrotar invasores e fornece +2 na CD de suas habilidades (exceto magias).

Mercado. Como uma feira, mas com mais produtos e dinheiro circulando. Além disso, está sempre aberto, exceto em dias sagrados. Muda o ganho da feira para 1d8 LO. *Pré-requisito:* feira.

Mina. Esta construção pode ser de superfície (um grande buraco no chão) ou subterrânea (com túneis chamados de "galerias") e tem como objetivo extrair minérios valiosos da terra. Fornece espantosos 1d12 LO por turno de domínio, mas pode atrair monstros do subterrâneo — impõe –20% nas rolagens de eventos aleatórios. *Pré-requisito:* terreno montanha ou subterrâneo.

Moinho. Um engenho movido por vento ou água para moer grãos. Permite a produção de farinha e, consequentemente, melhor aproveitamento da colheita. O ganho da fazenda aumenta para 1d8–2 LO (ou 1d8 LO, se você também tiver um celeiro). *Pré-requisito:* fazenda.

Mosteiro. Uma habitação onde monges vivem em isolamento. Passar um tempo vivendo com os monges, de forma humilde e abnegada, fortalece sua fé. Você recebe +3 pontos de mana, mas apenas se for um conjurador divino (como um clérigo ou druida).

Muralha. Um muro alto formado por grandes blocos de pedra. Possui um passadiço no topo, protegido por merlões e ameias. Muda o bônus de Fortificação da paliçada para +5. *Pré-requisito:* paliçada.

Obra de Arte. Um quadro, escultura ou outra criação inspiradora. Fornece +1 em Vontade.

Oficina. Um galpão repleto de bancadas de trabalho e ferramentas, onde pessoas — incluindo o próprio regente — podem trabalhar nas melhores condições. Fornece +2 em Ofício (qualquer).

Ordem de Cavalaria. A sede de uma irmandade devotada à honra e à justiça. Estar perto de pessoas tão exemplares motiva-o a defender



Em breve você vai concordar que ficar no castelo, administrando seu domínio, é mais divertido que entrar em masmorras...

o bem. O custo de Baluarte diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* forte.

Palácio. Esta construção luxuosa é feita para ostentar o poder do regente, influenciando as pessoas a segui-lo. Aumenta seu limite de parceiros em +1.

Palco. Um tablado elevado para espetáculos artísticos. Apresentar-se com frequência mantém suas habilidades afiadas, fornecendo +2 em Atuação.

Paliçada. Uma cerca feita de estacas pontiagudas fincadas no chão. Fornece +2 em Fortificação.

Pátio de Treinamento. Um espaço para guardas praticarem seus golpes. Um regente que possua um pátio de treinamento acaba observando os exercícios, ficando mais apto. Você recebe uma proficiência a sua escolha ou +1 em testes de ataque.

Pedra de Maldições. Uma pedra com símbolos pintados em sangue — ou um altar de ossos, um livro feito de pele humana... Uma vez por aventura, uma criatura em alcance curto sofre –5 em seu próximo teste de resistência, se for realizado até o fim de seu próximo turno. *Pré-requisito:* salão dos mistérios.

Pista de Arquearia. Um campo para a prática de tiro ao alvo, onde camponeses acostumados a caçar pequenos animais podem treinar para caçar presas maiores. Permite recrutar arqueiros.

Pista de Justa. Uma faixa de terra onde torneios de cavalaria são disputados. Permite recrutar cavaleiros.

Poço de Adivinhação. Permite que o regente observe lugares — ou mesmo épocas — distantes, garantindo que fique preparado para qualquer tipo de situação. Uma vez por aventura, quando faz um teste, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Poço de Piche. Um buraco no chão onde substâncias valiosas emergem da terra. As matérias-primas extraídas do poço fornecem +2 na CD de seus preparados e venenos. *Pré-requisito:* terreno pântano.

Porto. Um porto marítimo, se o domínio ficar na costa, ou fluvial, se ficar no interior do continente, permite que barcos e navios atraquem, trazendo pesca e comércio — e aumentando a arrecadação de impostos. Fornece 1d6 LO por turno de domínio.

Posto de Pedágio. Se o regente mantém as estradas em boas condições e espanta monstros, nada mais justo que cobre um pouco de cada viajante. Os impostos que ele já cobra do povo? Ah, esses são para outros gastos! Quando você cobra impostos altos, recebe +1 LO por nível do domínio — postos de pedágio não são nem um pouco populares e não são usados em impostos baixos ou médios. *Pré-requisito:* estradas.

Povoado Afastado. Esta pequena comunidade fica afastada do centro do domínio — longe o bastante para estar perto de outro tipo de terreno. Permite que você erga uma construção com pré-requisito de terreno diferente do seu.

Quarto Luxuoso. Você é um rei (ou algo parecido), então faz sentido que durma como um! Seu quarto tem uma cama enorme, com colchão de plumas de ganso, dossel, penteadeira e espelho. Por estar sempre descansado e bem-disposto, você recebe +5 pontos de vida.

Relicário. Uma caixa, cofre ou armário onde um objeto sagrado é guardado. A relíquia protege o regente — ou talvez o que o proteja seja a fé das pessoas que visitam o relicário para rezar. Uma vez por aventura, você recebe +5 num teste de resistência. *Pré-requisito:* capela.

Sala de Mapas. Além de mapas dos reinos, esta sala armazena reconstituições de batalhas e relatos de estrategistas. Um regente que estude na sala de mapas aprende a se posicionar no campo de batalha. Você recebe uma ação de movimento adicional no primeiro turno de combate.

Sala de Meditação. Uma sala silenciosa, onde você pode se conectar com suas energias místicas. Você recebe +3 pontos de mana, mas apenas se for um conjurador arcano (como um arcanista ou bardo).

Sala do Trono. Uma sala ostentando flâmulas com o brasão do regente e um assento elevado, de onde ele pode receber seus súditos, emissários e outros nobres... E olhá-los de cima. Fornece +2 em Diplomacia. *Pré-requisito:* forte.

Salão de Guerreiros. Um salão de madeira comprido, com mesas longas e braseiros no fundo, onde soldados podem se reunir e trocar histórias de batalha. O custo de Ataque Especial diminui em –1 PM.

Salão dos Mistérios. Um ambiente repleto de objetos do oculto, como livros, pergaminhos, cristais, ervas, runas, ossos... além de ser o lar de corvos, gatos pretos, diabretes e outros bichinhos conectados ao lado arcano do mundo. Fornece +2 em Misticismo.

Santuário. Um lugar isolado, como uma gruta ou clareira escondida, ideal para venerar espíritos da natureza. Você recebe um poder de druida.

Sede de Guilda. Esta associação reúne mestres de diversos ofícios, que podem fornecer o melhor equipamento possível ao regente. No início de cada aventura, um item a sua escolha recebe uma melhoria (exceto material especial), até um máximo de quatro. *Pré-requisito:* oficina.

Taverna. Este lugar de confraternização, música e bebida é o ambiente perfeito para que as pessoas soltem a língua. Uma vez por aventura, você pode interrogar (*Tormenta20*, p. 120) como uma ação livre e sem gastar dinheiro, representando algo que ouviu numa noite na taverna.

Templo. Um centro de devoção. Quando constrói um templo, você recebe um poder de clérigo.

Torre de Estudos. Esta torre isolada permite que você se dedique ao aprendizado místico. Quando você constrói uma torre de estudos, recebe um poder de arcanista cujos pré-requisitos cumpra.

Torre de Guarnição. Esta torre serve de dormitório, área de convivência e depósito de equipamento para os homens e mulheres que defendem o domínio. Permite recrutar guardas.

Torre de Vigia. Uma torre na fronteira, perfeita para avistar bandidos, monstros e outros invasores. Trabalhar como sentinela faz você ficar alerta e preparado para a ação. Fornece +2 em Percepção.

Trupe de Malabaristas. Estes acrobatas, mágicos e outros artistas podem divertir o regente e toda a sua corte, além de ensinar alguns truques úteis. Fornece +1 em Reflexos.

Universidade. Uma instituição de ensino e pesquisa, onde conhecimento é gerado e distribuído. Quando constrói uma universidade, você recebe um poder geral.

UNIDADES MILITARES

Unidades militares são tropas sob comando de um regente.

ADQUIRINDO UNIDADES

Unidades são adquiridas através da ação de domínio recrutar tropas. Cada vez que faz essa ação, você pode recrutar um número máximo de tropas igual ao nível do domínio. Nenhum teste é necessário, mas você precisa possuir determinadas construções e gastar lingotes de ouro. As construções e o custo variam de acordo com a unidade (veja a tabela).

USANDO UNIDADES

Unidades podem ser usadas para defender um domínio e para ajudar o regente em aventuras.

Defendendo um Domínio. Quando um domínio é atacado, seja pelo resultado de um evento aleatório, seja como parte de uma aventura, as unidades entram em ação (veja as regras de batalha simplificadas, na p. 327). O Poder da unidade — uma medida geral

da eficácia da tropa no campo de batalha — é sua principal estatística nessas regras. Se você possuir o livro *Jornada Heroica: Guerra Artoniana*, também pode resolver confrontos envolvendo domínios como batalhas em massa. Note que essa opção é mais demorada e via de regra é melhor deixá-la apenas para batalhas importantes dentro da campanha.

Ajudando em Aventuras. Ao partir para uma aventura, um regente pode levar parte de suas unidades consigo. Nesse caso, elas funcionam como capangas (veja a p. 241), cada uma com 10 membros e as estatísticas da tabela abaixo. Unidades militares não contam em seu limite de parceiros. Em vez disso, o máximo de unidades que você pode levar é igual ao nível do seu domínio. Assim, o regente de um domínio de nível 3 pode levar até três unidades em uma aventura. Você pode usar cada unidade em apenas uma cena. Após isso, a unidade retorna a suas terras, tendo cumprido seu dever para com o regente, e só poderá ser usada novamente a partir da próxima aventura.

Lista de Unidades Militares

A seguir está uma lista resumida de tropas. O mestre pode criar novas unidades militares para sua campanha, desde tropas comuns, como fundeiros e lanceiros, até unidades especiais, como arqueiros élficos e legionários táuricos. Lembre-se de inventar também as construções para recrutá-las.

Turnos de Domínio

Domínios não são estáticos. Com o passar do tempo, reinos fazem alianças e entram em guerra, prosperam e decaem. Esses eventos grandiosos ocorrem nos *turnos de domínio*.

Um turno de domínio acontece no fim de cada aventura, desde que haja pelo menos um regente no grupo. De acordo com o mestre, um turno de domínio pode ocorrer no meio de uma aventura, desde que tempo suficiente transcorra na história — geralmente, uma estação (três meses). Quando um turno de domínio acontece, o regente deve resolver as seguintes etapas.

Etapa Um: Eventos

Se o seu domínio for de nível 3 ou maior, role 1d% e consulte a **Tabela 4-13**, na página 326 (domínios de nível 1 ou 2 são muito pequenos e pacatos para serem afetados por eventos aleatórios). Caso role um evento, ele afetará o seu domínio neste turno.

Etapa Dois: Impostos

Decida se vai cobrar impostos baixos, médios ou altos. Então role na tabela a seguir seus ganhos, de acordo com o nível do domínio e os impostos cobrados. Role também os ganhos de quaisquer construções que você possua que forneçam um rendimento.

Tabela 4-11: Unidades Militares

Tropa	Construção	Custo	Manutenção	Poder	Desl.	Defesa	Dano
Camponeses	—	[1]	—	1/2	9m	10	1d6
Milícia	Campo de treinamento	1 LO	0,25 LO	1	9m	16	1d8+1
Bandidos	Esconderijo	2 LO	0,5 LO	1	9m	15	2d6
Guardas	Torre de guarnição	2 LO	0,5 LO	2	6m	19	1d8+2
Arqueiros	Pista de arquearia	2 LO	0,5 LO	2	9m	15	1d8[2]
Cães de guerra	Canil	2 LO	0,25 LO	2	15m	14	1d6+3
Cavaleiros	Pista de justa	6 LO	1 LO	5	12m	24	1d8+3[3]

[1]Veja a ação convocar camponeses.
[2]Podem causar dano a criaturas em alcance médio.
[3]Se causarem dano na mesma rodada em que ficarem adjacentes ao alvo, causam +1d8 pontos de dano.

Tabela 4-12: Impostos

Nível	Descrição	Baixos (LO)	Médios (LO)	Altos (LO)
0	Ermos	—	—	—
1	Aldeia	1	1d3	1d3+1
2	Vilarejo	1d3	1d3+1	2d4
3	Vila pequena ou feudo	1d4	2d4	2d6
4	Vila grande ou baronato	1d6	2d4+1	2d6+2
5	Cidade pequena ou condado	1d8	2d6	2d8+2
6	Cidade grande ou ducado	1d10	2d6+1	2d10+2
7	Metrópole ou reino pequeno	1d12	2d8+1	2d12+2

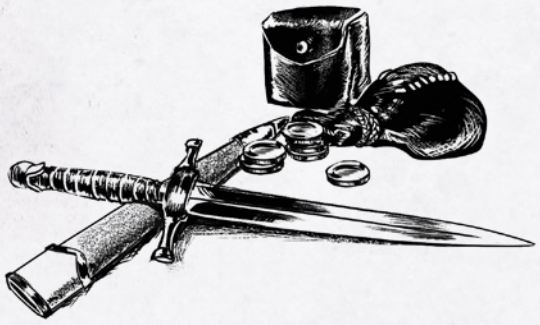
Após fazer isso, pague os custos de manutenção de sua corte e de suas unidades militares. Se você não pagar a manutenção de sua corte, ela baixa uma categoria e o caos temporário no governo impõe –5 em todas as ações de domínio nesse turno. Se não pagar a manutenção de uma unidade militar, você a perde.

Por fim, se cobrou impostos baixos, aumente sua popularidade em uma categoria. Se cobrou impostos altos, diminua-a em uma categoria.

Etapa Três: Ações

Você pode fazer duas ações de domínio por turno. Isso conta como sua ação de tempo entre aventuras (veja *Tormenta20*, p. 276). Algumas ações exigem um teste de perícia e/ou o gasto de uma quantidade de lingotes de ouro (indicados na descrição da ação). No caso de ações que exigem um teste e um gasto, o valor deve ser pago mesmo que a ação falhe.

Aumentar Corte. Você contrata servos e cortesãos, aumentando sua corte em uma categoria. Esta ação também pode ser usada para trocar um conselheiro ou diminuir sua corte em uma categoria (essas opções gastam uma ação e exigem o teste de perícia, mas não gastam LO). *Teste:* Nobreza (CD 20). *Custo:* 1 LO (ou 0 LO).



Construir. Você ergue uma construção — de novas fazendas para aumentar sua colheita a uma muralha para proteger suas terras. *Teste:* definido pela construção (CD 20 + nível do domínio). *Custo:* definido pela construção.

Convocar Camponeses. Você faz o povo pegar em armas para defender suas terras. Esta ação gera 1d6 unidades de camponeses, mas diminui sua popularidade em uma categoria. As tropas ficam disponíveis até o fim do turno. *Teste:* nenhum. *Custo:* 1 LO.

Extorquir. Você cobra impostos abusivos. Isso fornece 1d6 LO + nível do domínio, mas diminui sua popularidade em uma categoria. *Teste:* Intimidação (CD 20 + nível do domínio). *Custo:* 0 LO.

Festival. Você organiza uma festa ou cerimônia para alegrar o povo. Sua popularidade aumenta em uma categoria. *Teste:* Atuação (CD 20 + nível do domínio). *Custo:* 1 LO.

Finanças. Você converte seu dinheiro pessoal em lingotes de ouro para usar em seu domínio — ou o contrário. A conversão ocorre à taxa de T$ 1.000 para 1 LO. *Teste:* Nobreza (CD 20). *Custo:* —.

Governar. Você atende a demandas de seus súditos, fazendo suas terras prosperarem. Seu domínio sobe um nível. *Teste:* Nobreza (CD 20 + duas vezes o próximo nível do domínio). *Custo:* 5 LO x o próximo nível do domínio (por exemplo, para subir um domínio de nível 2 para 3, você precisa fazer um teste de Nobreza contra CD 26 e gastar 15 LO). Você só pode fazer esta ação uma vez por turno de domínio.

Recrutar Tropas. Você recruta uma ou mais unidades militares (até um máximo igual ao nível do domínio por ação), cuja construção correspondente você possua. *Teste:* nenhum. *Custo:* definido pela unidade militar.

DOMÍNIOS MÍSTICOS

Um domínio comum representa aldeias, cidades e castelos, mas esse não é o único tipo de domínio existente em Arton. Torres de magos, templos de clérigos e locais similares também podem ser domínios. Chamados de *domínios místicos*, tais lugares são centros de energias arcanas e divinas. Eles podem assumir diversas formas — uma torre de cristal, uma mansão de ossos, um palácio de folhas… — e são capazes de influenciar as terras ao redor.

Ao criar um domínio, se possuir níveis em uma classe com a habilidade Magias, você pode escolher que ele seja um domínio místico em vez de um domínio normal. Domínios místicos não possuem população (pelo menos, não em quantidade significativa), mas fornecem poderes a seus regentes. Em termos de regras, funcionam como domínios normais, com as seguintes exceções.

Menos Dinheiro. Domínios místicos não possuem colheitas, comércio ou indústria — consequentemente, não geram impostos. Eles ainda rendem dinheiro, proveniente de poções fabricadas pelo regente, gemas preciosas expelidas pela própria terra ou qualquer outra coisa que o jogador invente e o mestre aprove. Entretanto, o valor é menor que o de um domínio normal. Em termos de regras, domínios místicos rendem 1 LO por nível por turno.

Sem Popularidade. Como domínios místicos possuem poucos habitantes (ou mesmo nenhum), não possuem a característica popularidade. Não há pessoas suficientes lá para que sua reação seja relevante.

Construções Restritas. Domínios místicos só podem ter construções que exijam testes de Misticismo ou Religião para serem construídas.

Poderes Mágicos. O regente de um domínio místico recebe um número de pontos de mana extras igual ao nível do domínio elevado ao quadrado. Assim, um domínio de nível 1 fornece 1 PM, um domínio de nível 2 fornece 4 PM, um domínio de nível 3 fornece 9 PM e assim por diante. Canalizar o poder da terra aumenta em muito a capacidade mágica de um conjurador! Os pontos de mana são recebidos mesmo que o regente esteja fora do domínio.

Potencial Mágico. O nível máximo de um domínio místico é determinado pelo terreno onde ele se encontra. Veja "Terrenos", na página 315.

Misturando Domínios. É possível ter um domínio normal e um domínio místico na mesma terra. Conduza cada domínio de forma separada — cada um possui seu próprio nível e outras características. Eles podem ser governados por regentes diferentes ou pelo mesmo regente. Se você for regente do domínio normal e do domínio místico, recebe os benefícios de ambos. Entretanto, continua tendo apenas duas ações por turno de domínio, que precisará dividir entre eles. Ser um rei mago não é fácil!

Além disso, a presença da civilização afeta a força mágica da terra. Se um domínio místico coexiste com um domínio normal, o nível máximo do domínio místico é igual ao potencial mágico do terreno menos o nível do domínio normal. Por exemplo, se uma colina (potencial mágico 5) tiver um domínio normal de nível 3, poderá ter um domínio místico de no máximo nível 2. Isso explica por que muitos arcanistas se isolam da civilização e erguem suas torres nos ermos. Domínios de raças que, a critério do mestre, sejam muito ligadas à magia (como elfos, eiradaan, qareen, sílfides…) não diminuem o potencial mágico da terra.

EVENTOS ALEATÓRIOS

Ataque de Dragão. Um dragão surge e despeja fúria flamejante sobre a terra. Fujam por suas vidas! O domínio perde um nível, uma construção aleatória e 1d6 unidades. O dragão então parte, deixando um rastro de destruição. De acordo com o mestre, pode ser possível enfrentá-lo em uma aventura para impedir os efeitos deste evento. Porém, de acordo com o nível dos personagens, pode ser mais prudente fugir com os plebeus...

Bandidos. Bandoleiros ou piratas roubam o povo. No final de cada turno de domínio, a popularidade diminui em uma categoria até eles serem derrotados. Isso exige gastar uma ação de domínio para atacá-los com tropas (veja "Batalhas Simplificadas", a seguir) e vencer o teste oposto. Os bandidos têm Poder igual a 2d4 + o nível do domínio e seu líder tem Guerra igual a 2d4+5.



Tabela 4–13: Eventos Aleatórios

d%	Evento
01-02	Ataque de dragão
03-07	Invasores
08-11	Monstro
12-15	Peste
16-20	Fenômeno natural
21-22	Fenômeno mágico
23-26	Questão diplomática
27-30	Levante
31-35	Intriga
36-42	Questão de justiça
43-52	Bandidos
53-56	Corrupção
57-61	Questão comercial
62-70	Saqueadores
71-90	Nenhum evento
91-100	Regalia

Corrupção. Sua corte é tomada por desonestidade e falcatruas. Os ganhos do domínio diminuem em 1d6 LO por turno até a corrupção ser desbaratada. Isso exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Intuição ou Investigação. Se você passar no teste, a corrupção acaba, mas a corte diminui em uma categoria devido às demissões — ou execuções — necessárias.

Fenômeno Mágico. Um evento bizarro e sobrenatural. Role 1d6: *1)* Mortos vagam pela terra! Você não pode fazer ações de domínio nesse turno. *2-3)* Uma comitiva feérica visita e traz o caos (troca bebês por duendes, faz as vacas ficarem inteligentes e atacarem os fazendeiros...). Você sofre –5 nas ações de domínio nesse turno. *4-6)* Um bruxo amaldiçoa a terra. Você sofre –2 nas ações de domínio nesse turno (e o leite azeda).

Fenômeno Natural. Um evento climático. Role 1d6: *1)* Desastre, como um tornado ou terremoto. O domínio perde 1 nível. *2-3)* Problema maior, como uma inundação ou um incêndio. O domínio perde uma construção aleatória. *4-6)* Problema menor, como uma nevasca, uma tempestade, um desmoronamento ou uma seca. Os ganhos do domínio diminuem em 1d6 LO nesse turno.

Intriga. A corte é envolvida em uma intriga. Um conselheiro está sendo chantageado, documentos importantes foram roubados... Acabar com a intriga exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Enganação. Se você falhar, ou se não fizer nada, a corte e a popularidade diminuem em uma categoria.

Invasores. Uma força considerável (companhia mercenária, exército inimigo, horda humanoide) ataca o domínio. Veja "Batalhas Simplificadas", a seguir. Os invasores possuem Poder igual a 1d12 por nível do domínio (domínios mais ricos atraem mais cobiça) e seu líder tem Guerra igual a 2d6+10.

Levante. A população se enfurece! A razão fica a cargo do mestre: o povo pode estar sendo manipulado por um aristocrata invejoso, enfeitiçado por um bruxo... A popularidade diminui em duas categorias (o que pode causar uma revolta, veja a seguir).

Monstro. Um monstro ataca o domínio. Caçá-lo e matá-lo exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Sobrevivência. Se você falhar, ou se não fizer nada, a popularidade diminui em uma categoria e o domínio perde uma construção aleatória, quando então o monstro vai embora, de bucho cheio.

Peste. Uma doença natural ou mágica assola o domínio. A popularidade baixa em uma categoria e você perde 1d3+1 unidades.

Questão Comercial. Um problema econômico, como uma disputa entre guildas ou o surgimento de contrabandistas. Resolvê-lo exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Diplomacia. Se você falhar (ou se não fizer nada), os ganhos do domínio diminuem em 2d6 LO nesse turno.

Questão de Justiça. Uma questão legal precisa ser resolvida, desde um fazendeiro colocando sua cerca nas terras do vizinho até o assassinato de um plebeu pelas mãos de um nobre que acredita poder sair incólume por ter sangue azul. Julgar a questão exige gastar uma ação de domínio e passar em um teste de Intuição ou Investigação. Se você falhar, ou se não fizer nada, a popularidade diminui em duas categorias.

Questão Diplomática. Um emissário de outro reino exige algo do domínio. O mestre decide o quê — um tributo no valor de 2d6 LO, o empréstimo de 1d4 tropas por dois turnos, o uso de uma construção nesse turno... Você pode aceitar a exigência, ignorá-la ou tentar convencer o emissário de que a exigência é descabida (exige gastar uma ação de domínio e fazer um teste de Diplomacia; se você passar, pode recusar a demanda sem consequências). Ignorar a exigência (ou falhar no teste de Diplomacia) pode acarretar ações hostis do outro reino — talvez até mesmo um ataque no próximo turno (veja o evento invasores).

Regalia. Um evento favorável! Role 1d6: *1-2)* Clima bom melhora a colheita, o suserano o presenteia... (+1d6 LO nesse turno). *3-4)* Um conselheiro tem uma boa ideia, os plebeus se unem para ajudar o domínio... (+2 nos testes de ação de domínio nesse turno). *5-6)* Um festival ocorre, um arco-íris mágico surge e deixa todos felizes... (popularidade aumenta em uma categoria).

Saqueadores. Este evento funciona como invasores (veja acima), mas representa uma força menor. Os saqueadores têm Poder igual a 1d8 por nível do domínio e seu líder tem Guerra igual a 2d4+10.

Resolvendo Eventos

Há duas maneiras de resolver eventos aleatórios. A mais simples, aconselhada para campanhas em que domínios são mais pano de fundo do que palco principal, é com um teste de perícia. Quando isso for possível, estará indicado no evento. Conselheiros com perícias que o regente não possua são muito úteis nesses casos. A CD do teste é 25 + 2 x o nível do domínio (27 para um domínio de nível 1, 29 para um domínio de nível 2 e assim por diante). Note que nem todos os eventos podem ser resolvidos com testes. Nesses casos, o efeito do evento ocorre automaticamente, sem que o regente possa impedi-lo.

A outra maneira, mais detalhada, envolve transformar os eventos em cenas — ou mesmo aventuras completas — que devem ser jogadas como parte da sessão. Nesse caso, os personagens podem tentar resolver qualquer tipo de evento, mesmo aqueles que não podem ser resolvidos pela regra simplificada.

Batalhas Simplificadas

Batalhas envolvendo domínios são resolvidas com um teste oposto de Guerra entre o regente e o líder inimigo. O teste possui os modificadores a seguir.

Poder. Some o Poder das unidades de cada exército. Outros personagens (que sejam não o comandante do exército) podem ajudar na batalha, fornecendo Poder de acordo com seu patamar: 1 para iniciante; 2 para veterano, 5 para campeão e 10 para lenda. O comandante do exército com maior Poder recebe um bônus em seu teste de Guerra igual à diferença entre os valores de Poder.

Fortificação. O regente soma a Fortificação do domínio em seu teste de Guerra.

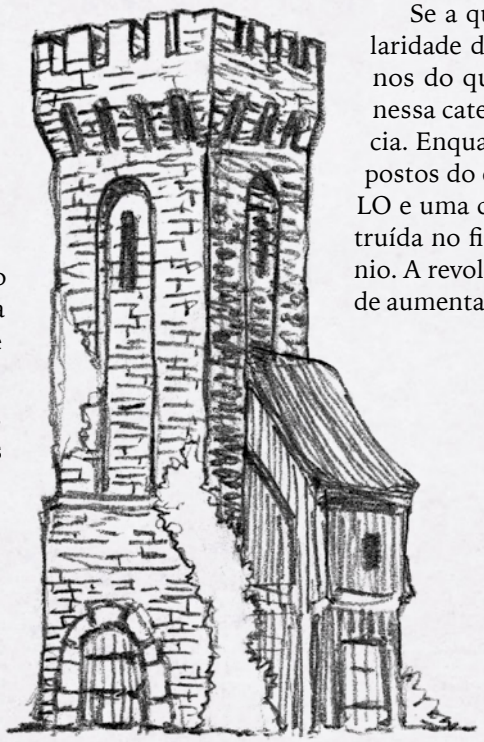
Exemplo: um domínio com duas unidades de milícia (Poder total 2) e uma paliçada (Fortificação 2) é atacado por saqueadores com Poder 5. Como o Poder dos atacantes é 3 pontos maior que o Poder do defensor, os atacantes recebem +3 no teste de Guerra. Porém, o defensor recebe +2 em seu teste pela Fortificação do domínio.

Após calcular os modificadores, faça o teste oposto e veja abaixo a consequência para o domínio.

- **Regente vence por 10+.** Vitória total! Invasores são repelidos e você ganha espólios de 1d6 LO.
- **Regente vence por 5+.** Vitória! Invasores são repelidos.
- **Regente vence.** Invasores são repelidos, mas ao custo de vidas. O domínio perde 1d3 unidades.
- **Regente perde.** Invasores saqueiam a terra. O domínio perde 1d3+1 unidades e 2d6 LO.
- **Regente perde por 5+.** Invasores queimam propriedades. O domínio perde 1d4+1 unidades, 3d6 LO e uma construção aleatória.
- **Regente perde por 10+.** Invasores massacram o povo. O domínio perde 2d4+1 unidades, 4d6 LO, uma construção aleatória e um nível.

Revoltas

Se a qualquer momento a popularidade do regente baixar para menos do que odiado, ela permanece nessa categoria e uma revolta se inicia. Enquanto a revolta durar, os impostos do domínio são reduzidos a 0 LO e uma construção aleatória é destruída no fim de cada turno de domínio. A revolta termina se a popularidade aumentar para impopular ou maior.



Quando se tornam regentes, os personagens entendem por que os NPCs nunca têm tempo para ajudá-los

LISTA DE REGRAS OPCIONAIS

Use esta seção para indicar quais regras opcionais estão sendo usadas na campanha.

Geração de Atributos (p. 280)

Por Rolagens	*Por Pontos*
☐ Heroica (padrão)	☐ 10 pontos (padrão)
☐ Clássica	☐ 5 pontos
☐ Épica	☐ 15 pontos
☐ Valkaria	☐ Khalmyr
☐ Nimb	☐ Outro

Personagens

- ☐ Raças Abertas (p. 281)
- ☐ Devoções Abertas (p. 281)
- ☐ Complicações (p. 282)
- ☐ Idades Variadas | ☐ Morte por Velhice (p. 288)
- ☐ Objetivos Heroicos (p. 292)
- ☐ Papéis no Grupo (p. 294)

Combate

- ☐ Ações Rápidas (p. 296)
- ☐ Armas Leves e Ágeis (p. 296)
- ☐ Ataques de Oportunidade (p. 296)
- ☐ Ataques Mirados (p. 297)
- ☐ Cobertura Leve e Efeitos (p. 297)
- ☐ Defesa Épica (p. 297)
- ☐ Desafiando a Morte (p. 297)
- ☐ Efeitos Críticos (p. 298)
- ☐ Escalando Criaturas (p. 300)
- ☐ Falhas Críticas (p. 300)
- ☐ Morte Alternativa | ☐ Ferimentos Permanentes (p. 300)
- ☐ Lancinante Revisado (p. 304)
- ☐ Lesões | ☐ Ferimentos Permanentes (p. 304)
- ☐ Mais Armas Ágeis (p. 304)
- ☐ Movimento Intercalado (p. 304)
- ☐ Posicionamento (p. 304)
- ☐ RD Combinada (p. 304)
- ☐ Saque Rápido Limitado (p. 304)

Gerais

- ☐ Culinária Avançada (p. 305)
- ☐ Exploração de Masmorras (p. 310)
- ☐ Domínios (p. 314)

ESTILOS DE JOGO

Tormenta20 é um RPG de fantasia, mas este gênero pode ser visto de diversas formas. Pode ser leve e aventuresco ou sombrio e violento. Engraçado ou sisudo. Mais realista (relativamente falando...) ou mais exagerado. As próprias obras oficias do cenário trazem visões diferentes de Arton!

Assim, trazemos aqui algumas combinações de regras opcionais que você pode usar para emular estilos mais específicos. Fique à vontade para seguir nossas sugestões ou fazer sua própria "mistura". Afinal, seja qual for a visão que você tem dele, Arton é o seu mundo.

Tática

Para quem gosta das minúncias do combate.

- ☑ Ações Rápidas
- ☑ Ataques de Oportunidade
- ☑ Ataques Mirados
- ☑ Cobertura Leve e Efeitos
- ☑ Efeitos Críticos
- ☑ Escalando Criaturas
- ☑ Falhas Críticas
- ☑ Morte Alternativa | ☐ Ferimentos Permanentes
- ☑ Lancinante Revisado
- ☑ Movimento Intercalado
- ☑ Posicionamento
- ☑ RD Combinada
- ☑ Saque Rápido Limitado

Épica

O mais exagerado que temos a oferecer.
Enfrente dragões, deuses e a própria Tormenta!

- ☑ Geração de Atributos: Épica (ou 15 pontos)
- ☑ Defesa Épica
- ☑ Desafiando a Morte
- ☑ Escalando Criaturas
- ☑ RD Combinada

Velha Guarda

Inspirada em RPGs clássicos, esta será uma campanha com baixo nível de poder e bastante punitiva. Para quem gosta de desafios... ou de sofrer!

- ☑ Geração de Atributos: Rolagem Clássica
- ☑ Papéis no Grupo
- ☑ Efeitos Críticos
- ☑ Falhas Críticas
- ☑ Lesões | ☑ Ferimentos Permanentes
- ☑ Exploração de Masmorras



PODER PARA OS HERÓIS!

Em Arton não existe aventura perigosa demais, nem herói estranho demais. Está procurando ainda mais opções para criar aquele personagem único, que será lembrado por gerações de RPGistas? Seus problemas acabaram — mas os do mestre estão apenas começando!

Heróis de Arton expande o RPG mais jogado do Brasil com centenas de ideias para tornar seu aventureiro épico e inesquecível!

Este livro contém:

- **Novas Raças.** Duende, eiradaan, meio-elfo, sátiro e galokk, o poderoso meio-gigante.
- **Classes Variantes.** Alquimista. Necromante. Machado de pedra. Duelista. Um novo olhar na sua classe favorita.
- **Treinador.** Nova classe básica. O mestre supremo das criaturas poderosas!
- **Novas Distinções.** Caçador de dragões, gigante furioso, Cavaleiro do Corvo, guerreiro mágico e outros heróis únicos.
- **Mais Poder.** Tudo para aprimorar e equipar seu personagem. Novos poderes, magias, armas, armaduras, refeições, aparatos, veículos e itens mágicos, incluindo itens inteligentes, itens amaldiçoados e artefatos.
- **Regras Avançadas.** Novas opções para combate, exploração e criação de personagens, incluindo complicações e heróis de idades variadas!
- **Bases e Domínios.** Quer um quartel-general para seu grupo? Ou até mesmo seu próprio reino? Agora você pode!

Arton precisa de novos heróis. Venha ser um deles!

TORMENTA

JAMBÔ

14

jamboeditora.com.br

9 786583 375940