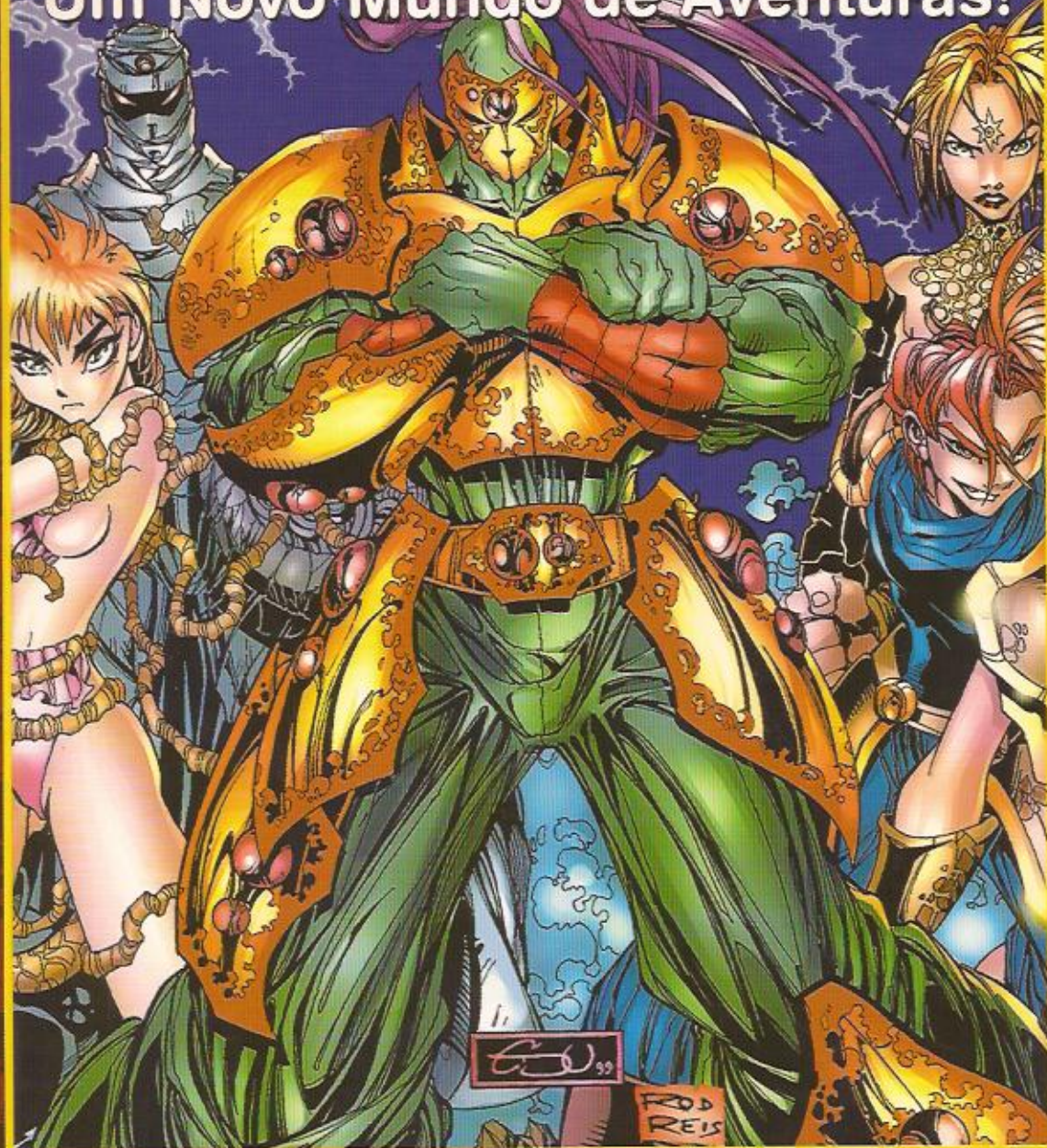


RELATOS **DRAGÃO** Especial

TRAMA

# TORMENTA

Um Novo Mundo de Aventuras!



# Edição

- Marcelo Cassaro "Paladino"
- Rogério "Katabrok" Saladino
- J.M.Trevisan

## Baseado em material desenvolvido por

- Marcelo "Arsenal" Cassaro
- Rogério "Sszzaas" Saladino
- J.M. "Grupo do Mal" Trevisan
- Roberto "Andrus" Moraes
- Grahal "Aleph Olhos Vermelhos" Benatti
- Marcelo "Inquisidor" Del Debbio
- Flávio "Arkam" Ribeiro
- Sandro "Galtran" Gonçalves
- Isa "Princesa Rhana"
- Alvaro "Pimbo" Jamil Freitas

## Capa

- Eduardo "faltou um buraco nas costas" Francisco
- Rodrigo "Victory atrasada" Reis

## Ilustrações

- Denise "Academia Arcana" Akemi
- Erica "Não faço macacos!" Awano
- André "Encanado? Eu?" Vazzios
- Eduardo "Tá uma porcaria!" Francisco
- Jae "Speedlines até Jack Kirb fazia!" H. Woo
- Marcelo "HQ instantânea" Cassaro

## Mapa

- Evandro "Fuma, desgraçado!" Gregorio

BRASIL **DRAGÃO**



**DIRETOR**  
Ruy Pereira

**Editor Executivo**  
Marcelo Cassaro "Paladino"

**Editores Assistentes**  
J.M.Trevisan  
Rogério "Katabrok" Saladino

**Diagramadores**  
Dawis Roos  
Márcia M.S. Braga

**Scanners**  
Edilson Gedo  
Wagner F. Nunes

**Contato**  
Lourdes Maurício

**Números Atrasados**  
Viviane Assis

**Administração, Redação e Publicidade**  
R. Com. Miguel Calliat, 421,  
04537-081, SP/SP. Telefax  
(011) 3849-1159/3849-2266

**Distribuição Exclusiva para todo o Brasil**  
Fernando Chinaglia S/A

**Impressão e Acabamento**  
PARMA

**Atenção:** DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

**Assinaturas e Números Atrasados**  
(011) 3849-0591/3849-6264

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (ISSN 1413-599X) é uma publicação da Trama Editorial Ltda, Ano VI, #18, maio de 1999.

# TORMENTA

<b>Arton</b>	Um Mundo de Problemas! .....	2
<b>Valkaria</b>	A Cidade Imperial .....	6
<b>Triunphus</b>	Um Bom Lugar para Morrer .....	18
<b>Vectora</b>	O Mercado nas Nuvens .....	28
<b>Malpetrim</b>	Terra de Heróis .....	34
<b>As Colinas</b>	O Reino dos Pequenininos .....	40
<b>Galrasia</b>	O Mundo Perdido .....	44
<b>Oceano</b>	O Mundo sob as Ondas .....	50
<b>Outros</b>	Mais Lugares de Arton .....	56
<b>Conquista</b>	A Ameaça do General .....	60
<b>Tormenta</b>	O Terror que vem do Céu .....	68
<b>Paladino</b>	o Maior Herói de Arton .....	74
<b>Mágica!</b>	Novas Magias de Arton .....	78
<b>Artefatos</b>	Armas e Itens Mágicos .....	92
<b>Panteão</b>	Divindades Maiores e Sumo-Sacerdotes ...	98
<b>Lendas</b>	Mais Heróis e Vilões de Arton.....	124

# Arton

Um Mundo de  
Problemas!

**Sob a maioria dos aspectos importantes, Arton é igual à Terra. O céu é azul, os sol é amarelo, a lua é prateada. Temos o mesmo ar, a mesma água, as mesmas árvores e animais que conhecemos na Terra. Sim, Arton tem seres humanos... mas também tem muito, muito mais que isso.**

Arton não é exatamente o nome de um planeta — mas sim de um continente, quase do tamanho da África. Arton é chamado de "mundo" no sentido de que abrange todas as regiões conhecidas por seus habitantes, o único mundo que realmente importa para eles. Além do oceano talvez existam outros reinos, esperando para ser descobertos. Na verdade, o próprio mundo de Arton talvez esteja situado em mundos cujos demais habitantes nem suspeitam de sua existência.

Arton mede pelo menos 11.000 km de norte a sul e 8.000 de oeste a leste. Tem aproximadamente forma ovalada, com extremidades nas direções sudoeste e nordeste. O terreno litorâneo é baixo e pouco navegável, com planícies ocupadas por pântanos — a navegação oceânica é pouco praticada. A região central é desértica ao norte e com savanas mais abaixo. A leste temos as Montanhas Sanguinárias, a maior cordilheira de Arton, conhecida por abrigar numerosos espécies de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de Lannestull e grandes extensões de florestas.

Ao sul de Arton há uma gigantesca massa de terra, praticamente um segundo continente. Há milhões de anos o movimento das placas tectônicas está afastando esse pedaço da massa principal, e deixando um rastro de ilhas pelo caminho — da mesma forma que a Austrália se afastou da Ásia — mas ainda existe uma estreita ponte de terra ligando os dois continentes, o Istmo de Hangpharstlyth. Os geógrafos imperiais chamam essa ilha-continente de Arton-sul, mas ela tem um nome mais antigo e sinistro: Lamnor, o Reino Bestial, um lugar habitado apenas por criaturas grotescas.

A maioria das ilhas próximas fica entre Arton e Arton-sul, mas existem duas importantes exceções. A primeira é Galrasia; próxima à costa sudoeste do continente, é um pouco maior que Madagascar (cerca de 600.000 km<sup>2</sup>). São tantas as teorias e lendas sobre sua formação que é impossível conhecer a origem verdadeira — sabe-se apenas que é habitada por dinossauros, insetos gigantes e horrores além da imaginação. A segunda é Tamurra, quase do mesmo tamanho e próxima ao extremo nordeste; outrora lar de uma exótica civilização, foi recentemente devastada e hoje abriga apenas os demônios da Tormenta...

## Um Mundo de Cidades

**O maior centro populacional está no Reinado, um conglomerado de nações que abrange Deheon, o reino-capital, e todos os reinos vizinhos. Um total de 136 milhões de seres humanos habita o Reinado e suas vizinhanças — mais de 80% de toda a população humana de Arton. Concentrações humanas menores podem ser encontradas em numerosas outras regiões, desde tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os nômades do Deserto da Perdição, mas a maior parte da humanidade está aqui.**

A maior e mais importante cidade de Arton é Valkaria, capital de Deheon e do Reinado. Construída aos pés de uma misteriosa estátua com meio quilômetro de altura, Valkaria assinala o marco zero da civilização humana no

continente. A partir deste ponto o Reinado se espalhou até os limites do mundo conhecido, detido apenas pelo Rio dos Deuses ao norte. Valkaria também é, naturalmente, a cidade mais populosa: em certas épocas do ano atinge quase 2 milhões de habitantes, um número espantoso para um mundo medieval. Também estão sediados ali o Palácio Imperial, a Arena Imperial, a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Existem três outras cidades de destaque em Arton. Com certeza uma delas é Triumphus — a Cidade da Vida Eterna. Nesta cidadela sob efeito de uma bênção-maldição divina, todos aqueles que morrem são magicamente devolvidos à vida, mas também impedidos de abandonar a cidade para sempre. O cativo não chega a ser ruim, exceto pelas incessantes investidas do Moóck, o monstro-pássaro gigante de duas cabeças que ataca a cidade regularmente.

Malpetrim, outra cidade famosa, não chega a apresentar características especiais. É apenas uma cidade costeira de porte médio. Contudo, ela ficou conhecida em toda Arton como palco de batalhas que decidiram o destino do mundo — neste lugar, por duas vezes, heróis impediram o retorno de antigos deuses malignos; primeiro com a busca do Disco dos Três para deter a chegada de Sartan, e mais tarde desafiando o clérigo Mestre Arsenal para impedir a invocação de Szzaas. Em Malpetrim também estão sediados os aventureiros que passariam a ser conhecidos como os Holy Avengers.

A quarta cidade mais importante é a impressionante Vectora, o maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora, esta magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra pelo caminho. Repleta de mistérios, nas ruas de Vectora podemos encontrar qualquer mercadoria possível e criaturas de qualquer raça imaginável. Conta-se, inclusive, que Vectora pode viajar para outros mundos.

## Um Mundo de Muitos Povos

**Não há dúvida de que os seres humanos são a espécie dominante em Arton, mas eles dividem seu lar com uma variedade de outras espécies inteligentes.**

Muitas raças não-humanas vivem em Arton — entre elas os elfos. Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais, os elfos de Arton não têm reinos ou impérios; em Arton-sul situava-se Lenóriem, a única civilização élfica conhecida, mas ela foi recentemente destruída pela chamada Aliança Negra dos goblinóides. Nos dias de hoje os elfos vivem sem pátria, estabelecendo-se em pequenos povoados, cidades humanas, ou apenas percorrendo o mundo feito nômades. Enquanto isso, seus primos distantes — os elfos-do-mar — se conservam isolados em seu paraíso oceânico. Longe de todos, mas nem sempre.

Também há anões em Arton. Tão comuns quanto os elfos, encontrados nas ruas de grandes cidades ou bebendo cerveja em tavernas. Os anões têm sua pátria, mas ninguém além deles próprios sabe disso; um reino subterrâneo secreto, onde eles cavam minério, forjam aço e fermentam cerveja, conhecido apenas como a Montanha de Ferro (mas será mesmo uma montanha?). Eles têm acordos comerciais com os humanos, sim, mas a localização de seu reino é o segredo mais precioso dos anões; nenhum deles ousaria revelá-lo, mesmo sob efeito da

magia mais poderosa.

A terceira raça não-humana mais comum em Arton são os goblins. Neste mundo nem todos são maus — são mesquinhos, covardes e egoístas, é verdade, mas nem sempre devotados a assaltar e matar. Alguns simplesmente tentam ganhar a vida entre os humanos, realizando trabalho barato. Se você não tem recursos financeiros e não exige eficiência, contrate goblins: eles farão o serviço por baixo preço, mas não espere muita qualidade...

Não há gnomos em Arton. Na verdade, existe apenas um gnomo conhecido em todo o continente: o famoso Lorde Niebling, estabelecido em Valkaria. Misteriosamente transportado até este mundo, ele trouxe ciência muito além da imaginação dos maiores sábios. Verdadeiro mestre na fabricação de máquinas, veículos e artefatos tecnológicos, Niebling promete uma nova era para Arton.

Há também os habitantes de Arton-sul, ou Lamnor. Goblins, hobgoblins, goblins gigantes, orcs, ogres e outras raças de humanoides monstruosos infestam o lugar. Durante milênios as tribos fizeram de Lamnor um sangrento campo de batalha, travando guerras sem fim entre si. Mas agora tudo mudou. Alguém ou alguma coisa conseguiu encerrar os conflitos menores e unir todos os monstros. Infelizmente, nada de bom pode resultar dessa paz: o primeiro ato da nova nação goblinóide foi arrasar Lenórien, a grande cidade dos elfos, seus inimigos. Depois disso, ninguém pode afirmar que Arton estará seguro.

E há muitas, muitas outras raças. Espalhados pelo mundo você vai encontrar gigantes, fadas, duendes, homens-lagarto, homens-inseto e todo tipo de criaturas estranhas, mas inteligentes. Elas chegam de todos os lugares: trazidas pelos portais místicos no Deserto da Perdição, transportadas durante as viagens dimensionais da cidade flutuante de Vectora, arrastadas por experimentos mágicos realizados na Grande Academia Arcana... são muitas as maneiras de chegar a este mundo, ou sair dele. Qualquer um pode estar aqui.

## Um Mundo de Tormenta

**Por incrível que possa parecer, uma invasão goblinóide em larga escala pode não ser o maior perigo que ameaça Arton. Existe algo bem pior...**

Sua primeira visita ocorreu há quase dez anos. O povo da ilha de Tamu-ra jamais havia visto coisa igual: o céu escureceu como antes de uma tempestade, mas trazia em suas nuvens o vermelho do sangue. Relâmpagos riscavam os céus rubros, caindo sobre as cidades e destruindo palácios seculares. E então veio a chuva — uma chuva sangrenta, corrosiva, destruindo aquilo que tocava.

E isso não foi o pior... mas é tudo que os sobreviventes conseguem lembrar. O que veio a seguir foi tão pavoroso, tão hediondo, que simples mortais não poderiam aceitar — não sem perder a própria sanidade. Quase todos os sobreviventes estão loucos, suas mentes despedaçadas pela lembrança do horror que viveram. Os raros indivíduos que conseguiram preservar a lucidez jamais voltaram a falar no ocorrido, como se algo muito importante estivesse em jogo.

Ele apenas mencionam a... Tormenta.

Dizem que a tempestade de sangue ainda ruge nos céus da ilha, hoje habitada por horrores rastejantes cuja simples visão pode arrancar a alma de um homem. Poucos aventureiros ousaram visitar o local; nenhum retornou. Tamu-ra é agora um território de Tormenta, um lugar onde a própria vida é proibida.

Durante muito tempo acreditou-se que a tragédia de Tamu-ra foi um caso isolado. Infelizmente, anos mais tarde, vieram relatos de vários pontos de Arton; a Tormenta foi vista em outras regiões. Partes do Deserto da Perdição já foram tomadas, assim como alguns pontos da Grande Savana. Desde Tamu-ra a Tormenta não voltou a atacar nenhum grande centro populacional — mas, pelo modo como avança, é apenas questão de tempo para que isso aconteça outra vez.

Os maiores magos e estudiosos de Arton devotam-se a decifrar os mistérios da Tormenta. Até agora, pesquisando fragmentos de lembranças dos sobreviventes, descobriram apenas que a tempestade corrosiva é apenas um prenúncio do verdadeiro horror. As nuvens e a chuva escondem algo muito, muito pior. Os otimistas acreditam que a Tormenta é um efeito dimensional, um tipo de portal que está misturando partes de Arton com algum outro mundo.

Os pessimistas acham que esse mundo é o Inferno...

## Um Mundo de Heróis

**Naturalmente, heróis são necessários para proteger Arton de tantos perigos — e eles existem, em todos os tamanhos e formas. Arton é um mundo de heróis e aventureiros.**

Eles estão em toda parte, nos reinos, cidades e aldeias. Para cada dez ou doze pessoas normais, existe pelo menos um ser com habilidades especiais de combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton — seja para façanhas menores, como espantar os lobos que espreitam uma aldeia, até batalhar contra vilões supremos. Existem heróis menores, locais, que protegem suas próprias aldeias, vilarejos e tribos bárbaras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que combatem pelo destino do mundo. Nem sempre é fácil notar a diferença, mas alguns nomes se destacam dos demais.

Dois homens disputam o título de maior mago deste mundo: Vectorius, fundador e prefeito de Vectora, tão poderoso que ergueu a cidade inteira com sua própria magia, preocupado em trazer progresso à humanidade; e Talude, o Mestre Máximo da Grande Academia Arcana, devotado ao ensinamento da magia para todos que buscam aprendê-la. Ideologias diferentes tornaram ambos inimigos, e um dia eles tentarão provar qual deles é o feiticeiro supremo de Arton...

Muitos outros nomes de heróis permeiam as histórias deste mundo. Temos as façanhas do Protetorado do Reino, grupo de aventureiros de elite sob o comando de Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico. Katabrok o Bárbaro e seu companheiro Tasloi provocam espanto (e risos) durante suas jornadas. A fugitiva Princesa Rhana e seus colegas aventureiros acrescentam outra dor-de-cabeça à coleção do Imperador-Rei Thormy. Um pequeno grupo conhecido como os Holy Avengers começa a abrir seu caminho entre as lendas. Temos ainda a exuberante Raven Blackmoon, o recluso Mask Master, o exótico Salini Alan... e infinitos outros.

Mas nenhuma desses figuras se compara a um campeão recém-chegado — talvez a única esperança contra a Tormenta. Ele é conhecido somente como o Paladino, e até agora nenhum poder no mundo foi capaz de derrubá-lo. Um guerreiro sagrado, moldado pelo poder conjunto de muitos deuses, ele é o maior defensor da verdade, honra e justiça. Parece não haver dúvida de que o Paladino pode vencer qualquer oponente... mas será também capaz de vencer a tentação e a corrupção trazidas pelo poder total?

## Arton em Campanha

O mundo de Arton pode ser usado separadamente, como um cenário de campanha completo, ou apenas como parte de outro mundo de fantasia já existente.

Há muitas formas de incluir Arton em qualquer campanha. A mais simples é apenas inserir o continente inteiro no mundo da campanha — todos os mundos de fantasia medieval têm oceanos inexplorados, perfeitamente capazes de esconder continentes inteiros (afinal, essa gente não tem mapeamento por satélite ou coisa do tipo...).

Grupos de aventureiros também podem ser transportados até Arton de muitas maneiras, mas temos dois métodos "tradicionais". Um deles é através de Vectora, o Mercado nas Nuvens — uma cidade flutuante capaz de viajar entre os planos. Ela pode visitar o mundo dos aventureiros e levá-los para conhecer Arton, ou qualquer outro lugar.

A outra maneira, menos aprazível, é ser transportado pelas tempestades mágicas no Deserto da Perdição: naquele lugar, as tempestades de areia levam e trazem pessoas de infinitos planos, aparentemente sem motivo.

Existem, claro, muitas outras formas de trazer aventureiros para Arton. Experimentos mágicos de invocação muitas vezes costumam apanhar heróis de outros mundos, seja de propósito ou não — os experimentos dos alunos da Grande Academia Arcana costumam resultar em acidentes assim. E portais dimensionais também podem ser encontrados em outras regiões.

## Por que apenas 3D&T?

Para ser um aventureiro no mundo de Arton, você vai precisar do Manual 3D&T — o livro básico do jogo Defensores de Tóquio 3ª Edição. Tormenta não é compatível com qualquer outro jogo.

A primeira edição de Tormenta, que acompanhou a revista DB #50, trazia também informações para usar o mundo de Arton como cenário de campanha para os jogos GURPS e AD&D. Foi um caso especial, possível apenas porque a primeira versão era gratuita; uma vez que a Trama Editorial não possui licenciamento para lançar suplementos oficiais destes jogos, o novo Tormenta é voltado apenas para 3D&T.

Isso não será um problema, uma vez que o Manual 3D&T foi oferecido como brinde com a revista comemorativa DRAGÃO BRASIL #60 — e, portanto, a grande maioria dos nossos leitores já deve possuí-lo. Tormenta acrescenta muita informação às regras vistas no Manual, especialmente sobre novas magias e itens mágicos. Caso você ainda não tenha o Manual, ele pode ser obtido em bancas de jornais, lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 3849-0591 ou 3849-6264.

Quanto aos jogadores que GURPS e AD&D que adotaram o mundo de Arton como cenário de campanha, não há motivo para preocupação. A maior parte do material de Tormenta é puramente descritiva, sem muitas regras, facilmente adaptável. Além disso, a Trama estará levando às bancas uma nova revista mensal de RPG, Tormenta, trazendo exclusivamente material de campanha para este cenário, e voltado para vários sistemas.



# Valkaria

**A Cidade  
Imperial**





**Valkaria. Capital de Deheon, reino central do Reino-do — o maior conglomerado de reinos no mundo conhecido. Valkaria é, portanto, a maior e mais importante cidade de Arton.**

Pelos padrões de um mundo medieval, Valkaria é enorme. Sua população atinge a estúpida marca de dois milhões de habitantes em períodos de colheita ou durante feriados. Todo tipo de gente pode ser encontrada em Valkaria, desde um simples camponês até um sofisticado mago elfo ou um homem-lagarto mercenário.

A cidade se destaca de qualquer outra. Além de sua história beirando o lendário, mesmo hoje em dia Valkaria é um lugar inesquecível. Com exceção de Malpetrim, é quase impossível pensar em uma aventura ou feito heróico sem qualquer relação com a maior cidade do reino. Qualquer aventureiro verdadeiramente digno desse título tem a obrigação de passar pela capital de Deheon pelo menos uma vez na vida. Na verdade, algumas de suas "atrações turísticas" são tão insólitas que muitos nem acreditam em sua existência — tais como o gnomo Lorde Niebling (gnomo? O que é um gnomo?), a maga Raven Blackmoon e outros.

## A Deusa de Pedra

A dezenas de quilômetros de suas fronteiras já é possível ver no horizonte a característica mais marcante de Valkaria. Ela se revela na forma de uma gigantesca estátua, tão imensa que atinge meio quilômetro de altura. A estátua de uma linda mulher, de joelhos, braços erguidos, trazendo no rosto uma expressão que muitos interpretam como angústia. Suas mãos parecem desesperadamente buscar alguém... ou alguma coisa.

Ninguém sabe determinar a idade da estátua, mas é certo que ela está ali desde antes da fundação da cidade — na verdade, quando as primeiras expedições humanas vieram de Arton-sul, ela já lançava seus braços ao céu. Maravilhados e comovidos com a presença da "deusa de pedra", os colonos viram o colosso como um sinal dos deuses e escolheram construir seu primeiro vilarejo a seus pés. Acreditou-se que a estátua representava Valkaria, a bela deusa da ambição, da conquista e da evolução. Assim, em sua honra, a cidade também recebeu esse nome sagrado.

Apesar de sua inquestionável antiguidade, a estátua de Valkaria não mostra nenhum sinal de desgaste. Não há arranhões, rachaduras ou manchas de qualquer tipo. Nenhum rigor do clima parece afetá-la, nenhuma ferramenta consegue marcá-la. Até mesmo os anões — renomados escultores e mundialmente conhecidos como mestres em trabalhos em pedra — ficam assombrados com o estado de conservação do colosso ("Parece que foi feita ontem!"). Até hoje não se sabe que povo teria sido responsável pela construção da estátua; diz a tradição local que ela foi erguida pelo próprio poder de Valkaria, para recepcionar os humanos em seu novo lar.

Depois de anos, a estátua de Valkaria viu a cidade crescer à sua volta. Uma pequena vila inicial, que apenas servia como lugar de descanso para exploradores e viajantes, tornou-se lar da maior concentração de seres humanos em todo o continente. Nos dias de hoje, a querida deusa de pedra é considerada o marco zero da civilização humana em Arton — e até hoje o mistério de sua origem persiste. Quando o ainda jovem mago Talude veio se instalar aqui, tentou investigar magicamente a

origem da estátua. Ele descobriu que nenhum tipo de magia parece afetá-la. Mesmo seus feitiços mais potentes falharam, resultando em um choque de retorno que provocou no mago dores-de-cabeça e pesadelos que duraram muitos dias.

Na falta de uma explicação mais racional, sempre existe a história contada pelo mendigo louco Tilliann, figura muito conhecida nas ruas da cidade. Segundo ele, aquela não é apenas uma estátua da deusa Valkaria — ela é a PRÓPRIA DEUSA! Quando o louco a viu pela primeira vez, testemunhas dizem que ele chorou copiosamente por horas, e nunca mais se afastou da estátua. Tilliann afirma que a "pobre Valkaria" teria sido transformada em pedra como castigo por ousar se rebelar contra os demais deuses. Ainda de acordo com seu relato, o próprio Tilliann também seria um deus "cumprindo pena" neste mundo por participar da rebelião.

Qualquer recém-chegado fica logo conhecendo essa história após freqüentar uma ou duas tavernas da cidade. Ninguém acredita nela, é claro...

## O Palácio Imperial

**Como o reino-capital imperial de Deheon e centro nervoso do Reino-do, Valkaria abriga o Palácio Imperial — uma fortaleza impressionante, bem diante da estátua de Valkaria.**

Esse maravilhoso palácio teve sua construção iniciada há mais de cem anos e terminada há pouco mais de cinqüenta anos — ainda durante o reino de Philydio, o Tranqüilo. Há muitos boatos sobre criaturas mágicas de outros planos que teriam sido conjuradas para ajudar na construção do castelo — e que, segundo dizem, ainda continuam perambulando pelos salões, obedecendo ordens da família real.

A fortaleza é completamente inacessível por terra e pelo céu, impenetrável contra invasões. Em emergências ela pode abrigar e proteger até 1500 pessoas durante alguns dias, graças a galerias subterrâneas projetadas com esse objetivo. O Palácio Imperial também possui uma série de passagens secretas que ligam vários cômodos, tantas e tão complexas que hoje em dia apenas o rei-imperador as conhece.

Todos castelo tem sua cota de histórias de fantasmas e assombrações — e o Palácio Imperial não é exceção, embora seja uma construção recente. Além dos "criados extraplanos" e espíritos de trabalhadores que teriam morrido em acidentes durante a construção do castelo, temos ainda duas outras aparições constantes. Uma delas seria o fantasma de Phévia, a antiga rainha e mãe do atual rei Thormy, que morreu louca devido a uma estranha febre. De acordo com aqueles que a viram, Phévia acredita que ainda está viva e percorre calmamente os corredores do castelo, admirando a decoração e perguntando por seu marido e seu filho.

O segundo fantasma mais visto no castelo é mais um mistério que uma assombração. Alguns empregados afirmam ter visto uma figura vestida com um longo manto, esgueirando-se pelos corredores, correndo para um dos quartos quando percebe que é avistado e desaparecendo sem deixar pistas. Muitos acreditam que essa figura seja Aeriphus II, o mago da corte do antigo rei Philydio, ainda vivo (ou melhor, existindo...) e escondido nos inúmeros aposentos secretos do castelo.

Quando perguntado a respeito de todas essas assombrações, o rei Thormy apenas ri e afirma que não passam

de tolos boatos. Mas a rainha Rhavana não aparenta essa mesma certeza...

## O Protetorado do Reino

A "profissão" de aventureiro é muito comum em Arton. Tão comum que, além da costumeira guarda da cidade, o imperador-rei Thormy conserva em Valkaria um tipo de "unidade de elite" formada por alguns dos maiores heróis do Reinado. Eles são conhecidos como o Protetorado do Reino — os aventureiros oficiais do rei, agentes de extrema confiança enviados em missões que exigem pequenos grupos com grandes habilidades. Tradicionalmente, em vez de procurar e contratar aventureiros para trabalhos diversos, o rei delega essas missões ao Protetorado.

O Protetorado é sediado no Palácio Imperial de Valkaria e, quando não estão em missão, seus membros mais graduados atuam como guarda pessoal da família real. Atualmente o comando é exercido por Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico. Embora a formação do grupo seja flutuante, com membros novos chegando e antigos membros saindo (ou morrendo!), alguns costumam ser vistos atuando com certa regularidade. Entre eles temos a meio-elfa Allieny, guerreira e querida de Arkam; Maerthenim, anão ferreiro e guerreiro, um dos melhores armeiros conhecidos; Julian, mago de combate, criador da escola de magia das armas; Seleno, arqueira humana, mas tão habilidosa quanto os melhores arqueiros elfos; Stronghold, o gigante; Janara, a espadachim; e Thierry, o louco sortudo, entre outros. Fazer parte do Protetorado

— ou mesmo agir ao seu lado durante uma ou duas missões — será motivo de grande prestígio em todo o reino, mesmo apenas grandes aventureiros recebem essa honra.

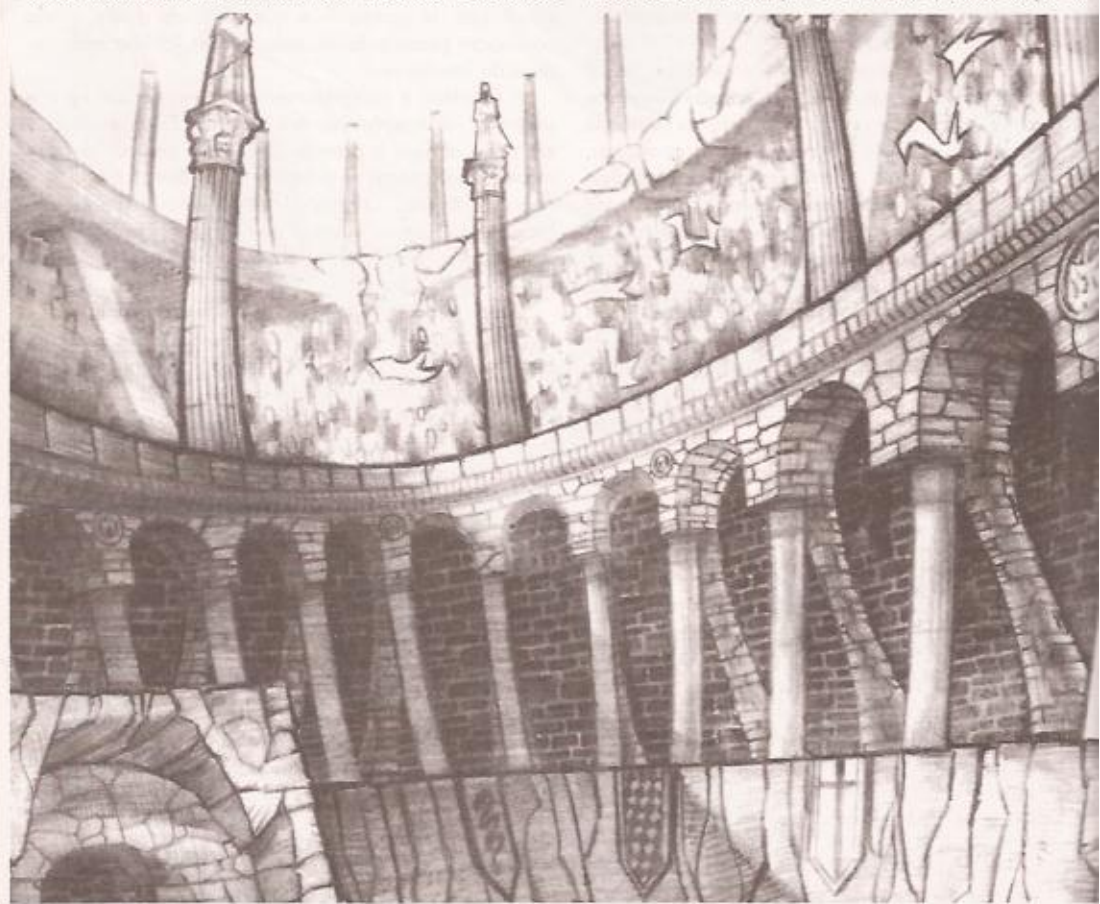
Entre as maiores façanhas do Protetorado estão poucas expedições bem-sucedidas a áreas de Tormento para colher dados e capturar demônios para estudo. Mesmo assim, alguns de seus membros foram perdidos durante tais missões.

## A Arena Imperial

Próximo ao centro de Valkaria está o maior anfiteatro dedicado a espetáculos e exibições em todo o continente. É a Arena Imperial, capaz de acomodar até dois milhões de espectadores. Ali são realizados espetáculos semanais que incluem competições de atletismo, corridas de bigas, apresentações de bardos, torneios de magia (supervisionado pela Grande Academia Arcana), combates, simulados ou reais, entre gladiadores, animais selvagens e criaturas fantásticas.

O picadeiro principal é um pátio cercado com um fosso murado (às vezes cheio d'água para esportes ou combates aquáticos), com arquibancadas de pedra em três e quatro andares, acomodações para os esportistas, jaulas para animais e celas para prisioneiros. Há ainda espaços reservados para mercadores que vendem bugigangas comestíveis para os espectadores, sem mencionar bancas de apostas (existe apenas uma banca oficial mantida pela administração da Arena).

A Arena Imperial é um exemplo de arquitetura patrocinada por uma liga de comerciantes que visava atrair mais consumidores para a cidade (e esse objetivo



alcançado, com muito sucesso). O projeto foi aprovado pelo governo imperial, mas apenas após várias restrições e exigências — principalmente com relação a combates mortais e a segurança de criaturas perigosas. Até agora, em toda a história da Arena, houve apenas um acidente grave — quando uma quimera com asas amputadas fugiu, espalhando caos e terror pela cidade. Coincidência ou não, essa fuga ocorreu justamente durante uma visita de Katabrok, o Bárbaro...

Uma vez todos os meses, a guarda imperial concede aos prisioneiros condenados a oportunidade de lutar na Arena em troca da redução de suas penas. Esses combates são até a morte, e nenhum prisioneiro é forçado a participar contra a vontade. Empresários são nomeados como responsáveis por esses detentos; aqueles que sobrevivem costumam abraçar a carreira de gladiador, mas agora lutando em modalidades menos perigosas.

Claro que nem todos os gladiadores são criminosos que lutam por liberdade — existem aqueles que apenas buscam fama ou fortuna. Também é verdade que nem todas as lutas são mortais; na verdade, quase todas são números muito bem ensaiados, e muitas mortes são simuladas. Existem ainda empresários que prendem seus lutadores com contratos muito rígidos, ficando com quase todo o seu dinheiro — muitas vezes o gladiador até mesmo desiste de ter um funeral de acordo com sua crença.

Atualmente a maior atração na Arena Imperial é Loriane, a primeira gladiadora meio-elfa na história dos jogos. Antes de sua aparição não se acreditava que mulheres pudessem realizar boas lutas, mas agora isso mudou para sempre. Ela tem beleza, carisma, habilidade e uma história comovente: todos os ingredientes para cativar e emocionar o público, fazendo milhares torcer e temer em suas lutas — especialmente agora que ela se apresenta com um unicórnio, animal que todos sabem aceitar apenas cavaleiras puras e virgens!

## A Grande Academia Arcana

**Qualquer mago de Arton já ouviu falar da fabulosa Academia Arcana de Valkaria, onde a magia é ensinada como se fosse qualquer outra disciplina acadêmica. Ali um mago perseverante pode conquistar seus poderes sem se arriscar em masmorras escuras ou lutar contra monstros e dragões. Tudo sob o olhar atento do grande Talude, Mestre Máximo da Academia e um dos dois maiores magos vivos do mundo.**

O sonho que qualquer mago é estudar na Grande Academia. Afinal, quem não gostaria de ver os mistérios e segredos das artes arcanas desvendados e explicado pelos estudiosos mais conceituados da história de Arton? Quem não desejaria ter acesso à maior biblioteca de grimórios jamais reunida? Ou ter a oportunidade de experimentar suas magias em laboratórios perfeitamente equipados e seguros?

Externamente, a Academia é um pouco decepcionante. Seria de se esperar uma torre imponente ou uma enorme construção repleta de runas mágicas, gárgulas e demônios de pedra empoleirados nos muros, e com raios e bolas de fogo saltando pelas janelas, certo? Bem, na verdade a Grande Academia Arcana de Valkaria fica em uma casa pequena e discreta, misturada entre tantas outras em um bairro residencial, onde uma placa de metal envelhecido presa acima da porta diz simplesmente "Escola de Magia".

Entrando pela porta, o visitante encontra apenas uma escrivaninha, uma cadeira e outra porta na parede oposta. Essa porta está trancada magicamente e não pode ser aberta ou arrombada por qualquer meio normal.

A porta só pode ser aberta através de uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos frequentadores da Academia. Quando a palavra é dita em voz alta, a porta abre e revela uma passagem mágica dimensional, que leva para uma vasta planície. E ali está, sobre uma colina, a verdadeira Grande Academia Arcana — um grande complexo universitário com várias torres e prédios. E estes, sim, expõem bolas de fogo e relâmpagos pelas janelas!

A Academia funciona como uma universidade moderna. Aceita qualquer aluno que possa pagar seus custos, com apenas umas poucas restrições. Os aprendizes assinam um contrato em que se comprometem a obedecer o diretor e os professores, e jamais usar a magia para lucro ilícito — ou para trapacear durante a semana de exames. O contrato também determina que, após a conclusão do curso, o mago não utilizará seus poderes para o mal. Se o fizer, será caçado por enviados especiais (normalmente criaturas de outros planos) e terá seus poderes estirpados.

Pessoas de qualquer raça capaz de utilizar magia podem se matricular na Grande Academia Arcana (por motivos óbvios, não há anões nas salas de aula). Durante o último ano foram aceitos até mesmo um elfo-do-mar (o que exigiu adaptações especiais) e duas dragoas-gazelas de Galrasia.

Várias figuras notórias já passaram pela Academia — e algumas ainda permanecem lá, como professores ou consultores. Thanatus, o Arquilich, é responsável pelo ensino de Necromancia (nenhum aluno costuma "cubalar" sua aula); Ignatos e Geófilus comandam a cadeira das magias elementais, enquanto o Magnífico Taandur ensina a arte da Ilusão (comenta-se que seu primeiro gesto ao entrar na sala de aula é verificar quantos alunos são reais e quantos são ilusórios...). Todos obedecem o Mestre Máximo Talude, que também administra algumas aulas e palestras, mas tem como função principal coordenar toda a Academia.

Para facilitar o uso de magia por novatos, no interior da Grande Academia Arcana todos os magos têm seu Focus aumentado em 1 (exceto em Caminhos que não possuem). Há salas especiais que reduzem ou aumentam o Focus de -1 até +2. Durante o período letivo, para cada três Pontos de Experiência, o personagem recebe um Ponto extra (que só pode ser gasto na compra de Focus).

## Nitamu-ra, o Bairro Oriental

**Valkaria tem várias comunidades exóticas dentro de seus limites. Povos de raças, nações e crenças semelhantes escolhem viver em certas áreas da cidade, criando "bairros" específicos. Existem o Bairro dos Anões, a Vila Élfica, a Favela dos Goblins e bairros para bárbaros, halflings, minotauros, fanáticos religiosos e todo tipo de raça ou cultura. Mas nenhuma delas é tão exótica ou plena de mistérios quanto a Pequena Tamu-ra, ou apenas Nitamu-ra.**

Há cerca de cinquenta anos, ainda durante o reinado de Philydio, o Tranquilo, Valkaria recebeu uma comitiva vinda de terras muito distantes — terras além das intransponíveis Montanhas Sanguinárias. Aquela gente de olhos amendoados e voz gutural trouxe histórias sobre poderosos senhores da guerra, lordes dragões, guerreiros das som-

bras, duelos de honra e costumes completamente desconhecidos. Essa comitiva foi enviada pelo imperador dragão Tekametsu para conhecer as terras distantes e mostrar a boa vontade do povo de Tamu-ra, o Império de Jade.

Os tamurianos ofereceram alianças militares e comerciais vantajosas, muito apreciadas pelo regente de Valkaria. Após o primeiro contato, famílias começaram a viajar para Valkaria com o intuito de divulgar a cultura e obras dos maiores pensadores do Império de Jade. Assim se formou uma pequena comunidade oriental dentro da capital de Deheon, disposta a se integrar com o hospitaleiro povo do Reinado.

Infelizmente, para a desgraça completa dos tamurianos, a Tormenta atacou sua ilha natal. Nuvens rubras derramaram chuvas de sangue ácido e relâmpagos inclementes sobre um império secular, chacinando toda a população. Os poucos infelizes que escaparam com vida estão loucos, incapazes de revelar o que realmente aconteceu. Tamu-ra não existe mais.

Prevendo o pior e sabendo que nada poderia ser feito para evitar a catástrofe, o imperador dragão Tekametsu realizou sua última e maior magia: pouco antes da chegada da Tormenta, ele reuniu todo o seu poder e transportou magicamente uma parte da cidade para o único lugar seguro que conhecia — as vizinhanças de Valkaria. Uma área contendo cerca de dois mil habitantes foi salva da Tormenta e colocada placidamente no subúrbio de Valkaria, com todos os prédios e torres intactos. Ninguém teve notícias do imperador dragão desde então; acredita-se que ele consumiu a própria vida para realizar a magia.

Nos dias de hoje, a região transportada de Tamu-ra é conhecida como Nitamu-ra. Compreendendo a condição especial dos tamurianos, o bom rei Thormy aceita a presença dos refugiados. Hoje em dia, dez anos após a tragédia, o bairro de Nitamu-ra segue as leis de Valkaria — mas com um daymio (um tipo de regente abaixo do imperador) escolhido e sancionado pelo rei Thormy. Os tamurianos juraram lutar como aliados de Valkaria e nunca como inimigos, e essa gente é conhecida por manter a palavra mesmo ao custo da própria vida.

Infelizmente, toda a alegria desse povo se perdeu com a destruição de sua amada ilha natal. Apegados às tradições, os últimos tamurianos lutam para conservar seus costumes ancestrais e a pureza de sua gente. Matrimônios com "estrangeiros" não são permitidos. Os sacerdotes devem cultivar os deuses do Império Jade e o imperador. Os magos são proibidos de freqüentar a Grande Academia Arcana. E os guerreiros devem seguir o tradicional código de conduta, o bushido.

Apesar de sua reclusão, o povo do Império de Jade vê com bons olhos a cidade que os abrigou. Eles mantêm comércio e relações amistosas com o resto de Valkaria, chegando até mesmo a aprender sua língua (uma das poucas concessões que fazem).

## A Favela dos Goblins

**Mesmo a luminosa metrópole de Valkaria tem seu lado escuro — o lugar mais imundo da cidade, evitado por todas as outras raças. A Favela dos Goblins**

Não é uma favela como se costuma pensar, mas um bairro bastante pobre. Não há iluminação nas ruas (claro, pois goblins não precisam disso), o que torna o lugar ainda mais sinistro. Quase todas as casas são minúsculas, feitas com blocos de pedra empilhados em forma semi-esférica, feito iglus. Difícil acreditar que tantos goblins consigam



viver em casas tão pequenas — e de fato eles não vivem. Cada casa serve apenas para ocultar a entrada de uma toca subterrânea maior.

A maior parte da Favela dos Goblins fica abaixo do solo. Sob seus casebres eles conservam uma complexa rede de cavernas e túneis — incluindo um grande templo subterrâneo para Tenebra, um culto proibido em Valkaria. Os túneis têm extensas passagens que levam a várias outras regiões da cidade. As autoridades não conhecem a existência destas passagens, um segredo muito bem guardado por todos os goblins.

Um senso de solidariedade governa a Favela: qualquer goblin em busca de abrigo ou proteção será bem recebido ali — e não há lugar mais seguro em Valkaria para um goblin em fuga, pois será quase impossível encontrá-lo. Mas, para humanos ou membros de outras raças, entrar na Favela é um convite à encrenca. Os goblins ficam extremamente assustados com a presença de estranhos, e podem reagir com violência.

Aqueles que se arriscam assim mesmo podem se deparar com bandos de assaltantes, armadilhas, ou até perigos maiores — dizem que os goblins criam lobos assim como os humanos criam cachorros domésticos. A guarda de Valkaria realiza patrulhas regulares para encontrar e matar esses lobos, mas nunca consegue acabar com todos eles.

## A Pequena Colina

**Pequenas comunidades halflings podem ser encontradas em quase todos os pontos do Reinado, mas duas delas merecem destaque. Uma delas fica dentro das fronteiras de Deheon, próxima da capital Valkaria. É conhecida como Pequena Colina.**

A Pequena Colina é uma área pacífica e tranqüila, alguns quilômetros ao sul de Valkaria. Ali vivem aproximadamente 2.000 halflings. Embora não esteja exatamente dentro dos limites da cidade, ela está subordinada às suas leis — um destacamento de guardas mantém ali um posto permanente, sendo estes os únicos humanos residentes no local. Na verdade, uma vez que nunca foi registrado um crime sequer na Pequena Colina, este posto é conhecido entre os soldados imperiais como o trabalho mais fácil que existe.

Chegando a Valkaria pelo sul, a passagem pela Pequena Colina é obrigatória — e os viajantes costumam fazer uma pausa para aproveitar suas estalagens, boa comida e divertimentos. A economia local se baseia também no cultivo de tabaco.

Embora o deus Hyninn seja tido como o criador dos halflings, atualmente ele não é a divindade principal da raça. O topo da colina maior abriga um templo onde se louvam Marah (a Deusa da Paz) e Lena (a Deusa da Vida). Hyninn costuma ser venerado apenas por halflings aventureiros, e seu culto não é bem visto nas comunidades.

## Rumores e Boatos

- A estátua de Valkaria é totalmente imune a qualquer forma de dano ou magia realizados por mortais. Além disso, qualquer criatura ou objeto que toca a estátua perde temporariamente seus poderes mágicos durante 2d turnos.

- Dentro da estátua de Valkaria existe um gigantesco complexo de túneis e cavernas,

maior e mais perigoso que qualquer outro no mundo. Se alguém vencer seus perigos e atingir a última câmara, a estátua de Valkaria será devolvida à vida — e a deusa vai recompensar seu salvador com a imortalidade e poderes imensos.

- O Protetorado do Reino suspeita que a “aparição” do antigo mago Aeriphus II nos corredores do Palácio Imperial seja na verdade Andrus, o Aranha — criminoso conhecido por invadir certa vez o quarto da linda princesa Rhana.

- A princesa Rhana fugiu de casa e está desaparecida. A notícia não foi divulgada porque o rei Thormy teme pela segurança da filha, mas ele enviou agentes de confiança para procurá-la. Um deles seria o bardo Luigi Sortudo.

- O casebre que dá acesso à Grande Academia Arcana não é a única entrada. Há outros portais escondidos em várias partes de Valkaria, e também em outras cidades. Conta-se até que algumas dessas passagens ficam em outros mundos.

- A notória feiticeira Raven Blackmoon foi aprendiz pessoal do próprio Talude, Mestre Máximo da Academia; os mais ousados chegam a dizer que os dois teriam sido amantes.

- Atualmente a gladiadora Loriane é tão famosa (e tão lucrativa!) que seus empresários tomam precauções extremas para evitar que seja vencida: além de escolher seus oponentes com cuidado, eles colocam em pontos secretos da arena atiradores escondidos com dardos envenenados e magias paralisantes. Loriane nada sabe sobre tais trapaças.

- Quando um gladiador valoroso perde a vida na Arena Imperial, alguns empresários pagam uma taxa à Grande Academia Arcana para ressuscitá-los. Thanatus, o arquiich necromante, firmou esse acordo com os empresários tempos atrás — e ele anseia pelo dia em que Loriane necessite de seus “servi-



ços”, pois pretende exigir seu valioso unicórnio como pagamento.

- Comenta-se que a maga Raven Blackmoon tem alguma influência junto aos empresários e organizadores dos jogos; ela teria sido responsável pela estréia de Loriane.

- O povo do bairro oriental de Nitamu-ra acredita que, um dia, seu poderoso imperador Tekametsu voltará para que juntos derrotem a Tormenta e retomem sua ilha. Na verdade, há rumores de que ele JÁ retornou e vive secretamente em Nitamu-ra, recobrando a saúde.

- Lordé Niebling, o gnomo, tem sido visto freqüentemente com Vectorius — o mago-prefeito de Vectora. Por outro lado, o mago Talude da Grande Academia Arcana vê os inventos de Niebling como um obstáculo para o desenvolvimento da magia.

## Quem é Quem

### Thormy, o Imperador-Rei

Adorado por seu povo, o imperador-rei Thormy é o atual regente de Deheon — o reino-capital da aliança conhecida como “O Reinado”. O rei é uma das mais importantes figuras públicas de toda Arton. Não há artoniano que não conheça Thormy ou alguma das inúmeras histórias que circulam a seu respeito.

Quando ainda era príncipe, Thormy insistia em convencer seu pai — o então rei Philydio, o Tranquilo — que, para ser um bom rei, ele deveria conhecer o mundo e seus meandros. Ele acreditava que, convivendo com o povo simples, seria capaz de conhecer melhor seus futuros súditos como realmente são. Então, um dia, o jovem Thormy fugiu de casa para viajar como um “aventureiro comum”.

Após alguns anos (e muitas aventuras e confusões...), Thormy voltou à corte, assumindo o trono pouco tempo depois. Os primeiros anos de seu reinado foi calmos e tranquilos... até o início de uma série de problemas que levariam à pior crise na história do Reinado. Primeiro vieram as assombrações no Palácio Imperial, depois a fuga da jovem Princesa Rhana, os rumores sobre a Aliança Negra dos goblinóides em Lamnor, a chegada dos refugiados de Tamu-ra, a ameaça da Tormenta...

O povo de Deheon começou a sussurrar sobre uma maldição que teria sido rogada sobre Thormy durante seus anos de aventuras, levando à ruína todos os planos do bondoso rei. Ainda assim, mesmo diante de tantas desgraças iminentes, a grande maioria da população ainda considera Thormy o melhor rei em toda a história — até agora ele foi capaz de garantir a segurança do Reinado contra todos os perigos, sem medir esforços ou economizar recursos para decifrar os mistérios da Tormenta.

Thormy tenta cumprir seus deveres como rei, mas a família real está em crise. Até agora a fuga de Rhana foi mantida em segredo para manter o povo confiante (“como ter fé em um regente que nem consegue controlar a própria filha?”). O mago real chega até mesmo a usar magia ilusória para simular aparições públicas da princesa.

Rhana fugiu porque não queria se casar com o arrogante Mitkov, príncipe herdeiro de um importante reino vizinho, como parte de uma nova adesão ao Reinado. Thormy e sua mulher Rhavana sempre desejaram a felicidade da filha, mas naquele momento de crise a aliança política vinha em

primeiro lugar. Quando Rhana fugiu, contudo, os insultos de Mitkov foram suficientes para fazer Thormy mudar de idéia — os reinos estariam agora em guerra, não fossem as ameaças mais sérias que se avizinham.

Todos na família real estão agora afilios com a segurança de Rhana — mas, com tantos perigos espreitando o Reinado, Thormy não ousa desperdiçar recursos ou agentes para procurar a filha fugitiva. Sua única esperança é confiar na perícia de seu bardo e amigo pessoal, Luis Sortudo, que neste momento viaja disfarçado por Arton em procura de Rhana.

### Rei Thormy

F1 (corte), H3, R3, A4, PdF2 (perfuração), 30 PVs

Boa Fama, Riqueza, Patrono (seu reino), Devoção (cuidar de seu reino)

### Talude, o Mestre Máximo da Magia

Talude, Mestre Máximo da Magia, faz por merecer esse título. Aparentemente, não há nada que esse homem não conheça a respeito de magia. Por mais tempo que a maioria das pessoas vivas em Arton consegue lembrar, ele tem sido o maior especialista nos assuntos arcanos que existe no continente.

Talude deve ter cerca de 700 anos ou mais, embora sua aparência não mude desde que completou sessenta: barbas longas e brancas, olhos castanhos cercados de rugas e eternas olheiras, cabelos também brancos e copiosos, e um nariz adunco. Suas mãos são ressecadas e cheias de manchas, com unhas quebradas.

Talude tem o aparência de um frágil ancião, a imagem padrão de um velho mago — exceto pelos olhos. Em certas situações, parecem brilhar com uma expressão intensa, falcando uma energia mais poderosa que qualquer ser vivo neste mundo. Quando Talude assim deseja, todo o seu poder se torna visível. Não em sua aparência, mas em seu simples olhar.

A carreira do maior estudioso de magia em Arton começou, na verdade, com um acidente. Seu pai, um mago de grande talento que vivia em um mundo distante, estava realizando uma experiência — que saiu errada. Uma onda de energia mística atingiu toda a torre, enviando o mago e todos os outros habitantes pelos diversos planos da existência. O jovem Talude foi enviado para um mundo fantástico onde a magia era muito mais comum, e empregada por todos. Mesmo o mais simples dos camponeses podia fazer mágica.

Acolhido como protegido de um gênio muito poderoso, o jovem Talude aprendeu os maiores mistérios das artes arcanas com rapidez espantosa, mesmo para os padrões locais. Os gênios, comuns naquele mundo, tinham grande conhecimento sobre as infinitas realidades do multiverso. Viajantes interdimensionais por natureza, após alguns anos os gênios conseguiram encontrar os parentes de Talude (pelo menos aqueles que sobreviveram) e devolver todos a seu mundo de origem.

Quando atingiu a maioridade, Talude decidiu que ele próprio deveria se aventurar pelos diversos planos, como seus “pais adotivos”, pois ainda havia muito para aprender. Talude conheceu lugares que não poderia ser concebidos mesmo pela mais febril imaginação: planos inteiros feitos

de chamas negras, mundos sem gravidade (e outros onde tudo é vinte vezes mais pesado), lugares habitados por plantas ou rochas inteligentes... e até mesmo mundos insólitos onde a magia não existe, substituída por um tipo de superciência chamada "tecnologia".

Após participar de aventuras cósmicas onde a própria existência da realidade esteve em jogo, Talude foi convocado pela própria deusa da magia. Ela veio pessoalmente dos planos superiores para confiar ao arquimago uma missão, que até hoje permanece em segredo. Logo após arriscar a vida e cumprir a misteriosa tarefa, como recompensa, Talude foi convidado a receber o poder máximo permitido a um mortal — ser um avatar, a encarnação do poder dos deuses, para propagar o uso da magia onde quer que ela fosse ignorada ou inadequada. Apesar da oferta tentadora, Talude preferiu conservar sua humanidade; assim poderia mostrar as maravilhas que a magia pode permitir a qualquer mortal, e não apenas aos deuses.

Impressionada com a sagacidade de seu protegido, a deusa permitiu a Talude começar sua cruzada no ensino da magia ao mundo — e, sem que ele soubesse, lhe concedeu uma última bênção: enquanto Talude continuasse a ensinar as artes místicas, ele não morreria. Jamais seria tocado pela velhice, doenças, ferimentos ou violência de qualquer tipo. Nenhuma arma, magia ou ataque pode afetar Talude enquanto ele estiver no interior de seu templo de ensino, a Grande Academia Arcana — um reino dimensional secreto onde ele reúne suas centenas de discípulos. Contudo, se ele abandonar a Academia (ou se ela for destruída), ele então poderá ser morto.

Recentemente (para quem tem mais de quinhentos anos!), Talude encontrou um rival. Um mago cujo poder é imenso, assim como seu desrespeito pela magia: Vectorius, prefeito da cidade voadora de Vectoria. Esse "jovem" mago irrita tanto Talude que ele evita dizer seu nome sempre que possível (e poucas coisas são impossíveis para ele). A insinuação de que Vectorius seria mais poderoso apenas porque construiu seu "Mercado nas Nuvens" pode provocar no normalmente plácido Talude uma explosão de raiva (ou uma explosão de verdade, dependendo da ocasião).

Em certas ocasiões, o próprio rei Thormy se aconselha com Talude a respeito de assuntos que envolvem magia e coisas do tipo. Os dois têm conversado muito sobre a Tormenta e como detê-la. Talude está empregando todos os recursos da Grande Academia Arcana para estudar e desvendar os segredos da Tormenta — mas a tempestade diabólica desafia mesmo seus vastos poderes. Mesmo assim, o Mestre Máximo tem sido aquele que até agora encontrou mais respostas sobre o fenômeno.

## Talude

F1, H4, R5, A7, PdF6, 30 PVs

Arcano, Arena (a Academia), Boa Fama, Manipulação, Ciência, Riqueza, Patrono (a Academia), Telepatia, Teleporte, Imortal, Inimigo (Vectorius)

Fogo 9, Água 9, Ar 9, Terra 9, Luz 10, Trevas 8

## Lorde Niebling, o Único Gnomo do Mundo

Nieblingscharphittlestonefingeralofonefauchard é um dos cidadãos mais ilustres e excêntricos de Valkaria, e provavelmente de toda Arton — o único representante conhecido da raça dos gnomos neste mundo. Ninguém sabe ao certo de onde ele veio.

Chamado Niebling (para facilitar a pronúncia pelos humanos pouco familiares às particularidades da língua gnômica), o velho gnomo se diverte inventando inúmeras explicações para sua chegada a Arton. Ninguém nunca ouviu duas versões iguais desta mesma história. Sabe-se apenas que Niebling chegou a Valkaria arrastando uma

carroça cheia de bugigangas e instrumentos que ninguém antes conhe-



Akemi 00



cia, e estabeleceu-se em uma casa distante do centro urbano. A presença do estranho pequenino não demorou a chamar a atenção do poderoso governante, o imperador-rei Thormy.

Levado pelo próprio Protetorado do Reino ao castelo do governante, Niebling explicou que era um "inventor": alguém que criava máquinas, mecanismos e outros utensílios de grande utilidade. Intrigado, Thormy propôs um desafio para testar as reais capacidades do gnomo (e talvez desmascarar um impostor). Afinal, se as palavras do gnomo fossem verdadeiras, talvez seu talento pudesse beneficiar a cidade.

— Observe Valkaria por sete dias e sete noites — disse Thormy a Niebling. — Escolha um problema que atrapalhe a vida de nossos cidadãos, e solucione-o através de um invento. Caso o desafio seja cumprido satisfatoriamente, lhe será concedido o título de Lorde e poderá viver em meu castelo.

Como era de se esperar, o irrequieto gnomo aceitou a tarefa e passou a vagar pela cidade. Em suas andanças Niebling notou inúmeros problemas, como o acúmulo de casas amontoadas (pensou em "edificar" trinta ou quarenta casas umas sobre as outras, mas achou a idéia idiota demais). No final do sexto dia Niebling já encarava a possibilidade de perder o desafio, pois nada parecia grande o suficiente para impressionar o rei — até que ele lançou um olhar casual aos céus e presenciou a chegada de Vectora, o Mercado nas Nuvens. Depois de percorrer sua rota pelo continente, a cidadela comercial retornava à capital para uma nova temporada.

Niebling ficou mais intrigado que impressionado. Montanhas voadoras não eram exatamente uma novi-

dade para ele, mas não esperava ver uma aqui em Arton. O gnomo se aproximou do lugar onde as pessoas "ascendiam" ao mercado e notou uma coisa: quem não tinha uma montaria alada ou era incapaz de fazer magia por si próprio tinha que pagar por tais serviços, como magos ou baloeiros goblins (o que não era exatamente muito seguro). Essa dificuldade limitava o acesso à cidade voadora, algo ruim tanto para Valkaria quanto para Vectora.

Niebling voltou para casa e rabiscou projetos e diagramas a noite toda. No dia seguinte levou sua idéia ao rei Thormy, que mostrou-se bastante impressionado. Assim se deu a construção do primeiro "ancoradouro" para Vectora, com sistemas de gôndolas para transportar cidadãos ao Mercado nas Nuvens de forma segura e barata. Como prometido, hoje Lorde Niebling vive no palácio de Thormy como conselheiro pessoal do imperador-rei. Entretanto, o gnomo recusou a "vida de lorde" e pediu em troca um enorme laboratório onde pudesse montar e testar seus inventos.

Niebling é mais baixo que um anão, tem barbas ruivas e é calvo. Geralmente está fumando cachimbo e adora usar roupas coloridas — embora elas estejam quase sempre sujas de graxa. Niebling também fala muito rápido, mas vem se acostumando com a "lentidão" da língua humana.

## Lorde Niebling

F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV

Boa Fama, Genialidade, Patrono (seu rei), Ciência, Máquinas



## Loriane, a Estrela

Como a maioria das grandes cidades de Arton, Valkaria também tem um anfiteatro de jogos — a Arena Imperial. Ali a população encontra entretenimento variado, desde a apresentação de bardos famosos como Luigi Sortudo até shows de mágica verdadeira. Mas a grande atração da arena ainda são os combates entre gladiadores, e sua maior estrela é Loriane.

Loriane teve uma vida marcada pela carência. Ela nasceu na cidade élfica de Lenórien, pouco antes de sua destruição pela Aliança Negra dos hobgoblins. Violentada por assaltantes humanos, sua mãe não conseguiu vencer a mágica e aceitar a criança como sua própria filha: pouco depois do parto, abandonou o bebê nas proximidades de Khalifor, uma cidade fortificada de humanos.

Os soldados de um pequeno posto avançado de Khalifor resolveram criar a elfa — mais como mascote que como criança. Desde pequena era forçada a trabalhar, limpando a torre, preparando comida, cuidando dos animais e tratando de suas armas e armaduras. Era muito ligada aos cavalos, seus únicos amigos. Um dia, cansada disso tudo, roubou um dos cavalos e fugiu para o norte.

Loriane abandonou Lamnor, atravessou o Istmo de Hangpharstlyth e rumou para Arton, até chegar à cidade de Valkaria. Sua aparência élfica e o ressentimento geral dos humanos contra os elfos tornaram sua vida bem difícil, mas nada comparado à escravidão na torre dos soldados. Por saber tratar de armas, armaduras e animais, acabou conseguindo emprego e moradia como ajudante do anão ferreiro-mestre da Arena Imperial.

E ali ela descobriu a grande paixão de sua vida. Ser uma gladiadora.

Sua ascensão foi difícil. Apesar dos treinos diários com armas e sua beleza e carisma naturais, os organizadores dos torneios relutavam em ter uma gladiadora mulher — e ainda meio-elfa! Um dia, em profunda depressão, foi visitada por uma estranha e bela mulher em manto negro. Não era ninguém menos que a maga Raven Blackmoon.

— Posso colocar você na Arena — sibilou ela —, em troca de um favor. Aceita?

Loriane aceitou mais rápido do que seria prudente. Durante o show seguinte ela teve chance de se apresentar, e sua atuação foi espantosamente bem recebida pelo público. A partir de então ganhou mais e mais fãs, suas lutas tinham cada vez mais espectadores, sua fama atravessou o continente. Loriane é agora uma estrela de primeira grandeza, talvez a pessoa mais querida e desejada em toda Arton.

Privada de carinho e contato humano durante toda a vida, hoje Loriane precisa de flores e aplausos tanto quanto um viciado precisa de drogas. Esse é o único tipo de amor que ela conhece, e o único amor de que realmente precisa. Sua felicidade seria completa, não fosse a lembrança da promessa que fez a Raven: Loriane ainda não sabe que tipo de favor será exigido dela, e teme que seja um preço alto demais. Mesmo assim, não se arrepende de sua escolha.

Recentemente, Loriane recebeu de Raven um presente intrigante: um encantador unicórnio, que imediatamente cativou a gladiadora. Raven não teve receios em revelar que aquilo era um tipo de garantia. Para conservar a amizade do animal, Loriane deveria permanecer virgem — coisa aparentemente necessária aos planos da maga, sejam quais forem. Incapaz de rejeitar a amizade do unicórnio, hoje Loriane se apresenta com ele na arena, atraindo ainda mais público com a nova atração.

## Loriane

F2, H3, R2, A1, PdF2, 10 PVs

Meio-Elfa, Aliado (unicórnio: F3, H3, R1, A1, PdF0, Sobrevivência, Teleporte), Ataque Especial (Força), Animais, Arena, Boa Fama, Patrono, Paralisia (rede), Torcida

## Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

O guerreiro de nome Arkam é alto, de cabelos negros e olhos escuros. Traz uma maça presa ao cinto e veste uma loriga completa de couro — exceto no braço direito, protegido por uma peça de armadura de qualidade excepcional. A armadura na verdade esconde seu braço amputado: é um artefato menor, substituindo o braço natural arrancado pelo mago Ébrebo, seu arqui-inimigo. Este é um episódio que Arkam NÃO costuma comentar.

Arkam é o líder do Protetorado do Reino — os aventureiros "oficiais" do rei Thormy, agentes de confiança enviados em missões que exigem pequenos grupos com grandes habilidades. Para substituir o braço perdido, Arkam usa uma "prótese" mágica — aparentemente, apenas um braço de armadura de placas. Quando colocado no lugar, o braço se move e funciona como um membro normal, mas é muito mais forte e ágil.

O braço metálico é uma Arma Especial com dano baseado em Força (contusão), Retornável. Pode ser removido a qualquer momento, revelando o membro amputado. Com a palavra "retornar" o braço volta para o lugar, recuperando a aparência de que existe mesmo um membro natural ali dentro. O braço não pode ser "vestido" sobre um braço normal (para usar a peça, um personagem não pode possuir o braço direito); o braço também não funciona com qualquer outra pessoa enquanto Arkam estiver vivo.

## Arkam

F3, H3, R3, A3, PdF2, 15 PVs

Arma Especial (Retornável), Boa Fama, Investigação, Patrono (rei Thormy), Código de Honra dos Heróis



## Raven Blackmoon

Pouca coisa se sabe sobre o passado da sombria feiticeira Raven Blackmoon. Vinda de local desconhecido, ela se instalou em uma moradia discreta na parte velha de Valkaria. Construiu ali um pequeno laboratório, que na verdade é bem maior do que parece — pois seus corredores se estendem pelo subterrâneo. Apesar dos tesouros mágicos que todos sabem existir em seu lar, poucos ousam invadir o lugar — seja na presença da maga, seja em sua ausência. Correm rumores de que o laboratório é protegido por um demônio sobrenatural, amante da bruxa.

A aparência da feiticeira é, no mínimo, fascinante. Apesar dos 82 anos, ainda parece jovem e saudável — consequência de seu parentesco élfico. Exibe longos cabelos negros, olhos castanho-escuros e muitas vezes usa tatuagens exóticas à volta dos olhos. Durante as raras vezes em que é vista fora de seu laboratório, usa sobre os ombros um belo manto negro ou cinza-azulado que esvoaça ao vento. Sob o manto veste finas jóias de ouro... e mais nada.

A beleza atordoante Raven, contudo, não contribui para reduzir o temor que todos sentem a seu respeito. Poucas pessoas chegaram a ouvir sua voz, e nenhuma conhece suas reais intenções. Por vezes ela acompanha aventureiros em suas viagens: nas tavernas de Valkaria, quando um grupo de heróis planeja uma expedição, Raven pode a qualquer momento sentar-se à sua mesa e dizer "Partimos ao amanhecer. Estejamos prontos." Uma vez incluída no grupo, a maga irá ajudar os heróis em sua missão — mas sem revelar se faz isso por simples altruísmo ou visando interesses próprios.

Uma das histórias mais assustadoras a respeito de Raven é esta: no passado, ela fez um acordo com uma entidade sobrenatural do Plano Elemental do Ar. Recebeu dela condições para invocar um elemental do ar chamado Slinn, que ela pode comandar livremente e sem risco de revolta. Em troca desse precioso servo, a entidade exige que Raven esteja à sua disposição para cumprir tarefas diversas no Plano Material — coisas como encontrar itens mágicos ou derrotar inimigos. Slinn geralmente protege o laboratório da maga em Valkaria em sua ausência, mas às vezes também a acompanha. Raven e Slinn não são amantes, como afirmam os boatos, mas sua amizade íntima é algo bem próximo disso.

## Raven Blackmoon

F1, H3, R3, A2, PdF5, 15 PVs

Meio-Elfa, Investigação, Manipulação, Aliado (Slinn), Patrono (entidade elemental)

Ar 6, Água 3, Fogo 4, Luz 4

## Kaneda, o Elfo Samurai

A História de Kaneda Shimaru começou há cerca de dez anos, no reino oriental de Tamu-ra — antes que a ilha fosse arrasada pela Tormenta. Naquela época ele era um elfo samurai, um dos poucos semi-humanos honrados com tal título.

Certo dia, Shimaru recebeu de seu lorde uma difícil missão: encontrar Tetzuki Kozaro, um monge renegado que havia assassinado seu próprio mestre. Tãmanha era a importância da missão que, se tivesse sucesso, Kaneda

estaria livre de servir a seu lorde; ele seria um ronin, um samurai sem mestre, mas sem perder sua honra.

O samurai viajou durante vários meses, atravessando terras selvagens na trilha de Kazaro. Em certo momento encontrou-o, e lutaram. Foi uma batalha desigual: apesar da superioridade do elfo em combate, o clérigo tinha poderes mágicos. Ele paralisou Kaneda com um feitiço antes que este conseguisse desferir um único golpe, para desaparecer logo em seguida.

Humilhado, Kaneda entendeu que apenas através da magia poderia fazer a balança pender a seu favor. Rumou para Valkaria, estabeleceu-se em Nitamu-ra e procurou pela feiticeira Raven Blackmoon, disposto a aprender com ela tanto quanto pudesse. A maga, que nunca tolerou alunos antes, aceitou o elfo como discípulo — por razões que apenas ela conhece. Os anos passaram, pouco a pouco Kaneda aprendeu os feitiços ensinados por Raven, e mais alguns por conta própria.

Quando julgou que sabia o bastante, Kaneda recomençou a caçada. Agora ele conhece o rosto do clérigo renegado, e vai persegui-lo pelo resto da vida se necessário. Pouco importa se a Tormenta devorou seu reino, pouca importa se seu lorde não existe mais; ele precisa cumprir sua última missão e destruir o monge, antes de cometer o suicídio ritual e unir-se a seu mestre na morte.

Talvez aquele silencioso monge mascarado de Triumphus, que ocasionalmente participa de aventuras ao seu lado, saiba alguma coisa sobre Kazaro. Se ao menos pudesse fazê-lo dizer uma palavra...

## Kaneda Shimaru

F3, H2, R2, A2, PdF2, 10 PVs

Elfo, Arma Especial (Ataque Especial), Código de Honra de Combate, Devoção (matar o clérigo criminoso)

Luz 2, Fogo 3

## O Goblin Herói

Goblins aventureiros são escassos. Mais raros ainda são aqueles que sobrevivem aos perigos e se tornam heróis de respeito. Mas existe pelo menos um deles que ultrapassou esses limites, tornando-se uma verdadeira lenda. Seu nome real, ninguém sabe: ele é conhecido apenas como o Herói — ou, entre os humanos, como o Goblin Herói.

Mesmo se tratando de um goblin, sua aparência é impressionante — ele mais parece um cavaleiro ou paladino. Usa uma armadura completa com elmo sempre fechado, jamais exibindo o rosto. Na mão direita carrega uma espada curta (mágica, alguns dizem) e na outra um escudo trazendo a face de um lobo — o símbolo sagrado de Graolak, deus de sua raça. Para completar sua imponência, o Herói costuma ser visto cavalgando um imenso lobo ancestral, espécie de lobo pré-histórico bem maior que seu descendente, chamado Tolkar.

As histórias sobre a origem do Herói são tantas que fica difícil acreditar em qualquer uma delas. Alguns afirmam que ele é um legítimo guerreiro sagrado, o único paladino goblin do mundo. Outros acham que ele é um avatar do deus Graolak, e que chegou até mesmo a lutar ao lado de campeões como o Paladino. Um dos rumores mais difundidos diz que ele tem uma "identidade secreta", disfarçando-se como um dos milhares de goblins comuns que

habita a Favela dos Goblins.

A única coisa inquestionável sobre o Herói é sua nobreza: ele parece sempre empenhado em combater o mal, proteger os fracos e, acima de tudo, punir abusos contra a raça goblin. O Herói parece ser um dos mais convictos inimigos da Aliança Negra. Ele vê Thwor Ironfist como um vilão corruptor que está conduzindo sua raça por caminhos malignos, e fará qualquer coisa para detê-lo. Infelizmente, nem mesmo alguém como o Herói pode fazer muita coisa contra o general.

A maioria dos humanos duvida da existência desse personagem, acreditando ser puro folclore goblinóide. Mas o Herói e suas façanhas são uma inspiração para os goblins aventureiros, a prova de que eles podem ser bem sucedidos nessa carreira.

## Goblin Herói

F2, H2, R3, A4, PdF0, 15 PVs  
Aliado (Tolkar), Arma Especial (Vorpal), Clericato, Código de Honra dos Heróis e da Honestidade, Goblin, Devotão (proteger a raça goblin)  
Água 2, Terra 2

## Tolkar, O Lobo Ancestral

F2, H1, R3, A0, PdF0, 15 PVs  
Aliado (o Herói),  
Sobrevivência

## Tilliann, o Louco

(Jou será que não?)

Tilliann já é considerado quase um personagem folclórico das ruas de Valkaria. Ele vive no centro da cidade, vestindo sarapões, vagando pelas ruas sem destino. Em boa parte das vezes, porém, ele pode ser encontrado próximo à gigantesca estátua localizada no centro da cidade.

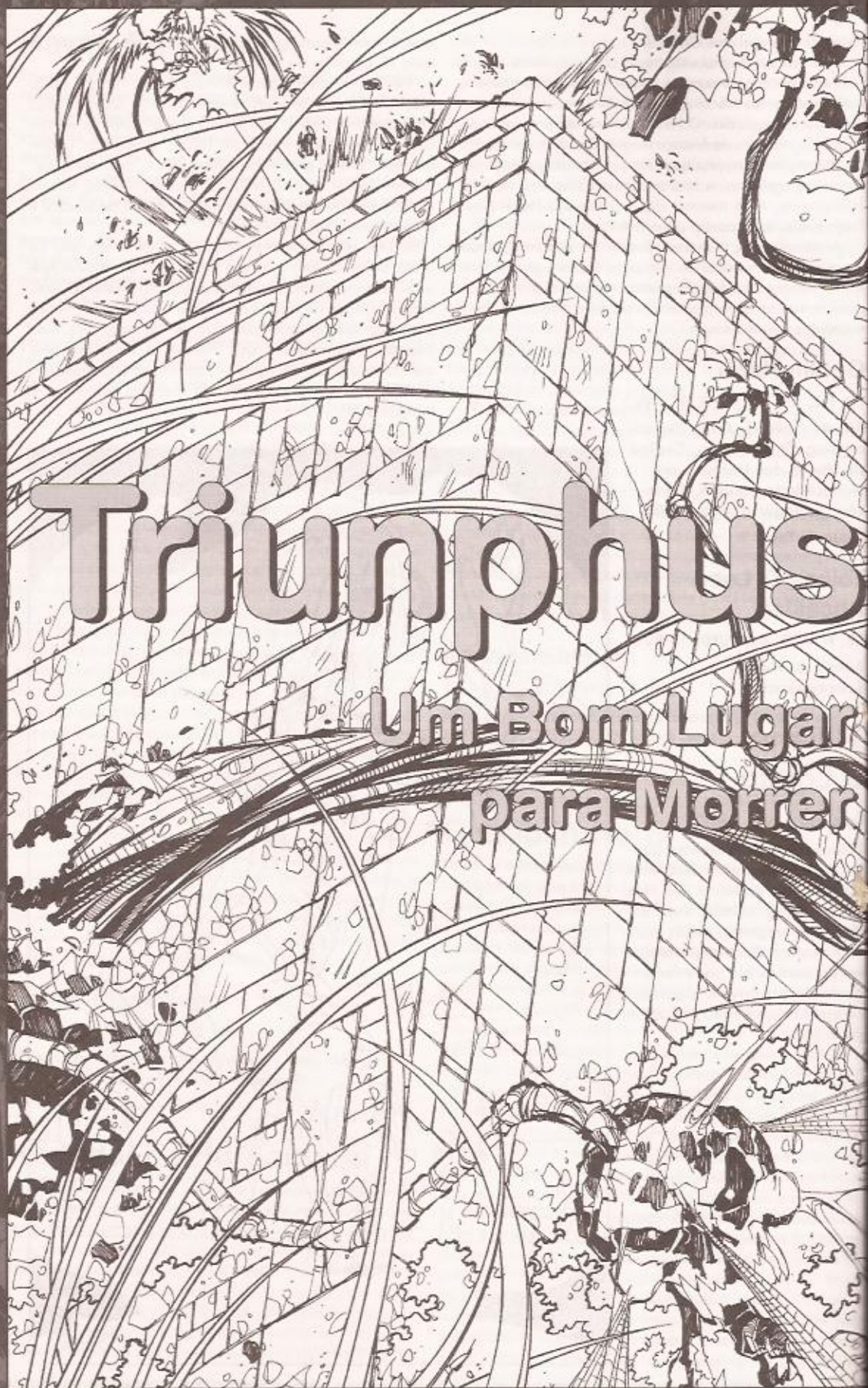
Tilliann emprega seu tempo gritando pelas ruas, contando histórias sem sentido sobre a morte dos deuses da Era Antiga e sua punição. De acordo com suas "lendas", três deuses foram mortos e punidos ao fim da Era Antiga. Um deles foi a própria Valkaria, uma deusa que teria sido transformada em pedra, e hoje adorna o centro da cidade com sua forma gigantesca. O outro, cujo nome ele costuma "esquecer", está profundamente enterrado em uma montanha desconhecida. E o terceiro deus seria... ele próprio! Logicamente,

nem mesmo o mais crédulo dos cidadãos leva a sério as palavras de Tilliann.

De acordo com alguns, entretanto, às vezes o louco mostra ser capaz de prever eventos futuros. Quando algo importante acontece, não é raro que alguém se lembre sobre comentários prévios de Tilliann a respeito. Dizem até mesmo que grupos de aventureiros "aconselhados" por ele foram bem-sucedidos em suas missões. Infelizmente, distinguir seus períodos de lucidez e de loucura é praticamente impossível.

Muitos se perguntam porque o louco ainda não foi preso por perturbar a ordem pública. Uns afirmam que o rei Tharmy, homem extremamente benevolente, prefere não jogar na masmorra alguém inofensivo demais para representar qualquer tipo de ameaça. As más línguas, porém, dizem que Tilliann já foi preso pelo menos uma dúzia de vezes — mas reapareceu nas ruas de Valkaria no dia seguinte, de maneira misteriosa e inexplicável...





# Triumphus

Um Bom Lugar  
para Morrer

**A cidade de Triumphus é cercada de mistérios, tão impenetráveis quanto suas muralhas de vinte metros. Uma grande metrópole, mas estranhamente distante das grandes rotas comerciais. Auto-suficiente por completo, isolada em meio a uma floresta.**

Muitas histórias são contadas sobre Triumphus. Uma delas diz que é uma cidade-fantasma habitada apenas por mortos-vivos, e ninguém abandona suas muralhas com vida. Outra versão diz que seus habitantes encontraram o segredo da vida eterna, e quem entra lá não deseja mais sair. Conta-se ainda que a cidade é atacada por um monstro gigantesco de tempos em tempos, sendo esta uma das razões de Triumphus ter tão pouco contato com o mundo exterior. E os mais desinformados dizem que nem mesmo existe tal lugar...

Mas Triumphus existe. Uma cidadela fortificada, situada a sudoeste de Arton, em meio a uma floresta cercada de áreas rurais. Suas torres podem ser vistas à distância, elevando-se sobre as copas das árvores, seus milhares de bandeiróis se agitando ao vento. A floresta não é densa, nem habitada por animais perigosos. Várias estradas de terra batida cortam a mata, onde fazendeiros e mercadores perambulam com suas carroças. "Triumphus é um bom lugar para morrer", alguns fazem questão de frisar.

Essa afirmação pode soar estranha ou fatalista para aventureiros recém-chegados, mas ela logo se explica com o toque das trompas. O som faz todos fugirem apavorados das estradas, e nas muralhas dezenas de soldados ocupam posições de combate. Alguns levantam não cavalgando grifos. E ao longe surge o Moóck, um ganso gigante demoníaco, com duas cabeças e duas caudas de serpente. Despejando bolas de fogo pelos bicos, ele traz morte e destruição à cidade. O ataque implacável acontece regularmente — nenhuma cidade normal sobreviveria sob esse tipo de aflição.

Mas Triumphus sobrevive. Porque quem morre ali retorna à vida.

## A Bênção/Maldição

**A chacina trazida pelo Moóck provoca muito pânico e danos, mas poucas mortes. Mesmo quando centenas caem fulminados a cada passagem da ave, as perdas são poucas. Isso acontece porque, em Triumphus, todas as vítimas de morte violenta voltam magicamente à vida poucos dias depois.**

Essa estranha bênção/maldição foi lançada pelo deus Thyatis há muito tempo atrás — quando Triumphus ainda era um vilarejo, muito antes de se tornar a enorme cidade que é hoje. Foi nesta época que se iniciaram os ataques da fera conhecida como Moóck. A destruição foi terrível. Quase todos os presentes no vilarejo faleceram, vítimas da gigantesca ave.

Lamentando a perda de seu povo, Krilos, um glorioso sacerdote, ofereceu sua própria vida em sacrifício em troca da ressurreição de todo o povo de Triumphus. O bondoso deus Thyatis ouviu as preces de seu servo e realizou seu desejo. À partir daquele dia, todo aquele que morresse em Triumphus por causas não naturais voltaria à vida inúmeras vezes. Nenhuma magia precisa ser executada para que o efeito aconteça e nenhuma magia pode deter a ressurreição.

A ressurreição ocorre 1d6-2 dias depois do óbito, e apenas em caso de mortes violentas, por veneno, doença ou outras causas não naturais. Morte por envelhecimento não é revertida.

Embora benevolente, Thyatis cobra um preço por sua dádiva. Aqueles que recebem a bênção da ressurreição jamais poderão abandonar Triumphus, pois lá que se encontra concentrada a força divina que os salvou. Aqueles que tentarem deixar a cidade cairão fulminados por uma morte horrível e nenhum poder do mundo poderá salvá-los. Os que foram apenas feridos podem partir normalmente sem problemas — mas, para os que morreram dentro dos limites de Triumphus, a melhor solução é construir na cidade uma nova vida.

A distância limite para que apareçam os efeitos da maldição é de dez quilômetros. Caso ultrapasse essa distância, o personagem sentirá náuseas e perderá um ponto de vida por rodada até a morte (a perda de PVs cessa se ele retornar a tempo). Um personagem que encontra a morte desta maneira não pode ser revivido nem mesmo com um Desejo, já que nem mesmo esta poderosa magia é capaz de desafiar a vontade de um deus...

Em Triumphus, qualquer personagem tem automaticamente a Vantagem Imortal (não é preciso pagar pontos por ela). Qualquer personagem morto em Triumphus perde 1 Ponto de Vida de seu total (esse PV não pode mais ser recuperado com descanso ou cura); para cada 5 PVs perdidos dessa maneira, perde também 1 ponto de Resistência. Um personagem nunca recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

## A Parte Velha

**A pequena vila que originou a cidade ainda existe, situada no canto noroeste, e isolada pelo rio que corta Triumphus. Abriga a população mais humilde: quase todas as casas são de madeira e bastante antigas, em más condições.**

O crime opera livremente. As ruas são estreitas e repletas de bandidos. Centros de jogo podem ser encontrados nas tavernas certas, bem como outros tipos de diversão ilegal. Até mesmo a Guarda da Cidade tem receio de entrar neste lugar. As três grandes guildas de ladrões da cidade estão sediadas aqui: Gnaeus, Stefania e Severus. Apesar dos desentendimentos ocasionais entre esses chefões, eles têm uma espécie de pacto — cada comanda de uma área do crime.

• **Guilda de Gnaeus:** o jogo, incluindo apostas na Arena de Jogos, é controlado pela guilda de Gnaeus; um homem ambicioso, que assumiu a liderança da organização matando o antigo chefe, seu pai.

• **Guilda de Stefania:** Madame Stefania e sua guilda controlam o seqüestro, a prostituição e o tráfico de escravas-concubinas — muitas lindas mulheres de Triumphus já foram hóspedes de seus calabouços, antes de serem vendidas por preços elevados. Conta-se que Madame é um maga poderosa, e que usa seus encantamentos para transformar suas prisioneiras em amantes devotadas.

• **Guilda de Severus:** a terceira guilda, de Severus, cuida dos assaltos e contrabandos de objetos mágicos proibidos pelas leis da cidade (geralmente aqueles com poderes malignos). Severus é um clérigo, sumo sacerdote de Hynninn, o deus da trapaça. Seu templo é considerado terreno sagrado por todos os ladrões, sendo proibido exercer atividades criminosas ali. Uma magia especial reduz à metade todas as perícias e habilidades de qualquer ladrão enquanto ele estiver no templo.

A ponte que constitui o único meio de entrar e sair é fortemente vigiada: de um lado, a Guarda da Cidade



deseja manter o crime restrito à Parte Velha enquanto não consegue acabar com ele; de outro, capangas das guildas estão sempre atentos a estranhos que possam causar problemas. Ladrões agindo fora das guildas são perseguidos com igual empenho pelos três chefes, que sempre colaboram entre si nesse sentido.

## A Parte Nova

Construída mais recentemente, nesta parte da cidade as casas são mais seguras, feitas de pedra. Aqui também há tavernas e hospedarias, mas sem jogo ou prostituição — a Guarda da Cidade se encarrega de manter essas atividades restritas à Parte Velha. Tropas da Guarda podem ser vistas em cada esquina. O crime existe, mas em intensidade muito menor que na Parte Velha.

O comércio é farto nesta parte da cidade. Praticamente qualquer mercadoria pode ser encontrada, mesmo objetos mágicos. Dizem que os comerciantes pagam às guildas para manter o crime fora daqui, mas tanto os comerciantes quanto a Guarda da Cidade negam o fato com extrema veemência.

Na Parte Nova, alguns locais merecem destaque:

- **Templo de Thyatis:** o templo do deus que lançou sobre Triumphus a bênção/maldição da ressurreição. As gentis clérigas do templo acolhem os mortos, cuidando deles até que sejam trazidos de volta à vida. Não apenas clérigos e clérigas de Thyatis são permitidos aqui — sacerdotes e devotos de outras divindades também serão aceitos. Thyatis é extremamente tolerante: não existem restrições de tendência ou características para um clérigo deste deus, mas ele também não concede nenhum poder extra.

O templo é comandado pelo sumo-sacerdote Magoor.

- **A Torre de Salini:** o mago Salini Alan é provavelmente o homem mais rico de Triumphus. Sua torre é de arquitetura exótica, com cúpulas abobadadas e brilhantes como ouro. O interior é pura seda e marfim. Tesouros incríveis são exibidos em cada aposento, cada corredor. Essa riqueza toda não é suficiente para atrair ladrões, contudo — todos conhecem o destino terrível daqueles que tentaram invadir a torre de Salini. Não se sabe ao certo quais seriam as proteções do local: conta-se que um gênio e uma linda mulher vestida com véus transparentes, vigia a torre; outras histórias mencionam VÁRIOS gênios!

- **O Martelo de Ouro:** um dos estabelecimentos mais conhecidos pelos aventureiros de Triumphus. O proprietário desta loja, o anão Gaius, é o ferreiro mais habilidoso destas bandas. Armas e armaduras de boa qualidade podem ser encontradas aqui, a preços razoáveis — o anão não é ganancioso e trabalha por puro amor à arte de forjar. Gaius conhece muitas histórias sobre armas e armadura mágicas, sendo bastante procurado por aventureiros para responder perguntas a respeito — o que ele fará, pedindo em troca de apenas um convite para beber com os aventureiros em uma taverna. Gaius é uma figura tão querida e inofensiva que nem mesmo os vilões de Triumphus desejam qualquer mal a ele.

- **O Alquimista:** outro local interessante, uma pequena loja de poções e ingredientes para feitiços. Oferece coisas modestas se comparadas ao comércio de Salini Alan, mas seus preços são razoáveis. O proprietário é o mago Draugin, elfo um tanto atropalhado cujas experiências mágicas muitas vezes resultam em desastre: o elfo é freqüentemente visto com manchas verdes, cabelos en-

zigzague, penas, cauda e outros efeitos colaterais de magias mal sucedidas. Isso explica porque suas poções são baratas — elas nem sempre funcionam como deveriam! Draugin costuma recrutar aventureiros para encontrar ingredientes para suas poções.

## Palácio Municipal

No coração da cidade existe uma pequena muralha, idêntica àquela que protege o restante da cidade, mas com torres mais altas. Ali encontra-se o Palácio Municipal, lar do Regente, cercado por vários quartéis da Guarda da Cidade. Alguns palácios menores, pertencentes a famílias nobres de Triumphus, também situam-se no interior da muralha interna. Nas torres ficam os estábulos dos grifos usados para proteger a cidade do Móock.

A lei é severa em Triumphus. A pena de morte existe, mas é obviamente diferente aqui. Já que os mortos ressuscitam, mesmo crimes considerados suaves (como pequenos furtos) podem ser punidos com a execução, o que certamente vai assustar os forasteiros desinformados!

Não deixa de ser um castigo indesejado, pois há um limite para a quantidade de vezes que alguém pode ressuscitar — e, além disso, sempre existe a perda de vigor físico. Crimes muito graves podem ser punidos com a Morte Final: o criminoso simplesmente é morto tantas vezes quanto necessário, até que não volte mais. Penas de prisão, escravidão na Arena de Jogos e amputação de dedos e mãos também são aplicadas. As masmorras de Triumphus ficam em algum lugar sob o Palácio Municipal.

Guerreiros podem se alistar na Guarda da Cidade, recebendo assim o direito de usar a armadura dourada dos profetores de Triumphus. O treinamento é intenso, envolvendo técnicas de combate e o aprendizado do complicado código legal da cidade. Os novatos são treinados em uma das seis guarnições que ficam junto às muralhas, em cada ângulo do hexágono. A conquista do direito de penetrar na muralha interna, ou cavalgar grifos, virá apenas depois de muito tempo de esforço.

Muito pouco se sabe sobre o Regente. Dizem os bardos que ele é um homem doente, de saúde frágil — já morreu várias vezes devido a uma doença misteriosa, perdendo muito de sua constituição física, e pode estar perigosamente próximo da Morte Final. Outras histórias dizem que o rei não é mais o mesmo e teria sido possuído por um demônio. Existe ainda a versão de que ele teria sido transformado em um vampiro, sendo esta a razão de nunca ter mais sido visto à luz do dia.

## A Arena de Jogos

A cada sete dias são realizadas grandes competições na Arena de Jogos, abrangendo várias modalidades — mas as lutas entre gladiadores são o esporte mais popular em Triumphus. Muitos lutadores são artistas profissionais, que devotaram a vida a este esporte; outros são criminosos condenados a entreter o público.

Mesmo tendo em vista a bênção/maldição que há sobre a cidade, raras vezes as lutas são até a morte. Ainda assim, esta arena é mais perigosa que a maioria. Combates entre gladiadores e monstros estão entre os preferidos do público — aventureiros por vezes são contratados para capturar novas feras para a Arena.

Empresários de lutas e caçadores de talentos estão sempre de olho em guerreiros habilidosos que possam dar bons espetáculos. Lutar na Praça pode ser uma maneira fácil, embora arriscada, de levantar algum dinheiro rapidamente.

Apostar nas lutas é proibido pelas leis da cidade, mas é fácil encontrar administradores de apostas em certos pontos do estádio. A guarda de Gnoeus movimentou milhares de moedas de ouro em apostas clandestinas.

## A Praça Comercial

Esta área é ligada ao Palácio Municipal por uma avenida, onde se realizam desfiles em homenagem ao deus Thyatis. A praça é um ponto tradicional de comércio, com tendas onde praticamente qualquer coisa pode ser encontrada à venda. Agricultores e criadores de gado trazem suas mercadorias. Caçadores de monstros vêm aqui para negociar com magos as criaturas que trazem com vida em grandes jaulas.

Existe o mercado de escravos. Sim, existe escravidão em Triumphus, mas de uma forma diferente e legalizada. Em vez de ser preso ou jogado na Arena, um criminoso pode optar por ser vendido como escravo temporário, servindo alguém durante um determinado período — que pode variar entre um ano e o resto de sua vida, dependendo do delito. Braceletes mágicos especiais, fornecidos pela Guarda da Cidade, impedem que o escravo se afaste de um determinado local, e alguns senhores têm formas ainda mais seguras de impedir fugas. Um senhor tem direito de fazer qualquer coisa com um escravo, exceto matá-lo (amputações e açoites como forma de castigo são permitidas). Um escravo não tem o direito à renúncia depois de concordar com a pena. Escravos foragidos são punidos com a Morte Final.

Há também aqueles que se oferecem como escravos para pagar dívidas elevadas, ou apenas para levantar dinheiro rápido; alguns anos de servidão podem render uma pequena fortuna, ainda que o escravo não possa aproveitá-la por enquanto. A escravidão, além disso, às vezes pode ser perigosa: senhores particularmente cruéis podem não se preocupar com o conforto do escravo, ou mesmo com sua vida — no caso de uma "morte acidental", ele sempre pode alegar mais tarde que houve tentativa de fuga. Além disso, alguns magos têm por hábito comprar escravos que sirvam de cobaia para experimentos perigosos.

A lei de Triumphus decreta que o escravidão é legal apenas quando voluntária, mas existe um golpe recente que a Guarda da Cidade ainda desconhece: a quadrilha de Madame Stefania especializou-se em seqüestrar belas mulheres e colocá-las sob encantamento, obrigando-as a declarar que desejam ser escravas. Através de intermediários, Madame entrega as "voluntárias" e recebe o pagamento por elas. Mais tarde, quando e se os efeitos do encantamento terminarem, será tarde para os protestos por parte da escrava-concubina...

No centro da Praça existe um grande monólito, tido como sagrado. Afirmam os sacerdotes que ele foi deixado ali pelo próprio Thyatis. Está sempre sendo vigiado por 1 dó clérigos, mas não se sabe porque eles estão ali: a construção é indestrutível a qualquer poder ou magia conhecidos. Há em sua base uma série de inscrições misteriosas, cujo significado é um segredo até hoje. Dizem que essas inscrições mudam de tempos em tempos.

## Os Subterrâneos da Cidade

Embora este fato seja mantido em segredo, na base do monólito localizado na Praça há um estrutura em formato de porta, que pode ser descoberta através de perícias ou talentos adequados, mas não pode ser aberta de forma alguma.

Na porta existe uma inscrição em idioma estranho, com seis letras. A detecção de magia vai acusar a inscrição como sendo mágica. Cada letra acende-se quando tocada intencionalmente com o dedo: se as letras forem pressionadas na ordem correta, a porta de pedra desaparece e permite entrar na construção. Tocar os símbolos na sequência errada obriga o personagem a ter sucesso em um teste (teste de resistência contra magia em **AD&D**; teste de Vontade em **GURPS**; teste de Resistência em **3D&T**); se falhar, parte de sua força vital é absorvida pelo monólito — e ele sofre a perda de um ponto em um de seus atributos físicos, escolhido ao acaso pelo Mestre.

A sequência certa para abrir a porta altera-se magicamente depois de ter sido usada uma vez, e não funcionará de novo. Além disso, a porta de pedra ressurge uma hora depois de sumir, e não há como abri-la pelo lado de dentro. Descobrir a sequência correta pode ser o tema de uma aventura: essa informação pode ser obtida através de figuras importantes de Triumphus, como o Oráculo, Mask Master ou Salini Alan.

A escada que desce do monólito leva aos Subterrâneos de Triumphus, uma rede de túneis, cavernas e câmaras escavadas na rocha de forma irregular. As paredes rochosas estão sob o efeito de uma poderosa magia que impede qualquer escavação ou desabamento. O teto fica a três metros de altura nos corredores e até cinco metros nos aposentos. Não há aqui qualquer fonte de luz e a escuridão é total.

Existem monstros aqui. Um complicado ecossistema se inicia com fungos de várias espécies, que crescem em algumas cavernas. Esses grandes cogumelos são pouco saborosos, mas nutritivos, e podem alimentar os aventureiros por longos períodos. Também alimentam os monstros herbívoros, que por sua vez alimentam os carnívoros. A presença de algumas criaturas simplesmente não pode ser explicada de outra forma: elas foram colocadas ali pelo próprio deus Thyatis para testar os aventureiros.

A quantidade e tipo exato desses monstros fica por conta do Mestre, bem como o tamanho exato das cavernas. O acréscimo de outros níveis, aposentos e corredores também é opcional. A única saída é um túnel que leva para as Catacumbas de Triumphus, onde está o segredo para libertar-se da bênção/maldição de Thyatis.

- **Portas Normais:** alguns lugares dos subterrâneos são fechados com portas. Todas estão destroncadas, mas emperadas, devendo ser abertas com testes de força.
- **Portas Falsas:** o deus Thyatis deixou esta dungeon para testar a coragem dos aventureiros, mas ao que parece ele tem um senso de humor um tanto estranho: em certos locais existem portas que não levam a parte alguma, existindo apenas rocha sólida atrás delas. Foram muitos os aventureiros que empregaram todas as suas forças e magias tentando inutilmente arrombar uma destas portas...
- **Paredes Móveis:** estas paredes deslizantes podem ser descobertas como portas secretas normais. Apenas depois da descoberta de pelo menos uma delas será possível

abandonar a masmorra, pois as paredes impedem o acesso à única saída.

• **Armadilhas:** parecem armadilhas comuns, podendo ser detectadas e desarmadas de maneiras normais — mas na verdade elas mudam magicamente ao acaso, sempre armadas, e sem deixar vestígios da armadilha anterior. Veja a coluna lateral para algumas sugestões sobre armadilhas.

## As Cavernas Proibidas

O túnel que constitui a única saída dos Subterrâneos da Cidade segue sinuosamente por vários quilômetros, fazendo muitas voltas e rodeios. Depois de muito andar, os personagens chegam à entrada desta outra masmorra, as Cavernas Proibidas. Esta é uma masmorra diferente da anterior. Aqui vive uma comunidade de monstros, conhecidos pelos habitantes de Triumphus como "Muitos-Olhos", ou Observadores.

Este tipo específico de monstro parece-se com uma esfera flutuantes, medindo pouco mais de um metro de diâmetro, protegida por uma pele grossa e blindada.

Uma boca horrenda e repleta de dentes abre-se sob um grande olho central. Vários outros olhos espregam no alto, na ponta de pequenos tentáculos. Além de cruel, o monstro é muito inteligente, capaz de falar numerosas línguas e é uma das espécies mais cruéis já conhecidas. Seu olho central emite um raio invisível de "anti-mágica", fazendo com que toda a magia dentro do alcance de 20 metros pare de funcionar. Armas mágicas tornam-se armas comuns, e itens mágicos não funcionam (mas voltam ao normal quando deixam a área). Feitiços lançados diante do monstro não produzem efeito, e os efeitos de feitiços que tenham sido lançados antes desaparecem assim que entram na área de "anti-mágica". O raio não afeta nada à esquerda, direita, atrás, acima ou abaixo do monstro; apenas o que estiver à sua frente. Cada um dos olhos menores (não mais do que dez) tem um poder mágico diferente.

Estes monstros são mantidos prisioneiros na caverna por uma força misteriosa, que nem seus poderes de cancelar magia conseguem anular. Uma barreira invisível impede que saiam pelo corredor por onde os heróis entram. Eles não sabem, mas foram aprisionados ali pelo deus Thyatis, como castigo por sua crueldade — e também servindo como desafio final para os eventuais aventureiros que tentarem se livrar da bênção/maldição.

Observadores, em condições normais, atacam aventureiros assim que os avistam. Mas não será este o caso aqui (a menos que os monstros sejam atacados primeiro). Estes monstros estão presos há muito tempo, desesperados por uma chance de fuga. Em cada pessoa que entra na caverna eles enxergam uma oportunidade de escapar. Usarão sua inteligência diabólica para manipular ou enganar os visitantes de várias formas: podem recebê-los com honras, fazer promessas falsas, jogar uns contra os outros e, se tudo isso falhar, ameaçar suas vidas.

Os Observadores não podem ser enganados facilmente. Além de muito inteligentes, eles sabem por experiência que os aventureiros desejam algo quando entram nesta caverna — embora não façam idéia exata do que seja.

A prisão não tornou estes monstros mais solidários. Tantos anos de convivência forçada elevou às alturas o ódio natural que sentem por seus semelhantes. Muitos



matarem-se durante sua permanência aqui, mas isso não reduziu a população da caverna: o poder que ressuscita os mortos também exerce efeito sobre os Observadores. Além disso, talvez devido à sua natureza mágica, eles não ficam mais fracos quando voltam à vida — e vão ressuscitar indefinidamente. Imagine a frustração de um Observador quando vê retornar da morte alguém que ele odeia (isso sem mencionar a sede de vingança daquele que foi morto!).

Estes monstros, portanto, estão enlouquecidos. Cada um tentará escapar de qualquer maneira, não se importando em deixar os outros para trás. O Mestre deve deixar clara esta intolerância mútua, representando constantes brigas e discussões entre os Observadores. Os jogadores seriam inteligentes se explorassem essa fraqueza, jogando um monstro contra o outro.

## Armadilhas

Nos Subterrâneos de Triumphus, jogue 1d e compare o resultado com a tabela abaixo:

1) Um alçapão abre-se quando duas ou três pessoas pisam sobre ele. As vítimas sofrem dano de 2d pela queda.

2) Quando os personagens passam por esta área, jogue um dado: em um resultado de 1 a 5, um bloco de pedra cai do teto e causa 2d+2 pontos de dano em um único personagem; se o resultado é 6, vários blocos desabam e atingem todos os personagens na área (dano de 2d+2).

3) Quando alguém passar por aqui, vai acionar um mecanismo que dispara 1d dardos envenenados, escondidos nas paredes. O efeito do veneno é igual ao da magia Ferrões Venenosos.

4) O piso desta área está lubrificado com óleo, obrigando quaisquer personagens a fazer um teste de Habilidade. Falha significa um tombo, que não causa dano — mas o personagem deve fazer um novo teste por tuno, ou não conseguirá levantar-se.

5) Assim que os personagens entram na área, um mecanismo faz uma imensa lâmina saltar de uma fenda na parede. Ela atinge até 1d-2 personagens e causa 1d+2 de dano. É permitido fazer um teste para se esquivar.

6) Passar por esta área aciona um dispositivo que provoca uma pequena chuva de poeira e pedrinhas, que não causa dano, mas entra nos olhos de qualquer personagem que falhar em um teste de resistência contra sopro de dragão, teste de HT ou teste de Armadura. Falha significa cegueira durante 1d minutos.

## Chances de Fuga

Estes são apenas alguns dos muitos rumores sobre como quebrar a magia de Triumphus. Talvez sejam todos reais, talvez não... mas quase todos envolvem as Cavernas Proibidas sob a cidade, e pelo menos um deles é verdadeiro. Qual? Cabe ao Mestre decidir e aos aventureiros descobrir...

- É preciso passar por um portal mágico de pedra existente nas Cavernas Proibidas.
- Um ovo do Moóck, colocado sobre um altar de pedra nas Cavernas Proibidas, pode desfazer a bênção/maldição.
- Basta dizer uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos Observadores, os monstros que vivem nas

Cavernas Proibidas. A palavra foi gravada magicamente em suas mentes pelo deus Thyatis, mas que é inútil para eles.

- Um dos Observadores, o mais poderoso e astuto deles, foi escolhido por Thyatis como último desafio: se ele for morto, todas as criaturas próximas serão libertadas.

- Em algum lugar das Cavernas existe uma espada mágica lendária — uma arma que, com um só golpe, pode destruir o Moóck. Se isso acontecer, toda a cidade será livre da bênção/maldição de Thyatis para sempre.

Aqueles que realizarem o ritual correto serão transportados magicamente para um campo distante de Triumphus, além da área de efeito da magia de ressurreição — e agora podem morrer normalmente. Nada disso é simples, sabemos... mas quem disse que fugir de Triumphus é fácil?

# Quem é Quem

## Os Observadores

Os Observadores são monstros diabólicos com o aspecto de uma esfera flutuante, geralmente medindo de 1 a 2m de diâmetro.

Todos têm um grande olho central, uma terrível mandíbula e 2d+2 olhos menores espalhados pelo corpo. O olho maior projeta o tempo todo um raio de anti-mágica, que atinge toda a área à sua frente e impede o funcionamento de qualquer magia ou item mágico. Cada um dos olhos menores pode lançar uma magia ou poder diferente, que muda de criatura para criatura.

### Observadores

F0-3, H1-3, R2-5, A2-5, PdF0-6

Levitação

Focus 1-6 em Caminhos variados

## O Moóck

O Moóck é uma monstruosa águia gigante, vermelha, com duas cabeças e duas caudas de serpente. O nome foi dado pelos habitantes de Triumphus, e vem do guincho horrendo da criatura. Devido à sua invulnerabilidade ao fogo, suspeita-se que o ninho do Moóck esteja situado em um antigo vulcão próximo da cidade. Supõe-se que o vulcão esteja extinto, mas nunca se sabe...

Este monstro flamejante pode disparar pelos bicos enormes bolas de fogo, cada uma capaz de causar 10d pontos de dano. As bolas de fogo podem ser lançadas à vontade, muitas vezes por dia — mas cada cabeça precisa de 1d-2 rodadas para atirar novamente depois de disparar uma vez. Cada cabeça pode disparar em direções diferentes, ou juntar os bicos para reunir duas bolas de fogo em uma só, que causará 20d de dano.

O Moóck ataca a cidade a cada 1d semanas, indo embora apenas quando ferido ou depois de causar a destruição desejada. Ninguém sabe ao certo a razão destes ataques. Alguns magos suspeitam que o Moóck seja fruto de um experimento mágico, enviado para atacar Triumphus por alguém com propósitos maléficos. Outros teorizam que a fúria da ave se deve ao fato de ser uma fêmea, que teve um ou mais ovos roubados, e eles estariam

escondidos em algum lugar da cidade.

O Moóck pode ser ferido apenas com magia e armas mágicas. Ele não é afetado por nenhuma magia com Focus 1 natural, é totalmente imune a fogo normal e sempre recebe dano mínimo quando atacado com fogo mágico. Qualquer mágica usada contra o Moóck tem seu Focus automaticamente reduzido em 3 pontos (magias reduzidas até Focus 1 dessa forma ainda podem afetar o Moóck).

## Moóck

F5, H4, R8, A7, PdF10

Ataque Especial (Pdf; Área Expandida), Arena (seu vulcão), Levitação, Resistência à Magia

## Salini Alan

O homem mais rico de Triumphus é, no mínimo, uma figura exótica. Suas roupas lembram as de um xeque árabe, brancas e douradas, muito luxuosas. Usa turbante e sapatos de ponta curva, trazendo na cintura uma cimitarra. Tem forte sotaque. Quando perguntado sobre sua origem, Salini conta cada vez uma história diferente — mas alguns garantem que ele veio de um lugar muito

distante, talvez de outro mundo.

Salini mostra-se sempre camarada, exibindo um sorriso de dentes perfeitos em meio à barba cinzenta. Quando trata de negócios, contudo, é ganancioso e implacável. Nunca faz nada de graça, e seus preços são sempre elevados. Entre os serviços que o mago pode prestar estão a venda de poções, pergaminhos, itens mágicos diversos e, às vezes, o aluguel de monstros fantásticos. Salini assegura que, pela módica quantia de 5000 peças de ouro por dia, ele pode colocar um elemental sob o comando de quaisquer aventureiros — com a garantia da devolução do dinheiro se o elemental ficar furioso e atacá-los.

Salini é também um grande apreciador de armas exóticas e objetos de arte, comprando-os de aventureiros quando se interessa por eles (mas nunca sem muita pechincha). Não faz objeções em receber visitas em sua torre na Parte Nova da cidade, exibindo tesouros incalculáveis. Mas aí daquele que tentar roubá-lo: as três guildas da cidade sabem que nenhum assaltante jamais retornou de lá, e os gritos de alguns ainda podem ser ouvidos através da noite.

Salini está sempre carregado de feitiços e itens mágicos de proteção. Ele, além disso, tem 2d6 minotauros contratados como guarda costas. Para viagens longas, usa um de seus vários tapetes voadores.

## Salini Alan

F1, H4, R4, A4, PdF4, 20 PVs

Arcano, Boa Fama, Manipulação, Riqueza, Telepatia, Teleporte

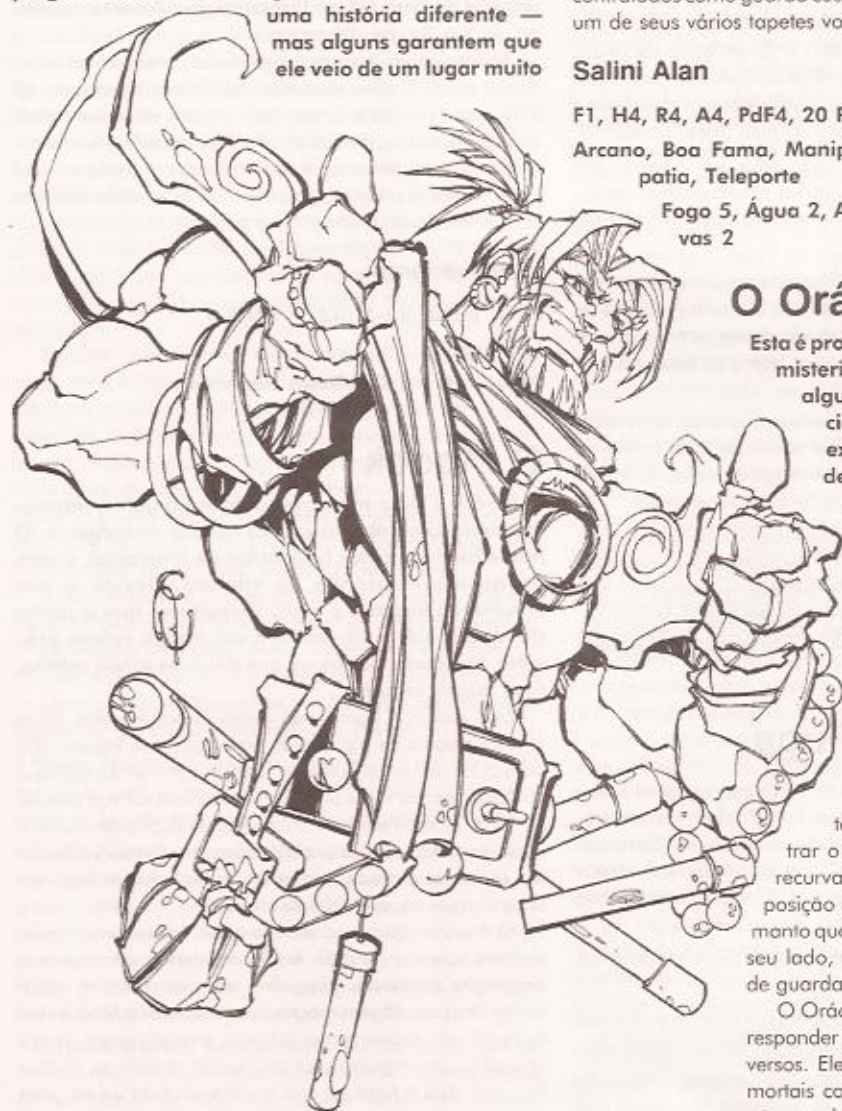
Fogo 5, Água 2, Ar 2, Terra 4, Luz 3, Trevas 2

## O Oráculo

Esta é provavelmente a pessoa mais misteriosa de Triumphus. Vive em algum lugar da Parte Velha da cidade, mas ninguém sabe exatamente onde. Sua modesta tenda, escondida em meio à escuridão e pobreza dos becos, parece jamais estar duas vezes no lugar; é como se mudasse de posição todas as noites. Na verdade dizem que o Oráculo sempre sabe quando está sendo procurado — e só será encontrado se assim desejar.

Aqueles que entram na tenda do Oráculo vão encontrar o que parece ser um homem recurvado pela idade, sentado em posição de lótus, e envolvido por um manto que mantém seu rosto oculto. Ao seu lado, um imenso minotauro serve de guarda costas para o ancião.

O Oráculo pode ser procurado para responder perguntas sobre assuntos diversos. Ele sabe de coisas que poucos mortais conhecem, mas pode escolher não revelar certos segredos. Quando





questionado sobre uma possível fuga de Triumphus, talvez ele diga a verdade — ou talvez leve os aventureiros a algum outro objetivo. O Oráculo tem os poderes de um clérigo muito poderoso, mas sua verdadeira natureza é desconhecida. Algumas teorias são:

- O Oráculo é um avatar de Thyatis, o deus que lançou a bênção/maldição da vida eterna. Um avatar é a representação de um deus no mundo dos mortais. Embora muito poderoso, ele pode ser destruído — mas a morte do avatar não destruirá o deus, e ele poderá criar outro depois de algumas semanas.
- O Oráculo é uma criatura extraplano, também aprisionado nesta cidade (e, portanto, neste plano de existência) pelo bênção/maldição de Thyatis. Ele fornece pistas para aventureiros que tentam escapar, esperando que descubram uma saída para que ele próprio possa fugir um dia.
- O Oráculo é apenas uma ilusão mágica, projetada à distância pelo próprio Regente de Triumphus. Ele usa esse recurso para manipular aventureiros, colocando-os na pista de tesouros ou pessoas que ele próprio persegue. Em algum momento, talvez ele realmente ajude os heróis — mas é mais provável que apenas use-os em seu próprio benefício.
- O ancião sentado na tenda é apenas um boneco (talvez um golem). O clérigo na verdade é o minotauro! Ele finge ser um simples guardião quando na verdade é o próprio Oráculo, iludindo aqueles que o procuram através de ventriloquismo mágico. Por que ele faz isso? Uma sábia medida para enganar os inimigos, ou apenas diversão?

**está um dos lugares mais hostis à vida humana em Arton, as Montanhas Sanguinárias. Habitadas por todo tipo de monstros, espantosamente essas montanhas também abrigam vida humana: tribos de poderosos guerreiros e caçadores bárbaros, que só conseguem sobreviver nesse ambiente perigoso através da amizade com certas criaturas nativas.**

Nascido em uma dessas tribos, o jovem Taskan tinha apenas seis anos quando foi levado por seus pais até o Lugar da União — uma vasta caverna habitada por grifos, monstros metade águia, metade leão. Sozinho, ele caminhou sob os olhares vigilantes das criaturas. Encontrou um ninho de recém-nascidos, com ovos ainda eclodindo, e mergulhou a mão nele. Aguardou, sem o menor temor de ter a mão devorada. Quando um dos filhotes a lambeu, a mãe-grifo piou em aprovação — e Taskan descobriu que havia encontrado seu irmão, aquele que o ajudaria em todas as suas caçadas, e que o acompanharia pelo resto da vida.

Apenas assim era possível a sobrevivência humana naquela região montanhosa e selvagem, onde o poder de vôo e a visão aguçada eram indispensáveis ao sucesso de uma caçada. Cresciam juntos, homem e fera, mais unidos que mãe e filho, mais íntimos que amantes. Com o tempo, um sabia onde o outro estava e como se sentia. Partilhavam as mesmas emoções, sofriam as mesmas dores. Todos os caçadores eram fortemente ligados às suas montarias — e, quando um deles morria, não era raro que o outro se consumisse em tristeza até adoecer e seguir também para o Mundo das Almas.

Foi assim até o maldito dia em que Taskan Skylander e seu irmão Rigel ousaram se aventurar nas cavernas mais profundas das Montanhas Sanguinárias — dois jovens tolos e destemidos, em busca de aventura. Excitados com

## Taskan Skylander

Na cordilheira montanhosa a leste do continente



vizinhas de Triumphus, onde ainda recebe treinamento em combate e ensinamentos religiosos. Taskan nunca viu o rosto de seu mestre, e nem conhece seu nome verdadeiro, sua origem ou mesmo sua raça (mas suspeita que ele seja um elfo, a julgar pelos olhos amendoados que pode ver através da máscara). Mesmo assim, ele continua plenamente no monge e obedece suas ordens, incluindo instruções para ajudar grupos de aventureiros que aparecem pelas vizinhanças.

## Taskan Skylander

F3, H3, R2, A2,  
PdF4, 10 PVs

Paladino, Parceiro  
(Rigel), Arma Especial  
(Sagrada,  
Retornável), Mestre,  
Sobrevivência, Inimigo  
(Dragão-de-Aço)

Água 2

## Mask Master

Tetzuki Kazaro veio de Tamu-ra há mais de uma década, antes do ataque da Tormenta ao reino oriental. Na época era um monge guardião, parte da guarda de um grande mosteiro. Ele teria devotado sua vida à proteção da ordem para sempre, até descobrir que os clérigos locais começaram pactos com o crime organizado, iniciando campanhas de roubo e extorsão.

Revoltado com a traição dos outros clérigos aos ensinamentos sagrados, Tetzuki assassinou o chefe da ordem.

Sabendo qual seria seu castigo, fugiu para o continente. Vieram em seu encalço muitos caçadores ninja, e até mesmo um elfo samurai — mas seu poder mágico foi suficiente para vencer todos.

Kazaro instalou-se em um velho mosteiro abandonado, próximo à cidade de Triumphus, onde vive até hoje. Ele sabe que sua face é conhecida pelos inimigos cujas vidas poupou, e por isso mantém o rosto eternamente oculto por uma máscara negra — hábito que lhe valeu o pseudônimo Mask Master. Sua única companhia ocasional é Taskan Skylander, o bárbaro das Montanhas Sanguinárias, e seu grifo Rigel: Kazaro tenta treinar o jovem para ele se torne um paladino.

A maior preocupação de Tetzuki — ou melhor, Mask Master — é manter seu disfarce de monge, e por isso evita o uso de armas e armaduras. Prefere se fazer passar por um sacerdote recluso e inofensivo. Até mesmo sua arma é discreta: a shikome-zue, um cajado de bambu com uma ponta metálica retrátil, que pode ser transformado em lança mágica (uma Arma Especial). Mask Master também possui um amuleto protetor contra detecção mágica e leitura da mente; e também folhas de papel mágico para

as batalhas, encontraram em uma câmara secreta um laboratório repleto de artefatos de magia. O lugar onde Ele dormia.

A imprudência de Taskan despertou o Dragão-de-Aço, uma criatura metálica demoníaca. Eles conseguiram fugir, mas trouxeram consigo uma maldição sobre sua própria gente — a fera indestrutível encontrou sua aldeia e matou todos os seus habitantes. Confuso e atacado pela culpa, Taskan perambulou pelo mundo em busca de ajuda para enfrentar o monstro.

Sua jornada amargurada trouxe o bárbaro até as redondezas de Triumphus, onde ele ouviu falar de um monge mascarado com poderes mágicos, chamado Mask Master. Após ouvir sua história, o monge aceitou Taskan como seu pupilo e ensinou-o a servir aos Deuses da Justiça, como um guerreiro sagrado. Mask Master também transformou o machado de Taskan em uma arma mágica sagrada, poderosa contra o mal.

Hoje, anos após sua chegada, Taskan é um homem adulto. Ele vive com seu mestre em um antigo templo nas

fazer figuras de origami, que se transformam em figuras verdadeiras, em tamanho real, ao seu comando. Qualquer pergunta sobre a origem de seus poderes mágicos recebe a mesma resposta: "Não tenho poder algum. Apenas os deuses são os verdadeiros detentores do poder."

Mask Master sabe que o elfo samurai está perigosamente próximo. Chegou mesmo a participar de missões ao seu lado ("a melhor maneira de evitar seus inimigos é sabendo onde eles se encontram", dizia um ditado de Tamu-ra). Na presença do elfo ele fala o mínimo possível, para esconder o sotaque. Kazaro entende que Kaneda tem bom coração, e pede aos deuses para que ele nunca descubra sua verdadeira identidade...

## Mask Master

F2, H3, R2, A1, PdF3, 10 PVs

Arma Especial, Aliado (Taskan), Clericato, Disfarce, Sobrevivência, Inimigo (Kaneda Shimaru)

Água 4, Ar 3

## Princesa Rhana

Filha do imperador-rei Thormy e da rainha Rhavana, a princesa Rhana tinha uma vida luxuosa e confortável no palácio imperial de Valkaria. Mimada e paparicada pelos pais, sempre teve todos os seus desejos atendidos sem demora. Ainda que com certa relutância, recebia da mãe (uma antiga rainha amazona) treinamento em combate e montaria. Atingiu os dezesseis anos para tornar-se uma jovem lindíssima, atraindo sobre si olhares masculinos de todo o Reinado.

Tudo ia bem até que Rhana recebeu notícias dos feitos de um herói que vinha agindo em regiões distantes. Alguém cujo nome verdadeiro ela ignorava, conhecido apenas como "Paladino". Cativada pelas histórias contadas pelo bardo da corte, Luigi Sortudo, a jovem terminou se apaixonando por alguém que jamais conheceu. Ela suspirava em sua torre no palácio, quando recebeu a notícia fatídica: havia sido prometida em casamento pelo pai ao príncipe Mitkov, de um reino vizinho. Habituada a ter o que queria, ela revoltou-se contra tal decisão e simplesmente fugiu do castelo.

Hoje Rhana vive fugindo de seu pai e de Mitkov, que jurou não descansar antes de colocar as mãos naquela "meretriz real" e vingar-se da humilhação pública. Além de seu cavalo Lyra, com o qual se comunica mentalmente (um talento de amazona herdado da mãe), ela viaja com alguns outros companheiros. Muito impulsiva, Rhana imagina a si mesma como uma "grande guerreira", o que costuma metê-la em problemas com certa regularidade.

Atualmente, Rhana está presa em Triumphus — morta durante um ataque do Moóck, e agora prisioneira da bênção/maldição da cidade. Ela tenta desesperadamente escapar antes que seja encontrada por seu pai ou pelo vingativo príncipe Mitkov. Rhana tem boas pistas sobre o segredo subterrâneo que pode libertá-la, mas ainda não conseguiu chegar até as Cavernas Proibidas. Talvez apareça um grupo de aventureiros disposto a ajudá-la...

## Princesa Rhana

F1, H3, R1, A1, PdF0, 5 PVs

Arma Especial, Manipulação, Sobrevivência, Má Fama (fugitiva), Inimigo (príncipe Mitkov)



# Vectora

O Mercado nas Nuvens



É uma visão impressionante. Um enorme mercado, do tamanho de uma cidade de porte médio, com torres de arquitetura exótica... tudo isso lá nos céus, sobre uma montanha voadora. Uma cidade comercial quase totalmente criada através de magia.

Vectora fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante, a centenas de metros do chão. A cidade é redonda, com dois quilômetros de diâmetro. Tem montanhas ao norte e uma pequena planície ao sul. Uma grande avenida corta toda a cidade, enquanto duas outras cruzam Vectora nos sentidos norte-sul e oeste-leste. Dezenas de ruas menores abrigam as casas comerciais e tavernas. As duas maiores estruturas na cidade são a Prefeitura, no centro, onde se reúne o Conselho dos Seis; e a Torre de Vectorius, no extremo norte, junto às montanhas.

Em todas as ruas, aquilo que você certamente pode encontrar são casas de comércio. Elas existem em todos os tamanhos e formas, desde pequenas barracas a lojas grandes, com várias andares. Há também suntuosas tavernas, lojas de bebidas e comidas finas, tendas vendendo tapetes tecidos, vendedores ambulantes empurrando carroças cheias de itens exóticos... tudo! Praticamente qualquer item existente neste mundo (e em outros!) pode ser encontrado à venda, incluindo itens mágicos e monstros fantásticos.

As poucas estalagens e hospedarias na cidade são caríssimas — com preços até cem vezes maiores que o normal! Isso acontece porque o espaço na cidade é escasso e caro. Como estalagens são consideradas uma comodidade supérflua, há muito poucas. Essa medida também garante que a cidade seja visitada por mais pessoas em cada parada.

Também não há templos em Vectora. Os vectoranos são neutros quanto a crenças e credos, não criticando nenhum costume ou hábito. É melhor para os negócios...

## O Trajeto

A cidade-mercado de Vectora percorre um trajeto constante pelo continente, completando uma volta a cada ano. Quando ela faz paradas de alguns dias nos principais centros habitados, o evento é considerado um grande acontecimento, motivo de festa.

Desde seu surgimento há 120 anos, Vectora nunca se atrasou em suas visitas. Muitas cidades em seu trajeto até mesmo programam suas colheitas e manufatura de produtos — como artesanato, entalhes e jóias — para coincidir com a chegada da cidade-mercado.

Conta-se que praticamente qualquer coisa pode ser comprada, vendida ou negociada em Vectora, desde a fina seda produzida pelos monges silenciosos de Paka ou com os casulos dos besouros de fogo, até as armaduras quase indestrutíveis dos anões das Montanhas de Ferro.

Alguns ainda se lembram da primeira vez em que a cidade voadora apareceu no horizonte. Os mais alarmistas pensaram se tratar de mais um engenho destruído pelo Mestre Arsenal, enquanto outros acreditavam ser apenas uma alucinação ou ilusão mágica.

Na verdade se tratava do maior empreendimento de Vectorius, um dos mais poderosos magos que já existiu neste mundo. Tão poderoso que, sozinho, ergueu do solo aos céus a montanha que suporta a cidade — e agora apenas ele controla seu trajeto. Financiada por mercadores do mundo inteiro, ele também construiu a própria cidade, usando criaturas sobrenaturais como operários e rituais antigos, desconhecidos por muitos outros magos. Com o passar dos anos, mais comerciantes se fixaram na

cidade, movidos pela fama e lucros que Vectora proporciona. Nos dias de hoje, quase todo tipo de negociante pode ser encontrado ali.

Depois que a cidade foi construída (ou melhor, erguida...), as tradicionais caravanas comerciais são pouco utilizadas. Apenas alguns comerciantes que não foram aceitos em Vectora (ou foram expulsos de lá) ainda são encontrados viajando de vila em vila, trocando, vendendo e comprando mercadorias. Esses mercadores não são muito bem vistos pelos aldeões, sendo chamados de "mascotes" com certo tom de escárnio.

## Como Chegar Lá?

**Chegar até a Vectora pode causar problemas: a cidade nunca desce até o solo, sempre flutuando a duzentos ou trezentos metros.**

A forma usual de chegar até a cidade é voando. Isso pode ser realizado através de montarias aladas (como grifos, hipogrifos, pégasos), tapetes voadores e outros itens mágicos de voo, magias de levitação e outras formas. Para aqueles que não dispõem de tais recursos, existem serviços de transporte capazes de levar e trazer visitantes. O preço depende da segurança do transporte: viajar em balões operados por goblins custa apenas uma moeda de ouro por pessoa, mas pelo menos uma em cada três viagens costuma resultar em queda! Por uma quantia maior um mago pode lançar sobre o visitante e sua bagagem uma magia de levitação ou voo. O meio mais seguro (e mais caro!) é a magia de teleporte; normalmente custa o mesmo preço de uma longa viagem de barco.

Algumas grandes cidades no trajeto de Vectora — como Malpetrim, Triumphus e a grande capital Valkaria — erguem um "ancoradouro" próprio para receber a cidade; uma gigantesca torre metálica onde várias gôndolas movidas por engenhos mecânicos correm em trilhos, subindo e descendo, transportando passageiros em segurança. Esses ancoradouros foram inventados pelo ilustre Lorde Niebling, conselheiro do rei Thormy e o único gnomo conhecido em toda Arton. O uso das gôndolas custa apenas uma moeda de prata por pessoa, mas quando Vectora está na cidade elas ficam tão congestionadas que a espera pode chegar a vários dias!

Uma vez resolvido o problema da altura, o acesso mais fácil à cidade é através de uma pequena planície situada diante do portão sul — uma espécie de "campo de pouso" para todos que chegam a Vectora. Não há restrições quanto ao uso de armas e armaduras na cidade, desde que as leis locais sejam mantidas (veja mais adiante). Os visitantes são instruídos sobre a legislação por membros da Milícia de Vectora.

## A Milícia e o Conselho

**Vectora é uma das poucas cidades independentes de Arton. Não pertence a nenhuma nação ou reino e — até agora — não está em conflito com ninguém.**

Essa independência é respeitada em quase todos os reinos do mundo, até porque Vectora também tem suas próprias leis e normas de conduta. Além disso, nenhum rei ou governante com algum juízo sob a coroa ousaria desafiar abertamente Vectorius, talvez o mago mais poderoso do mundo.

Além do mago-prefeito Vectorius, o Conselho dos Seis mantém a ordem na cidade. Esse conselho é formado por magos especializados em magias ligadas aos quatro

elementos (fogo, terra, água, ar), um ilusionista e um necromante — embora esses dois últimos tipos de arte arcaica sejam proibidos na cidade. Os integrantes do Conselho dos Seis mudam a cada ano, através de uma eleição realizada pela Junta do Comércio de Vectoria. Qualquer comerciante residente na cidade pode se filiar à Junta, e reeleições são permitidas.

A ordem é mantida pela Milícia de Vectora — guardas treinados para detectar e reconhecer magos, psis e criaturas místicas que possam causar problemas. Os guardas da Milícia sempre andam em grupos de 1d6+2, cada grupo comandado por um oficial armado com itens mágicos capazes de anular feitiços e imobilizar encanqueiros. Em emergências os próprios membros do Conselho dos Seis podem intervir, através de ação direta ou criaturas conjuradas. Vectorius raramente se envolve em casos “domésticos” desse tipo — mas quando um juiz é necessário ele cumpre esse papel, e suas decisões jamais são contrariadas.

## Leis lá de Cima

**Vectora visita muitos reinos diferentes, e seus habitantes sabem disso. As leis da cidade-mercado são poucas e bem conhecidas — e as leis dos lugares visitados costumam ser respeitadas, quando não entram em conflito com a legislação de Vectorius.**

As leis locais podem ser consultadas em inscrições mágicas espalhadas em monolitos por toda a cidade, e que mudam sozinhas quando precisam ser atualizadas. As inscrições podem ser lidas magicamente por qualquer criatura inteligente, em qualquer língua.

As leis mais importantes de Vectora são: é proibida a morte de qualquer ser inteligente, e a única forma de escravidão permitida é aquela com o propósito de pagar dívidas. Mesmo assim, deve haver um contrato explicando detalhes sobre a dívida, quanto tempo o escravo permanecerá nessa condição e outras formas de pagamento, se houverem.

Não podem ser comercializadas substâncias tóxicas viciantes ou pratos preparados com criaturas inteligentes, ou seus derivados (ovos e coisas assim).

Como seria de se esperar, roubo é um crime hediondo em Vectora. É punido com a apreensão de todos os bens do criminoso, seguida de expulsão da cidade. Punição igual é aplicada contra crimes como assassinato, agressão e tráfico. Não existe prisão em Vectora. Contudo, correm rumores de que os criminosos não são simplesmente expulsos; eles na verdade terminam como cobaias dos experimentos de Vectorius e do Conselho dos Seis.

Criaturas normalmente tidas como malignas podem circular abertamente em Vectoria, se não houver reclamações contra elas. Devoradores de mente, orcs, goblins, demônios e até mesmo lichs, múmias e vampiros podem frequentar a cidade, se não incomodarem os outros compradores. Muitas criaturas assim são comerciantes conceituados em Vectora — como é o caso da esfinge Baarlukia, que vende livros de magias; e Zentura, a medusa escultora que vende na cidade suas obras de arte. (Não, senhores, suas estátuas NÃO SÃO pessoas petrificadas; Zentura é MESMO uma escultora!)

O uso de magia na cidade é restrito. Ilusões e controle da mente são proibidos — especialmente se tais poderes são usados para conseguir vantagens ilícitas em uma negociação. Também são proibidos feitiços que alteram temporariamente certas propriedades de alguns objetos

ou criaturas (por exemplo, transformando-os em ouro ou qualquer material valioso). Qualquer criminoso apanhado realizando tais magias sofre a mesma punição destinada aos ladrões.

## Rumores e Boatos

- Conta-se o mago Vectorius pretende se tornar um lich; o ritual necessário para completar o processo vai transformar todos os habitantes da cidade em mortos-vivos.
- Existe um labirinto de túneis abaixo da cidade, os monstros controlados por um vampiro comandam várias atividades criminosas. A Milícia recebe subornos para ignorar as atividades dessas criaturas.
- Graças à influência do Conselho dos Seis, qualquer moeda sob efeito de magia vai se desfazer em contato com o ferro. Devido a essa crença, os comerciantes locais pedem aos fregueses para depositar o pagamento em uma bandeja de ferro.
- Na cidade existem vários portais dimensionais secretos capazes de levar e trazer pessoas de outros mundos.





talvez explique a grande variedade de criaturas realmente exóticas que caminham por Vectora. Uns dizem que Vectorius sabe disso, e controla os tais portais.

• Alguns mercadores afirmam que Vectora pode viajar pelos planos. Por causa dessa habilidade, muitos demônios estariam interessados em roubar a cidade para usá-la como uma fortaleza móvel.

• Vectorius costuma andar disfarçado pela cidade, para ver como as coisas estão indo.

• Um demônio com poderes metamórficos se infiltrou no Conselho dos Seis e está fazendo preparativos para transportar toda a cidade para o inferno (ele seria o membro ilusionista do Conselho).

• Caso seja atacada, Vectora será protegida por centenas de gárgulas de ferro criadas por Vectorius.

• Os criminosos presos pela Milícia não são expulsos da cidade, como todos pensam; ao invés disso, são transformados em gárgulas de ferro pelos magos do Conselho dos Seis.

• Na verdade, a própria montanha onde fica Vectora pode voar por meios naturais — a magia de Vectorius apenas controla o vôo da cidade. Então, qualquer pedra originária da montanha de Vectora possuiria a capacidade de levitar.

• Na vasta biblioteca da esfinge Baarlukia existe um livro contendo o segredo da verdadeira origem do Paladino. Baarlukia afirma ter depositado o livro em suas estantes, mas agora não consegue mais encontrá-lo. Ela diz que esse livro só vai reaparecer magicamente, quando surgir um herói destinado a ajudar ou salvar o grande campeão.

• Uma das pequenas estátuas de Valkaria esculpidas pela medusa Zentura é, na verdade, um artefato mágico: a peça é a única chave para penetrar nos túneis secretos que supostamente existem dentro da estátua original.

• O Paladino é filho de Vectorius.

## Quem é Quem

### Vectorius, o Mago-Prefeito

Vectorius é um dos magos mais poderosos vivos. No mundo de hoje ele é comparado apenas a Talude, Mestre Máximo da Grande Academia Arcana.

Durante anos Vectorius perambulou pelo mundo como um aventureiro comum, atuando ao lado de heróis que até hoje são gratos ao mago. Conta-se que até mesmo o grande Paladino teria sido, um dia, seu colega de batalhas. Um dia, após acumular uma fortuna considerável, Vectorius abandonou as aventuras e fixou-se em uma pequena cidade próxima a Triumphus. Ele ainda estaria lá até os dias de hoje, não fosse uma obsessão que o perseguia: a utilização concreta da magia para ajudar no avanço da humanidade.

Vectorius sempre acreditou que a magia nada vale sem um propósito. Seus estudos sempre tinham um objetivo prático: a magia não deveria ser vista como uma arte, mas sim como uma ferramenta poderosa. Para Vectorius, as forças mágicas deviam servir ao homem, e não ser alvo de idolatria como um deus!

Esse ponto de vista lhe valeu a antipatia de Talude, o Mestre da Academia — e seu único rival pelo título de maior mago vivo no mundo. Talude venera a magia, levando-a ao estado de arte, assim como a pintura e a



poesia. Talude chega a afirmar que a magia seria a síntese de todas as outras artes.

Outro aspecto na discordância dos dois magos reside no fato que Talude ensina magia a todos os interessados, como se fosse uma religião. Vectorius, pelo contrário, acredita que magia é poder — e o poder não deve ser entregue a qualquer um! Em sua opinião, algumas magias deveriam ser afastadas de magos "irresponsáveis" e sedentos de poder. Ao comandar a Grande Academia Arcana em Valkaria, Talude se coloca totalmente contra as crenças de Vectorius.

O primeiro encontro entre Vectorius e Talude ocorreu há quase 150 anos, por obra do destino, durante a tradicional Grande Feira de Malpetrim. A rivalidade entre os dois começou minutos depois, com uma discussão acalorada que por muito pouco não terminou em bolas de fogo!

— Se você realmente pensa que a magia deve ser uma "ferramenta" — desafiou Talude —, por que não mostra provas disso? Por que usa sua "ferramenta" para construir algo capaz de melhorar a vida neste mundo?

— Pois aceito a desafio — rugiu Vectorius em resposta. — E minha obra será ainda mais grandiosa que sua pífia "escolinha de truques".

Ainda durante a Feira, Vectorius conversou com um amigo mercador que se queixava das longas viagens que sua profissão exigia. Ele dizia sentir falta de sua família e do conforto do lar. "Se ao menos houvesse um meio de trazê-los comigo na caravana" devaneou ele, em voz alta.

O comentário acendeu uma fagulha na mente de Vectorius. Durante os anos seguintes ele dedicou-se a um grande e misterioso projeto: seus servos apenas percebiam que o mestre pesquisava mapas de rotas comerciais, examinava relatórios sobre o clima, e fazia entrevistas secretas com grandes comerciantes em todo o mundo: Salini Alan, o homem mais rico de Triumphus, era visto com regularidade em sua torre.

Um dia, quando todos os preparativos estavam prontos, Vectorius realizou seu maior feito: fez levitar uma montanha inteira, onde começou a construção da cidadela de Vectora. Usando magia poderosa e criaturas sobrenaturais como operários, o mago conseguiu concluir a construção em poucos anos.

A inauguração de Vectora ocorreu há mais de 120

anos, e Vectorius continua a comandar a cidade — sem que pareça ter envelhecido um ano sequer! Durante esse tempo Vectora teve sua população aumentada para 42.000 habitantes (sendo mais de 30.000 comerciantes), ganhou sua Milícia de Soldados e forjou alianças com povos e criaturas poderosas. Conta-se que o próprio Mestre Arsenal costuma visitar a cidadela para tratar de negócios.

Curiosamente, mesmo após o sucesso total da obra de Vectorius, Talude até hoje não reconhece sua capacidade. Alguns dizem que ele não aceita ter sido vencido. Mesmo assim, seus aprendizes da Grande Academia criticam a cidade, afirmando que Vectorius deixou de ser mago e vendeu-se por um punhado de ouro. Outros discordam, acreditando que Vectorius seria o maior mago daquele mundo e que Talude já estaria mostrando sinais de senilidade. Quanto ao próprio Vectorius, ele se considera vitorioso. Sua cidade é — a seu ver — a maior realização de um único homem, e prova mais que suficiente de sua capacidade.

Atualmente o grande mago emprega quase todo o seu tempo administrando Vectora. Instalado em sua torre, nos últimos anos ele parece ter se tornado um tanto distante e arrogante, como se estivesse acima dos homens comuns. E muitos acham que ele realmente está...

Mas o distanciamento de Vectorius tem outras razões. Ele anda preocupado com rumores sobre um vasto exército de goblinóides se formando em Lamnor, o continente sul, sob o comando de um grande comandante bugbear. Uma guerra seria um desastre para o comércio em todo o reino.

Existe a Tormenta. A tempestade mística que deixa os céus sangrentos e despeja monstros sobre o mundo. Até agora o macabro fenômeno ocorreu apenas em regiões remotas, mas os cálculos de Vectorius não deixam dúvidas: logo a Tormenta vai atingir grandes centros populacionais, e a tragédia será total. Vectorius teme que nem mesmo seu imenso poder seja capaz de repelir a ameaça.

O mago também procura a resposta para um fenômeno estranho que tem ocorrido em sua cidade. Uma vez a cada mês, Vectora existe ao mesmo tempo em dois mundos diferentes — às vezes mais de dois! Ele acha que pode ser um efeito colateral das diversas magias usadas para levantar e propelir a cidadela. Provavelmente o arqui-mago Talude tem alguma explicação para isso, mas é claro que Vectorius nunca irá perguntar a ele!

## Vectorius

F1, H4, R6, A7, PdF6, 35 PVs

Arcano, Boa Fama, Manipulação, Riqueza, Patrono (sua cidade), Telepatia, Teleporte, Inimigo (Talude)

Fogo 6, Água 8, Ar 10, Terra 12, Luz 7, Trevas 4

## Baarlukia, a Esfinge

Proprietária de uma livraria especializada na compra, venda e avaliação de livros raros, exóticos e de magias, Baarlukia é a prova viva de que Vectora está aberta a qualquer criatura. Ela é uma esfinge.

Esta livreira pertence a uma espécie rara de esfinge; em vez de um leão com cabeça humana e asas, seu corpo é basicamente humano, com poucos traços leoninos. Tem olhos verdes felinos e o cabelo negro costuma ser mantido em corte egípcio. Ela tem asas, mas pode fazê-las aparecer ou desaparecer à vontade. Na verdade, Baarlukia é uma mulher muito bela.

A história da chegada de Baarlukia a Vectora igualmente exótica. Durante uma de suas viagens de negócios, o mago Vectorius encontrou acidentalmente uma caverna (provavelmente uma toca) e ficou surpreso ao encontrar ali grande quantidade de livros antigos — coisa um tanto rara no covil de um monstro! Enquanto examinava o conteúdo de alguns tomos, foi surpreendido pela chegada de Baarlukia; felizmente o arqui-mago conseguiu se explicar antes de ser tomado por um ladrão ou invasor. Vectorius descobriu que aquela esfinge tinha grande paixão pela palavra escrita, e andava sempre ansiosa por novas "histórias interessantes".

Anos mais tarde, quando o mago terminou de construir Vectora, convidou a esfinge para se estabelecer na cidade — uma ótima oportunidade para ela de aumentar sua coleção, e também evitar ataques de aventureiros gananciosos. Além disso, a presença de Baarlukia em si seria uma atração adicional para comerciantes e compradores. ("A gente não compra nada, pelo menos podemos ver a esfinge...")

Ao contrário das esfinges "convencionais", Baarlukia aprecia a companhia de outras criaturas inteligentes (às vezes também de anões...), principalmente aquelas que também gostam de histórias, livros... e charadas, é claro. Como a cultura das esfinges se baseia em enigmas, charadas, a história da raça e seus grandes feitos são contados dessa forma. Existe até a crença de que esfinges femininas só conseguem falar através de perguntas, e as masculinas apenas através de respostas (portanto, esfinges masculinas nunca podem começar uma conversa). Aparentemente isso é um mito, pois a esfinge de Vectora fala diversos idiomas — mas é verdade que ela faz muitas MUITAS perguntas!

Baarlukia consegue identificar um item mágico com quase 100% de certeza, apenas olhando para ele. Ela também é uma especialista em línguas antigas, conhecedora até mesmo dialetos de raças já extintas. Por todas essas qualidades, Baarlukia é constantemente procurada por aventureiros de toda Arton para identificar peças, inscrições e idiomas — mas a esfinge é uma negociante esperta e não emprega seus talentos de graça...

## Baarlukia

F3, H2, R3, A3, PdF0, 10 PVs

Levitação, Manipulação, Idiomas

Ar 2, Luz 5

## Zentura, a Escultora

Conhecida em todo o mundo por sua habilidade, Zentura é uma das mais talentosas escultoras de quem se tem notícia. Nobres e reis disputam acirradamente os trabalhos da jovem artista.

Zentura tem seu estúdio em Vectora, assim como a cidade de exposição onde vende suas estátuas e onde seus clientes fazem pedidos e encomendas. O mais curioso que, por muito tempo, Vectorius não concordou com a presença da escultora em sua cidade. Dizem que ainda hoje ele não se sente confortável com ela.

Essa desconfiança não é sem motivo. Afinal, Zentura uma medusa — uma criatura com o poder de transformar pessoas em pedra! O mago suspeita, portanto, que parte de suas obras sejam na verdade criaturas petrificadas.

Quando confrontada com essa acusação, a reação

normal de Zentura é cair em prantos — nitidamente magoada com tamanha falta de fé em seu talento. Ela jura por todos os deuses que produz suas estátuas com as próprias mãos, e que jamais usou seu poder petrificante exceto em defesa própria. Como nenhuma de suas estátuas jamais combinou com a descrição de qualquer pessoa desaparecida em Vectoria, é provável que ela esteja dizendo a verdade... ou então consegue esconder seu crime muito bem! De qualquer forma, Vectorius ainda não foi capaz de reunir provas suficientes para acusar Zentura e expulsá-la da cidade.

Se for verdadeira, a história da infância de Zentura certamente comprova sua inocência. Ela foi uma criança solitária, vivendo com a mãe em um casa cercada de invasores petrificados. Sua única companhia eram as estátuas, às quais ela dava nomes, histórias e personalidades de acordo com sua aparência. Com o tempo e a morte prematura da mãe, a jovem meduza resolveu conhecer o mundo — ela não desejava viver para sempre como um monstro recluso, queria muito ver pessoas de verdade. Passados alguns anos e várias situações complicadas, Zentura conseguiu se estabelecer nos subúrbios de Valkaria, onde começou a ganhar a vida vendendo aos viajantes pequenas réplicas da célebre estátua da cidade.

A intimidade de Zentura com a pedra mostrou-se fenomenal, e ela rapidamente se tornou uma das esculturas mais procuradas em Arton. Suas peças adornavam artes e palácios, garantindo à meduza considerável fortuna e o contato humano que tanto desejava. Após ouvir falar de Vectoria, ficou fascinada com a idéia de viver em uma "cidade esculpida em uma rocha flutuante". Tentou se estabelecer na cidade, mas teve problemas com Vectorius; apenas depois de várias concessões (e comissões!) ela conseguiu se instalar no Mercado nas Nuvens.

É fácil encontrar o estúdio de Zentura — seu jardim

frontal é adornado com uma imensa cópia da estátua de Valkaria. No início a meduza escondia os olhos e o cabelo de serpentes com véus, mas hoje em dia ela se mostra abertamente — quase todos em Arton conhecem seu segredo, e ninguém mais teme ser transformado em pedra. A personalidade da meduza é completamente oposta ao que se espera desse tipo de criatura: ela é doce e meiga, tratando a todos com ternura e atenção. Chega mesmo a derramar lágrimas pelas estátuas vendidas, que considera praticamente amigos que se vão. Zentura parece totalmente incapaz de fazer mal a uma mosca. Acima de tudo, nada pode deixá-la mais triste que os rumores sobre como costuma "petrificar pessoas para vendê-las" — mas alguns acreditam que essa fachada bondosa só serve para esconder um verdadeiro monstro.

Zentura e a esfinge Baarlukia se tornaram amigas. A meduza recebeu dela como presente um anel mágico capaz de devolver uma pessoa petrificada à condição normal, "em caso de acidente". Recentemente Zentura também tem se interessado por magia; ela espera encontrar alguém capaz de remover para sempre seu poder petrificar pessoas, acabando assim com a desconfiança de todos. Um olhar normal de Zentura NÃO transforma pessoas em pedra; com disciplina, ela aprendeu a suprimir esse poder — mas quando assustada ou atacada ela pode perder o controle.

Como meduza, Zentura tem a magia Petrificação como uma habilidade natural, que pode usar à vontade sem gastar Pontos de Vida. A vítima tem direito a um teste de Resistência -1 para resistir.

## Zentura

F0, H1, R2, A0, PdF5, 10 PVs

Arte, Boa Fama, Maldição (petrificar pessoas)



# Malpetrim

Terra de Heróis



Comparada a maravilhas urbanas como Valkaria, Triumphus e Vectora, a cidade de Malpetrim é bem modesta. Apenas uma cidade costeira de porte médio, aparentemente igual a milhares de outras ao longo da costa sudoeste de Arton. Não é uma grande capital, nem está sob nenhuma maldição mágica, nem pode levitar ou coisa assim. No entanto, o nome de Malpetrim está marcado para sempre nas lendas de Arton — pois aqui, em tempos recentes, o destino do mundo esteve em jogo. Duas vezes.

O primeiro grande acontecimento em Malpetrim envolveu um poderoso artefato, o Disco dos Três. Seguidores do deus Sartan sediados na cidade tentaram invocar esse antigo deus maligno — mas seu plano falhou, graças à atuação de um grupo de aventureiros. Criado em tempos imemoriais, antes mesmo do nascimento do primeiro elfo, o Disco era composto por três partes que representavam o Bem, o Mal e a Neutralidade. A busca de cada uma das partes envolveu uma jornada épica até a Ilha da Caveira (uma pequena ilha próxima de Galrasia, e também habitada por dinossauros), a Tumba Sagrada e as Cavernas Escuras. Esses heróis e seus feitos são até hoje cantados (e um tanto exagerados...) pelos bardos em todo o mundo.

Agora, em tempos mais recentes, Malpetrim foi novamente palco de eventos cataclísmicos. Mestre Arsenal, supremo sacerdote dos deuses da guerra — e um dos maiores vilões de Arton —, também escolheu as redondezas da cidade para invocar o profano deus Szzaas. Para isso ele teria que realizar três rituais, mas foi detido por outro grupo de aventureiros. Também participaram dessa aventura os heróis conhecidos como Holy Avengers, assim como o próprio Paladino.

Depois de sediar batalhas tão importantes, a outrora humilde Malpetrim passou a ser tão conhecida em Arton quanto qualquer grande metrópole. O lugar é agora famoso como ponto de partida para grandes aventuras — a cidade mais próxima de lugares como a Mansão de Zolkan, as Montanhas Uivantes e as Cavernas Escuras; e também o porto mais favorável para navegar até a Ilha de Galrasia.

## A Grande Feira

A fama recente trazida a Malpetrim está provocando um aumento de sua população — muitos aventureiros de Arton procuram ali oportunidades de ação. Com todo esse movimento, recentemente a cidade voadora de Vectora alterou sua rota para passar também por Malpetrim. Mesmo assim, a cidade costeira ainda realiza sua tradicional Grande Feira.

Uma vez ao ano acontece em Malpetrim a Grande Feira, um evento aberto que dura uma semana completa. Nesse período vários comerciantes (normalmente aqueles que não foram aceitos em Vectora, ou não possuem recursos para isso) expõem e vendem seus produtos. Mesmo com a passagem anual de Vectora, a Grande Feira ainda é mantida como parte importante da história da cidade; foi justamente durante a Feira que teve início o saga do Disco dos Três.

Praticamente qualquer coisa (comum, não mágica) pode ser comprada ou vendida na Grande Feira de Malpetrim, que reúne até trezentas barracas no pátio central. Além de comércio, ocorrem também vários torneios com a participação dos muitos aventureiros que visitam a cidade. Os torneios envolvem testes de força, habilidade e perícias marciais. Os espectadores podem

fazer apostas em postos oficiais autorizados — mas, evidentemente, também existem apostas ilegais.

Apesar dos problemas causados pelo troglodita Tork nas barracas de bebida (um acontecimento praticamente obrigatório todos os anos...), todas as raças são bem-vindas à Feira — mesmo goblins, kobolds e homens-lagartos. Mas a presença de goblinóides está sendo reavaliada pelas autoridades, devido aos recentes boatos sobre a Aliança Negra; muitos cidadãos de Malpetrim temem que os goblins, hobgoblins e bugbears sejam espíões avaliando a cidade para uma possível invasão...

## A Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)

A já lendária, folclórica e extremamente conhecida Estalagem do Macaco Caolho Empalhado conquistou sua notoriedade há pouco tempo, após a incursão de um aventureiro singular: Sandro, o Ladrão.

Antes porém, cabem algumas explicações. George Ruud, quando decidiu ser dono de uma estalagem, sabia da concorrência que enfrentaria estabelecendo seu negócio na movimentada Malpetrim — afinal, estalagens não são raras em uma cidade costeira. Ele precisava de algo para chamar a atenção, algo divertido e útil ao mesmo tempo. Respondendo às suas preces surgiu em sua janela, como que por encanto, um macaco. Um macaco caolho.

George acolheu e alimentou o estranho animal. Com sua presença, em pouco tempo seu estabelecimento ficou conhecido pelo público como a Estalagem do Macaco Caolho, e este terminou sendo a nome oficial. O próprio macaco (que jamais recebeu um nome, sendo chamado apenas de Macaco Caolho) foi treinado para servir de alarme: a um sinal secreto de George, o bicho corria em disparada até o posto da guarda mais próximo. Os guardas, já conhecendo o bicho, percebiam que havia problemas na estalagem e rumavam imediatamente para lá.

Assim funcionavam as coisas na estalagem, até a recente chegada do ladrão Sandro Galtran à cidade de Malpetrim. Sem dinheiro, ele tentou se aproveitar da distração do estalajadeiro para roubar algumas moedas: o macaco deu o alarme e, assustado, Sandro deixou cair as moedas novamente na gaveta. Mas era tarde, e em instantes a guarda surgiu. Sandro alegou inocência... e acusou o macaco! Após revistar o ladrão, que nada tinha consigo, um guarda resolveu vasculhar a casinha do macaco... e encontrou dez moedas de ouro! Sem alternativa, a guarda de Malpetrim levou o macaco para a masmorra — um dos momentos mais ridículos de sua história. George ficou tão chateado e indignado que removeu a placa que há anos sustentava à porta da estalagem, afim de mudar o nome do estabelecimento.

No dia seguinte, Sandro encontrou George Ruud sorridente na recepção e, às suas costas, lá estava outra vez o macaco!

Intrigado, Sandro perguntou: por que manter o macaco, que já havia causado tantos problemas? O estalajadeiro sorriu e garantiu que AQUELE macaco jamais causaria aborrecimentos. Ainda mais confuso, Sandro saiu da estalagem e observou a nova placa: "Estalagem do Macaco Caolho Empalhado".

Se os boatos que correm forem verdadeiros, entretanto, os problemas de Ruud estão longe de ter terminado. Parece que em certas regiões de Arton o macaco caolho é um animal sagrado, considerado o avatar do Deus



Macaco por algumas tribos bárbaras. E acredite, nenhum deles vai ficar muito feliz ao ver um macaco coelho empalhado...

## O Circo dos Irmãos Thiannate

"O Maior Espetáculo da Terra", como seus proprietários costumam anunciar. Eles ainda o definem como "um fabuloso circo itinerante com atrações fantásticas, vindas dos quatro cantos de Arton" — embora os cartógrafos afirmem que Arton só tem três cantos...

O Circo dos Irmãos Thiannate constitui o maior show itinerante conhecido em Arton. É extremamente pomposo, com uma enorme tenda principal toda trabalhada e três picadeiros que apresentam shows diferentes simultaneamente — e cercada de outras tendas menores, onde podemos encontrar atrações como "Itty, a Mulher Realmente Barbada", "Tharraske, o Esqueleto mais Forte do Mundo", "Madame Rozankobah, Vê Tudo, Sabe Tudo" e muitas outras.

O Circo é famoso nas maiores cidades de Arton, por onde passa regularmente. Seus donos são os irmãos Thiannate, quatro meio-elfos que compraram o circo — antes um patético e decadente amontoado de aberrações — e o reformaram, contratando bardos, malabaristas, domadores de animais e palhaços. Em pouco tempo conseguiram recuperar todo o seu investimento, para alegria do pai, que estava patrocinando a "aventura" dos filhos.

O circo recebe colaborações especiais. Como aquelas feitas pelo gnomo Lorde Niebling, que criou os balões flutuantes em forma de monstros, as barracas de pipoca (nem queira saber como eles conseguem o milho...) e o canhão do homem-bala (que, curiosamente, nunca foi usado). Correm boatos de que o "O Esqueleto Mais Forte do Mundo" foi fornecido por Vladislav, o Necromante. Existe apenas uma mancha na boa reputação do Circo: uma série de assassinatos cometidos pelo atirador de facas

Sean Cavendish, o meio-elfo psicopata que mais tarde se tornaria membro do Grupo do Mal — os vilões mais temidos de Arton.

Com o advento da Tormenta e da Aliança Negra, os irmãos estão extremamente preocupados com a segurança dos seus empregados, mas não pretendem interromper suas apresentações. Afinal, "o show não deve parar".

## A Mansão de Zolkan

Situada à margem de um pântano próximo de Malpetrim, essa mansão pertenceu a um poderoso mago chamado Zolkan, desaparecido há mais de cem anos. Desde então está abandonada... mas não por completo.

Rumores dizem que a mansão é assombrada, e aqueles que entraram nela nunca mais saíram. Outros dizem que Zolkan se tornou um monstro e devorou todos que entraram. Parte desses boatos é verdadeira, pois o mago realmente se tornou um monstro graças a um experimento fracassado. De acordo com arqui-mago Talude, antigo mestre de Zolkan, o tal mago era relativamente distraído e muito interessado em magias de transformação, embora não fosse muito bom no assunto. Isso parece agora comprovado...

E a casa é realmente assombrada: fantasmas e aparições infestam seus aposentos — muitos são inofensivos, mas nem todos. O mais assustador é que todos os aposentos retornam magicamente ao normal logo após a passagem de aventureiros — não importa quanta coisa foi destruída ou quantas criaturas foram vencidas, todas estarão de volta em pouco tempo. A renomada maga elfa Niele, autoridade máxima em magia de Malpetrim, já esteve na mansão e afirma que essas assombrações foram instaladas por um ilusionista amigo de Zolkan para proteger o mago.

Em algum lugar da mansão existe uma passagem mágica que leva ao laboratório secreto de Zolkan — a quilômetros de distância dali, em uma caverna oculta, onde o monstro-Zolkan passa seus dias tentando reverter

seu atual estado. Infelizmente, sua mente retém apenas uma pequena fração de sua antiga inteligência, insuficiente sequer para sequer falar, quanto mais lançar alguma magia efetiva.

## Rumores e Boatos

• Dizem que os astros estão entrando novamente em posição favorável para a invocação do deus Sartan, e seus seguidores estão fazendo preparativos para uma nova tentativa...

• Lisandra, a druida que alguns dizem ser a única habitante humana da Ilha de Galrasia, costuma ser vista às vezes em Malpetrim. Dizem que ela atravessa o oceano cavalgando uma grande criatura marinha.

• Os aventureiros Lisandra, Sandro, Niele e Tork têm sido vistos percorrendo o mundo em busca das gemas preciosas conhecidas como Rubis da Virtude. A lenda diz que cada uma dessas vinte pedras foi forjada pelo poder de um deus diferente.

• Alguns aventureiros afirmam que a elfa Niele NÃO é uma verdadeira maga, apenas uma impostora. Essas "acusações sujas e invejosas" contra uma de suas mais queridas cidadãs imediatamente provocam a revolta do povo de Malpetrim.

• O próprio Thwor Ironfist, general bugbear que comanda a Aliança Negra dos goblinóides, parece ter sido visto em Malpetrim.

• Malpetrim costuma ser freqüentada por piratas que atacam embarcações no Mar Negro. Conta-se que os maiores bucaneiros de Arton já passaram pela cidade.

## Quem é Quem

### Odara, a Druida Centaura

A jovem Odara é líder espiritual de uma tribo composta por quase oitenta centauros, situada em uma floresta próxima de Malpetrim. Ela parece ter muito pouco idade para ocupar um cargo tão importante — e realmente tem. Vinha sendo treinada pelo pai, Odar, para assumir o posto apenas quando adulta — mas o druida foi morto durante um traiçoeiro ataque de kobolds, obrigando Odara a aceitar prematuramente o título de sacerdotiza. Seus poderes são pequenos, mas ela procura recordar os ensinamentos do pai e conduzir a vida espiritual dos centauros com sabedoria.

A ausência de um mentor tornou Odara um tanto insegura, sem a típica confiança excessiva de sua raça. Costuma duvidar das próprias decisões com freqüência, ainda que se esforce para demonstrar o contrário. Apesar disso, sua preocupação maior sempre será zelar pelo bem-estar da tribo — nunca poderá ser convencida a tomar qualquer decisão contrária a esse objetivo.

Mesmo considerando a hostilidade e intolerância natural dos centauros com relação a outras espécies, Odara não recusa ajuda àqueles que precisam — uma atitude normalmente desaprovada pelos dois líderes caçadores da aldeia. Seus modestos poderes de cura estarão sempre à disposição de aventureiros feridos.

### Odara

F2, H2, R2, AO, PdF0, 10 PVs

Clericato (Allihanna), Centaura, Animais, Medicina, Código de Honra dos Heróis e da Honestidade

Água 1

### Niele, a Maga

(bom, mais ou menos...)

Impulsiva e despreocupada, a elfa Niele nunca teve a disciplina e paciência necessárias para aprender magia. Ela desejava, contudo, ser uma maga — na verdade, desejava para si o respeito e fascínio evocados pelos magos. Resolveu então adotar uma "solução criativa"...

A primeira providência de Niele foi adotar um



"uniforme" tão exótico que nenhuma pessoa normal usaria — tiras de couro unidas por anéis de aço, que pouco fazem para esconder o corpo exuberante! Depois instalou-se em Malpetrim e, aproveitando-se do folclore local ("os elfos sabem fazer mágica, todo mundo sabe disso!"), fingiu ser uma maga poderosa. Embora conheça apenas truques com cartas e algumas magias menores, Niele costuma acompanhar grupos de aventureiros em missões perigosas. Até agora tem sido bem-sucedida em sua divertida farsa. Até agora...

Niele carrega consigo um cajado mágico que encontrou em um templo durante sua primeira aventura. É feito de madeira fossilizada e tem a aparência de uma garra segurando um cristal esverdeado, com uma corrente ligando as duas extremidades. Este cajado é, na verdade, um dos mais poderosos artefatos de Arton; o cristal em sua ponta — o Olho de Sszaas — era originalmente um dos seis olhos do antigo deus-monstro Sszaas, atualmente desaparecido. Ninguém no mundo sabe identificar o Olho: ele foi criado muito antes do surgimento da civilização, e poucos chegaram a descobrir seu verdadeiro poder.

Até onde se sabe, o cajado é capaz de lançar QUANTAS vezes quiser, com efeito e dano máximos! Apesar de magos verdadeiros podem usar o poder do Olho, e Niele NÃO é uma maga. Mas, por razões ainda desconhecidas, o Olho não aceita se afastar de Niele: caso seja tomado à força, roubado ou esquecido, ele simplesmente teleporta de volta às mãos da elfa, sem que nenhum poder no mundo possa impedir.

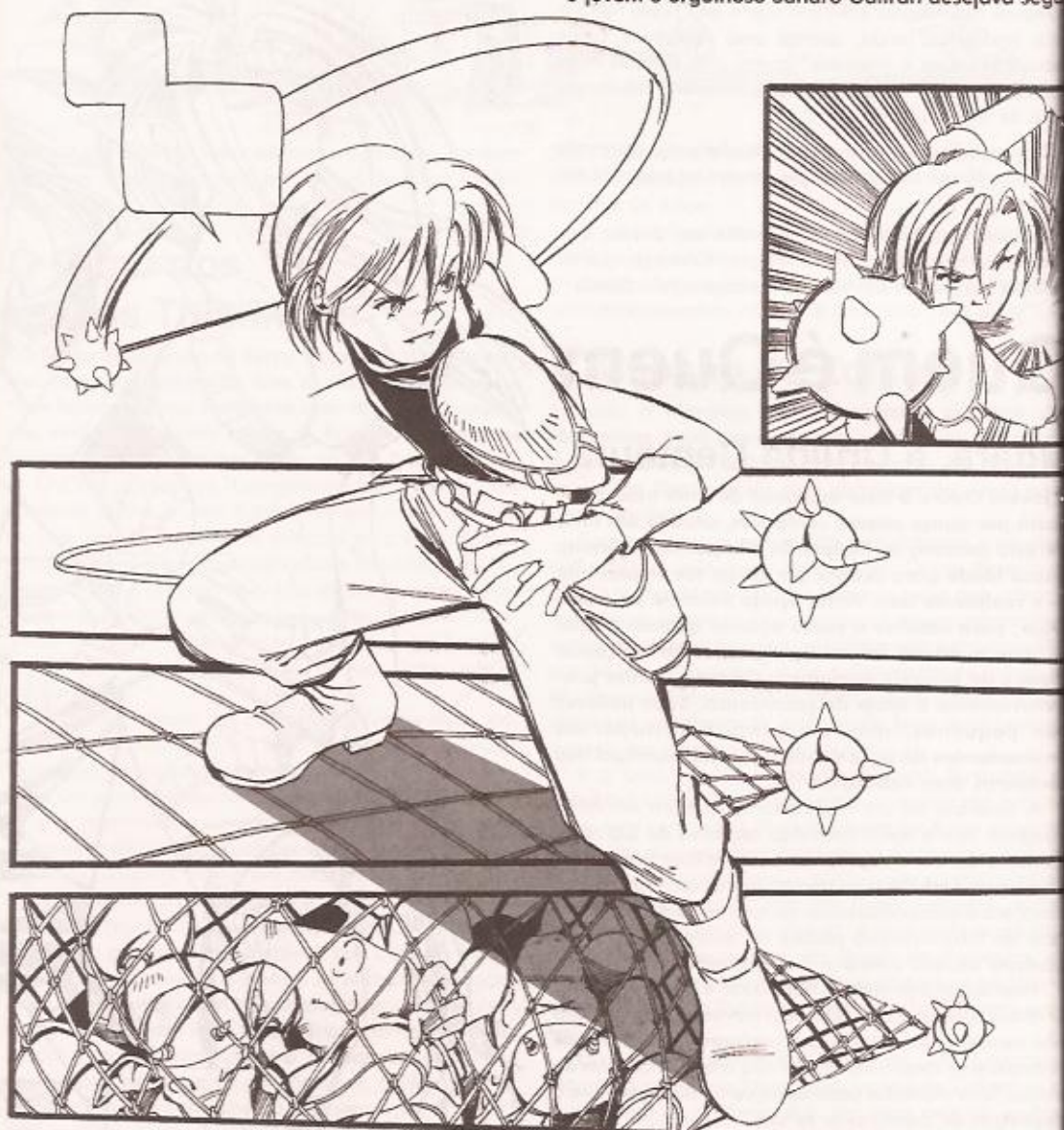
## Niele

F0, H3, R1, A3, PdF0, 5 PVs

Elfa, Aparência Inofensiva, Boa Fama, Manipulação, Crime

## Sandro, o Maior Ladrão do Reinado

Filho de um dos maiores ladrões que este reino já viu, o jovem e orgulhoso Sandro Galtran desejava seguir





a carreira do pai — mas este, cansado e arrependido de sua vida de crimes, recusou-se a ensinar um ofício tão ingrato para o filho. Como resultado, Sandro cresceu admirando as histórias e façanhas dos ladrões, mas sem jamais ter sido treinado para atuar como um deles. Aos dezenove anos, deixou a casa dos pais para viajar pelo mundo e oferecer seus serviços como um "grande ladrão".

Sandro costuma ser bem sucedido ao procurar trabalho como ladrão aventureiro. Afinal, a fama trazida pelo nome do pai sugere que ele também seja bom (geralmente seus aliados só percebem a incompetência do jovem quando é tarde demais...). Apesar da disposição exagerada para o crime, Sandro na verdade é bem intencionado — e também bastante ingênuo, facilmente enganado por qualquer um. A presença da exuberante Niele costuma deixá-lo embaraçado, e não raras vezes a elfa se aproveita disso para conseguir pequenos favores.

Sandro pode ser incompetente como ladrão, mas é eficiente como guerreiro. Utiliza uma arma mágica que recebeu de um velho monge após salvar sua vida — o kailash, uma arma exótica, combinação de boleadeira e pedra de funda retornável. Treinado pelo monge no uso da peça, hoje Sandro é tão temível em combate quanto qualquer um em bater coiteiros...

O kailash pode ser usado como boleadeira para capturar ou como funda para causar dano, dependendo da escolha do usuário.

## Sandro

H3, R2, A2, PdF3, 10 PVs

Arma Especial (PdF; Ataque Especial, Retornável, Paralisia), Boa Fama (entre aventureiros e ladrões)

## Tork, o Troglodita Anão

Trogloditas são uma raça guerreira de homens-anão carnívoros que vivem em cavernas e túneis, como os anões. Os machos se distinguem das fêmeas por sua crista. Sua espécie odeia os seres humanos e costuma atacar pequenos povoados em busca de comida e aço — armas e outros objetos feitos de aço são valorizados por eles.

Uma profecia terrível é sussurrada entre os trogloditas: quando nascer um troglodita anão, este será o portador de um terrível fim para toda a espécie. Assim, quando Tork rompeu a casca do ovo e veio a este mundo medindo metade do tamanho normal para sua raça, o horror atingiu a tribo. Não podiam matá-lo — de acordo com a lenda, isso resultaria em uma maldição ainda pior. Portanto, ainda filhote, Tork foi levado para longe da comunidade troglodita e nunca mais visto.

Tork enfrentou uma dura luta pela sobrevivência. Viveu escondido em florestas como um animal, até encontrar uma pequena torre que servia como posto avançado na costa sul do continente. Contudo, quando tentou se reunir aos soldados, foi recebido com o medo e violência que todo troglodita recebe. Passou a rondar a torre, alimentando-se de restos — até o dia em que a torre foi atacada por monstros marinhos. Tork matou com as próprias garras a lagosta-demônio que comandava o grupo e dispersou os invasores. Os soldados perceberam então que o troglodita era um aliado, e ele foi aceito.

Treinado em combate pelos soldados, Tork também



aprendeu a linguagem e costumes dos humanos. Tornou-se um guerreiro temível, tanto que sua simples presença desencorajava qualquer ataque à torre. Um dia, contudo, o posto avançado foi atacado por um batalhão de goblins, hobgoblins, orcs e outros humanóides raramente vistos juntos. Foi uma batalha terrível, da qual apenas Tork emergiu como sobrevivente. Após a morte de todos os seus amigos humanos, ele decidiu rumar para Malpetrim e agir como guerreiro mercenário. Quando não tem nenhum contrato, costuma ser visto na Estalagem do Macaco Caolho bebendo cerveja — coisa que ele aprecia tanto quanto qualquer anão.

Tork suspeita que o ataque à sua torre não foi um incidente isolado. Os rumores que anda ouvindo sobre um exército de orcs se formando em Arton-sul aumenta sua desconfiança. E se existe albuém por trás disso, ele adoraria arrancar as costelas do desgraçado uma por uma...

Como outros trogloditas, Tork pode exalar pela pele um óleo cujo cheiro é extremamente fétido para humanos e semi-humanos (por esse motivo sua armadura tem aberturas). Qualquer criatura próxima (em combate fechado, ou a até 1m) deve fazer um teste apropriado contra veneno ou sofrerá ânsias e perderá 1d6 pontos de Força durante dois minutos. Infelizmente, Tork não pode controlar essa secreção — ela surge ativada pela tensão, sempre que o troglodita se irrita ou entra em batalha.

Tork tem como arma favorita um machado de guerra feito com a garra da lagosta-demônio que ele próprio matou. Além de ser para ele um valioso troféu, a garra funciona como uma arma mágica.

## Tork

F4, H3, R2, A3, PdF0, 10 PVs

Troglodita, Arma Especial, Ataque Múltiplo, Sobrevivência na Floresta, Monstruoso, Má Fama

# As Colinas



O Reino dos  
Pequeninos

**Halfling.** A palavra vem de "half of something", que significa "metade de alguma coisa" — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura. Também conhecidos como hobbits ou apenas "pequeninos", eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos. Os halflings são apenas mais uma entre as infinitas raças que habitam mundos medievais fantásticos como Arton.

A origem desta raça em Arton é controversa. Alguns dizem que eles foram criados por Hynnin, o Deus da Trapaça. Outros estudiosos afirmam que eles são na verdade descendentes dos elfos, anões e humanos, pois apresentam características das três raças. E existe ainda uma lenda sobre uma grande caravana destas criaturas que teria, no passado remoto, chegado a Arton através de um dos portais místicos do Deserto da Perdição — estabelecendo-se no reino hoje conhecido como As Colinas dos Bons-Halflings.

## Um Povo Brincalhão

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com magia. Assim, quase todos se tornam clerigos ou ladrões. Na verdade, a ladinação é o recurso mais acessível para estas criaturas pequenas e furtivas, mas estes trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em uma comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, tornando-se bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfeitada se eles estão contentes ou exageraram no vinho...

Extremamente sociáveis, os halflings são bem aceitos entre todas as raças. Anões os toleram, achando-os colmos inofensivos. Elfos apreciam a companhia dos pequeninos, pois sabem o apreço que essas criaturinhas têm pela natureza. Os goblins em geral não têm problemas em lidar com halflings, visto que ambos têm uma pequena "quedinha" para o crime. E os humanos gostam dos halflings, sempre hospitaleiros e gentis com todos.

## Conforto, Comida e Pedradas!

Existem três coisas que os halflings valorizam mais que tudo no mundo: conforto, boa comida e... jogar pedras!

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como Walkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e estes são bem poucos.

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos

exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como Loomi, onde vence quem consegue comer o maior número de bolinhos), pennis de cabrito recheados com tabaco, e o gloom — um preparado mal-cheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera 1 Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques deste prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E, finalmente, temos o "esporte" favorito dos halflings — o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de "mini-catapulta" portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halflings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "lança-morteiros" medieval. Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

## As Colinas dos Bons-Halflings

O conglomerado de reinos conhecido como o Reino do abriga, em sua imensa maioria, reinos humanos. Uns poucos são dominados por outras raças: Tapista, habitado por minotauros, é o maior governo não-humano do Reinado. O segundo maior, uma península na costa sudeste, é Hongari — mais conhecido como as Colinas dos Bons-Halflings.

Hongari parece um lugar muito afastado dos jogos de intriga e política tão costumeiros entre os governantes do Reinado. Este lugar não é odiado, temido ou espionado — nem mesmo tem um rei ou príncipe. Na verdade, embora todos saibam onde fica este reino, muitos tendem a ignorar seus habitantes halflings; o lugar é muito mais famoso por sua única cidade humana, a mundialmente conhecida Triunphus.

Na verdade, as Colinas ocupam uma área muito pequena dentro do reino — exatamente na ponta da península conhecida como Lança de Hynnin. Lugar de difícil acesso e sem nenhum recurso natural para cobiçar, as Colinas costumam ser deixadas em paz pelas outras nações.

Nenhuma das colinas se ergue mais de 500m acima do nível do mar. O clima é agradável, temperado e ideal para atividades pastoris. Os halflings têm grandes rebanhos de ovelhas, que são muito cuidadas. Eles também criam pôneis e animais de pequeno porte, como galinhas e perus. Apesar da proximidade do mar, os halflings não parecem interessados na pesca como meio de vida — mas muitos pescam por diversão.

As habitações são escavações nas encostas das colinas, todas com vários aposentos bem mobiliados. Muito limpos, os halflings chegam a ter um sistema de esgotos rudimentar, que leva dejetos para câmaras contendo vermes-da-carniça sempre famintos.

O mais famoso "produto de exportação" de Hongari é o tabaco. Sendo os maiores consumidores de tabaco no mundo, os halflings o cultivam em grandes quantidades (as Colinas são terreno propício para essa cultura) e negociam com todo o Reinado, mas principalmente com Triumphus. A produção de tabaco constitui a principal fonte de renda de Hongari — em especial para o fabricante de charutos Pimbo Frolely, um dos halflings mais ricos e bem-sucedidos de Arton.

As Colinas são governadas por um prefeito eleito a cada quatro anos, com reeleições permitidas. O atual ocupante do cargo é Tildo Didowicz, um ex-aventureiro conhecido por possuir uma arma mágica ancestral, a Espada Hobbit. Em Hongari todos os halflings têm direito a educação gratuita e um quinhão de terra para cultivar.

## Problemas no Paraíso

Infelizmente, nestes tempos de rumores sobre a Aliança Negra e a Tormenta, nem mesmo um lugar tranquilo como as Colinas dos Bons-Halflings está livre de ameaças.

Uma delas vem do Condado de Portsmouth, o reino que faz fronteira com Hongari a oeste. Uma vez que as caravanas halflings precisam atravessar seu território para atingir qualquer outro ponto do Reinado, o Conde Ferren Asloth impõe pesadas taxas sobre os viajantes. Enquanto o comércio com Triumphus (que fica dentro do reino dos halflings) tem sido a única saída... mas isso por não durar.

Os halflings estão ganhando como novo inimigo Severus, o sumo-sacerdote de Hyninn e chefe de uma das três grandes guildas criminosas de Triumphus. Aos poucos Severus está ganhando controle cada vez maior sobre o comércio de tabaco na cidade. Quando tiver poder total sobre esse mercado, ele terá também controle sobre os próprios halflings. Ainda não se sabe ao certo que tipo de coisa o clérigo pretende exigir dos pequeninos, mas com certeza será algo que eles normalmente não fariam...

E existe um problema ainda mais preocupante. Em poucos meses, a clériga halfling Yanna Gaugins receberá uma visão: as Colinas seriam tomadas pela Tormenta. Poucos sobreviveriam, e a prosperidade e conforto de sua terra chegariam ao fim. Após esse augúrio Yanna permitiu



receu em estado catatônico durante dois dias e, quando acordou, chorou nos braços de seu esposo...

# Quem é Quem

## Pimbo Frolely, o Mestre-Charuteiro

A história deste halfling começa em uma modesta toca na Pequena Colina, em Valkaria. Pimbo nasceu coxo, e seus pais pensaram que ele não sobreviveria mais do que uma primavera. No entanto, eles estavam errados. O garoto cresceu mais que todos os garotos de sua idade, quase atingindo a altura de um anão!

Muito esperto, Pimbo costumava fazer muitas visitas a Valkaria. Com isso acabou conhecendo muita gente — boa e má. Ele testemunhou a chegada de Lorde Niebling, o único gnomo de Arton. Também conheceu o anão Woerthenim em seu início de carreira, antes de se tornar um aventureiro famoso. Por ser tão sociável, aos 25 anos halflings atingem a adolescência aos 21) Pimbo saiu de casa para se tornar um dos raros halflings bardos.

Anos depois, após muitas aventuras e desventuras, Pimbo encontrou um pergaminho mágico. Lendo as estranhas palavras, ele libertou um dragão que estava preso no pergaminho. A criatura agradecida concedeu um desejo ao halfling. Pimbo, em vez de pedir qualquer coisa imediata, desejou uma maneira de ser rico durante muito tempo. Como resultado, recebeu todo o conhecimento existente sobre tabacaria — superior ao conhecimento de qualquer outro especialista no mundo!

Pimbo reuniu o tesouro conquistado em anos de aventuras e tornou-se o fabricante de charutos mais bem sucedido de Arton. Entre seus clientes e amigos estão os magos Salini Alan e Vectorius.

## Pimbo Frolely

F0, H2, R2, A3, PdF0, 12 PVs

Halfling, Boa Fama, Manipulação, Invisibilidade, Riqueza

## Tildo Didowicz, o Prefeito das Colinas

Filho do antigo prefeito Bilbo Didowicz, Tildo tinha a aventura correndo nas veias. Desde garoto, enfrentava os mais velhos e vencía. Parecia claro para todos que Tildo seria um ótimo prefeito — mas, certa manhã, seus pais não o encontraram em sua cama. Ele havia fugido.

Tildo partiu em busca de aventuras e novos amigos. Rumando para Valkaria, ele descobriu que o mundo era muito maior do que ouvira falar. Impressionado com a vastidão da metrópole, mal notou a aproximação de cinco assaltantes goblins. Derrotou dois deles e fez os outros fugirem. A partir de então Tildo passou a acreditar que este é um mundo perigoso, que precisava de heróis.

Tildo continuou viajando até o dia em que encontrou uma espada mágica que pertencia a Fródo Didowicz, seu ancestral. A arma, brilhando com luz azul, voou até suas

mãos e disse "Voltemos para casa, mestre". Sem entender exatamente a razão, Tildo retornou para as Colinas. Encontrou o pai no leito de morte; ao ver o filho, Bilbo disse "Obrigado, filho" e fechou os olhos para sempre. Tildo, mesmo com pesar no coração, candidatou-se à prefeitura e foi eleito com o número máximo de votos.

Tildo possui uma relíquia mágica, a espada Hobbit. É uma espada que aumenta o dano em +1 (+1d se empunhada por um halfling). Ela pode tornar seu dono invisível (como na magia Invisibilidade); após o uso, esse poder só pode ser usado outra vez após uma hora. A espada é inteligente; não pode falar, mas transmite sentimentos e opiniões telepaticamente para seu portador. Ela também tem o Código de Honra da Honestidade.

## Tildo Didowicz

F2, H2, R3, A3, PdF0, 15 PVs

Halfling, Boa Fama, Arma Especial (Invisibilidade, Telepatia), Diplomacia, Código dos Heróis e da Honestidade

## Os Bons-Halflings

O mais natural é encontrar halflings aventureiros em grupos de humanos, elfos e anões. Grupos totalmente compostos por halflings são raríssimos; o mais poderoso deles (ha, ha...) é conhecido como os Bons-Halflings.

O grupo é composto por Fildo Didowicz, filho do prefeito e ladrão nas horas vagas; Yanna Gaugins (pronuncia-se Góguins), clériga de Hyninn e membro mais velha; Roden Ural, um raro cavaleiro de ratos-gigantes, muito sábio; e seu irmão Nann Ural, briguento, irresponsável e sempre pronto a arranjar encrenca.

Os Bons-Halflings já foram vistos agindo em vários pontos do Reinado, mas eles estão sediados em Hongari, onde têm um tipo de base secreta (com uma grande placa ao lado da entrada onde se lê: "Sede dos Bons-Halflings, seja bem-vindo!").

## Fildo Didowicz

F1, H4, R3, A2, PdF3, 15 PVs

Halfling, Invisibilidade, Crime, Arma Especial

## Yanna Gaugins

F0, H3, R3, A2, PdF0, 15 PVs

Halfling, Clericato (Hyninn), Crime, Manipulação, Código de Honra dos Heróis

Ar 4, Água 2, Luz 3, Trevas 2, Fogo 2

## Roden Ural

F2, H2, R3, A3, PdF0, 15 PVs

Halfling, Arma Especial (Veloz), Clericato (Khalmyr), Montaria, Código de Honra dos Heróis

Água 3, Luz 1

## Nann Ural

F3, H2, R4, A4, PdF0, 20 PVs

Halfling, Fúria, Código de Honra do Caçador

# Galrasia



O Mundo  
Perdido

A ilha de Galrasia fica situada no Mar Negro, próxima à costa sudoeste de Arton. É uma ilha única, cheia de vida. Na verdade, alguns dizem que Galrasia tem vida DEMAIS.

Galrasia emana uma poderosa força vital que nenhuma outra região do mundo pode igualar. Qualquer organismo vivo no local recebe seus efeitos benéficos. A cura natural funciona duas vezes mais rápido. Qualquer magia de cura consegue automaticamente um acerto crítico e/ou efeito máximo (não é necessário jogar dados).

Este é o lado bom. Agora vem o lado ruim: essa mesma força vital faz com que todas as criaturas da ilha atinjam dimensões monstruosas. Quase todos os animais nativos são enormes, duas vezes maiores e oito vezes mais pesados que o normal. Aqui temos crocodilos de quinze metros e sapos quase tão grandes quanto porcos. As aranhas, besouros, centopéias, escorpiões e outros artrópodes "gigantes" que infestam dungeons no resto do mundo são realmente imensos neste lugar.

A vida vegetal também é farta e exuberante. A grama pastosa comum atinge a altura dos joelhos, e algumas árvores chegam a meio quilômetro de altura. Plantas carnívoras e outros monstros vegetais são freqüentes.

## Dinossauros

Galrasia é uma ilha cercada de água, e também de muitos mistérios. Um deles é a presença de monstros ancestrais: aparentemente, a energia vital da ilha também impediu a extinção de criaturas há muito desaparecidas no resto do mundo. O lugar abriga dinossauros, mastodontes, tigres dente-de-sabre e outras feras pré-históricas.

Os dinossauros da ilha são de tamanho "normal" (para dinossauros, pelo menos); ao que parece, as leis naturais que limitam o tamanho das criaturas também impediram que os lagartos terríveis se tornassem maiores. Sua aparência e poderes, contudo, são bem diferente dos dinos convencionais. Temos tiranossauros com caudas espinhosas, velociraptores com garras de lagosta e triceratops capazes de cavar tão rápido quanto tatus. Alguns dinossauros de Galrasia têm habilidades camaleônicas, sendo capazes de mudar de cor mais rápido que a vista; outros possuem ferrões venenosos ou podem exalar gases tóxicos.

Dinossauros geralmente terão F3-6, H1-3, R3-8, A0-4 e PdF0. Dinos "normais" podem ter as seguintes Vantagens e Desvantagens: Aliado (provavelmente um companheiro(a)), Arena (ele leva vantagem lutando em seu território), Energia Extra, Invisibilidade (por camuflagem, como camaleões), Levitação (vôo), Paralisia (por veneno), Ambiente Especial, Inimigo (um ou mais inimigos naturais), Ponto Fraco, e Protegido Indefeso (talvez sua mãe). TODOS os dinos são Incultos e Monstruosos, mas não recebem pontos por estas Desvantagens — afinal, elas não interferem com suas vidas.

Não existem humanos nativos em Galrasia, mas a ilha é habitada por numerosas tribos de homens-lagarto. Na verdade, o lugar parece ser o berço de todas as raças sauróides conhecidas — homens-lagarto, reptantes, trogloditas e outros. A forma de vida mais avançada de Galrasia são os antropossauros, ou povo-dinossauro.

## O Centro do Horror

O maior paradoxo de Galrasia é que sua maior fonte de vida é também a coisa mais temida do lugar. Um

segredo conhecido por poucos é que a energia vital emana de uma gigantesca estrutura no centro da ilha; uma edificação com centenas de metros de altura. Apesar da força vital que emana, ela é chamada pelos nativos de Torre da Morte.

Vislumbrar a Torre da Morte é recordar os piores pesadelos que qualquer criatura racional poderia ter. O prédio parece feito de ossos retorcidos, cinzentos e metálicos, ligados entre si por tendões e membranas translúcidas. Quatro prolongamentos gigantes nascem na base da Torre e lembram asas secas, ou pernas de aranha: ainda que a sanidade rejeite tal teoria, a Torre se parece com uma criatura insetóide, imensa e macabra — que pode se levantar a qualquer momento para trazer horror indescritível ao mundo.

Olhar para a Torre por muito tempo provoca vários pequenos desconfortos, como dores de cabeça, enjôo, fadiga e mal estar. Entrar lá é uma provação para a bravura (exige testes de Resistência, como na magia Pônico; personagens que por algum motivo sejam imunes ao medo nada sofrem). O interior da Torre abriga um vasto complexo de túneis cilíndricos e segmentados — quem caminha dentro deles tem a impressão de estar dentro de uma traquéia gigante.

A Torre é habitada por horrores que desafiam a imaginação — milhares de criaturas feitas de sombra e medo, com olhos vermelhos luminosos que brilham em cada canto escuro do prédio. Eles possuem formas variadas e couraças naturais quase indestrutíveis. Têm poderes diversos: alguns podem se tornar invisíveis, outros emitem luzes cegantes ou radiação venenosa, e existem até aqueles capazes de expelir chamas. Até onde se sabe, podem ser feridos apenas com magia ou armas mágicas.

Conta-se que os monstros servem a um poder superior desconhecido. Nada é sabido sobre tal entidade, exceto que não pertence a este mundo. Uns acreditam que o líder dos monstros exerce seu comando em uma vasta câmara no interior da estrutura — mas outros teorizam que ele é, na verdade, a própria criatura que empresta seu corpo à Torre.

# Quem é Quem

## O Povo-Dinossauro

Antropossauros são uma variedade avançada de dinossauro, que evoluiu na direção da forma humana. Eles descendem de animais semelhantes aos monstros que habitaram a Terra: triceratops, estegossauros, pterodactílos e especialmente o *troodon* — o mais inteligente dos dinossauros, e mais provável candidato a evoluir e se tornar um "homem-dinossauro".

De modo geral, antropossauros não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio como pele humana (exceto pelos Ceratops). Em contrapartida podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras.

Apesar disso, eles possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio, e magias e outros efeitos que afetem apenas répteis não farão efeito neles. A longevidade dos antropossauros varia: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores

chegam a viver de duas a três vezes menos.

Antropossauros são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos os dragões masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como as dragoas-caçadoras.

## Dragoas-Caçadoras

**Dragoas-caçadoras têm pescoço longo, cabeça lupina e uma cauda curta. Medem cerca de 1,60m e pesam não mais de 60kg. Sua pele é morena. Os olhos são amarelos e luminosos, como os de uma leoa ou tigresa. Apresentam, atrás do pescoço, uma crista de cores vivas que se ergue quando estão excitadas.**

Caçadoras são os mais selvagens e agressivos entre os antropossauros. Passam a vida em árvores, raras vezes descendo até o solo. São rápidas, ágeis, graciosas e mortais como panteras. Talvez mais. Vivem em tribos que reúnem 8dó + 10 fêmeas: os machos da espécie são raros, existindo em média apenas um para cada trinta dragoas. Por esse motivo os dragões são proibidos de sair da vila, conservados para fins de reprodução. Caçadoras vivem três vezes menos que um humano.

Todas as dragoas-caçadoras acham-se dominadoras do mundo, supremas entre as feras — o que é verdade no mundo onde vivem. Elas são psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, e atacam qualquer inimigo sem medir consequências. Adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas; elas capturam outras antropossauras (ou quaisquer fêmeas humanoides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Apesar do prazer que sentem com a agonia de suas prisioneiras, as caçadoras não as odeiam. Sob seu estranho ponto de vista, as escravas estão recebendo uma grande honra: são tesouros sagrados que devem ser protegidos a qualquer custo, mais importantes que suas vidas e as vidas de seus filhos. Uma dragoa-caçadora fará qualquer coisa para conservar e proteger uma escrava.

## Dragoas-Caçadoras

F2, H3, R2, A0, PdF0

Arena (florestas), Energia Extra 1, Má Fama, Protegido Indefeso (suas escravas)

## Ceratops, os Dragões-de-Chifres

Os Ceratops estão entre os maiores antropossauros existentes, medindo cerca de dois metros e meio e pesando mais de trezentos quilos. São identificados através da cabeçorra pesada, sempre protegida por um escudo de osso. A maioria tem chifres, que variam em tamanho, formato e quantidade — podem ter um, três, cinco ou até sete chifres. Algumas

espécies têm touceiras de espinhos em partes estratégicas do corpo, especialmente na cauda longa e musculosa. A cor da pele fica entre o marrom-escuro e o rosa-alaranjado.

Ceratops vivem em aldeias. As fêmeas da espécie são dóceis, mansas e submissas, deixando o comando nas mãos dos machos. Estes, extremamente agressivos, encarregam-se da defesa da tribo contra predadores. Cada família é composta por um macho e um harém de 10 fêmeas. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica; isso não é considerado importante — um filhote trata todas as fêmeas do harém como suas legítimas "mães", às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

Apesar do estilo de vida "tribal", os Ceratops são os mais inteligentes antropossauros; podem até mesmo aprender magia. Os machos jovens e adultos travam duelos pelo comando da aldeia, e também por fêmeas para seu harém. Machos sem família podem viver na aldeia, em grande desonra, mas eles preferem viajar como nômades.

## Ceratops

F3, H2, R3, A2, PdF0

Energia Extra 2, Protegido Indefeso (o harém)

Focus 0-4 em Caminhos variados

## Pteros, os Dragões Voadores

Os Pteros, ou Dragões-de-Asas, estão entre os maiores antropossauros — medem não mais de 1,60m de altura. Têm braços transformados em asas, uma crista cartilaginosa atrás da cabeça e uma cauda longa, com ponta em forma de folha; ambas ajudam a manobrar durante o voo.

Pteros vivem em praias rochosas de mares, rios e grandes lagos. Alimentam-se de peixes que colhem em pleno voo, com as garras dos pés. Constroem seus ninhos em rochedos, penhascos, grandes árvores e locais de difícil acesso. Sua tecnologia é a mais primitiva entre os antropossauros. Não conhecem o fogo, e sabem apenas usar pedras para quebrar conchas muito duras.

Com relação à vida social, Pteros apresentam um traço raro: vivem em casais, e são fortemente monogâmicos (em sua espécie a população de machos e fêmeas é mais equilibrada). O casal permanece unido por toda a vida. Quando um dos parceiros morre, o sobrevivente é atacado por forte depressão e leva algum tempo (1d meses) até voltar a acasalar-se. Pteros vivem três vezes menos que um humano.

## Pteros

F1, H3, R1, A0, PdF0

Levitação, Parceiro, Protegido Indefeso (o companheiro(a))

## Velocis, os Dragões-Gazelas

Velocis são o equivalente antropossauro para os antílopes africanos. São altos e esguios, medindo em



média 1,90m. Têm a pele azul-acinzentada, como a dos golfinhos, com áreas negras nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina rajada atrás do pescoço.

Velocis vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos provisórios durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Cada bando reúne até 6d indivíduos.

Velocis são ariscos e medrosos por natureza; demoram a confiar em alguém, e parecem estar sempre muito nervosos. É difícil se aproximar deles sem que fujam assustados — apenas criaturas silvestres como os elfos são capazes de conquistar sua amizade sem muito esforço. Velocis confiam apenas na fuga para enfrentar inimigos. Os mais inteligentes sabem usar magia, preferindo magias de proteção e detecção de inimigos. Entre os Velocis que se tornam magos, as fêmeas são mais comuns. Velocis vivem duas vezes menos que um humano.

## Velocis

F1, H5, R2, A0, PdF0-3

Aceleração

Foco 0-4 em Caminhos variados

## Quelicerossauros

Os quelicerossauros estão entre as criaturas mais perigosas e selvagens de Galrasia. São mais armados, mais horrendos e mais ferozes que qualquer dinossauro carnívoro da Terra.

Pense em um T-rex com grandes mandíbulas de inseto nas laterais da cabeça e garras de louva-a-deus, e você já começa a ter uma idéia de sua aparência. Some a isso o fato de que atacam sempre em bandos de 2d indivíduos...

Quando o quelicerossauro tem sucesso em seu teste de Habilidade para o ataque (causando dano ou não), a vítima deve imediatamente fazer um teste de Força: se falhar, fica presa em suas garras e sofre dano de 3d por turno, até se soltar (o que pode ser conseguido com um novo teste de Força). Enquanto está presa, a vítima não pode lutar e é atacada com mordidas (dano por Força) até a morte. Até três quelicerossauros podem ajudar a imobilizar uma criatura de tamanho humano (cada bicho extra impõe um redutor de -1 no teste de Força para escapar), tornando praticamente impossível sua fuga. Eles também podem optar por atacar apenas com mordidas.

## Quelicerossauros

F7, H4, R5, A1, PdF0

## Formigas-Hiena

Estes grandes insetos têm aspecto de formigas, mas também o mesmo tamanho e mesmos hábitos necrófagos das hienas. Ao contrário de formigas verdadeiras, estes animais não vivem em colônias; formam grandes bandos de 4d indivíduos e percorrem campos e savanas em busca de comida. São comuns não apenas em Galrasia, mas também na Grande Savana e outros lugares.

Formigas-hiena comem carniça, e o cheiro de qualquer grande carcaça vai logo atrair um bando delas — os predadores de Galrasia muitas vezes precisam lutar com elas pela caça que abateram. Apesar disso, também matam presas vivas quando têm chance. São conhecidas por atacar pessoas adormecidas ou viajantes solitários e desarmados.

Assim como as hienas verdadeiras, formigas-hiena secretam uma saliva extremamente infecciosa; qualquer alimento tocado por elas torna-se imprestável, e qualquer pessoa ferida por sua mordida deve fazer um teste de Resistência para evitar uma grave infecção (perda de 1 PV por dia e redutor de -1 em todos os testes até ser curada).

## Formigas-Hiena

F1, H2, R2, A1, PdF0



## Gafanhoto-Tigre

Em alguns locais de Arton, como Galrasia, os gafanhotos-tigre ocupam o lugar dos grandes gatos na cadeia alimentar. Estes enormes insetos medem quase 3m de comprimento, são amarelos com listras negras e comportam-se de forma muito parecida com os tigres verdadeiros.

Gafanhotos-tigre são encontrados em florestas, campos, savanas e montanhas. Alguns são solitários, outros atacam em bandos de 1d indivíduos. Tendem a ser noturnos, mas também são ativos durante a manhã e tarde — raramente no calor do meio-dia. Sua técnica de caça favorita é rastejar no capim alto, escondidos por sua camuflagem de listras, espreitando perto de rios e lagos onde suas presas bebem água. Depois de se aproximar, atacam saltando sobre a vítima escolhida: um gafanhoto-tigre pode saltar até 6m de altura e 10m de distância, duas vezes mais que um tigre.

Gafanhotos-tigre atacam antropossauros, mas apenas os mais inofensivos; eles evitam enfrentar as tribos mais perigosas, como dragões-caçadores, dragões-de-chifres e dragões-marinhos. Os dragões-antilope são sua presa favorita.

## Gafanhoto-Tigre

F4, H4, R2, A2, PdF0

## Tatu-Montanha

Este imenso invertebrado não é realmente um tatu, mas sim uma variedade gigante de caramujo — lembra mais algum tipo de tartaruga monstruosa. O corpo é blindado com uma carapaça convexa, seca e marrom, medindo mais de cinco metros de altura no topo. Sob a carapaça não há patas, e sim uma barriga rastejante de caramujo. Saindo da abertura onde deveria haver uma cabeça há uma massa de tentáculos com protuberâncias redondas em suas pontas. Possui uma longa e espinhosa cauda muscular, trazendo na ponta uma esfera massivamente revestida de espinhos, à semelhança de uma maçã.

Tatus-montanha podem ser encontrados em manadas, pastando em pântanos — eles filtram a água para reter matéria orgânica e microorga-

nismos. Quando atacados, recolhem-se sob as conchas, tentando atingir o agressor com a cauda. Além de fortíssimo contra qualquer ataque físico, a concha do tatu-montanha é imune a qualquer ácido.

Tatus-montanhas podem ser facilmente domesticadas como animais de montaria e carga. Infelizmente, o animal não sobrevive muito tempo fora de terreno pantanoso — apenas 2d6 semanas. Esse tempo pode ser prolongado se o animal puder pastar em pântano durante pelo menos uma hora por dia. Sua concha enorme, quando vazia, costuma ser usada por tribos locais como cabanas — são fortes, duráveis e algumas têm espaço para abrigar famílias inteiras. Conchas de exemplares menores podem ser usadas como depósitos de água e caldeirões; por serem invulneráveis ao ácido, as conchas também são usadas por magos como reservatórios de substâncias corrosivas.



## Tatu-Montanha

F3, H1, R4, A6, PdF0

Armadura Extra: Força, PdF

## Golens-Árvore

Uma das muitas lendas sobre a origem de Galrasia fala de um grande druida chamado Galron — o mais poderoso que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir aos deuses, Galron escolheu uma ilha para morrer; tamanha era a energia vital emanada pelo druida, que a ilha tornou-se uma tempestade de vida em todas as formas. Antes de morrer, contudo, o druida dedicou seus últimos anos de vida construindo um exército de guardiões para aquele paraíso; os golens-árvore.

Golens-árvore são criaturas construídas a partir de árvores vivas — as primeiras criaturas artificiais com um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar — e portanto podem sentir medo e não são imunes à magias que afetam a mente. Golens-árvore existem em muitas espécies (algumas podem até mesmo ser encontradas fora de Galrasia), mas há três variedades principais:

**Galhada:** uma criatura com aspecto de cervo, mas feita de madeira e com chifres de madeira. Comportam-se de forma muito parecida com cervos normais; são dóceis, sociáveis e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva associada com gosto de mel, com grande valor alimentar e altíssimo preço em Vectora.

**Espada-da-Floresta:** este ser vegetal tem forma humanoíde, magro, com um esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. São naturalmente fortes e usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos. Ela é uma Arma Especial, que perde suas propriedades quando afastada da criatura por mais de sete dias. Mesmo assim, é uma arma de boa qualidade — muito visada por certos clérigos e druidas proibidos de usar armas metálicas. Quando perde sua arma, a criatura faz brotar outra de seu antebraço direito. Isso leva uma semana.

Espadas-da-floresta são quase invisíveis em seu ambiente natural. Eles não sofrem nenhum dano por contusão ou esmagamento, e apenas metade do dano por perfuração. Sofrem dano normal por fogo e frio, mas ataques luminosos ou elétricos fazem com que cresçam, ganhando os Pontos de Vida que deveriam perder.

Na natureza, espadas-da-floresta são encontrados em pequenos grupos familiares. As fêmeas também têm espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pelos machos. Eles se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um anteirola — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Dizem que os frutos da espada-mãe têm propriedades mágicas, mas essas histórias nunca foram confirmadas.

**Árvore-Matilha:** uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um lenho e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre

patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem uma cabeça para cada 6 Pontos de Vida. Cada vez que a criatura perde 6 PVs, uma cabeça morre (ataques contra o tronco são inúteis). Embora não tenha olhos, a criatura pode enxergar no escuro e vê coisas invisíveis. Seu uivo aterrador obriga as vítimas a fazer um teste de Resistência para não fugirem apavoradas durante dez rodadas. A árvore pode emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça viva.

## Espada-da-Floresta

F3, H2, R3, A3, PdF0

Aliado (às vezes o Parceiro), Arma Especial, Invisibilidade

## Árvore-Matilha

F3, H2, R1-10, A2, PdF0, PVs variáveis

Resistência à Magia

## Lisandra, a Druida

Lisandra nunca teve família — pelo menos, não uma família humana. Até onde ela sabe, nasceu no coração da maior floresta de Galrasia. Amamentada e criada por animais, não tem qualquer lembrança de sua verdadeira origem. Recebeu da natureza todo o carinho, ensinamento e segurança de que uma criança precisa. Hoje, crescida, ela dedica sua vida a retribuir esse carinho e segurança — protegendo sua floresta-mãe contra monstros e invasores. A única pista de Lisandra sobre seus verdadeiros pais é um bracelete de ouro, seu único bem material.

Além dos poderes próprios de uma druida, Lisandra tem alguns dons extras — provavelmente porque ela nasceu impregnada com a poderosa energia vital de Galrasia. Ela pode utilizar sempre que quiser, sem gastar Pontos de Vida, as magias Arma de Allihanna e Armadura de Allihanna — mas obedecendo todas as outras restrições destas magias.

Lisandra vive na floresta e deseja viver ali para sempre. Ela não se sente realmente sozinha, pois não considera seres humanos seus semelhantes — na verdade, fica desconfortável em sua presença. Trata com gentileza aqueles que atravessam sua floresta sem propósitos destrutivos, e pode até mesmo acompanhar pequenos grupos que necessitem de sua ajuda... mas, para Lisandra, estar entre uma multidão é insuportável! Durante a única vez em que visitou uma cidade grande, conheceu o pânico quando viu-se em um mercado movimentado, sufocada por tantas vozes, cheiros e olhares. A sensação ainda atormenta seu sono.

Por alguma razão que Lisandra até agora desconhece, ela nunca é atacada por nenhuma das criaturas de Galrasia — exceto os habitantes da Torre da Morte, onde ela nunca ousou entrar.

## Lisandra

F2, H2, R1, A2, PdF2, 5 PVs

Clericato (Allihanna), Animais, Arma Especial, Sobrevivência, Código de Honra da Honestidade

Água 2

# Oceano

O Mundo  
sob as  
Ondas



As ondas de Arton existe um mundo tão rico quanto na superfície — apenas desconhecido. Pelo lado de cima seus oceanos parecem normais, mas lá embaixo são bem diferentes.

É o contrário do que ocorre nos mares da Terra, em que a água é sempre clara. A presença de algas minúsculas microscópicas compensa a falta de luz do sol. A visibilidade é excelente, mesmo em grandes profundidades — metade da visão normal na atmosfera. Apenas em certas regiões, sob condições especiais (tempestades de magma, vulcões submarinos, regiões tóxicas ou profundas demais onde as algas não podem viver...), a visibilidade pode ser prejudicada.

O Abismo é um desses tenebrosos lugares. O ponto mais profundo do mundo marinho de Arton, a dezenas de quilômetros da superfície; neste lugar a luz nunca chega, o frio é insuportável, e a pressão esmagaria um humano feito um ovo. Quando se sabe, apenas criaturas resistentes e macabras — como as nereidas abissais — conseguem viver ali.

O mundo submarino de Arton também tem regiões perigosas e hostis, mas ainda perigosas. Próximo à costa leste do continente existem ruínas daquilo que pode ter sido uma antiga civilização, anterior à Era Moderna, repleta de lendas sobre tesouros escondidos — assim como outros cuja simples visão pode roubar a alma de um homem. Outras histórias falam de um vulcão submarino chamado Tay-Gorell, o flamejante deus-solomanda, aguarda o dia em que o oceano secará e ele finalmente estará livre para transformar Arton em cinzas. E existe ainda a Costa de Helena, a enguia-rainha, uma divindade maligna aprisionada no fundo do oceano pelo deus Khalmyr e enviada por vingança...

Um fenômeno estranho ocorre nos mares de Arton: às vezes as correntes oceânicas trazem águas mágicas, saturadas de oxigênio, onde os habitantes da superfície podem respirar normalmente — é impossível se afogar. A passagem dessa água especial (que os marujos chamam de "molhado") em uma região pode durar dias, ou semanas. Aventuroiros não equipados para viagens submarinas costumam consultar os mapas de correntezas para fazer com que suas expedições coincidam com o ar molhado.

## Elfos-do-Mar

Como infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as orelhas pontiagudas (às vezes com penas, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, rosa, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas bronquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas raças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tongas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis,

exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Seus seios não têm mamilos; estes só aparecem na época da amamentação. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Cada elfo-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha. Eles podem fazer isso até três vezes por dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

A forma animal depende do temperamento de cada elfo. A grande maioria deles se transforma em golfinhos e lontras-marinhas. Infelizmente, existem elfos tão malignos que suas formas animais são monstruosas...

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de Habilidade -1.

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Como personagens jogadores, elfos-do-mar têm a Vantagem Única Anfíbio (**Manual 3D&T**, página 33). Eles podem se transformar em lontras (F0, H2, R0, A0, PdF0) ou golfinhos (F1, H3, R1, A0, PdF0) seguindo as regras de Forma Alternativa, mas sem custo extra em pontos. Caso

mar pode comprar esta Vantagem por 3 pontos em vez de 4 (mas válida apenas para uma criatura marinha).

# Quem é Quem

## Águas-Vivas e Meduzóide

Águas-vivas e meduzas são celenterados — parentes dos corais e anêmonas-do-mar. Ao contrário destes, porém, águas-vivas nadam livremente. Têm uma estrutura central de aspecto discóide ou semi-esférico, com uma cabeleira de tentáculos longos e delgados.

Águas-vivas atacam com os tentáculos, equipados com células especiais chamadas nematocistos; cada célula, ao ser tocada, dispara uma mola com um pequeno ferrão venenoso. Assim, tocar uma água-viva significa receber milhões de ferroadas venenosas. As menores espécies não causam dano maior que uma abelha, mas as maiores podem ser mortais; uma vítima de seu ataque deve fazer um teste de Resistência -1. Falhar resulta em 3d+1 pontos de dano (que não pode ser absorvido com Armadura) e também provoca grande dor e desorientação — a vítima vai sofrer redutor de -1 em todos os seus testes pelas próximas 1d horas. Em caso de sucesso no teste, nenhum dano é recebido, mas a vítima ainda se sentirá doente por 3 a 18 minutos (-1 em todos os testes, como no anterior).

Águas-vivas nadam muito devagar. Preferem apenas flutuar, carregadas pelas marés, esperando que as vítimas sejam tocadas pelos tentáculos. Como são transparentes e gelatinosas (95% de seu corpo é feito de água), é muito difícil vê-las na água.

• **Meduzóide:** uma criatura inteligente e diabólica, de aparência meio medusa e meio humanóide: tem cabeça semi-esférica e segmentada, lembrando uma abóbora, e um torso humanóide com dois braços. O corpo é transparente, deixando visíveis os órgãos internos. Quatro longos tentáculos pendem onde deveriam estar as pernas.

Meduzóides atraem as vítimas com poderes telepáticos. Eles têm a Vantagem Telepatia, Paralisia (baseada em PdF4) e podem lançar todas as magias mentais como se fossem habilidades naturais, com Focus variáveis. Geralmente usam sua camuflagem natural para ficar escondidos, procurando dominar a vítima à distância, até que seja seguro atacar. Meduzóides possuem o mesmo veneno e transparência de uma água-viva normal.

## Água-Viva

F0, H0, R0, A0, PdF0

Ambiente Especial, Invisibilidade, Paralisia

## Meduzóide

F0, H1, R0, A0, PdF4 (apenas para Paralisia)

Ambiente Especial, Invisibilidade, Paralisia, Telepatia

## Arraia

Arraia são peixes achatados e cartilaginosos, parentes dos tubarões. Vivem no fundo dos oceanos, rastejando em busca de pequenos peixes e outros animais.

São encontradas em águas rasas, e sua coloração concede boa camuflagem (no fundo, possuem Invisibilidade). Quando molestada, ataca com o ferrão venenoso na cauda,

causando imediatamente 1 ponto de dano. Mais tarde, a uma hora, a vítima deve fazer um teste de Resistência falhar, sofre 2d pontos de dano por veneno.

## Arraia

F0 (perfuração), H2, R0, A0, PdF0

Ambiente Especial, Invisibilidade

## Cavalo Marinho

Na Terra, cavalos marinhos não ultrapassam quinze centímetros de comprimento. Em Arton, contudo, eles atingem até 3m e podem efetivamente ser usados como montaria, como seus equivalentes terrestres. Sob muitos aspectos, podem ser tratados e domados exatamente como os cavalos comuns.

Cavalos marinhos são peixes — os únicos que possuem a cabeça perpendicular ao corpo. Têm cabeça alongada e com filamentos que lembram a crina de um cavalo. Nadam na vertical, vibrando rapidamente as nadadeiras dorsais. A cauda longa e preênsil permite que se agarram a plantas submarinas enquanto se alimentam de peixes e crustáceos; a cauda também pode ser usada para atacar, causando dano igual a Força -1d.

Os cavalos marinhos de Arton possuem sob a pele uma forte armadura óssea. Eles podem mudar de cor como camaleões, tornando difícil vê-los em meio aos recifes onde se alimentam (Invisibilidade nesses locais). Também como camaleões, os cavalos-marinhos têm olhos saltados e independentes — podendo olhar em direções diferentes.

A maioria das raças submarinas pode usar cavalos marinhos como montaria. Basta testar Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar.

## Cavalo Marinho

F2-3, H2-4, R1-3, A2, PdF0

Ambiente Especial, Aceleração, Invisibilidade

## Quelonte

O quelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar da aparência impressionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder (Força-1d, corte).

O quelonte pode ser domesticado como montaria. Não é necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas). Para isso faça testes de Animais, Esportes, Sobrevivência ou Especialização Cavalgar.

## Quelonte

F3, H0, R3, A4, PdF0

Anfíbio, Armadura Extra (corte, contusão, perfuração)

## Nereida Abissal

Uma nereida abissal tem corpo humano, feminino e sensual, mas descolorido como um cadáver. Encima

do longo pescoço há uma cabeça de peixe, com olhos papacos e cegos. Ela tem barbatanas transparentes no lugar das mãos e pés. Há também três barbatanas em suas costas. O primeiro raio da barbatana mais alta alonga-se como um chicote, tendo em sua ponta um brilhante fotóforo — um órgão luminoso, igual ao de um vaga-lume. O corpo é coberto de fotóforos, formando padrões estranhos, alienígenas. Essas luzes não têm qualquer poder especial.

Essas criaturas honradas preferem se manter o mais longe possível dos seres humanos, vivendo nos abismos marinhos, a vários quilômetros de profundidade. São felizes em seu mundo de escuridão macia e silêncio eterno — mas é verdade que algumas são atraídas para a superfície, fascinadas pelas maravilhas que existem ali.

Embora seja difícil compreender, a bizarra beleza alienígena da nereida abissal torna difícil para um homem machucá-la: qualquer personagem masculino deve ter sucesso em um teste de Resistência -1, ou não será capaz de realizar o ataque. O teste deve ser feito cada vez que o personagem tenta atacar ou fazer qualquer coisa para agredir a nereida.

Uma nereida abissal é espantosamente resistente. Só pode ser ferida com magia ou armas mágicas. Seu corpo, adaptado para resistir à pressão dos abismos marinhos, não sofre nenhum dano por contusão e sofre apenas metade do dano por corte e perfuração. Apesar disso, na maioria das situações ela prefere fugir a lutar. Uma nereida abissal é quase invisível na água, e sua voz é belíssima.

A nereida abissal é cega, e só consegue perceber o mundo à sua volta através de ondulações na água. Pode controlar água a até 10 metros. Ela também consegue convocar uma serpente feita de água, capaz de envolver uma criatura e afogá-la. A serpente sempre irá ressurgir

dois turnos depois de morrer: pode ser destruída apenas com Foco 2 em Água.

Nereidas abissais costumam adotar grandes criaturas marinhas como "bichinhos de estimação", mas essas mascotes podem ser monstros abissais jamais vistos antes por olhos humanos.

## Nereida Abissal

F1, H1, R2, A4, PdFO

**Anfíbio, Animais, Aliados (criaturas marinhas), Manipulação, Código de Honra da Honestidade**  
Água 2

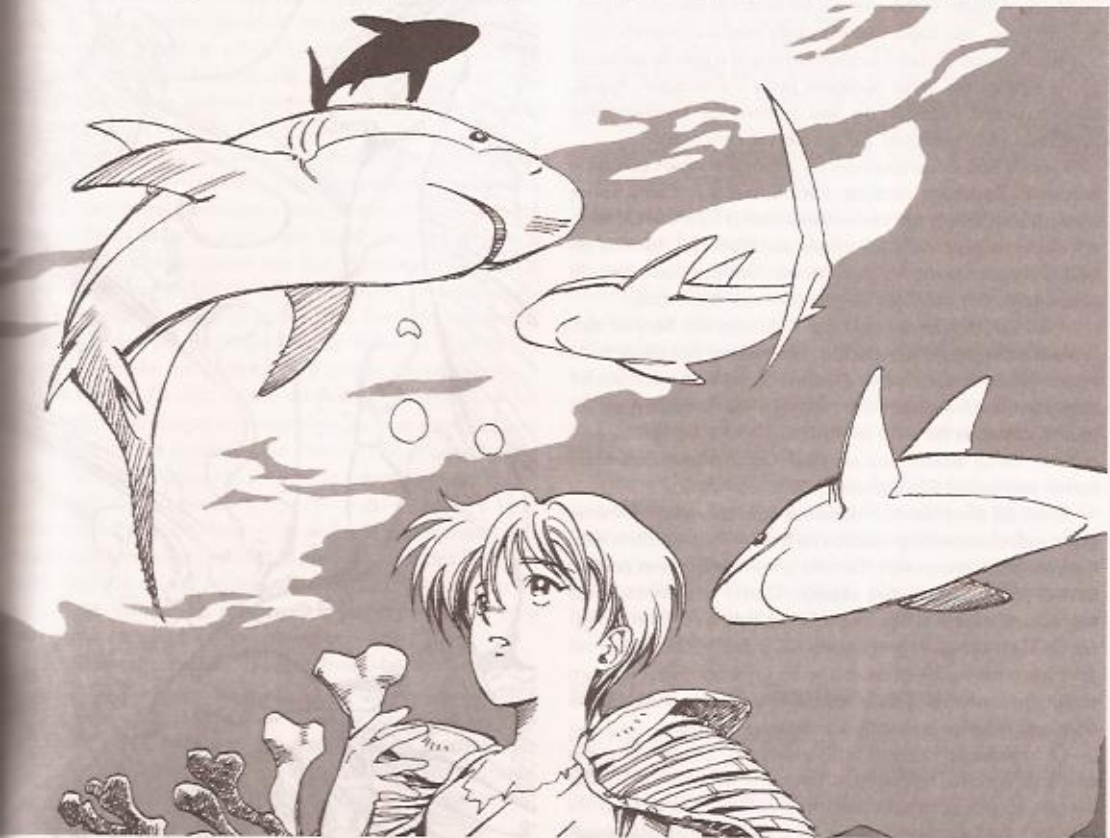
## Selako

**Selakos é como são chamados os tubarões no mundo de Arton; sob a maioria dos aspectos, eles são exatamente iguais aos tubarões da Terra.**

Selakos não gostam de longas batalhas: ele costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma única e poderosa mordida (dano de Força+2d, corte). Em geral a vítima morre pouco depois, por perda de sangue — perdendo 1 Ponto de Vida por turno até que sejam aplicados primeiros socorros.

Selakos ficam excitados e famintos quando farejam sangue (que eles podem perceber a até 1 km). Em presença de sangue, considere que possuem Fúria; vão atacar em todos os turnos, até a morte da vítima ou do próprio peixe.

Selakos são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo, e nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes podem ser encontrados em pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos



ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

## Selako

F2-4, H1-3, R1-3, A0-1, PdF0

Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar, Ver o Invisível)

## Lenora, Elfa-do-Mar

Foi com imensa surpresa que uma comunidade de elfos-do-mar viu a jovem Lenora Dhanariatis desenvolver apreciação pelo combate. Suas perguntas insistentes sobre o uso de armas inquietaram todos. Por razões inexplicadas, Lenora nasceu desprovida da subserviência presente em outras mulheres daquela cidade. Era independente, decidida, impetuosa e incapaz de temer o sexo oposto — traços pouco apreciados pelos elfos-do-mar locais.

Lenora teve uma infância com poucas coisas boas para lembrar. Nascida de um parto difícil que custou a vida a mãe, foi adotada pela família real. Ainda no berço despertava a inveja de Deenar, legítimo sucessor ao trono.

Como todas as crianças, Lenora também ouviu histórias de ninar sobre uma criatura demoníaca, devoradora de elfos, conhecida apenas como o Senhor das Profundezas. Como todas as crianças, ela foi advertida sobre os riscos de visitar os domínios do monstro. Mas ela não teve medo.

Porque o Senhor das Profundezas era seu mestre.

A criatura de fato existia. Ainda no berço, Lenora recebia sua visita em sonhos. Nunca conseguiu ver sua imagem, mas uma voz profunda e paternal soava em sua mente e ensinava sobre aquilo que devia aprender. Mais tarde a borda do Abismo tornou-se seu esconderijo favorito durante a infância, seu lugar secreto onde podia conversar com o melhor amigo. Poucos suspeitavam que a garota estivesse ali — e ninguém tinha coragem para ir investigar. Assim, Lenora podia receber de seu mestre os treinamentos proibidos sem qualquer perigo de ser descoberta.

Lenora não aprendia apenas sobre o simples combate corporal. Também recebia ensinamento místico, sobre como podia entrar em comunhão com o Grande Oceano e transformar-se em suas criaturas. Além das formas de golfinho e lontra-marinha, já conhecidos por sua raça, ela podia também escolher outros animais marinhos.

A verdadeira aparência ou natureza do Senhor das Profundezas era desconhecida, até mesmo por Lenora. Às vezes, observando o fundo do abismo, a elfa acreditava ter visto formas alongadas em movimento. Poderiam ser as muitas cabeças de uma hidra-marinha — ela nunca teve certeza. Seria aquilo seu mestre? Uma criatura atuando como sentinela? Ou apenas sua imaginação?

Entre os elfos-do-mar daquela comunidade, mulheres eram expressamente proibidas de lutar — não podiam nem mesmo tocar em armas. Lenora entendia que um castigo terrível pairava sobre sua cabeça. Como se o fardo desse segredo não fosse suficiente, existia ainda a sombra maligna de Deenar: com a chegada da puberdade, surgiu no príncipe o desejo de possuir a linda irmã adotiva. Nenhum sentimento afetivo estava envolvido, ele apenas queria dominar aquela juvenzinha irritante e rebelde.

O assédio se tornava mais insistente, chegando o dia em que Lenora teve que lutar para evitar o pior. Ser derrotado em combate pela elfa multiplicou o ódio de Deenar, mas também concedeu a ele o trunfo que dese-





... A elfa sabia lutar! Era uma aberração! Deveria ser castigada! Bastaria comunicar o fato à família real. Ele nem precisaria de provas, pois naquela sociedade patricarcal apenas a palavra do elfo seria suficiente — mas ele nada sabia. Conhecendo o precioso segredo de Lenora, podia castigá-la. As escolhas da elfa eram simples: permitir a revelação da verdade e sofrer as consequências, ou render-se aos desejos pervertidos do irmão.

Durante anos Lenora obedeceu todas as ordens de Deenar, sofrendo humilhações sem conta em suas mãos. suportava os abusos em silêncio, acreditando com firmeza que o destino teria algo especial preparado para ela — mas havia um limite para sua paciência e resistência. Durante um dos estupros quase diários a que era submetida, presa em correntes nas masmorras do palácio, ela não foi capaz de tolerar o odioso toque do irmão. Perdeu o controle por um instante e, em meio ao ódio, Lenora passou na forma que poderia ferir Deenar mais gravemente. O pensamento converteu-se em ação, e o elfo-dono viu-se abraçado a uma água-viva. Tentáculos venenosos queimavam sua pele, produzindo marcas piores que as chicotadas, deixando cicatrizes que jamais sumiriam.

Agora livre do detestável cativo, Lenora apenas aguardava seu fim. Esperava ser denunciada e banida para sempre. Não imaginava, contudo, que o ódio do cativo agora atingia proporções muito mais elevadas.

Horivelmente marcado e enlouquecido de ódio, Deenar acreditava que o simples exílio já não era castigo suficiente. Maldita deveria morrer! Recorrendo a artefatos de magia negra escondidos no palácio, ele fez o impensável: invocou um demônio marinho para devorar a elfa. Em sua loucura, nem mesmo se importou com o fato de que o monstruoso existia também destruída toda a cidade. Lenora foi avisada pelo Senhor das Profundezas sobre a vinda do monstro, uma criatura lula-gigante. Recebeu de seu mestre um tridente e braceletes mágicos para combater a fera — o teste definitivo de suas habilidades. Metade da cidade ruuiu durante a batalha, que por pouco não custou sua vida. No fim, contudo, o monstro foi derrotado.

Após o cataclisma, surgiram evidências provando a culpa de Deenar — os itens mágicos proibidos, utilizados para a invocação. Deserdado pelo governante, privado da chance de suceder o trono, ele fugiu jurando vingança contra a elfa “responsável por sua desgraça”. Quanto a Lenora, mesmo depois de salvar seu povo, foi banida. As leis eram claras e severas sobre isso. Partindo para uma vida nômade, ela às vezes decide visitar o mundo da superfície, onde faz contato com outros aventureiros.

Lenora tem 70 anos, ainda adolescência para elfos-dono. Além dos traços característicos de sua raça, Lenora tem olhos verdes e cabelos da mesma cor, muito escuros e longos. Fora d'água ela prende os cabelos em um rabo-de-cavalo. Veste apenas tanga de couro de peixe e uma meia-calça rendada, feita com seda de aranha-do-mar. A CA sobre o torso, exceto quando sua nudez desconcertante pode causar problemas. Não usa nenhum tipo de armadura, confiando apenas em sua agilidade e seus braceletes mágicos como proteção.

O Senhor das Profundezas doutrinou bem sua guerreira, sejam quais forem suas razões para isso. Ela obedece suas ordens e segue seus ensinamentos com a devoção de um paladino. Confia em seu mestre como confiaria no próprio pai — que, aliás, ela nunca conheceu. Quando recebe suas ordens em sonhos, jamais as questiona; simplesmente obedece.

Os anos de abuso nas mãos de Deenar deixaram suas marcas em Lenora: ela fica aterrorizada diante da possibilidade de um romance — o que complica um pouco as coisas, pois sua beleza e roupas escassas atraem numerosos conquistadores. Normalmente dócil e meiga, pode muito facilmente perder o controle e reagir com violência diante de qualquer tentativa de assédio. Isso costuma colocá-la em encrenca com regularidade...

## Lenora Dhanariatis

F1, H3, R1, A3, PdF0, 5 PVs

Anfíbia, Arena (oceano), Arma Especial, Patrono, Devoção (seguir as ordens de seu mestre)

## Senhor das Profundezas

Se o mundo de Arton abriga monstros enormes, eles são muito maiores sob mar. Entre as maiores criaturas conhecidas neste mundo está o kraken, uma monstruosa lula-gigante. Alongadas, podem medir de 10 a 100m de comprimento ou mais — elas podem viver milhares de anos e nunca páram de crescer. É raro que se aproximem da costa, mas costumam atacar barcos e navios em mar aberto.

Como as lulas normais, o kraken tem dez tentáculos — oito mais curtos e pontiagudos, dois mais longos (10 a 60m) e achatados nas extremidades. O diâmetro dos tentáculos varia de 45cm a mais de 1m; cada tentáculo tem a força relacionada em sua ficha. Para propósito de combate, cada tentáculo do kraken é tratado como um inimigo separado. A criatura normalmente tenta segurar a vítima com um ou mais tentáculos e arrastá-la na direção de seu bico.

Cada tentáculo pode tolerar dano igual à própria Resistência da da criatura antes de ficar inutilizado (exemplo: se o kraken tem R6, um tentáculo tolera 6 pontos de dano), e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pelos tentáculos não afetam os PVs normais do kraken; para isso é necessário atingir a cabeça ou os órgãos vitais (que normalmente ficam embaixo d'água enquanto o monstro ataca).

• **Senhor das Profundezas:** a criatura conhecida como Senhor das Profundezas não é um kraken comum — conta-se que é um demônio, um semi-deus ou mesmo uma divindade ancestral. Este monstruoso ser vive no Abismo e jamais foi visto por olhos humanos. Mesmo as criaturas submarinas desconhecem sua aparência. Apenas os tentáculos do Senhor costumam ser vistos emergindo do abismo; eles atingem muitos quilômetros de comprimento, podendo até mesmo alcançar a superfície para destruir os maiores navios de Arton.

Provavelmente o Senhor das Profundezas é tão antigo quando os dragões mais velhos do mundo... e talvez ainda mais poderoso. A verdadeira extensão de suas habilidades mágicas e psíquicas é desconhecida — mas, quando o Senhor deseja alguma coisa, ela logo se torna real. Ninguém faz idéia das motivações desta criatura, mas ela é terrivelmente temida pelas nereidas abissais.

## Senhor das Profundezas

F7, H9, R16, A8, PdF0

Anfíbio, Animais, Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Telepatia, Manipulação

Água 10, Ar 4, Luz 6, Terra 6, Trevas 12

# Outros

A black and white line drawing depicting a scene of combat. In the upper left, a warrior with a plumed helmet and a spear is riding a horse, attacking a large, horned monster. The monster, which has a wide, open mouth showing sharp teeth and a large horn, is in the foreground, facing the viewer. The background is filled with dynamic, sweeping lines suggesting movement and a rugged, rocky landscape.

Mais Lugares  
de Artoria

## As Montanhas Sanguinárias

Tudo o lado leste de Arton é margeado por uma cordilheira montanhosa, a maior conhecida neste mundo. Como uma muralha titânica, ela separa o continente e o oceano. Além de um obstáculo geográfico em si mesmas, estas montanhas também colocam outro perigo no caminho daqueles que tentam cruzá-las; são habitadas por todo tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso são chamadas Montanhas Sanguinárias.

Enquanto as áreas de Tormenta abrigam demônios e a ilha de Galrasia é habitada por dinossauros, as Montanhas Sanguinárias são povoadas por praticamente todos os outros tipos de monstros existentes em Arton. Sem dúvida um lugar onde a vida humana é difícil... mas não impossível.

Repletas de cavernas, túneis e crateras naturais, as Sanguinárias são ideais como esconderijo para monstros — especialmente dragões. Quase todos os dragões de Arton adotam o lugar como covil; elas são muito altas, de fácil acesso, com caça abundante e excelentes para emboscar aventureiros. Dragões de quase todos os espécies podem ser encontrados ali, desde dragões brancos gaciais habitando os picos gelados até dragões negros vivendo em crateras sulfurosas.

Além de dragões, as Sanguinárias são infestadas de outras criaturas — ursos, carneiros monteses, lagartos-gigantes, javalis, lobos, grandes gatos, gorilas-da-montanha, minotauros, licantropos, morcegos-gigantes, serpentes... ainda hoje expedições da Grande Academia Arcana tentam catalogar todas as espécies, e a cada ano quase mil novos animais ou monstros são descobertos.

Por sua periculosidade e dificuldade de acesso, as Sanguinárias também costumam ser escolhidas como base para vilões que desejam ficar distantes de "heróis intrometidos". O monstro chamado Dragão-de-Aço foi secretamente construído em uma de suas cavernas. Além disso, conta-se que a fortaleza ambulante de Mestre Arsenal está atualmente posicionada em uma das montanhas.

Apesar de tudo isso, existem comunidades humanas nas Montanhas Sanguinárias. Tribos bárbaras vivendo sem metal forjado e outras peças "avançadas", cada uma com seus próprios hábitos e costumes — mas quase todas têm pelo menos uma característica em comum: elas adotam algum tipo de animal ou monstro como seu totem, um animal sagrado, com o qual vivem em harmonia. O urso, o leão-da-montanha, o lagarto-gigante, o pégaso, o grifo... cada tribo tem seu próprio totem. Aos melhores guerreiros de cada tribo é confiado um irmão-fera, um animal sagrado que será seu companheiro por toda a vida. Esses guerreiros de elite são chamados Cavaleiros de Feras. Um dos mais conhecidos é o bárbaro Taskan Skylander, último sobrevivente de sua tribo, e seu grifo Rigel; hoje Taskan é discípulo do monge Mask Master, em Triumphus.

Nas Sanguinárias fica a montanha mais alta de Arton, atingindo cerca de treze quilômetros de altura. Vista à distância, ela revela a forma perturbadora de um imenso dragão enrodilhado em repouso — e por isso recebeu o nome de Monte do Dragão Adormecido. Se fosse uma criatura viva, o dragão teria pelo menos sessenta quilômetros de comprimento — com certeza o maior e mais perigoso monstro sobre a face de Arton. Felizmente, é apenas uma montanha. Ou assim esperamos...

## Doherimm, a "Montanha de Ferro"

O reino subterrâneo dos anões talvez seja um dos maiores enigmas na história de Arton. Um ditado diz: "O reino dos anões é como a Flauta de Crand: uns duvidam que exista, outros acreditam, mas ninguém sabe onde está."

Não se sabe ao certo porque, mas os anões de Arton jamais revelaram o lugar exato de seu reino. Muitos acreditam que, no início da Era Moderna, os anões tiveram uma visão dos catástrofes que viriam a assolar Arton muitos séculos depois — e resolveram prevenir-se, ocultando a existência de sua nação. A maioria dos estudiosos descarta essa possibilidade e acredita que isso acontece por simples autopreservação, mas a chegada da Tormenta e a sombra de uma invasão goblinóide podem ser a prova de que os pequeninos estavam certos...

Embora a localização de seu reino natal seja segredo, muitos anões vagam por Arton como aventureiros, mercenários e comerciantes. Tentativos de extrair à força o segredo de um anão tomaram-se bastante infrutíferos. Segui-los também não costuma dar bons resultados: por se tratar de um reino subterrâneo, dizem que qualquer caverna no mundo serve como entrada para os túnel que levam ao reino — desde que se conheça as passagens secretas, os caminhos, os sinais rúnicos e as armadilhas, coisa praticamente impossível para qualquer não-anão. Como mais uma barreira de proteção, anões jamais ensinam seu idioma nativo a qualquer membro de outra raça. Ver um anão utilizando seu próprio idioma fora de seu reino é algo extremamente raro.

Embora os anões se refiram à sua terra natal como Doherimm, seu reino é chamado em muitos lugares como Montanha de Ferro. O curioso é que ninguém sabe ao certo se o reino se situa MESMO sob uma montanha! O boato nasceu após o comentário de um goblin em uma taverna: "Para fazer tantas armaduras e espadas assim, eles devem ter uma montanha de ferro por perto!" A história se espalhou e o costume se difundiu. Duvida-se, entretanto, que essa hipótese seja correta. A única certeza sobre Doherimm é que esse vasto reino subterrâneo tem túneis e galerias esculpidas na própria rocha, capazes de envergonhar o mais talentoso artesão da superfície.

Existe uma preocupação muito grande quanto à falta de interesse dos anões em assuntos da superfície. Não se sabe qual será a atitude da nação anã diante da Tormenta ou da Aliança Negra. Espera-se que os anões apareçam com suas armas e máquinas de guerra para ajudar as nações da superfície quando preciso. O rei Thormy de Valkaria tem conversado muito com representantes de Doherimm a esse respeito, mas a reação dos anões só será conhecida no último momento, quando a guerra se iniciar. E então talvez seja tarde demais...

## O Deserto da Perdição

O centro-norte do continente artoniano é desértico — um deserto tão vasto e seco quanto o Saara africano. Sob este aspecto o continente se parece muito com a África, com sua forma triangular e um deserto ao norte. A maior diferença é que no Saara as pessoas não desaparecem magicamente... ou aparecem!

Deserto da Perdição é um nome adequado; qualquer peregrino que ouse se aventurar em suas areias tem

grande chance de nunca mais retornar. Por outro lado, aumentando ainda mais o mistério, muitas vezes surgem no horizonte caravanas ou viajantes nunca vistos neste mundo antes! Eles surgem falando de outros mundos, lugares com três luas, sóis negros, névoas eternas... coisas bizarras assim. O único elemento comum nos relatos dos viajantes é a passagem de uma tempestade de areia.

Estudiosos chegaram à conclusão de que existe um grande número de portais mágicos ativos em todo o deserto. Quando entram em funcionamento, formam uma tempestade de areia que engolfa e transporta todos na região para outro deserto arenoso, em outro mundo. Durante séculos o Deserto da Perdição tem sido responsável por levar e trazer criaturas e aventureiros de outros mundos.

Os únicos habitantes conhecidos do lugar são os salteadores da tribo de Sar-Allan, adoradores do deus-sol Azhgher. Envolto em vestes que escondem seus rostos, eles são mestres em sobrevivência no deserto (conta-se que eles conseguem extrair água de pedral). Histórias dizem que os Sar-Allan conhecem os segredos da tempestade de areia, e são capazes de escolher os mundos a serem visitados — portanto, costumam ser procurados por aventureiros perdidos para mostrar o caminho de casa. Como tradição, os Sar-Allan só ajudam aqueles que provarem seu valor derrotando em combate os melhores guerreiros da tribo.

## O Rio dos Deuses

O maior rio de Arton serve de fronteira entre a Grande Savana ao norte e o território do Reinado ao sul. Este gigantesco curso d'água nasce a leste, nas Montanhas Sanguinárias, e atravessa todo o continente até desaguar no litoral sudoeste.

O rio é perfeitamente navegável em quase toda a sua extensão, mas atravessá-lo não é nada fácil: em alguns pontos ele é tão largo que nem é possível ver a outra margem — um viajante equivocada pode até pensar que está diante do mar, como os primeiros exploradores acreditaram no passado. O Rio dos Deuses é fundamental para abastecer rios menores e fornecer água para todo o norte do Reinado, mas ele também dificulta a exploração e expansão humana em direção ao centro de Arton; em sua outra margem existem apenas alguns vilarejos de pescadores. Contudo, a Grande Savana mais além é habitada por todo tipo de povos bárbaros — e nem todos são humanos...



## As Montanhas Uivantes

Localizadas ao norte de Malpetrim, estas montanhas se destacam de todas as outras presentes em Arton. São conhecidos como Montanhas Uivantes, devido a um fenômeno climático raro: durante o ano todo um vento gélido sopra entre seus desfiladeiros, congelando a paisagem — e também provocando arrepios na espinha dos aventureiros que atravessam o lugar...

O clima nas Uivantes é muito frio, equivalente às regiões de clima ártico e sub-ártico da Terra. Estudiosos ainda tentam explicar esse fenômeno, pois a temperatura ao redor das montanhas é normal, considerada "confortável" para aventureiros e "normal" para demais habitantes de Arton. Mas, misteriosamente, entre as montanhas a temperatura cai vários graus abaixo de zero, a água congela a céu aberto e o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em questão de minutos (durante os poucos dias, personagens que não tenham Armadura Extra ou proteção mágica contra o frio perdem 1 PV por hora). Além disso, a região é habitada por ursos-polares, lobos-da-neve, homens-das-neves e outras criaturas árticas.

Algumas teorias dizem que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo adormecido, que está se preparando para despertar e invadir todas as vilas e aldeias da região (uma versão da lenda diz que esse "demônio" seria o dragão branco (Lugah)). Outras histórias envolvem complicadas explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológica das montanhas, etc (essa última não reúne muitos adeptos). Temos ainda a teoria de que as Uivantes seriam alvo de uma magia mal-realizada, ou então foram congeladas pelos deuses para aprisionar uma criatura maléfica no gelo. O fato é que, uma vez que o norte de Arton é desconhecido e inexplorado, as Montanhas Uivantes são o que existe de mais parecido com uma região glacial.

## As Cavernas Escuras

Além das Montanhas Uivantes ficam as Cavernas Escuras. No sopé de uma montanha insuspeita, em uma região perigosa e recheada de criaturas hostis, pode-se ver a abertura negra que leva para as Cavernas.

Esse complexo de túneis e cavernas se estende por quilômetros em várias direções, muitos dos seus segredos ainda não desvendados. As Cavernas Escuras teriam sido usadas para esconder uma das partes do famoso Disco dos Deuses, guardado por uma terrível criatura. Uns dizem que o monstro seria um dragão, outros acreditam que seriam uma hedionda fera parecida com um leão.

Uma lenda diz que as Cavernas Escuras escondem a entrada mais acessível para Doherimm, a Montanha de Ferro — o reino subterrâneo secreto dos anões. Outra lenda afirma que, mesmo após a derrota do guardião, ele voltará à vida para atacar as vilas próximas, perseguir os aventureiros que o derrotaram e recuperar o artefato que o protegia. Claro que isso pode ser apenas uma história...

## Os Labirintos de Zarnee

Próximo à vila de Durtras, no extremo norte do Reinado, vive um dragão de cobre chamado Zarnee

CuprumZlor Zrik. Como todos de sua espécie, ele é um piadista incorrigível: sua grande paixão é elaborar labirintos recheados de enigmas e armadilhas não fatais (mas muito, MUITO humilhantes), apenas para assistir grupos de aventureiros tentando fugir.

Ao contrário do que os habitantes de Durtras acreditam, Zarnee não é propriamente maligno — irritante, mas não maligno. Ele não mata suas vítimas, apenas se diverte com elas e depois as liberta, apagando antes sua memória com magia. Seus labirintos estão entre os mais desafiadores de Arton: aventureiros que sejam capazes de vencê-los costumam ser recompensados com tesouros pelo próprio dragão.

## A Mata dos Galhos Partidos

Para viajar entre Valkaria e qualquer reino ou região ao sul, é preciso passar pela Mata dos Galhos Partidos. Esta pequena mata não é habitada por monstros ou animais gigantes, mas mesmo assim oferece perigos para os desacostumados à vida silvestre: plantas tóxicas, cobras e insetos venenosos, lobos, javalis e pequenos felinos.

Os únicos moradores da região são também seus vigias: o druida Neldor e seu amigo Tahndour, um ranger elfo. Eles também conta com a ajuda de um urso marrom chamado Teodoro ("Teddy").

## O Pântano dos Juncos

Lugar de terras escuras, malcheirosas e cheias de detritos, o pequeno Pântano dos Juncos é um lugar úmido e quente.

Situado em algum lugar entre Valkaria e Malpetrim, a característica mais marcante do Pântano dos Juncos é o fato de ser habitado por todo tipo de anfíbios monstruosos: rãs gigantes, rãs mortais, sapos gigantes, sapos venenosos — e uma raça de homens-sapo tribais. No centro do pântano há um templo dedicado a Inghlhlpholstgt, o Grande Deus Sapo. O templo é vigiado por um catoblepas, um monstro que pode, apenas com seu olhar, transformar suas vítimas em homens-sapo.

## A Tumba de Dezzaroh

Sambúrdia, um dos maiores e mais ricos reinos que compõem o Reinado, está ameaçado por uma antiga profecia. Os sábios dizem que o Destruidor de Mundos vai despertar de seu sono e destruir tudo que encontrar. A única arma capaz de detê-lo é a espada mágica de Morkh Amhor, que está na tumba de Dezzaroh — uma cripta situada nas fronteiras do reino de Sambúrdia.

Dezzaroh foi um sacerdote que prometeu zelar pelo descanso de seu amigo, o grande herói aventureiro Morkh Amhor. Dezzaroh está morto há anos, mas dizem que agora seu fantasma assombra a tumba e expulsa quaisquer invasores. Ele ataca com garras mágicas e um uivo sobrenatural que coloca as vítimas em pânico. O fantasma pode ser ferido apenas com fogo, magia, armas mágicas ou um ato supremo de força de vontade.

# Conquista



A Ameaça do Genera

Quando a sombra da morte passar  
sobre o globo de luz  
fazendo ironicamente a vida que trará a morte  
já terá surgido o emissário da dor  
o arauto da destruição  
seu nome será cantado por uns  
e amaldiçoado por outros  
o sangue tingirá os campos de vermelho  
o rei partirá sua coroa em dois  
a guerra tomará a tudo e a todos  
até que a sombra da morte complete seu ciclo  
e a flecha de fogo seja disparada  
apreendendo o coração das trevas"

## A Profecia

Embora Arton seja hoje o continente mais desenvolvido, abrigo do Reinado e cidades importantes como Valkaria, Triumphus, Malpetrin e tantas outras, nem sempre foi assim. Em tempos idos esse título pertencia a Lamnor, a ilha-continente situada ao sul de Ramnor (hoje Arton) e abaixo do Istmo de Hangarstyth. Lamnor foi o berço das grandes civilizações que viriam a dominar o mundo. Após a ancestral Grande Batalha, esses povos passariam a povoar as terras de Ramnor, o vasto continente norte, fazendo dele o principal ponto de civilização do planeta.

Naquela época, anterior a tudo que conhecemos hoje, surgiu a profecia. Uma lenda que, se comprovada, traria paz e morte a todos em Arton. Uma profecia prevista não pelos humanos, tidos como destinados a conquistar Arton, mas por uma raça cruel e sanguinária de animais selvagens e mesquinhos: os goblins gigantes, mais conhecidos como os bugbear.

Registrada em uma enorme roda feita de pedra, gravada em uma língua muito antiga — desconhecida por muitos sábios e estudiosos; alguns deles acham que esta possa ser a língua dos antigos deuses —, a curiosa profecia previa o nascimento de um novo líder. Uma criatura incomum, capaz de unificar todas as tribos selvagens e levar a raça bugbear a patamares nunca antes alcançados. Ele seria o flagelo dos deuses. A foice de Ragnar. O carniceiro impiedoso. Aquele que todos os seres de bem amam a odiar por sua sede de morte e destruição.

Thwor Ironfist.

Este é, sem dúvida, o líder do qual falava a profecia.

## Thwor Ironfist

Muitos estudiosos arriscaram suas vidas tentando negatar a história desta abominável criatura. Muitos perderam suas vidas estudando a profecia escrita na pedra, tentando comprová-la ou refutá-la, e ao mesmo tempo procurando uma salvação — caso Thwor fosse realmente o grande líder profetizado. Nesta altura, depois de tudo o que foi realizado por seus exércitos, já não resta a menor dúvida sobre isso.

Thwor nasceu sob a benção de um eclipse. Seu corpo era tão anormalmente grande e forte que o parto resultou

na morte da criatura que lhe deu à luz. Para a raça dos goblins gigantes, um eclipse é a passagem da sombra de Ragnar, o Deus da Morte, que leva todos os mortos e amaldiçoados com ele em seu passeio noturno. Esta foi a resposta para a primeira parte da profecia.

Em sua infância, Thwor já se distinguia das "crianças" normais de sua hedionda raça. Era maior, mais forte e introspectivo que os outros. Tinha um ar mais sábio, fazia perguntas que ninguém sequer havia pensado em fazer, questionava a tudo e a todos. Quando lutava com outros de sua idade, mostrava a ferocidade de um adulto. Tinha quase o dobro do tamanho de alguém de sua idade e, já nesta época, era visto com um misto de medo e respeito.

Apesar da profecia, porém, poucos se importavam realmente com o fato de Thwor ser ou não o líder previsto pela antiga lenda. Todos exceto Ghorm, o chefe da tribo local. Foi ele o responsável pelos primeiros conhecimentos rudimentares de estratégia a que Thwor teve acesso. Era pouco, verdade, mas suficiente para despertar a sede que tornaria aquele bugbear o grande líder que é hoje.

O ancião fazia questão de treinar o jovem pessoalmente, além de conversar com ele todas as noites sobre a profecia e seu futuro glorioso. Chegou um tempo, entretanto, em que os conhecimentos passados por Ghorm já não eram suficientes — métodos ultrapassados e antigos que desagradavam Thwor. Para ele, tudo em sua sociedade era inadequado. Ele simplesmente não entendia como sua tribo e seus compatriotas podiam se restringir a uma área selvagem e limitada como Arton-Sul, acuada pela presença dos humanos em Arton, enquanto havia todo um mundo "lá fora".

Incapaz de conter a própria ambição, Thwor fez o que poucos de sua raça haviam feito antes: abandonou a caverna onde morava e partiu para conhecer o resto do continente. Cada lugar existente era um terreno a ser conhecido e conquistado. Enquanto viajava, oculto por andrajos para esconder sua verdadeira natureza, o goblin gigante observava cada cidade, cada vilarejo por onde passava. As maravilhas que via reforçavam ainda mais seu pensamento: jóias, dinheiro, armas e uma infinidade de coisas extraordinárias. E tudo aquilo... todas aquelas coisas... podiam ser tomadas! Os humanos eram fracos e dispersivos, perdidos em suas preocupações comerciais e intrigas políticas. Se ele, Thwor, conseguisse unir as tribos goblinóides em um único objetivo, então não haveria exército humano que pudesse detê-lo.

## Thwor Ironfist

F4, H6, R6, A4, PdF3, 30 PVs

Arma Especial, Crime, Boa Fama (entre goblinóides), Imortal

## O Primeiro Massacre

Thwor retornou a Arton-sul e começou a traçar contato entre duas tribos goblinóides próximas a Fardden, uma pequena vila habitada por humanos. Negociou com os chefes das respectivas tribos na tentativa de organizar um ataque simultâneo ao vilarejo. Entretanto, assim como sua própria família, os líderes não mostraram intenção de abandonar o local onde estavam — e não tinham propriamente o dom para longas discussões. Seus territórios serviam às necessidades limitadas da comunidade, e a caça

## era farta. Uma rota de comércio próxima os abastecia de vítimas sem grande esforço.

Desta forma Thwor teve seu primeiro plano frustrado. E aprendeu sua primeira lição.

Sabendo que argumentar jamais seria a chave, o goblin gigante desafiou e matou os dois líderes que haviam recusado sua proposta. No alto de uma rocha, carregando consigo as duas cabeças decepadas diante dos membros das tribos, Thwor proclamou sua liderança dali em diante. Ele cresceu ouvindo histórias sobre a ocasião especial em que havia nascido, sobre deuses e destino. Já era tempo de tirar proveito disso.

— Sou o punho de ferro de Ragnar — disse ele —, o líder das lendas. Seguir-me é garantir a glória de nossa raça. Opor-se a mim é desafiar nosso deus e procurar a morte. Somos uma raça forte. Devemos mostrar nossa força a todos. Já é hora de ocupar nosso devido lugar neste mundo.

Talvez tenha sido a visão das cabeças decepadas, ou talvez o discurso inflamado de Thwor tenha sido o fator decisivo. O fato é que as duas tribos se uniram a ele, criando a semente maldita da ameaça que hoje paira sobre Arton.

Atacando Farddenn em uma onda devastadora, a força unida das duas tribos — somada à firme e selvagem liderança do ainda jovem goblin gigante — trouxe a primeira vitória. Pelo que se sabe, todos os habitantes foram mortos. Casas foram saqueadas e incendiadas. Homens, mulheres e crianças serviram de alimento. Era o início da destruição.

Thwor prosseguiu com seu discurso. Quando a palavra não era suficiente, seu exército eliminava os descontentes. Outras tribos procuravam e se uniam voluntariamente ao grande líder. Ao invés de provocar ódio e procura por vingança, a estratégia de intimidação de Thwor atraía cada vez mais simpatizantes. Todos os goblinóides admiravam um líder forte.

## Elfos e Hobgoblins

As batalhas esparsas entre humanóides não eram os únicos conflitos em Lamnor — nem mesmo eram o conflito mais importante. Muito antes do nascimento de Thwor Ironfist uma guerra mais longa e sangrenta estava em andamento: elfos contra hobgoblins.

Uma possível explicação para o início desta guerra confunde-se com o próprio surgimento do povo élfico na ilha-continente de Lamnor. Os elfos são a raça humanóide mais antiga de Arton, e por esse motivo muito pouco se conhece sobre sua origem. Dizem que, ao contrário dos humanos — nascidos em Lamnor pela vontade dos deuses antes de rumar para o norte —, os elfos vieram de longe. Chegaram do oceano em barcos enormes, desembarcando na costa oeste de Lamnor e dando início à construção de Lenórien ("Novo Lar" em seu antigo idioma), capital da nação élfica. É uma história controversa; quando interrogados a respeito, os elfos não confirmam, nem negam.

O território escolhido pelos elfos para estabelecer sua nação era ocupado por hobgoblins, raça nativa do local. Descontentes com aquelas inconvenientes criaturas presentes em sua nova morada, os elfos iniciaram então uma caçada implacável aos hobgoblins para "limpar" a área escolhida. Incapazes de enfrentar as flechas e a mágica dos elfos, os goblinóides foram então forçados para o sul. Livres das criaturas, os elfos iniciaram então a construção da gloriosa cidade de Lenórien.

A derrota surtiu um efeito curioso sobre os hobgoblins. Talvez por uma questão de instinto de sobrevivência, a raça começou a desenvolver novas armas e ferramentas, dominando técnicas antes conhecidas apenas pelas mãos. No espaço de apenas algumas décadas, os hobgoblins se tornaram o povo goblinóide mais desenvolvido de Lamnor em armamentos e máquinas de guerra.

Embora o poder da nação élfica fosse inquestionável, suas relações com os reinos vizinhos não eram das melhores. Khinlanas, o regente elfo da época, recusava o envio de emissários e não permitia a passagem de mercadores comerciais através de território élfico. Seu governo baseava em isolar os elfos de todas as outras raças. A própria raça élfica se considerava perfeita, evitando contato com "raças inferiores".

Tamanha arrogância e xenofobia irritou os humanos que habitavam Lamnor na época, que desistiram de qualquer relação diplomática e passaram a ignorar a presença dos elfos na região. Foi assinado um tratado entre as nações humanas vizinhas a Lenórien; de acordo com o Tratado de Lamnor, nenhum reino humano próximo a Lenórien poderia interferir nos assuntos élficos. Isso era para o bem, fosse para o mal.

Coincidência ou não, os hobgoblins retomaram uma ofensiva pouco tempo depois da assinatura do Tratado. Desta vez as coisas seriam diferentes; enquanto a confiança excessiva dos elfos deixou-os despreparados para a guerra, o esforço dos hobgoblins em desenvolver uma nova tecnologia foi recompensado. O ataque repetido das imensas e assustadoras máquinas de guerra por eles não derrubou Lenórien.

Desta vez sem condições de expulsar os hobgoblins, os elfos podiam apenas se defender. A guerra atravessou séculos sem pender para um lado vencedor... até a chegada dos goblins gigantes e seu comandante Thwor Ironfist.

## A Aliança Negra

Enquanto elfos e hobgoblins guerreavam, quase todo o restante de Lamnor havia sido conquistado por Thwor — mas até ali suas forças haviam parado, destruído e saqueado apenas pequenas vilas povoadas. Agora eram maiores as cidades em seu caminho, e sua fama já as havia alcançado. A cidade fortificada de Remnora era o primeiro obstáculo. Habitada principalmente por humanos, essa cidade contava com um poderoso exército que jamais havia perdido qualquer batalha.

A única saída para os goblins gigantes seria o uso de uma estratégia militar e sofisticadas máquinas de guerra. Outro problema era a presença massiva dos hobgoblins na área, sempre empenhados em sua guerra contra a nação élfica. Aqui, Thwor desenvolveu sua primeira grande jogada, demonstrando seu imenso potencial como estrategista.

Primeiro ele recuou seus exércitos presentes no território de Remnora, simulando o que parecia ser uma retirada. Liderando um terço de suas tropas, o líder hobgoblins rumou até uma área de conflito entre elfos e hobgoblins. Thwor encontrou uma única solução para seus dois problemas: a aliança com os hobgoblins. Os humanos possuíam catapultas e outros maquinários capazes de derrubar Remnora.

Através de um intrincado plano, o próprio Thwor realizou um feito inimaginável; invadiu a cidade dos elfos.



rapto Tanya, ninguém menos que a princesa élfica. Ofereceu a princesa élfica ao líder hobgoblin em troca de seu apoio e pelo uso de suas máquinas de guerra na batalha de Remnora, e em conquistas seguintes.

Goblins gigantes e hobgoblins. Estava assim chamada a Aliança Negra.

As primeiras vítimas foram os elfos. Aliando seus próprios conhecimentos com a força militar dos hobgoblins, Thwor reuniu os dois exércitos pela primeira vez e massacraram os elfos, encerrando em poucos meses uma guerra que durava mais de 250 anos.

A fortificada Remnora não demorou a tombar sob os olhos frente ao poderio da Aliança Negra sob a liderança de Thwor. Com o tempo todas as terras hobgoblin e bugbear da ilha-continente o seguiram. O exército crescia mais e mais — não demorou para que também os goblins e outras raças humanoides, como orcs e ogres, percebessem as vantagens de pertencer à Aliança Negra. O exército deixava em seu caminho um rastro de morte e destruição sem precedentes.

No momento, muito pouco separa a conquista total do continente de Lamnor pela Aliança Negra. Tudo foi destruído, desde os vilarejos de Fenn até a gloriosa cidade dourada de Nhardmaran. Restam apenas algumas poucas cidades ao norte — depois Khalifor, a porta de entrada para Arton. Quando Khalifor cair, ninguém poderá impedir Thwor e sua Aliança Negra de conquistar todo o mundo conhecido.

## Os Elfos, Hoje

O rapto da princesa Tanya de dentro do próprio palácio real foi um golpe duro demais para o regente elfo Khinlanas e seus súditos. Desmoralizados, em inferioridade numérica, e encurralados ante a selvageria da Aliança Negra, os elfos tombaram. Lamnor caiu.

Respeitando o Tratado, nenhum reino humano se envolveu no conflito. Mesmo quando as torres da outrora gloriosa cidade élfica queimaram, iluminando a escura noite de Lamnor, nenhum reforço foi enviado. Os elfos que se recusaram a fugir (ou não conseguiram) foram cruelmente assassinados. A cabeça de Khinlanas pendia no centro da antiga cidade, como um estandarte da vitória hobgoblin. Hoje a área correspondente a Lenórien foi rebatizada com o nome de Rarnaakk e pertence aos hobgoblins, como parte do acordo com Thwor.

Atualmente os elfos são um povo sem terra e repleto de mágoa. Boa parte dos sobreviventes fugiu para o norte, em direção a Arton, prevendo o massacre que viria a seguir — mas correm rumores sobre um movimento de resistência crescendo ao sul de Lamnor. Talvez por rancor, nenhum elfo sobrevivente se importou em alertar os outros elfos sobre os planos de conquista da Aliança Negra.

Dizem que o trauma emocional provocado pela destruição de Lenórien transformou os





elfos em uma raça nômade, um povo de viajantes. Por esse motivo, elfos podem ser encontrados em praticamente qualquer ponto de Arton, mas raramente formam comunidades maiores que uma família — exceto pela Vila Élfica de Valkaria, atualmente a maior comunidade élfica conhecida. Dizem que existem alguns vilarejos élficos maiores, mas muito bem escondidos. Essas características tornaram os elfos de Arton grandes aventureiros.

A perda de sua nação e as agruras da guerra também tiveram efeito moderador sobre o temperamento dos elfos. Sua arrogância é agora coisa do passado — mas esse passado ainda os persegue. Devido à sua antiga má fama, elfos não costumam ser bem aceitos entre as demais raças de Arton, especialmente humanos. Esse preconceito “ligeiramente justificável” acaba prejudicando os elfos que deixaram para trás a antiga arrogância. Mesmo assim, alguns poucos indivíduos conseguem conquistar boa fama — como a mundialmente conhecida meio-elfa Loriane, gladiadora da Arena Imperial de Valkaria; e Niele, provavelmente a maga elfa mais poderosa de Arton.

## Khalifor: a Última Barreira

A situação em Lamnor é caótica. Nem o mais otimista dos humanos vê qualquer chance de uma retomada do continente pelos povos civilizados — Arton-sul já é chamada por alguns de Reino Bestial. Praticamente todos os reinos significativos do continente já foram dizimados pelo exército de Thwor, menos um: Khalifor.

Khalifor, a poderosa cidade-fortaleza, é a única grande comunidade de humanos que resta em Lamnor. Na

verdade, a cidade é um ponto mais estreito do que de Hangpharstyth — a única faixa de terra que liga Arton-sul ao norte de Arton. Para sair de Lamnor e voltar a chegar ao continente, as forças de Thwor provavelmente devem passar pelo território de Khalifor. Todos acreditam que, se Khalifor for tomada, o resto de Arton não terá chance de cair também.

A posição geográfica de Khalifor em terreno acidentado torna a defesa e a reconstrução de Khalifor muito mais difícil o avanço de um grande exército. Mesmo assim, os humanos têm notícias sobre a aproximação das forças de Thwor — mas em marcha muito mais lenta que o normal. Estrategistas militares se perguntam se esta seria ou não uma oportunidade para uma artimanha do gênero bugbear. Enquanto isso, Khalifor faz preparativos para o ataque do vago e imprevisível humanoíde. A maior dificuldade encontrada é a falta de apoio do Reinado. Os conselheiros de guerra de Bolg, o governante supremo de Arton, Tyrondir (o reino imediatamente ao norte de Khalifor), recusam-se a autorizar o envio de tropas para reforçar as defesas da cidade ao sul. Eles temem reduzir as defesas do reino justamente quando a Tormenta pode atacar em qualquer momento.

A dificuldade de comunicações entre os dois continentes isolou Arton-sul — apesar do massacre, poucas notícias confiáveis chegam a Arton. Poucos sabem exatamente o que está acontecendo no Reino Bestial, e muitos, mesmo acreditam na existência de Thwor Ironfist. A maioria da população está muito mais preocupada com a aterradora chegada da Tormenta — conta-se até que a própria Tormenta seria responsável pela devastação de Lamnor. Afinal, é inconcebível para qualquer pessoa de Arton que um “estúpido bugbear” tenha conseguido o impossível: unir todas as tribos humanoídes.

Os estudiosos de Khalifor, bem mais próximos do problema, conhecem a única solução: decifrar a misteriosa profecia que anunciava a chegada de Thwor. A primeira parte prevê seu nascimento e conquista; a segunda, sua queda e morte. Muito já foi teorizado sobre o que é realmente a “flecha de fogo” mencionada no texto. Muitos acham que se trata de um item mágico, uma flecha capaz de aniquilar definitivamente a ameaça do gênero bugbear. Outros acreditam que a explicação é mais indireta, e a flecha é apenas uma metáfora se referindo ao verdadeiro objeto. Por via das dúvidas, grupos de aventureiros têm sido enviados por toda Arton para investigar qualquer rumor sobre a suposta flecha.

A maior pergunta em Khalifor, entretanto, é se porque os grandes heróis de Arton ainda não se envolveram no conflito? Por que Vectorius e Talude, os maiores magos vivos no mundo, ainda não fizeram nada a respeito?

to? E onde estará o grande campeão conhecido como Paladino? Alguns dizem que a ajuda não deve tardar e que Thwor nem mesmo chegará perto de Khalifor, mas há rumores sobre uma explicação mais fatídica: reunidos em conselho, os mais poderosos heróis de Arton decidiram que a Tormenta é uma ameaça mais importante que a invasão goblínide. Além disso, Thwor não é um bugbear comum — sua chegada foi arquitetada pelos deuses, e não pode ser detida até que a profecia se cumpra. Ataques frontais a Thwor dificilmente resultarão em sucesso: de acordo com os membros presentes no conselho, Thwor é virtualmente imortal. Portanto, aos heróis só resta uma coisa a fazer: sentar e esperar que a profecia se realize.

## Rumores e Boatos

- Contrariando as expectativas de todos, Thwor abandonou seu exército e partiu para uma lática ainda mais abusada: viajar disfarçado através de Arton para formar um novo exército ao norte do continente, e prosseguir sua batalha em duas frentes de combate.

- Thwor é na verdade um avatar do próprio Ragnar, o deus da morte louvado pelos goblins gigantes. Ele é imortal; não pode ser destruído até que se concretize a profecia.

- Alguns membros do Conselho discordam da decisão tomada e estão organizando uma contra-ofensiva caso Thwor passe por Khalifor.

- A flecha de fogo citada na profecia não é um item mágico ou objeto.

- Um grupo de elfos sobreviventes do massacre em Lenórien está reunindo outros sobreviventes para formar uma pequena comunidade no extremo sul de Lamnor. Eles pretendem começar uma rebelião contra os goblínides e retomar seus lares.

- Ghallen Forandi, líder do conselho de regentes de Khalifor, estaria cogitando uma saída de emergência para proteger a cidade do ataque humanóide. Ele pretende fazer um trato com Thwor, deixando que seus exércitos passem livremente pelo território de Khalifor em direção a Tyrondir. Em troca, Ghallen teria a promessa de que a cidade não seria atacada.

- Ninguém gosta dos goblins na Aliança Negra. Eles só servem como bucha-de-canhão.

- Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito do General, está armazenando cadáveres em algum lugar secreto: ele planeja erguer um exército de mortos-vivos.

- Thwor Ironfist é o próprio deus Ragnar, que veio a Arton na forma de um avatar. Vários goblins testemunharam quando ele foi atacado e recebeu dúzias de golpes sem nada sofrer.

- O Grande Plano do General para derrubar Khalifor envolve uma máquina de guerra enorme, quase do tamanho de uma aldeia, inventada pelos hobgoblins e construída pelos orcs.

- O General confia mais nos hobgoblins do que em qualquer outra raça.

- A princesa elfa Tanya, raptada por Thwor Ironfist e oferecida como prova de confiança aos hobgoblins, ainda vive. Ela é prisioneira em Lenórien (hoje Rarnaakk).

- O sumo-sacerdote Gaardalok encontrou um portal para o inferno e está chamando demônios para lutar ao lado dos goblínides.

- A princesa Tanya é prima de Niele, a maga elfa mais poderosa de Arton. Isso é algo que preocupa MUITO os hobgoblins de Rarnaakk...

- Como plano de apoio, os orcs foram convocados para escavar um túnel que vai até os alicerces de Khalifor; eles pretendem enfraquecer as fundações dos muros para fazê-los ruir.

# Quem é Quem

## Ghallen Forandi

**Khalifor não tem um prefeito ou governante único. A cidade é comandada por um Conselho Regente, composto por seis conselheiros — sendo que o mais respeitado e prestigiado deles é Ghallen Forandi.**

Ghallen começou como um simples sentinela e operador de catapultas nas muralhas de Khalifor. Apesar de esforçado, não tinha grandes ambições de comando. Tudo começou quando, durante uma noite, sua vista aguçada percebeu uma estranha movimentação ao longe; era um bando de hobgoblins, que se revelou um pequeno grupo avançado das forças de Thwor Ironfist. Manobrando com extremo esforço e precisão uma das catapultas — que antes estava apontada na direção contrária —, Ghallen conseguiu com um único tiro fulminar metade do grupo e espantar os demais. Mais tarde o incidente foi reconhecido como uma das mais importantes provas de que a Aliança Negra tinha planos para Khalifor.

Dali para a ascensão de Ghallen foi um pulo. Em menos de dez anos ele passou de sentinela a comandante da guarda e, mais tarde, membro do Conselho Regente. Hoje, com pouco mais de quarenta, Ghallen acha absurdo que o regente de seu próprio reino ignore a ameaça da Aliança Negra — mas não pretende desistir, mesmo que Khalifor precise lutar sozinha. Infelizmente, ele está ficando um tanto paranóico, acreditando que Thwor Ironfist tem espíões em toda parte. Será?

## Ghallen Forandi

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs

**Boa Fama, Patrono (Khalifor), Inimigo (Thwor Ironfist), Código de Honra da Honestidade**

## Dulcina Dungard

**Atual proprietária da estalagem Escudo da Resistência, Dulcina agiu durante muitos anos como guerreira mercenária. Nasceu e viveu em Khalifor, ocasionalmente participando de missões ao lado de outros aventureiros.**

Um dia, contudo, uma de suas aventuras terminou com a morte brutal de todos os seus colegas nas garras de um bando de mortos-vivos — incluindo Ducanir, um jovem guerreiro por quem ela havia se apaixonado. Dulcina escapou com vida por muito pouco, mas perdeu o olho esquerdo. Amargurada, ela decidiu que bastava de ver mortes. Após concluir sua última missão (que consistia em recuperar um valioso pergaminho para Salini Alan, um rico mago de Triumphus), Dulcina retornou a Khalifor, comprou uma estalagem e hoje tenta levar uma vida pacífica. Tudo isso aconteceu há muitos anos: hoje ela é

uma mulher de certa idade, mas ainda vigorosa.

Dulcina não sente nenhuma falta das aventuras — para ela, esse tipo de vida traz apenas sofrimento. Ela não gosta de falar sobre seu próprio passado, mas costuma sugerir aos aventureiros que reúnam logo algum tesouro e formem famílias enquanto podem. Apesar disso, ela é solidária com aventureiros; raramente vai recusar uma noite de descanso em sua estalagem, mesmo para aqueles que não possam pagar. Em casos de emergência, também poderá ceder um ou dois frascos de poções de cura que tem guardados.

O escudo que protege a passagem secreta em sua estalagem é um escudo +2. Foi um presente de Ducanir, e Dulcina ficará extremamente ofendida caso alguém mostre qualquer intenção de ficar com ele!

## Dulcina Dungard

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs

## Goblins

O restante devastado de Lamnor foi aleatoriamente tomado pelas raças humanóides. Hoje em dia o continente inteiro é um terreno em ruínas, infestado de monstros. Poucas casas e torres ainda estão em pé — muitas escondendo tesouros e itens mágicos, deixados para trás pelo voraz exército goblinóide. Exceto pelas áreas de Tormenta, Lamnor é hoje um dos lugares mais mortíferos e perigosos do mundo.

Lamnor é quase exclusivamente habitado por três espécies goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears) e algumas outras raças humanóides.

Os goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no sub-solo e enxergam no escuro, como os anões e elfos. Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em Arton-sul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo-das-cavernas.

## Soldado Goblin

F0, H1, R1, A0, PdF0-1, 5 PVs

## Subchefe/Chefe Goblin

F0, H1, R1, A1, PdF0-3, 5 PVs

## Xamã Goblin

F0, H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs

Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

## Cavaleiro Goblin

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs

Animais (apenas lobos), Aliado ou Parceiro (lobo-das-cavernas)

## Lobo-das-Cavernas

F1, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0, 5-10 PVs

## Sobrevivência, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado)

## Hobgoblins

São aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos, e mostram um nível tecnológico superior às outras raças goblinóides (a maioria deles tem uma Especialização da Perícia Máquinas, e uns poucos têm até Genialidade). Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra.

## Soldado Hobgoblin

F2, H1-2, R2, A1-3, PdF0, 10 PVs

## Arqueiro Hobgoblin

F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, 5-10 PVs

Tiro Múltiplo

## Sargento/Capitão Hobgoblin

F1-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF1-3, 10-15 PVs

## Xamã Hobgoblin

F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, 5-10 PVs

Clericato

Água 1-2, Fogo 0-1, Terra 1-3, Trevas 1-2

## Bugbears

São também conhecidos como goblins gigantes, porque trata-se simplesmente de goblins enormes medindo 2,70 de altura, extremamente peludos. Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacar de surpresa. O próprio general Thwor Ironfist também um bugbear, mas excepcionalmente maior e mais forte que a média.

## Soldado Bugbear

F2-3, H2, R3, A1-2, PdF0, 15 PVs

## Capitão Bugbear

F3-4, H3, R4, A2-3, PdF1-3, 20 PVs

## Xamã Bugbear

F2, H2-3, R3, A2-3, PdF0, 15 PVs

Clericato

Ar 1, Água 1-2, Fogo 1, Terra 1-3, Trevas 1-2

## Orcs

Um orc é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. São onívoros (come carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tri

das; cada tribo pode ter também um ou mais ogres. Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Wroon, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

### **Mineiro/Capataz Orc**

F1-3, H1-2, R1-3, A0-2, PdF0-1, 5-15 PVs

## **Ogres**

Os ogres, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. A maior parte deles são ainda maiores e mais fortes que os goblins gigantes (mas nenhum deles é mais poderoso que Thwor Ironfist!). Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos. Eles só não são mais perigosos que os hobgoblins porque são mais estúpidos.

### **Soldado Ogre**

F3-4, H1-3, R3-4, A1-2, PdF1-2, 15-20 PVs

Inculto

### **Chefe Ogre**

F4-5, H2-3, R4-5, A1-2, PdF1-2, 20-25 PVs

Inculto

## **Trogloditas**

Estes monstros não são considerados goblinóides ou humanóides. Um troglodita é um réptil inteligente de aparência humana, bípede, com uma cauda curta e uma crista na cabeça. Um troglodita pode secretar um óleo fedorento capaz de enfraquecer humanos e semi-humanos (teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, durante 10 turnos).

Não há trogloditas na Aliança Negra, embora eles sejam bastante comuns em Lamnor. Dizem que os bugbears organizam caçadas aos trogloditas para extrair seu óleo e armazená-lo em frascos que, arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo não afeta goblinóides). Todos os oficiais da Aliança Negra carregam pelo menos um desses frascos consigo.

### **Troglodita**

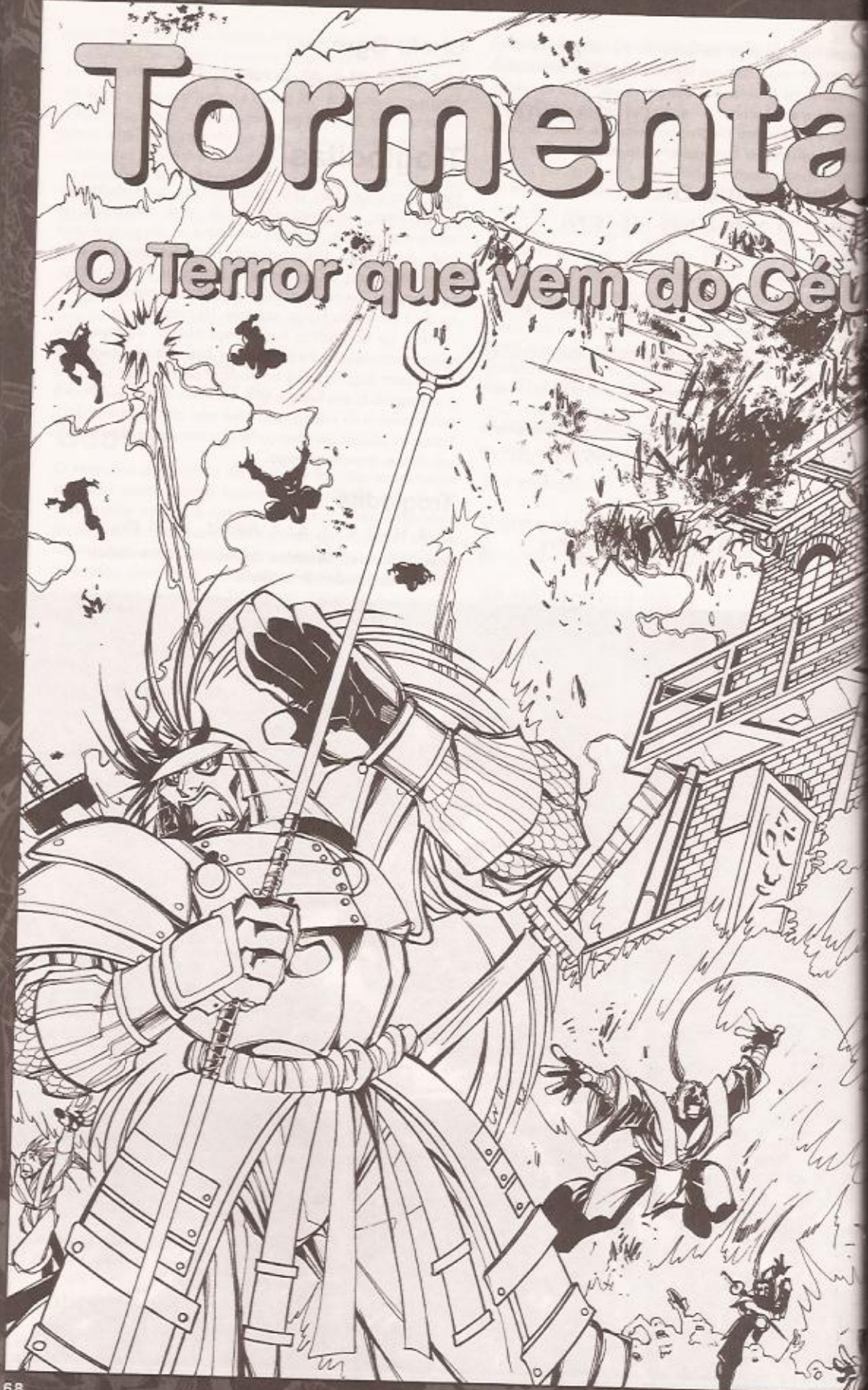
F1-4, H1-3, R3-5, A2-3, PdF1-3, 15-25 PVs

Invisibilidade, Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade: Frio/Gelo



# Tormenta

O Terror que vem do Céu



Tormenta. Mesmo em um mundo infestado de feiticeiros malignos, povoado por dragões e atacado por demônios, nunca antes uma única palavra foi capaz de evocar tanta preocupação e medo na história de Arton. Enquanto o general bugbear Thwor confisca e a Aliança Negra dos goblinóides são apenas histórias de taverna, a chegada da Tormenta é inquestionavelmente real. Não há dúvida de que ela existe. A única pergunta é: como o mundo vai sobreviver a ela?

Por onde passa, a Tormenta destrói tudo aquilo que chamamos de vivo e belo. Ela parece expulsar os elementos que formam o mundo natural, restando apenas uma suportável aridez e não-vida. Aqueles que tentam descrever uma área de Tormenta falam de um pesadelo tentando ocupar o lugar da realidade — ou pior, um pesadelo se TORNANDO realidade.

Mas, afinal, o que é a Tormenta? Histórias de horror sobre seu ataque trazem relatos confusos e conflitantes — uma tempestade mística, um efeito dimensional, nuvens de sangue, chuva ácida, relâmpagos destruidores, uma horda invasora de demônios... infelizmente, até onde os estudiosos da Grande Academia Arcana puderam descobrir, a Tormenta é tudo isso. E muito mais.

E justamente esse "muito mais" permanece um mistério. As mentes mais brilhantes de Arton se empenham em pesquisar o fenômeno — incluindo Vectorius e Talude, os maiores magos viventes de Arton, entre outras figuras ilustres. Muito foi descoberto, mas cada resposta traz centenas de novas perguntas e suspeitas. Com plena certeza, sabe-se apenas que a tempestade mágica de sangue é poderosa, destrutiva e absolutamente maligna.

Tantas dúvidas e rumores sobre a Tormenta estão tornando pânico ao mundo. De onde ela veio? Onde vai acabar a seguir? Como pode ser detida? E a dúvida mais angustiante: será que ela PODE ser detida?

## Tormenta em Tamu-ra

Uma das maiores ilhas de Arton abrigou em outros tempos uma nação vasta e exótica, apoiada em fortes tradições de nobreza, honra e espiritualidade. Esse reino trazia o nome de Tomu-ra, que significa "Império do Dragão".

A cultura de Tomu-ra era muito semelhante àquela encontrada no Japão medieval da Terra. Lordes governavam feudos sob o comando de um imperador. Honrados e bravos guerreiros samurai protegiam a aristocracia, furtivos clãs ninjas assombravam as montanhas como fantasmas, e ordens de magos e monges exerciam atividades místicas. Humanos, anões, elfos e outras raças habitavam Tamu-ra, incluindo dragões — neste reino, dragões de coração nobre ocupavam lugares de destaque na sociedade. O próprio imperador de Tamu-ra era um dragão.

Devotada a proteger e honrar seus valores ancestrais, a bela nação de Tamu-ra provavelmente teria mudado muito pouco com a passagem dos milênios. Os mesmos palácios de bambu e papel, as mesmas fazendas de cultivo de pérolas, os mesmos templos seculares em honra aos deuses e dragões.

Mas veio a Tormenta.

Ela apareceu sem dar sinal, exceto um calafrio em pessoas mais sensíveis. No início parecia uma tempestade tropical, apenas outra entre muitas que assolavam Tamu-ra. Não demorou até que os cidadãos notassem algo errado, a garra gelada do medo espremendo seus cora-

ções; as nuvens de chuva eram negras, sim, mas também carregadas de vermelho. Como se estivessem prestes a derramar sangue em vez de água. E assim fizeram.

Choveu sangue em Tamu-ra. Sangue vermelho e ferroso, mas não humano — uma substância maléfica que ardia ao toque, derretia carne e ossos. Quase todas as criaturas da ilha morreram em agonia durante as primeiras horas da tempestade. Logo após vieram os relâmpagos descendo sobre as cidades, explodindo casas e torres, soterrando as vítimas ou privando-as de seu precioso abrigo contra a chuva. Os seis milhões de tamuranianos encontravam uma morte lenta e cruel.

Pouco antes da tragédia, o imperador dragão Tekametsu empregou todo o seu poder mágico para transportar uma parte da cidade-capital até Valkaria — essas afortunadas almas não testemunharam o horror que estava por vir. Além destes, os poucos sobreviventes eram marinheiros, pescadores e outros que estavam em alto-mar no instante do ataque — mas estes infelizes não foram poupados. Além da chuva e raios, eles viram algo tão terrível que nenhuma mente racional podia tolerar. Hoje quase todos estão loucos, olhando para o vazio e gritando à noite. Acima de tudo, eles entram em pânico quando vêem sangue: dizem que, anos depois da tragédia, um dos sobreviventes gritou e morreu de puro pavor logo após colher uma rosa e ferir o dedo em seus espinhos...

Os únicos remanescentes saudáveis de Tamu-ra são aqueles que estavam longe no momento do catastrófe — viajantes, peregrinos, mercadores, aventureiros e os habitantes da área transportada. Atualmente, a maior comunidade de tamuranianos no mundo é Nitamu-ra, um tipo de "bairro oriental" existente em Valkaria. Seus pouco mais de três mil habitantes tentam reunir fragmentos de sua cultura e conhecimento para honrar a memória dos ancestrais. Dizem que o imperador dragão de Tamu-ra sobreviveu à tragédia e agora vive ali secretamente; ele comanda Nitamu-ra e costuma contratar aventureiros para resgatar livros, pergaminhos e artefatos nativos de sua antiga terra.

## A Tormenta Avança

A tragédia em Tamu-ra ocorreu há uma década. Desde então todos preferiram acreditar que foi um fenômeno isolado, uma aberração da natureza — e que nunca voltaria a ocorrer. Infelizmente, estavam todos errados.

A primeira notícia sobre um novo ataque da Tormenta veio há seis anos, de um nômade do Deserto da Perdição; ele afirmava ter presenciado o mesmo fenômeno, as mesmas nuvens sangrentas destruindo tudo (felizmente, não havia muito para destruir naquela região remota). Pensou-se que o nômade apenas foi vítima de uma miragem ou ilusão, mas novos relatos chegaram de outras partes de Arton. Além de vários pontos do Deserto, grandes áreas de Tormenta ocupam boa parte da Grande Savana e um trecho das Montanhas Sanguinárias.

Exceto por Tamu-ra, até agora a Tormenta não voltou a fazer grande número de vítimas humanas — ela está atacando apenas em regiões desabitadas, e nenhuma grande cidade ou povoado ficou em seu caminho. Talvez a Tormenta tenha chegado a essas regiões antes mesmo de Tamu-ra — mas, como não havia testemunhas para relatar o ocorrido, sua presença foi ignorada. Os geógrafos da corte de Valkaria suspeitam que uma grande área de Tormenta pode estar estabelecida abaixo de Arton-sul, ou

Lamnor; isso estaria forçando os humanóides nativos para o norte, explicando assim os rumores sobre o tal "exército goblinóide" que estaria tentando invadir o continente. Ainda não houve chance de comprovar essa teoria.

Depois de Tamu-ra não voltou a ocorrer nenhum ataque da Tormenta contra cidades ou nações — mas os estudiosos não alimentam falsas esperanças; atacando áreas ao acaso pelo mundo, cedo ou tarde alguma grande aglomeração humana será atingida. E dentro de algum tempo o continente inteiro estará dominado, mergulhado no pesadelo rubro. É preciso encontrar uma saída com máxima urgência.

## Áreas de Tormenta

**A passagem de uma revoada de dragões ou um exército goblinóide seria preferível a um ataque da Tormenta. Dragões e hobgoblins, ao menos, vão embora após fazer sua pilhagem e provocar a destruição desejada; mas a Tormenta é eterna, perene, imutável.**

Uma região visitada pela tempestade mística jamais volta a ser como antes. O ataque inicial é muito mais violento, e dias depois dos raios e da chuva ácida as nuvens cessam de rugir — mas nunca, nunca desaparecem. O azul terá sido para sempre roubado do céu, agora bloqueado por nuvens rubras raivosas. A paisagem fica impregnada com um vermelho forte e opressivo.

O lugar é agora uma área de Tormenta.

Áreas de Tormenta são atualmente os lugares mais perigosos do mundo. Apenas os maiores heróis podem ter esperança de se aventurar em tais regiões e retornar com vida; viver ali, impossível. Embora os efeitos mais cataclísmicos se manifestem apenas durante os primeiros dias da Tormenta, ainda assim o lugar permanece extremamente hostil à vida humana. Pancadas de chuva ácida, neblina venenosa, tempestades elétricas e outros fenômenos macabros são frequentes.

Áreas de Tormenta não têm qualquer tipo de vegetação, exceto por algumas árvores negras e retorcidas (alguns dizem que tais "árvores" são na verdade um tipo de predadores demoníacos, que agarram a matam aqueles que se aproximam demais). O terreno em geral é árido e rochoso, mas em alguns lugares podem ser encontrados rios e lagos formados pelo mesmo ácido escarlata que cai do céu em chuvas.

Estudar as áreas de Tormenta é difícil, porque só pode ser feito através de observação direta. Nenhum tipo de magia ou item mágico, como bolas de cristal e afins, consegue observar ali dentro. Assim, as únicas pistas disponíveis para os estudiosos são relatos de sobreviventes (confusos e pouco confiáveis, levando em conta que quase todos ficam loucos) ou heróis que ousaram invadir o território proibido, e retornaram.

Baseados nesses poucos dados, alguns afirmam que as áreas de Tormenta são na verdade regiões de um plano material alternativo, partes de uma dimensão maligna que por algum motivo está ocupando partes de nosso próprio mundo. Eles podem estar certos: em Tamu-ra, foi observado que algumas torres e castelos de grande porte (que por milagre resistiram à destruição) foram substituídos por "versões macabras" de mesma forma e tamanho, mas com arquitetura demoníaca. Construções encontradas em áreas de Tormenta têm os mesmos aposentos que tinham antes, mas são feitas de ossos e metal enferrujado.

O mago Talude, Mestre Máximo da Grande Academia

Arcana, propõe uma teoria ainda mais ousada. Quase todas as estruturas existentes em áreas de Tormenta seriam habitadas por demônios. Pior ainda: as maiores torres e castelos estariam abrigando os próprios seres responsáveis pela Tormenta, sejam eles quem forem...

## Clima Ruim

**A tempestade de raios e a chuva ácida que marca a chegada da Tormenta são mais intensas durante os primeiros 1d dias, destruindo tudo sob as nuvens sangrentas. Mais tarde o clima se torna menos hostil, mas ainda perigoso: em áreas de Tormenta, jogue 1d uma vez por hora de acordo com a tabela abaixo:**

1-3) Nenhum fenômeno hostil até a próxima hora.

4) Chuva ácida. Personagens expostos à chuva começam a perder 1 PV por turno. Além disso, para cada 10 pontos de dano que recebem pelo ácido, suas armaduras são danificadas e o personagem perde 1 ponto de Armadura. A chuva vai durar 1dx10 minutos.

5) Tempestade elétrica. Jogue 1d por turno: um resultado de 1 significa que os personagens são atingidos por um raio não-mágico que provoca uma explosão, atingindo toda a área até 10m do ponto de impacto (5d pontos de dano). Não é permitido fazer testes de resistência para reduzir o dano à metade. Os raios caem durante 1dx10 minutos.

6) Neblina venenosa. Esta névoa tóxica provoca 1 ponto de dano por turno enquanto os personagens estiverem respirando. Personagens que não respiram ou são imunes ao veneno não são afetados. Dura 1dx10 minutos.

A magia experimental Proteção Contra a Tormenta protege totalmente contra estes efeitos.... quando funciona.

## Efeitos da Tormenta

**Apenas se aproximar de uma área de Tormenta já seria prova de grande bravura (ou loucura). Arriscar-se em suas regiões periféricas vai além dos limites da prudência. Mas invadir suas partes mais profundas e retornar com vida torna você um dos maiores heróis de Arton.**

O efeito mais imediato de uma área de Tormenta é o medo; quem observa suas paisagens macabras tem a clara impressão de estar vivendo um pesadelo. Quando se aproxima da área, qualquer personagem deve fazer imediatamente um teste de Resistência. Em caso de falha, ele fica apavorado e não será capaz de prosseguir, necessitando de cuidados mágicos ou 1dx10 minutos para renovar a coragem e tentar de novo. Esse medo não é considerado mágico: portanto, Resistência à Magia e formas mágicas de proteção contra o medo não funcionam.

Uma vez no interior da área, os personagens começam a sentir seus efeitos maléficos. Por sua natureza maligna e sobrenatural, qualquer criatura deste mundo que entra em uma área de Tormenta tem suas forças e poderes reduzidos: qualquer personagem sofre um redutor de -1 em todas as cinco Características.

A magia que conhecemos fica muito enfraquecida: magias mais poderosas não funcionam (não é possível usar magias de Focus 4 ou superior), e certos objetos mágicos têm sua eficiência reduzida (uma Arma Especial terá seu dano total reduzido em 1d).

Nenhum tipo de cura funciona aqui, seja natural ou mágica; é totalmente impossível recuperar Pontos de Vida



em áreas de Tormenta. Personagens não recuperam seus PVs com descanso ou magia, e a Vantagem Energia Extra não funciona.

Normalmente todos esses efeitos desaparecem assim que o personagem deixa a área, e ele retorna ao normal. Contudo, após as primeiras 24 horas, para cada dia extra de exposição há uma chance em seis de que os efeitos sejam permanentes (1 em 6 após 24 horas, 2 em 6 após 48 horas, e assim por diante). A chance deve ser testada separadamente para os personagens e para cada objeto mágico.

Áreas de Tormenta têm ainda um efeito colateral extra: a vermelhidão que vem das nuvens torna toda a paisagem rubra, e fica difícil distinguir cores. Em geral, aquilo que já era vermelho ou amarelo parece mais claro, enquanto coisas azuis ou verdes ficam quase negras.

## A Tormenta e os Simbiontes

Existe em Arton uma variedade de criaturas capazes de realizar a simbiose com seres humanos. Temos as várias espécies de bioarmaduras, organismos que se instalam no cérebro e alteram a química do corpo humano, concedendo vários poderes ao hospedeiro; e o pterodráco, um invertebrado com asas que se fixa às costas do hospedeiro e se alimenta de sangue, em troca do poder de voo. Estas duas criaturas nascem de ovos, mas até agora não havia nenhuma pista sobre quem colocava os ovos. Até agora...

Ovos desses bichos são raros, mas muito conhecidos em Arton. Podem ser obtidos com expedições a regiões perigosas como Galrasia e as Montanhas Sanguinárias, ou por altíssimos preços no Mercado nas Nuvens. Apesar de sua popularidade, jamais foi descoberto que criatura põe

esses ovos. Com a chegada da Tormenta, contudo, surgiu também uma teoria interessante e macabra; os ovos são colocados por demônios da Tormenta.

São dois os fatores que reforçam essa teoria. Primeiro, o aspecto insetoide dos simbiontes lembra muito os demônios da Tormenta conhecidos até agora. Segundo, uma pessoa portadora de um simbiote pode penetrar em uma área de Tormenta sem ter suas energias reduzidas, e também curar seus ferimentos de forma normal! Além disso, há relatos de que aventureiros equipados com simbiontes foram algumas vezes ignorados pelas patrulhas demoníacas. Infelizmente, eles ainda são vulneráveis à chuva ácida, relâmpagos, venenos, restrição de magias e outros efeitos maléficos.

Mas qual a ligação entre a Tormenta e os simbiontes? Novamente, o mestre Talude surge com uma teoria audaciosa: se existe mesmo uma força invasora demoníaca por trás de tudo, os simbiontes têm sido depositados em Arton há milhares de anos apenas como um teste — um experimento para descobrir se criaturas demoníacas podem sobreviver em Arton. Talude acha que, assim como a Tormenta tenta fundir nosso mundo a um mundo diabólico, os simbiontes são uma tentativa de fundir os demônios aos humanos.

Se isso é verdade, o que devemos fazer quanto aos simbiontes e seus hospedeiros? Serão eles nossa única chance de vitória sobre a Tormenta? Ou seriam apenas mais uma ameaça, espiões demoníacos vivendo entre nós, que devem ser exterminados? A presença dos hospedeiros passou a ser proibida na maioria das grandes cidades de Arton, incluindo Valkaria, Triumphus e Vectora; para circular livremente nessas cidades, portadores de simbiontes são obrigados a esconder sua condição. Aqueles que desobedecem à lei são capturados e acabam servindo como cobaias para experimentos na Grande Academia Arcana.



## Rumores e Boatos

- Os goblinóides que habitam Arton-sul, ou Lamnor, não estão rumando para o norte sob o comando de um suposto general bugbear — mas sim para fugir da Tormenta que ocupa o sul do continente.
- No centro de cada área de Tormenta existe um lorde demônio extremamente poderoso, responsável pelo fenômeno. Com a sua morte, as nuvens de sangue desaparecem.
- O único local aparentemente imune ao ataque da tempestade mística é a ilha de Galrasia; uma área de Tormenta que teria se formado ali não durou mais que algumas horas. A força vital emanada pela ilha parece ser capaz de afastar a Tormenta.
- O primeiro ataque da Tormenta a Tomu-ra foi um acidente, resultado do experimento de um mago imprudente chamado Aleph Olhos Vermelhos. Hoje, arrependido, ele percorre o mundo em busca de uma solução para deter a Tormenta e compensar seu erro.
- Talude, Mestre Máximo da Academia Arcana, está oferecendo respostas e teorias muito ousadas sobre a Tormenta. Alguns admiram sua inteligência ao estudar o fenômeno; outros acham que ele sabe demais, e pode estar envolvido com os demônios...
- O Paladino teria sido visto rumando para o interior de uma área de Tormenta que surgiu próxima a Triumphus; horas depois, a área retornou ao normal. Esta é a primeira notícia de uma vitória real sobre a Tormenta. Infelizmente, até agora o Paladino não voltou a ser visto; alguns acreditam que ele deu a vida para tentar derrotar o poder por trás de tudo.

# Quem é Quem

## Habitantes da Tormenta

**A tempestade não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com ela chegam também certos tipos de criaturas que só podemos classificar como demônios.**

Áreas de Tormenta são habitadas — mas não por criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe estes seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor demônio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro!

Os demônios da Tormenta vistos até agora têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela primeira vez — e provavelmente foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamura. Por alguma razão nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demônios, e então luta para rejeitar aquilo que está vendo.

Ver pela primeira vez um ou mais demônios da Tormenta sempre vai trazer efeitos perturbadores. Faça um

teste de Resistência. Demônios em bandos impõem um redutor de -1 no teste para cada cinco criaturas presentes (arredonde para cima). Em caso de falha o personagem recebe a Desvantagem Insano, mas sem receber pontos por ela. Se já possuía essa Desvantagem, ele perde 1 ponto em um de seus Atributos básicos, escolhido ao acaso pelo Mestre. O teste deve ser feito sempre que ele encontrar uma nova espécie de demônio.

Todos os demônios da Tormenta têm algumas características em comum; eles são invulneráveis a qualquer dano provocado por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo mágico. Existem algumas variações, como demônios imunes ao gelo (e vulneráveis ao fogo), mas estes são raros. Talvez nem existam.

Com a recente descoberta da magia Proteção Contra a Tormenta, cada vez mais grupos de aventureiros tiveram sucesso em capturar demônios menores e transportá-los até a Grande Academia Arcana, onde estão sendo estudados sob severa vigilância — e mantidos longe de pessoas que possam ficar perturbadas.

Com isso foi possível identificar algumas espécies. Acredita-se que sejam as mais numerosas, mas nem de longe as mais perigosas — os demônios tipo formiga parecem ser apenas soldados rasos se comparados às criaturas que infestam as áreas mais internas da Tormenta. Nenhuma tentativa de comunicação com estas feras teve sucesso; sua linguagem, se é que existe, é incompreensível por qualquer meio mágico ou mundano. Usar magias de leitura da mente revelou-se perigoso: o mago pode enlouquecer no processo.

## Kanatur

O nome é formado por antigas palavras tamurianas que significam “homem-formiga-diabo”; tem a aparência de um homem com cabeça de formiga, imensos olhos verdes, uma pinça espinhosa no lugar da mão direita e garras na esquerda.

Pode realizar dois ataques por turno (dano de Força +1d com a pinça; Força com a garra). Tem todas as imunidades naturais de demônios da Tormenta (contra ácido, eletricidade, fogo...). Costumam ser vistos em bandos de 3d indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta. Este parece ser o mais fraco dos demônios; é o único que pode ser ferido com armas normais (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas).

## Kanatur

F2-3, H2, R2-4, A3, PdF0

**Invulnerabilidade:** ácido, eletricidade, veneno, fogo normal

**Armadura Extra:** fogo mágico

## Tai-Kanatur

Uma versão maior e muito mais perigosa do kanatur — seu nome significa “rei dos homens-formiga-diabo”. Mede dois metros de altura e tem a mesma aparência básica dos kanatur, mas com três braços — uma mão com garras à esquerda, duas imensas pinças à direita.

Faz três ataques por turno (dano de Força com a garra;

Força + 1d com cada pinça). Além das imunidades normais dos demônios do Tormenta, o tai-kanatur também é imune a armas normais — pode ser ferido apenas com magia e armas mágicas. Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d kanatur.

## Tai-Kanatur

F3-4, H3, R3-5, A4, PdF0

**Invulnerabilidade:** ácido, eletricidade, veneno, fogo normal, qualquer ataque não-mágico

**Armadura Extra:** fogo mágico

## Fil-Gikim

Descoberto muito recentemente, este demônio recebeu como nome a antiga palavra tamuraniana para "assassino de Gikim" — um bravo guerreiro anão morto durante a missão que revelou a existência deste monstro.

Os fil-gikim podem ser o próximo nível na hierarquia dos demônios, logo acima dos tai-kanatur. Parecem grandes lagostas medindo 2,5m de altura, com quatro braços e quatro patas. Fazem quatro ataques por turno. As duas garras inferiores, embora fortes, são menores e servem para trabalhos delicados (seu dano é igual a Força-3d). As maiores, por outro lado, são terríveis: causam dano igual Força + 1d e têm efeito vorpal. Sempre que o monstro consegue um resultado 1 em seu teste de Habilidade para o ataque, o alvo deve imediatamente fazer um teste de Armadura: se falhar, terá a cabeça cortada.

Este tipo de monstro é raro na periferia das áreas de Tormenta; ele pode ser encontrado apenas em regiões mais profundas, a mais de 1km da fronteira. Eles parecem numerosos nas proximidades de prédios e outras estruturas: suspeita-se que sejam simples sentinelas que vigiam e protegem esses lugares — e nesse caso fica difícil imaginar que tipo de monstros piores pode haver lá dentro...

## Fil-Gikim

F4-6, H4, R5-8, A4, PdF0

**Invulnerabilidade:** ácido, eletricidade, veneno, fogo normal, qualquer ataque não-mágico

**Armadura Extra:** fogo mágico

## Shimay

O nome deste demônio, em antigo idioma tamuraniano, quer dizer "elfo negro". De fato, uma vez que não existem elfos negros legítimos nativos em Arton, os aventureiros estão chamando estas criaturas assim — ainda que não tenham parentesco nenhum. Claro que isso não teria deixado a comunidade élfica satisfeita... SE existisse uma comunidade élfica!

Os shimay foram revelados há pouco tempo, porque quase ninguém podia sobreviver a seus ataques. À distância, estes demônios podem realmente ser confundidos com elfos: são bípedes, delgados, de movimentos ligeiros e parecem segurar arcos. Mas basta um olhar mais atento para descobrir horrores de couraça negra que trazem no braço esquerdo uma estrutura óssea em formato de arco, com a mesma função. Das costas brotam hastes que eles podem arrancar e disparar como flechas.

A ponta de cada "flecha" tem uma glândula que secreta

ácido concentrado, tão poderoso que pode atravessar aço como se fosse papel. Qualquer personagem atingido por uma destas flechas terá resultado mínimo em sua jogada de Armadura, como se tivesse Vulnerabilidade. Personagens com Armadura Extra contra químico podem fazer um teste normal. Invulnerabilidade funciona normalmente.

Os shimay são vistos em bandos de 2d, em geral dando apoio a grupos de kanatur e kai-tanatur. Eles sempre preferem atacar à distância, lançando chuvas de setas ácidas contra os inimigos. Em combate corporal, fazem apenas um ataque por turno usando o arco como arma (dano por Força).

## Shimay

F2, H4-5, R3, A2, PdF3-6

**Invulnerabilidade:** ácido, eletricidade, veneno, fogo normal, qualquer ataque não-mágico

**Armadura Extra:** fogo mágico

**Tiro Múltiplo**

## Shinobi

"Shinobi" é apenas outro nome para ninja, os temidos assassinos e espiões de Tamu-ra. Esta palavra antiga, contudo, tem um significado mais místico e maléfico; muitos tamuranianos acreditam que os ninja não são humanos, e sim demônios.

A descoberta dos demônios do tipo shinobi trouxe ainda mais pânico para Arton, porque estas criaturas foram encontradas FORA das áreas de Tormenta! Parecem grandes moscas bípedes medindo a mesma altura de um ser humano. Suas asas negras, dobradas estrategicamente sobre o corpo, disfarçam o monstro como um humano vestindo manto. A conclusão é assustadora! Isso quer dizer que qualquer vulto visto na penumbra, seja em estradas, florestas ou mesmo em grandes cidades, pode ser na verdade um destes demônios!

O disfarce funciona apenas à distância, ou em más condições de visibilidade (escuridão, chuva, neblina...). Basta um olhar cuidadoso para perceber a farsa. Embora tenham atuado até agora como espiões perfeitos, os shinobi não parecem capazes de falar — e nem revelar que tipo de missão secreta estariam desempenhando. Mas é bem possível que sejam responsáveis pelos recentes assassinatos de alguns estudiosos da Tormenta.

Quando abandona o disfarce, o shinobi pode fazer até três ataques por turno: dois com as garras (dano por Força) e um com as pequenas mandíbulas (Força -1d). Eles também podem voar e andar pelas paredes livremente. A mordida é altamente venenosa: obriga uma vítima que tenha sofrido dano a ser bem sucedida em um teste de Resistência, ou sofre dano extra de 2d (que não pode ser absorvido pela Armadura).

## Shinobi

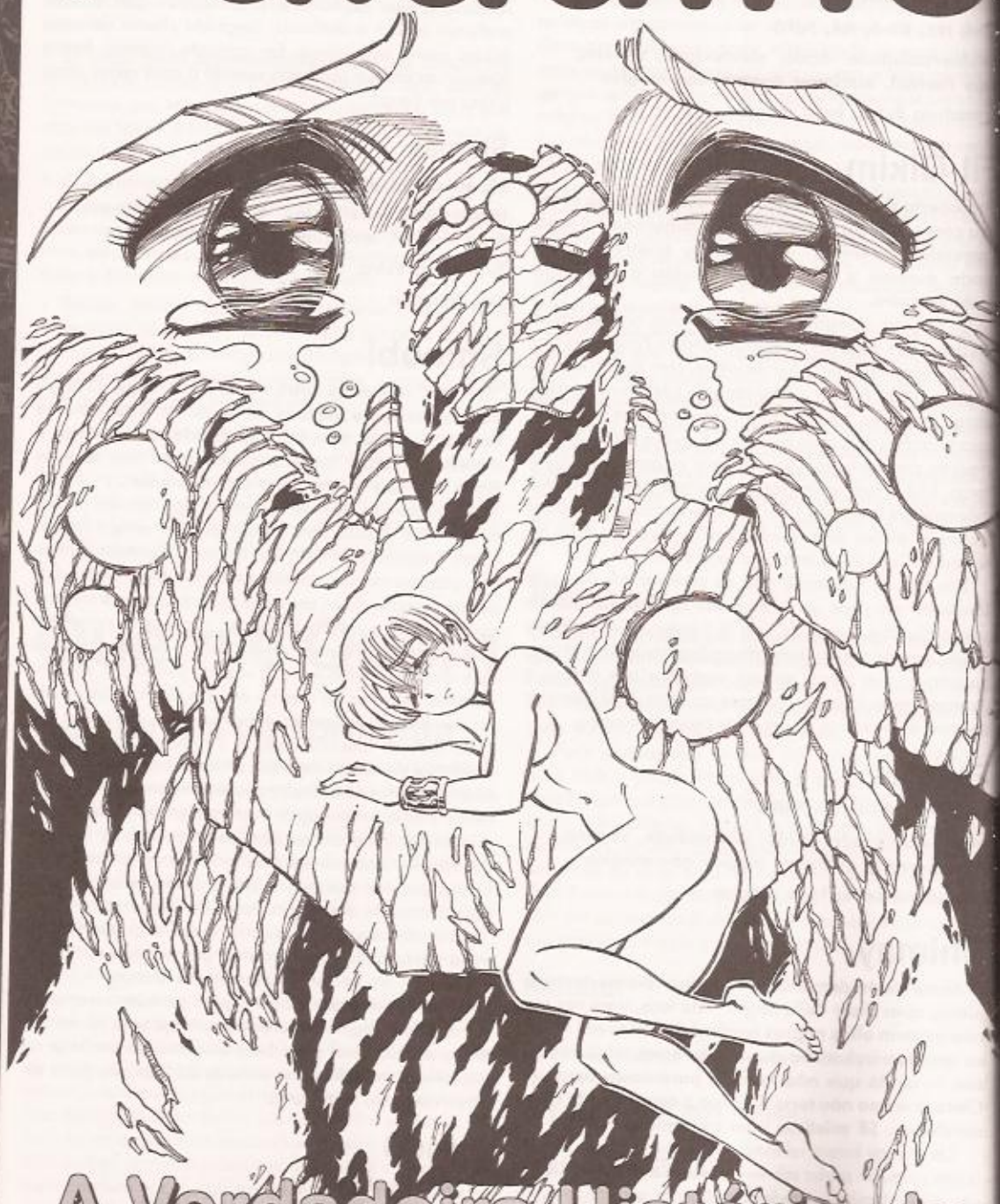
F2, H4, R1, A1, PdF0

**Invulnerabilidade:** ácido, eletricidade, veneno, fogo normal, qualquer ataque não-mágico

**Armadura Extra:** fogo mágico

**Levitação**

# Paladino



A Verdadeira História do  
Maior Herói de Arton

**Paladino. Um tipo especial de herói. Um guerreiro sagrado, abençoado com o poder dos deuses. Figuras nobres e de honestidade inquestionável, conhecidos como modelos de verdadeiros heróis.**

Paladinos são treinados quase da mesma forma que os drígonos: acolhidos em templos e mosteiros quando crianças, orientados nos caminhos da justiça e nobreza, mas também treinados como guerreiros para lutar contra o mal. Também existem casos raríssimos em que pessoas de valor são escolhidas pelos próprios deuses, recebendo o status de paladino por seus próprios esforços, sem qualquer contato com sacerdotes ou templos. Mas estes são exceções: a grande maioria dos paladinos atua como soldados de elite em ordens clericais.

Não importa a que deus serve, um paladino só recebe seu título e poderes com uma vida de justiça, virtude, pureza e bondade absolutas. Qualquer ato maligno de sua parte, seja intencional ou acidental, resulta no cancelamento de seu status. Caso esse pecado tenha sido leve, às vezes o paladino pode conseguir o perdão dos deuses após cumprir uma grande missão ou alguns meses de penitência. Além disso, por sua eterna disposição em lutar contra o mal e colocar sua vida em risco, são escassos os guerreiros sagrados que atingem idade avançada. Em toda a história de Arton não se conhece mais de dez paladinos que tiveram morte natural.

Além de uma vida de pureza e virtude, não é raro que os deuses exijam de seus paladinos o cumprimento de certos votos — como silêncio, pobreza, castidade ou celibato. Tais exigências não chegam de deuses específicos; não há uma ou outra divindade que exige este ou aquele voto. Essa escolha é individual, particular para cada paladino. Ele pode ser informado sobre tais votos diretamente pelos deuses, em sonhos ou visões, mas o mais comum é conhecê-las através de clérigos.

Tradicionalmente, apenas humanos podem ser paladinos. Em Arton, contudo, meio-elfos também são aceitos. Além disso, Khalmyr — deus da justiça e divindade principal dos anões — permite a esta raça ter paladinos. Eles devem seguir as mesmas restrições impostas aos humanos, coisa que torna os anões paladinos bastante raros: o temperamento irascível dos anões não combina com a paz de espírito e carisma exigidos de um paladino.

## Sua Aparência

**Embora os paladinos sejam inquestionavelmente os maiores heróis de Arton, em tempos recentes essa palavra ganhou um novo significado. Hoje em dia não se fala mais em "paladinos"; existe apenas "o Paladino".**

A descrição de sua aparência é sempre precisa: um guerreiro imenso, medindo não menos de 1,90m (alguns relatos exagerados falam em dois ou até três metros!), trajando roupa verde e armadura dourada, decorada com grandes rubis. Esses rubis ficam dispostos em pares, um maior ao lado de um menor. O rosto está sempre coberto com um capuz e protegido por uma máscara metálica. Nenhum centímetro de sua pele é visível, apenas o longo cabelo que pende de um rabo-de-cavalo.

Presume-se que o Paladino seja humano, uma vez que apenas humanos e anões podem ter esse status (e ele obviamente não é um anão!). Mas essa não é uma certeza completa: seu cabelo lilás é característico de alguns elfos de Arton. Estranhamente, sua voz soa tão clara como se

estivesse sem máscara. Ele não tem qualquer sotaque reconhecível: fala com fluência o Valkar, idioma padrão do Reinado, mas também já foi visto se comunicando em outras línguas. O Paladino é conhecido por falar sempre de modo teatral e dramático, e por tratar todas as mulheres por "milady".

Além de seu aspecto, muito pouco é conhecido sobre o Paladino — nem seu rosto, nem seu nome verdadeiros. Sabe-se apenas que ele parece quase indestrutível: nenhum tipo de magia pode afetá-lo, mesmo as mais poderosas. Armas comuns não podem feri-lo. A única coisa conhecida capaz de lhe causar dano são armas mágicas poderosas, e nem mesmo a posse de uma delas significa qualquer chance de vitória: por razões ainda inexplicáveis, qualquer ataque bem-sucedido contra o Paladino provoca um contra-golpe que resulta em morte ou sérios ferimentos para o atacante. Embora todos os guerreiros sagrados recebam dos deuses certa proteção contra magia ou dano, até agora nenhum deles mostrou tamanha resistência.

Os poderes ofensivos do Paladino são mais modestos, mas nem por isso menos impressionantes. Mesmo de mãos vazias ele tem a força de um gigante — e ele não costuma estar de mãos vazias. Sua espada sagrada, arma tradicional dos paladinos, já mostrou possuir os poderes combinados de muitas armas mágicas em uma só. Muito poucos sobreviveram a um golpe desta arma.

## Seus Poderes

**Na presença do Paladino, todos os personagens que possuem o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade recebem temporariamente +1 em todos os testes de Habilidade, Resistência e Armadura. Além dos poderes normais de cura dos paladinos, ele também pode curar maldições e ressuscitar os mortos uma vez por dia.**

O Paladino é imune a todos os tipos de ataques ou armas (exceto armas mágicas com Focus 3 ou mais, ou Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicos ou não; é invulnerável a todas as formas de magia, medo e psiquismo realizado por mortais.

Qualquer criatura maligna com Resistência 2 ou menos ficará paralisada à simples visão do Paladino, durante 1dx10 minutos. Criaturas acima de R2 podem fazer um teste de Resistência -2 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem-sucedido contra o Paladino (que cause dano) obriga o atacante a fazer um teste de Resistência -2: sucesso causa 20 pontos de dano, falha resulta em morte automática.

## Paladino

**F6 (corte), H7, R7, A8, PdF3 (contusão), 35 PVs**

**Paladino, Arma Especial (Ataque Especial, Sagrada, Vorpál), Boa Fama, Imortal**

**Ar 4, Água 4, Luz 2**

## Sua Chegada

**Relatos sobre a primeira aparição do Paladino são confusos. Vários grupos de aventureiros afirmam ter travado o primeiro contato, mas é certo que ele não está em Arton há mais de cinco ou seis anos.**

Embora este seja um ponto polêmico, conta-se que o primeiro grande feito do Paladino em Arton foi destruir um dragão-rei — os maiores e mais antigos dragões de Arton

— e libertar sua escrava, uma mulher-demônio. Muitos estudiosos rejeitam este fato, uma vez que guerreiros sagrados são conhecidos por caçar demônios, e não salvá-los. Outros, contudo, apontam aí a prova maior da nobreza do Paladino — pois um verdadeiro herói não julga alguém pela aparência, raça ou origem, mas sim por seus atos.

A influência do Paladino no curso dos eventos em Arton já é visível. Sem sua atuação, o traíçoeiro deus Szzaas teria sido bem-sucedido em sua recente tentativa de escapar à sua punição. Sua simples existência tem inspirado jovens a procurar templos e lutar pelo status de guerreiros sagrados. Comenta-se até que ele teria sido enviado pelos deuses como a última e única esperança contra a Tormenta — mas sobre isto não há nenhuma certeza. Mas é verdade que o Paladino também tem sido causa de problemas menores; apaixonada por ele, a jovem Princesa Rhana fugiu de casa, deixando o Rei Thormy de Deheon com uma úlcera extra...

## Os Rubis da Virtude

**Existem muitas lendas sobre a origem do Paladino. Contudo, para compreender o segredo de seu poder, antes é preciso conhecer os Rubis da Virtude.**

Aconteceu depois que Khalmyr e os outros deuses puniram Valkaria, Tillian e o Terceiro por sua tentativa de assumir o controle do Panteão. Valkaria teve a pena mais branda; apesar de transformada em pedra, foi permitido a ela conservar seu status como deusa e ser lembrada por seus seguidores — ainda que apenas nas proximidades da cidade com seu nome. Thillian e o Terceiro não tiveram a mesma sorte: foram aprisionados em Arton e expulsos do Panteão.

Logo após esse incidente, Khalmyr conferenciou com os outros deuses. Eles deveriam evitar que tal coisa se repetisse — e foi uma entre as raríssimas ocasiões no decorrer dos milênios em que todo o Panteão concordou em algo. Tinha que haver uma forma de obrigar os deuses a confiar uns nos outros.

Foi Nimb, o deus do caos, quem trouxe a idéia. Cada deus deveria forjar um objeto, uma gema preciosa, que seria o símbolo de sua posição. As gemas seriam indestrutíveis por meios mortais — apenas os próprios deuses poderiam destruir uma delas. Então cada gema seria ofertada a outro deus, que ficaria responsável por sua guarda. Os próprios deuses não sabiam a quem pertencia a gema que cada um possuía. Se essa gema fosse destruída, o deus que a criou seria imediatamente privado de seu poder. Um plano ousado e caótico, digno de Nimb.

Essas gemas seriam os Rubis da Virtude.

Assim foi feito. Provando sua bravura e liderança, Khalmyr foi o primeiro a forjar sua gema — sendo logo seguido pelos demais. E Nimb rolou seus dados para determinar quem ficaria com cada pedra.

Milênios se passaram, e a harmonia reinou. Deuses que eram rivais naturais, como Azgher e Tenebra, prosseguiram lutando por territórios e seguidores — mas nunca mais foi necessário punir um membro do Panteão.

Infelizmente, havia Szzaas...

## O Plano do Traidor

**Tanto tempo se passou desde a criação dos Rubis da Virtude que os próprios deuses andavam quase esquecidos de sua existência. Havia sido uma boa**

**idéia de Nimb — apesar de seus eternos e inevitáveis conflitos pessoais, nenhum deus voltou a trama contra o Panteão. Pelo menos isso era o que todos pensavam...**

Ninguém entre os deuses sabia disso, mas a idéia do rubis havia sido sussurrada a Nimb pelo traíçoeiro Szzaas. O deus serpente nunca viu vantagens na liderança de Khalmyr, o deus da justiça e da ordem; ele preferia o caótico Nimb no comando, e apoiava todas as suas decisões — não por lealdade, claro, mas porque a eventual liderança de Nimb traria muito mais oportunidade para um conspirador como ele.

Durante eras, sorrateiro e silencioso, Szzaas fez o impossível. Ele se esgueirou pelos planos e roubou todos os Rubis da Virtude, um a um. Foi um trabalho paciente sempre esperando durante séculos — ou até milênios — pelo momento certo para surrupiar a gema sem ser notado. Então, um dia, ele conseguiu reunir todas. Szzaas decidiu escondê-las em Arton — as gemas foram entregues a clérigos de sua ordem e guardadas em lugares secretos.

Sua intenção era óbvia: destruir as gemas de todos os outros deuses e ser o único membro do Panteão. Contudo, justamente quando tentava descobrir qual era sua própria gema, Szzaas foi apanhado por Khalmyr. Todos os outros deuses concordaram que, por seu crime, o deus da intriga devia ser eliminado: ele foi transformado em mortal e depois destruído (ou pelo menos assim se pensava; mais isso já é uma outra história...).

Os Rubis da Virtude, contudo, continuavam desaparecidos. Os outros deuses comandaram clérigos e paladinos para iniciar uma caçada implacável contra todos os sacerdotes de Szzaas, profeticamente extinguindo o culto — mas mesmo assim as gemas não foram encontradas.

## A Queda de um Herói

**E isso nos leva ao Paladino. Ele nem sempre foi um guerreiro sagrado quase indestrutível; houve época em que era apenas um homem comum, mortal e sujeito a tentações como qualquer outro.**

Embora seu nome verdadeiro seja desconhecido, sabe-se que ele nasceu em uma pequena aldeia de Jallar, um dos reinos menores nos limites do Reinado — um reino tão pequeno que mal aparece na maioria dos mapas. Um lugar pobre, mas tranquilo, sem animais ferozes ou monstros nas vizinhanças. O reino de Jallar era pessoalmente protegido por Toris, uma divindade menor entre centenas de outras que não faziam parte do Panteão. Era uma deusa extremamente insegura e ciumenta; temia muito que seus devotos se voltassem para deuses mais poderosos.

Toris tinha poucos clérigos, e um único paladino — que passava os dias cavalgando, patrulhando as fronteiras de Jallar. Os poucos monstros que chegaram a ameaçar o minúsculo reino foram dizimados pelo herói. Toris considerava aquele paladino sua obra-prima, e sentia por ele grande orgulho... mas também muito ciúme. Então, um dia, quando seu paladino cedeu aos afagos de uma rapariga agradecida, Toris foi tomada pela fúria e fulminou o infiel com um relâmpago. Desde então a deusa tornou-se ainda mais reclusa e paranóica, usando seu poder para esconder Jallar do resto do mundo. Hoje em dia são poucos aqueles que sabem da existência desse reino.

Mas aquele não havia sido o fim do único paladino de Toris. Seus restos foram encontrados por um mago aventureiro. Vladislav Tpush.

## A Mão do Necromante

Magos necromantes são notórios por suas experiências macabras, sempre envolvendo a morte e os mortos. Na maioria dos casos eles são considerados malignos, mas isso nem sempre é verdade. Uns poucos são dedicados pesquisadores, que vencem temores e preconceitos para descobrir mais sobre a morte... e a vida. Assim é Vladislav.

Muito antes de se formar na Grande Academia Arcana de Valkaria, este mago viajou pelo mundo como um aventureiro — até mesmo agindo ao lado do bárbaro Katabrok, seu ajudante Tasloi, o guerreiro nômade Abdullah, e a clériga elfa Talehthia. Uma das missões deste grupo levou-os a explorar um templo em ruínas. O lugar revelou-se como um dos antigos templos secretos de Szzaas, e ali estavam escondidos os vinte Rubis da Virtude! Vladislav não conhecia a história das gemas (nem mesmo os próprios szzaazitas sabiam tudo sobre sua verdadeira origem), mas percebia nelas algum tipo de poder oculto. Então levou-as consigo.

Em seu caminho de volta, o grupo passou pelas fronteiras de Jallar — e encontrou os restos do antigo paladino de Toris. Descobrimo magicamente a trágica história do herói, Vladislav percebeu que ele não poderia ser devolvido à vida por meios normais — afinal, não se pode ressuscitar alguém que tenha sido morto pelos próprios deuses. Então teve uma idéia...

Vladislav levou os ossos carbonizados para seu laboratório. Ele reconstruiu sua forma, costurou carne a seu esqueleto, como costumava fazer com zumbis e outros mortos-vivos — mas com uma diferença: ele implantou todos os vinte Rubis da Virtude no corpo da criatura. Vladislav não tinha certeza sobre qual seria o resultado, apenas seguia uma estranha intuição.

Quando o último rubi foi colocado, nasceu o Paladino.

## O Novo Pacto

**O despertar daquele novo Paladino em Arton foi imediatamente percebido pelo Panteão. Outrora incapazes de localizar os rubis, eles agora podiam perceber com clareza que um único mortal havia recebido o toque de vinte deuses. Isso jamais havia acontecido antes.**

Uma vez que os Rubis da Virtude não podiam ser destruídos por nenhum poder mortal, o próprio Paladino também recebeu essa invulnerabilidade — apenas os deuses poderiam feri-lo. Contudo, embora os Rubis da Virtude carregassem um pouco de cada deus (incluindo entidades malignas como Ragnar, Tenebra, Szzaas...), o Paladino ainda se conservava bom e justo. Fosse pela influência mais poderosa dos deuses bons, fosse por sua própria natureza, ele ainda era um paladino.

Os deuses do bem ficaram satisfeitos com o surgimento deste poderoso herói — mas claro que Ragnar, Tenebra e Keenn protestaram, sentindo-se trapecados. Eles queriam a destruição do Paladino. Essa decisão não foi tomada, por dois motivos: primeiro, porque os deuses malignos eram minoria; e segundo, porque o Paladino ainda era portador de todos os Rubis da Virtude — e, de acordo com o pacto de Nimb, era proibido destruir as gemas que agora faziam parte de seu corpo. Assim, ficou decidido que qualquer ataque contra o Paladino significava desafiar todo o Panteão.

## Intocável

Assim, hoje o Paladino é provavelmente o único ser sobre Arton que não pode ser vencido por mortais ou tocado pelos deuses. Mas sua posição não é inabalável — ele pode acabar caindo vítima de seu próprio poder.

Em sua incessante luta contra o mal, ele já mostrou sinais de estar abecado. Nunca se soube que o Paladino tenha sido visto dormindo, se alimentando ou mesmo repousando. Ninguém sabe se ele está além de tais necessidades, ou apenas não aceita as próprias fraquezas. O Paladino nunca participa de festejos em sua honra, nem aceita comemorar vitórias, partindo imediatamente após cumprir sua missão. "Em algum lugar há um crime acontecendo" ele explica.

Uma das mais preocupantes histórias sobre o Paladino diz que ele está sendo corrompido pelo poder. Ele sabe que não pode ser tocado pelos deuses, e por isso está se tornando arrogante. Prova disso seria o fato de que ele costuma convocar jovens heróis para desafiar perigos que ele próprio poderia vencer sem dificuldade. Qual a razão disso? Estaria o Paladino além de "pequenos probleminhas"?

Muitos não pensam assim. Na verdade, conta-se que o guerreiro dos deuses estaria ciente de sua própria mortalidade — ele sabe que foi criado com um grande objetivo, uma missão suprema que provavelmente vai custar sua vida. Então, preocupado com o destino de Arton após sua partida, o Paladino apenas tenta orientar outros heróis.

Apesar de sua fama, muitos mistérios ainda cercam o Paladino. Seu rosto, por exemplo: aqueles que viram a face sob a máscara juram que ela pertence a uma mulher. Uns dizem que aquela seria a face da própria deusa Toris. Outros afirmam que o Paladino teve seu verdadeiro rosto tomado pelos deuses, como lembrança de sua origem e lição de humildade.

E existe ainda um último grande enigma sobre o Paladino. Uma vez que todos os vinte Rubis da Virtude estão incrustados em sua armadura... então de onde veio aquele rubi extra que adorna sua espada sagrada?

## Rumores e Boatos

- O Paladino está desaparecido. Ele teria sido visto rumando para o interior de uma área de Tormenta; horas depois a área retornou ao normal, mas o guerreiro dos deuses não voltou a ser visto.
- Depois de salvar um vilarejo élfico, o Paladino se apaixonou por uma sacerdotiza de Glórienn e ambos tiveram uma filha meio-elfa. Ela ainda é um bebê e chama-se Vitória.
- O Paladino está morto há vários meses. Ainda não se conhece o poder por trás de tal façanha. O cadáver foi encontrado pela jovem druida Lisandra e agora repousa em Galrasia. Os Rubis da Virtude não estão mais em seu corpo.
- Lisandra e vários outros aventureiros estariam tentando reunir novamente os vinte Rubis da Virtude para trazer o Paladino de volta à vida.
- O 21º Rubi da Virtude, que adorna a espada do Paladino, teria sido forjado por um deus menor que planeja entrar para o Panteão.

# Mágica!

Novas Magias de Arton





Todas as magias vistas no Manual 3D&T também existem no mundo de Arton. Quaisquer magias que não sejam raras ou lendárias podem ser aprendidas por magos que possuam um Mestre. Neste mundo, é especialmente vantajoso possuir a Academia Arcana de Valkaria como Mestre.

A seguir temos uma lista de novas magias específicas para companhias em Arton (mas, se quiser, o Mestre pode utilizá-las em outros mundos também). Algumas magias do Manual 3D&T foram repetidas, mas acrescentando o modo como elas funcionam em Arton.

## Ao Alcance da Mão

**Exigências:** Água, Terra ou Trevas 3

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Esta magia reproduz exatamente o efeito de Membros Elásticos (na verdade, um personagem que já possua esta Vantagem nunca vai precisar da magia). Com ela o mago pode projetar mãos mágicas de água, pedra ou sombra, que aumentam sua distância de combate corpo-a-corpo. Além da óbvia utilidade para ataques à distância, esta magia também é excelente para lançar outras magias que funcionam apenas ao toque — ela é especialmente terrível se combinada com O Soco de Arsenal.

## O Amor Incontestável de Raviollius

**Exigências:** Luz 3, Ar 2, Telepatia

**Custo:** 2 PVs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Nos dias de hoje o título de maior mago vivo de Arton está dividido entre Talude e Vectorius — mas, em um passado distante, ele pertenceu ao grande Raviollius.

Apesar de seu grande poder, Raviollius era um mago pacífico. Ele devotou a vida ao estudo de magias não violentas, capazes de incapacitar seus inimigos sem ferir ou matar — mas quase sempre de forma humilhante! Assim, seu nome costuma figurar no título de muitas magias não letais.

O Amor Incontestável foi a primeira magia criada por Raviollius. Qualquer criatura atingida por ela deve fazer um teste de Resistência; se falhar, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos! Uma criatura nesse estado não pode fazer qualquer ataque contra a pessoa amada, e nem permitir que seja atacada. Contudo, se receber qualquer ataque (mesmo que não sofra dano), a magia será quebrada.

O Mestre deve aplicar modificadores no teste de Resistência, de acordo com a situação (+1 para um inimigo; -1 para um amigo ou colega). Mortos-vivos e personagens com Devoção ou Protegido Indefeso são imunes a esta magia.

Em animais não sexuais ou certas criaturas pouco inteligentes, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

## O Apavorante Gás de Luigi

**Exigências:** Ar 1

**Custo:** 0

**Duração:** 1d minutos

**Alcance:** padrão

Criada por Luigi Sortudo, o famoso bardo pessoal do Rei Thormy de Valkaria, esta magia fraca e inofensiva serve apenas para trazer risos e embaraços. O alvo tem direito a um teste de Resistência. Se falhar... bem, começa a emitir sonora ventosidade pelo ânus (também conhecida como "peido") pelos minutos seguintes. Isso não provoca nenhum dano ou penalidade... só constrangimentos!

## A Arma de Allihanna

**Exigências:** Água 1, Clericato

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o clérigo

Esta magia faz brotar do chão uma arma qualquer, à escolha do clérigo — espada, machado, lança, arco e flecha... —, feita de madeira, cipó e espinhos muito afiados. Ela é considerada mágica, e seu dano (baseado em Força ou PdF, à escolha do clérigo) é igual ao Focus do invocador em Água, em dados (um clérigo com Focus 3 pode invocar uma arma que causa 3d de dano).

A Arma de Allihanna não pode ser invocada em lugares estéreis, sem vegetação: terrenos rochosos, secos, urbanos ou amaldiçoados (como casas e cemitérios mal-assombrados) impedem o uso da magia. Caso seja transportada para esse tipo de terreno, a arma ainda conserva seu dano normal — mas não é mais considerada uma Arma Especial.

Lisandra, uma jovem druida nativa de Galrasia, é conhecida por ser capaz de usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Vida.

## A Armadura de Allihanna

**Exigências:** Água 1, Clericato

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o clérigo

Esta magia permite fazer brotar do chão uma armadura de madeira e cipó, que se enrosca no corpo do mago e fornece Armadura igual ao Focus do clérigo em Água, enquanto está ativada. Ela não é cumulativa com a Armadura natural do invocador: caso o clérigo já possua Armadura igual ou superior a esse valor, a magia não tem efeito.

Assim como a Arma de Allihanna, esta magia não pode ser invocada (ou mantida) em lugares estéreis. A druida Lisandra também pode usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar PVs.

## Ataque Vorpal

**Exigências:** Ar ou Luz 4

**Custo:** 1 PV por turno

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

O efeito desta magia rara é semelhante à magia Aumento de Dano, mas não aumenta o dano propriamente dito. Em vez disso, transforma uma arma ou ataque comum em ataque vorpal — ou seja, capaz de decapitar o adversário e matá-lo com um só golpe!

Sempre que um personagem sob efeito desta magia (o próprio mago ou outra pessoa) consegue um resultado 1 em seu teste de Habilidade para o ataque, o alvo deve imediatamente fazer um teste de Armadura: se falhar, terá a cabeça cortada.

**Nota:** criaturas com mais de uma cabeça serão mortas apenas quando TODAS forem decapitadas!

## Buraco Negro

**Exigências:** Ar 7, Trevas 7

**Custo:** padrão

**Duração:** instantâneo

**Alcance:** padrão

Felizmente, muito poucos magos no mundo têm poder suficiente para usar esta terrível magia. Diz a lenda que ela teria sido criada por Vlannyic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebra, que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.

Quando lançada em certo ponto, esta magia cria um vácuo poderoso capaz de sugar TUDO e TODOS que estejam nas proximidades (incluindo o próprio mago!). Para resistir à sucção, quaisquer criaturas na área devem ter sucesso em um teste de Força, com um bônus de +1 para cada 50m de distância do ponto central. Para objetos, faça um teste de Armadura -1.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para o lugar onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa viagem...

## Cajado em Cobra

**Exigências:** Terra 1, Trevas 3

**Custo:** 2 PVs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta mágica transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle. A cobra tem F0, H3, R1, A0, PdF0; se acertar um ataque ela não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

## Chuva Quente

**Exigências:** Água 1, Fogo 1

**Custo:** 0

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Niele, a maga e mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados.

A Chuva Quente pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e só pode ser mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação — e seja, é impossível usá-la em conjunto com outras mágicas. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis...

Por alguma razão, a água criada pela Chuva Quente NÃO serve para matar a sede.

## Coma

**Exigências:** Trevas 6, Telepatia

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

É uma felicidade que apenas uns poucos magos necromantes conheçam esta raríssima magia, e menos ainda possam usá-la — apenas telepatas.

Caso consiga tocar a vítima (o que pode exigir um teste bem sucedido de Habilidade), ela deve fazer um teste de Resistência -1. Se falhar, seus Pontos de Vida caem imediatamente para zero e ela cai inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento.

Sob efeito do Coma a vítima não envelhece, e após um ano nesse estado a maioria das doenças, venenos ou maldições deixam de funcionar. Por esse motivo um mago pode usar o Coma sobre si mesmo como medida de emergência para preservar sua vida (usada sobre si próprio, a magia não exige Telepatia). Dizem que vários necromantes poderosos podem estar escondidos em coma, esperando por alguma pessoa ou evento que venha despertá-los.

Uma vítima desta magia não pode ser despertada por meios mundanos, mesmo que receba dano. Apenas Cancelamento e Desejo podem interromper o Coma.





## Contra-Ataque Mental

**Exigências:** Fogo 4, Telepatia

**Custo:** 2 PVs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Uma versão mais poderosa e perigosa de Armadura Mental, esta rara magia não apenas bloqueia a mente do mago contra efeitos telepáticos — mas também envia um golpe mental como contra-ataque automático.

Quando uma criatura tenta usar Telepatia ou qualquer magia mental contra um alvo com Contra-Ataque Mental ativado, o atacante deve imediatamente fazer um teste de Resistência. Falha resulta em 1d pontos de dano, que ignoram totalmente a Armadura do atacante. Caso os PVs do atacante cheguem a zero devido a esse contra-golpe, ele entra em Coma (veja a magia anterior).

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar qualquer poder telepático contra um anão para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia. Por esse motivo, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

## O Crânio Voador de Vladislav

**Exigências:** Trevas 3, Ar 1

**Custo:** 2 PV

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta mágica permite ao mago disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode e causa 1d pontos de dano quando atinge o alvo.

O crânio ignora totalmente a Armadura do alvo, seja mágica ou não — a menos que o alvo tenha Armadura Extra contra magia; neste caso, ele faz uma jogada de Armadura normal.

## Desmaio

**Exigências:** Luz, Terra ou

Trevas 1, Telepatia

**Custo:** 1 PV por criatura

**Duração:** veja abaixo

**Alcance:** padrão

Esta é uma das magias mais cobiçadas por magos e clérigos telepatas. Eles podem usá-la para fazer com que uma ou mais criaturas percam a consciência, desmaiando — se falharem em um teste de Resistência +1.

Apesar de versátil, esta é uma magia relativamente fraca. Ela dura um minuto para cada ponto de Focus do mago no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano.

Mortos-vivos, golens, Criaturas Mágicas e quaisquer outras que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com Resistência 3 ou mais também não podem ser afetadas.

## Desvio de Disparos

**Exigências:** Ar 3

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Enquanto mantém esta magia ativa, o usuário torna-se extremamente difícil de atingir com armas de longo alcance. Uma camada de ar à volta de seu corpo desvia flechas, facas e outras armas arremessadas ou disparadas.

Quaisquer ataques com Poder de Fogo feitos contra o mago terão seu dano reduzido em 2d. Assim, ataques com PdF 2 nunca causam dano, ataques com PdF 3 causam apenas 1d de dano, e assim por diante — sem contar a própria jogada de Armadura do mago. Essa magia permite atravessar uma chuva de flechas tranquilamente. Conta-se que o bardo Luigi Sortudo ganhou seu apelido fazendo exatamente isso — omitindo apenas que ele possuía um manto tratado com esta magia.

Desvio de Disparos não tem efeito contra magia ou ataques mágicos (incluindo Arma Especial).

## Dominação Total

**Exigências:** Luz 6, Trevas 6, Telepatia

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. A vítima deve fazer um difícil teste de Resistência -3. Se falhar, torna-se um escravo total do mago, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa.

Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais difíceis envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa



inocente escravizada por Dominação Total, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou reunir poder suficiente para Cancelar a magia.

## Enxame de Trovões

**Exigências:** Ar 3, Luz 1

**Custo:** 2 PVs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Com esta mágica o mago pode disparar pelas mãos um estrondo sônico, que ruma na direção do alvo como pequenas lâminas giratórias luminosas. Elas causam 1d pontos de dano e ignoram totalmente a Armadura do alvo — a menos que tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, ele faz uma jogada de Armadura normal.

## A Erupção de Aleph

**Exigências:** Fogo 3, Terra 3

**Custo:** 4 PVs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

A criação esta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna — a deusa da magia — e recebeu dela grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A Erupção de Aleph permite abrir um buraco no chão, abaixo do oponente, e atingi-lo com um jato de lava derretida que causa 3d de dano. Essa lava mágica ignora a armadura do alvo, a menos que ele tenha Armadura Extra contra Calor/Fogo ou contra Magia/Armas Mágicas: neste caso ele pode fazer uma jogada de Armadura normal.

## Fascinação

**Exigências:** Luz 4, Artes

**Custo:** 1 PV

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, muito competente em mágica, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador um teste de Resistência +1. Se

falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acordal!"). Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com Resistência 2 ou mais são imunes.

Embora pareça inofensiva, esta mágica pode ser perigosa. Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte. A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.

Existe uma versão mais rara desta magia que pode ser lançada sobre criaturas (apenas o próprio mago). As exigências, efeito e testes para resistir são os mesmos, mas ela funciona apenas em criaturas do sexo oposto.

## A Flor Perene de Milady "A"

**Exigências:** Água ou Luz 1

**Custo:** 0

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Inventada por uma antiga aluna da Academia Arcana (que preferiu se manter anônima para evitar problemas...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos iniciantes. Ela faz nascer um pequeno e singelo gerânio, totalmente inofensivo. Acontece que, quando ele é arrancado, uma nova flor nasce no local — e assim indefinidamente, sendo impossível remover a flor por meios normais. Lançada contra uma criatura viva, ela terá direito a um teste de Resistência para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte de seu corpo...

A única forma de remover a flor é com mágica (geralmente através de Cancelamento de Magia); por este motivo a Flor Perene costuma ser usada pelos magos para aborrecer os não-magos que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois. Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade.

## A Gagueira de Raviollius

**Exigências:** Água 2, Ar 2, Luz 1

**Custo:** 2 PVs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

O alvo deve fazer um teste de Resistência; se falhar, será acometido por uma gagueira terrível — mas, caso obtenha sucesso no teste, o próprio mago sofre este efeito.

A Gagueira de Raviollius impede o uso de qualquer Perícia que envolva a voz (quase sempre Manipulação). Lançar magias também se torna muito difícil; para ser capaz de realizar uma magia enquanto estiver gago, antes é preciso ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, a magia não funciona.

## Garras de Atavus

**Exigências:** Terra 1, Água 2

**Custo:** 1 PV

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Lançada sobre uma criatura (o próprio mago ou outra pessoa), esta magia faz crescer garras em suas mãos para causar dano maior. Enquanto durar o efeito, o alvo da magia pode causar dano igual a Força +3 pontos (um personagem com Força 2 causa 2d+3 pontos de dano).

## Imagem Turva

**Exigências:** Ar, Luz ou Trevas 2

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Lançada sobre uma criatura, esta magia torna sua imagem difícil de enxergar — ela não pode ser vista com nitidez, parecendo desfocada. Lutar com a criatura afetada será bem mais difícil: o atacante sofre um redutor de -1 em Habilidade.

Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo não podem ser enganados pela Imagem Turva, e atacam normalmente.

## Inferno de Gelo

**Exigências:** Água 2, Luz 2

**Custo:** 1 PV

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

A verdadeira origem desta magia é controversa. Alguns magos afirmam que seus primeiros usuários seriam bárbaros de uma tribo desconhecida, que se escondem nos pontos mais remotos das Montanhas Uivantes — mas histórias mais exageradas dizem que eles receberam esta magia de Beluhga, um dragão branco que supostamente vive ali.

Esta mágica permite ao usuário disparar pelas mãos uma pequena salva de pontas de gelo, afiadas como facas e gélidas como uma nevasca. O alvo sofre 1d de dano (que ignora totalmente a Armadura do alvo, mágica ou não). Como efeito extra, o alvo deve fazer um teste de Resistência: se falhar ficará congelado durante uma rodada, incapaz de atacar, se esquivar ou usar magia.

## Invocação do Dragão

**Exigências:** veja abaixo

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta magia rara permite atrair a atenção de uma espécie de dragão, desde que ele exista ao alcance. O dragão leva 3d turnos para atender ao chamado. Perceba que a magia apenas desperta seu interesse: ela não concede qualquer controle sobre a fera, nem garante que ela não vai atacar o invocador assim que chegar...

Esta magia serve para atrair uma das seis espécies de dragões elementais, os mais comuns em Arton. A espécie invocada depende do Caminho empregado:

**Luz 5: Dragão Branco:** este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

**Trevas 6: Dragão Negro:** habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

**Terra 7: Dragão Verde:** vivem em montanhas e florestas,

sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

**Ar 8: Dragão Azul:** dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

**Água 9: Dragão Marinho:** eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

**Fogo 10: Dragão Vermelho:** o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas. F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

Estas Características e Focus são típicos para dragões adultos (os únicos que esta magia pode invocar). Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1 para jovens, +1 para

adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos.

Todos os dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (dano por Força), uma mordida (dano por Força + 2d). Eles têm também Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia e conhecem praticamente todas as magias permitidas para seus Focus. Todos os dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural que podem usar sem gastar PVs.

Cada invocação corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para invocar um dragão negro, este é o único tipo que poderá convocar até aprender os demais tipos. Não se conhece a existência de magias capazes de atrair espécies mais raras.

Dragões são inteligentes e não aparecem simplesmente diante de um bando de aventureiros armados, esperando para serem mortos! Quase sempre ele vai primeiro examinar a área de uma distância segura com seus Sentidos Especiais, para ter certeza de que não é uma armadilha antes de se revelar. No entanto, é certo que TODOS os dragões possuem pelo menos um Código de Honra — e esta pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Desnecessário dizer, mas invocar dragões é extremamente arriscado — um crime punido com a morte dentro dos limites do Reinado.

## Invocação do Elemental

**Exigências:** Focus 5

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

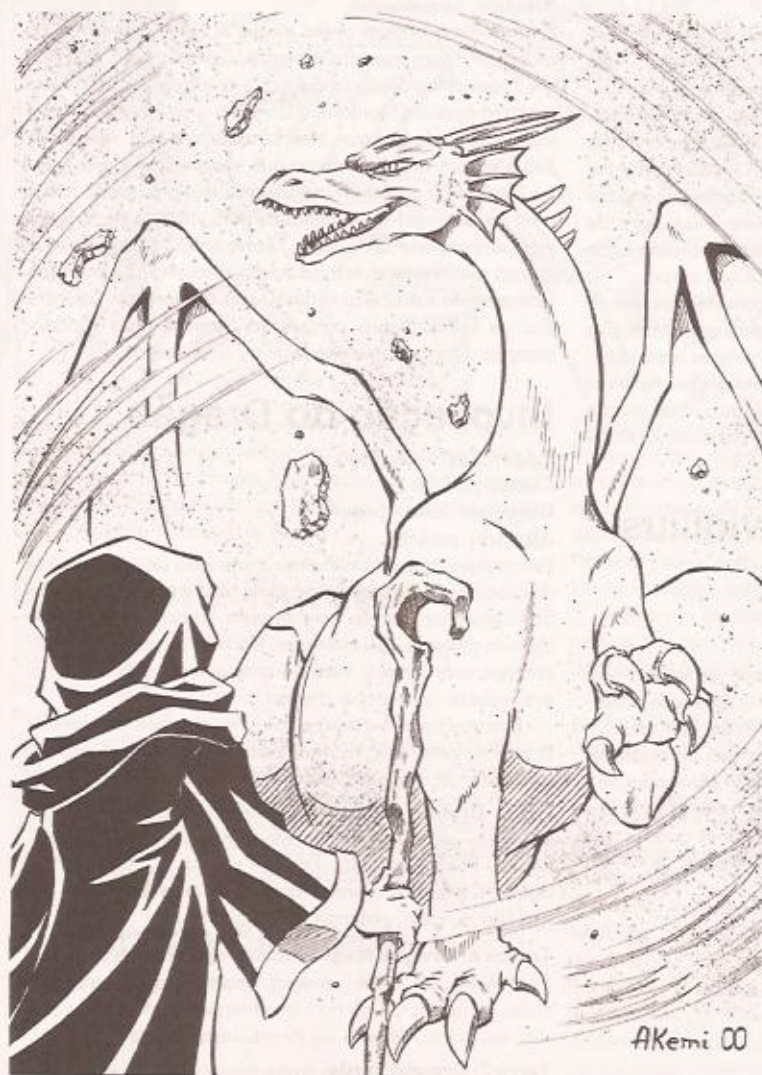
**Alcance:** padrão

Esta magia é muito semelhante a Criação Mágica, uma vez que faz surgir um ser mágico feito de um único elemento. A grande diferença é que, em vez de apenas criar uma forma animada e não-vivente, a magia invoca uma criatura viva de um outro plano. Essas criaturas são conhecidas como elementais.

Todos os elementais são seres que possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PVs. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar ao mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então seguirá suas ordens.

Um elemental que tenha sido es-



zado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam periodicamente sempre que ele chamar. É o caso de Slinn, Elemental do ar que acompanha Raven Blackmoon. Cada Invocação de Elemental corresponde a uma magia diferente. Existem versões raras desta magia que permitem combinar dois Caminhos para invocar elementais diferentes, muito mais poderosos: elementais do magma, do raio, do relâmpago e outros. Esses seres têm os poderes e imunidades dos dois Caminhos combinados. Magias que não afetam Criaturas Mágicas também não afetam elementais.

## Invocação da Fênix

**Exigências:** Fogo 3, Ar 5, Luz 5, Magia de Honra (veja abaixo)  
**Custo:** 10 PVs  
**Duração:** instantânea  
**Alcance:** padrão  
Esta magia pode ser usada apenas por personagens com o Magia de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo paladinos. Através dela é possível invocar o lendário pássaro fênix, que leva 1d turnos para atender ao chamado. As aves fênix são criaturas muito inteligentes e nobres; elas não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas para lutar por uma causa justa. Uma fênix tem F5, H6, R7, A6, E5, Fogo 5, Luz 3, Ar 3, Água 3 (apenas para curar); Invocação e Telepatia. Uma fênix sempre ganha a iniciativa em combate. Em casos extremos a ave pode se suicidar, explodindo em uma chuva de chamas que causa dano de 10d em todos os inimigos (mas não aos aliados) a até 100m. Dessa chuva se originam 1d-1 jovens fênix, pois é assim que elas se reproduzem: as fênix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico. Cada personagem só pode realizar esta magia outra vez em um ano.

## Lágrimas de Hyninn

**Exigências:** Luz 3, Terra 2, Clericato  
**Custo:** padrão  
**Duração:** permanente até ser cancelada  
**Alcance:** apenas ao toque  
Os druidas de Khalmyr afirmam que esta magia foi criada para combater o crime. Por outro lado, sacerdotes da Ordem de Hyninn juram que na verdade ela existe para melhorar as habilidades dos ladrões. Sua verdadeira origem, contudo, ninguém sabe. Esta magia pode ser lançada apenas sobre aposentos. Cada vez realizada, qualquer ladrão em seu interior terá suas habilidades reduzidas: todos os testes envolvendo magia ou suas Especializações sofrem redutor de -3, tornando muito difícil um teste bem sucedido. Só os ladrões mais experientes conseguem trabalhar nessas condições! Esta magia está ativa no templo de Severus, sumo sacerdote de Hyninn, sediado em Triumphus; e também em vários castelos e palácios importantes de Arton.

## Lança Infalível de Talude

**Exigências:** Luz 1, Fogo 1  
**Custo:** padrão  
**Duração:** instantânea  
**Alcance:** padrão

Esta mágica simples permite criar uma lança luminosa que surge ao lado do mago e é imediatamente disparada, explodindo ao atingir o objetivo. Essa lança sempre acerta o alvo (não é necessário nenhum teste), causa 2 pontos de dano e ignora totalmente a Armadura do alvo.

Se quiser, um mago com Focus mais elevados pode criar lanças extras. Com Focus 2 em Luz e Fogo pode-se criar duas lanças; com Focus 3, três lanças, e assim por diante — até um máximo de 5 lanças. As lanças podem ser dirigidas contra alvos diferentes. Cada lança extra aumenta o custo da magia em 1 PV.

## A Loucura de Atavus

**Exigências:** Água 1, Trevas 2, Insano  
**Custo:** 2 PVs  
**Duração:** uma hora  
**Alcance:** apenas ao toque  
Esta magia pode ser lançada apenas por magos ou clérigos loucos (ou seja, que possuam a Desvantagem Insano). O alvo deve fazer um teste de Resistência -1: se falhar, também ficará Insano durante uma hora — ou menos, se a magia for cancelada.

## A Mágica Silenciosa de Talude

**Exigências:** Ar 4  
**Custo:** 1 PV  
**Duração:** sustentável  
**Alcance:** apenas o mago  
Os magos do ar dominam a magia de Silêncio, mas também sabem como vencê-la. Inventada por Talude, o Mestre Máximo da Magia, esta mágica permite lançar magias sem emitir som. Sob efeito de Silêncio ele continua incapaz de falar ou ouvir nada, mas pode lançar magias. O mesmo vale se estiver amordaçado, embaixo d'água ou coisa assim.

Esta é a única magia que pode ser lançada em silêncio total, sem palavras (apenas gestos com as mãos; sem estes gestos, não se pode lançar a magia). Magos excepcionalmente paranóicos costumam usar esta magia para evitar que seus lábios sejam lidos — e suas magias descobertas.

## A Marcha da Coragem

**Exigências:** Ar 1, Luz 1, Artes  
**Custo:** padrão  
**Duração:** sustentável  
**Alcance:** padrão  
Esta magia é utilizada principalmente por bardos, pois sua invocação exige a habilidade de cantar e tocar algum instrumento musical (ou seja, a Perícia Artes ou as Especializações próprias). Enquanto está ativa, a Marcha impede totalmente que os aliados do invocador dentro da área de efeito sejam afetados por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico.

## Magia Perdida

**Exigências:** Ar 3, Trevas 3, Telepatia, conhecer a magia a ser apagada (veja abaixo)  
**Custo:** 1 PV  
**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago as palavras necessárias para realizar uma magia específica. Ela costuma ser utilizada como punição, para remover magias perigosas das mentes de magos criminosos ou encrenqueiros — uma prática comum na Academia Arcana e em tribunais de todo o Reinado. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Magia Perdida pode ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (estar acordado torna qualquer um imune). Personagens que tenham Arcano têm direito a um teste de Resistência -2 para negar o efeito; sem esta Vantagem, não são permitidos testes para evitar a perda da magia.

Para realizar o procedimento, é preciso que o mago saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima — e ele próprio também deve conhecer essa magia. As Magias Iniciais não podem ser apagadas.

## Marionete

**Exigências:** Ar 6, Terra 4

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável por 1 hora (veja abaixo)

**Alcance:** padrão

Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura. A vítima deve fazer um teste de Resistência -1; se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do mago.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o mago deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir.

É absolutamente necessário que o mago observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, é claro). Se a qualquer momento ele perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — mas ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o mago recupere o controle.

A Marionete pode ser mantida durante até uma hora. Esgotado esse prazo, será necessário gastar mais 5 PVs para manter a magia por mais uma hora. Como não há chance de recuperar os PVs gastos anteriormente, não há como manter a Marionete por períodos muito longos.

Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, a magia é cancelada — mas a vítima desmaia, com seus PVs reduzidos a zero.

## Mata-Dragão

**Exigências:** Fogo 5, Trevas 6

**Custo:** 4 PVs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Também conhecida em algumas regiões de Arton como "Dragon Slayer" ou "Dragon Slave", esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. O mago dispara através das mãos uma carga de energia explosiva que causa 10d+10 pontos de dano no ponto de impacto! O dano é reduzido em 1d para cada 10m de distância, até um limite máximo de 10 pontos de dano a 100m.

Invocar esta magia leva dois turnos — ou seja, ela só pode ser lançada no final do segundo turno (perdendo automaticamente a iniciativa em combate). Se durante sua execução o mago for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (mas nenhum PV será gasto). Não custa lembrar: seria muito saudável para quem realiza a magia (e seus aliados) manter-se a mais de cem metros do ponto de impacto.

Dentro do Reinado, qualquer pessoa que se mostre capaz de lançar esta magia será caçada como se fosse o pior dos demônios!!!

## Megalon

**Exigências:** Água 1, Luz 1, Terra 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável por 1 hora (veja abaixo)

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia torna uma criatura maior e mais forte. O aumento depende do Focus do mago em Água, Luz e Terra: cada ponto de Focus aumenta em 50% o tamanho da criatura (mas não sua velocidade); e concede um bônus temporário de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas.

O tamanho ampliado pode ser mantido durante até uma hora. Esgotado esse prazo, o mago deve renovar o efeito (o que exige um toque) e gastar novamente a quantidade necessária de PVs. Uma vez que ele não pôde recuperar os PVs gastos anteriormente, é impossível manter o Megalon por períodos muito longos.

Diz a lenda que esta magia recebeu o nome de seu criador Megalon, um antigo e absurdamente poderoso sumo-sacerdote de Megalokk, o deus dos monstros. Usando-a em conjunto com Permanência, ele criou no passado versões gigantescas de criaturas normais como lagartos, insetos, aranhas e escorpiões. Esses monstros titânicos e únicos são conhecidos como "megalontes", e ainda podem ser encontrados vagando em lugares inóspitos. Vencer um megalonte está entre os maiores desafios que um aventureiro poderia enfrentar em Arton.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Cada nível de Focus ao realizar Megalon pode reverter um nível dos efeitos de Mikron.

## Um Momento de Tormenta

**Exigências:** Água 2, Ar 1, Terra 1, Trevas 4

**Custo:** 3 PVs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** 100m de raio

Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um mago que escapou vivo de uma área de Tormenta.

Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta — mas em escala muito menor. Um turno após sua invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do mago e começa a despejar chuva ácida. A chuva provoca a perda de 1 PV por turno em todos que estejam a até 100m do mago, até que a nuvem se dissipe. Qualquer criatura que perca 10 PVs dessa forma deve fazer um teste de Armadura: se falhar, perderá um ponto de Armadura permanentemente.

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. Infelizmente para o mago invocador, a nuvem permanece ativa



apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, pois o próprio mago NÃO é imune ao efeito!). Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Vale lembrar que o velho Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...

Esta magia só pode ser realizada por magos que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas da Academia Arcana de Valkaria, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

## Monstros do Pântano

**Exigências:** Água 3, Trevas 4

**Custo:** 3 PVs por troll

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar, dentro da área de efeito, um ou mais trolls para lutar pelo mago. Trolls são criaturas humanóides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Trolls têm F2, H2, R3, A1, PdF0. Eles fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força) e mordida (Força + 1d). Trolls invocados por esta magia surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Eles não obedecem ordens: atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio mago. Caso a batalha termine, a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar, os trolls desaparecem.

## Mundo dos Sonhos

**Exigências:** Luz, Terra ou Trevas 7, Telepatia

**Custo:** 1 PV por criatura

**Duração:** sustentável por 1 hora (veja abaixo)

**Alcance:** padrão

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. Mundo dos Sonhos é um tipo diferente de ilusão, que afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo mago.

Personagens presos no Mundo dos Sonhos acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com o desejo do mago. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no Mundo dos Sonhos terá qualquer efeito físico no mundo real — para todos os efeitos, é apenas um sonho. Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano.

Qualquer dano sofrido pela vítima no mundo real cancela imediatamente a magia. Ela pode ser sustentada durante apenas uma hora — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um mago pode fazer suas vítimas acreditarem que passaram-se muitos anos.

A magia funciona melhor quando lançada sobre criaturas que estejam adormecidas ou inconscientes. Criaturas despertas têm direito a um teste de Resistência -1 para notar que a realidade foi alterada. Combates ou aventuras ocorridos no Mundo dos Sonhos não rendem Pontos de Experiência.

Comenta-se que Mundo dos Sonhos é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes — ou em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Por outro lado, existe



uma lenda sobre um poderoso mago vampiro que mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

## Nobre Montaria

**Exigências:** Ar 5, Fogo 4, Animais

**Custo:** 2 PVs por grifo

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Magos poderosos usam esta magia para invocar grifos — criaturas com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Grifos têm F2-3, H5-7, R3-4, A1-2, PdF0, Aceleração e Levitação, sendo talvez as criaturas voadoras mais rápidas de Arton. Eles fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força) e o bico (Força +1d).

A magia funciona apenas se existirem grifos dentro do alcance; eles não existem no Reinado, mas são muito comuns nas Montanhas Sanguinárias e outras áreas montanhosas. O grifo surge em 1d turnos e segue as ordens de seu invocador, podendo servir como montaria pelo tempo que a magia é sustentada. Caso seja ordenado a lutar, o grifo obedece, mas irá embora assim que a luta terminar.

## Pacto com a Serpente

**Exigências:** Fogo 3, Terra 1, Trevas 1

**Custo:** 1 PV por dragão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Entre as magias de invocação de criaturas, esta é uma das mais arriscadas. Ela convoca um pequeno grupo de dragões-caçadoras de Galrasia para lutar pelo mago.

Dragões-caçadoras têm F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (florestas) e Energia Extra 1. Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Extremamente selvagens, elas não sentem medo e lutam até a morte — mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago. Se não houver outras criaturas por perto, elas chegam a atacar o próprio mago.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragões retornam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as caçadoras vão levá-la(s) consigo como oferenda à Divina Serpente, sua deusa.

## Praga de Kobolds

**Exigências:** Terra 1, Trevas 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Muitos magos e clérigos são conhecidos por invocar criaturas para lutar em seu lugar. Praga de Kobolds (também conhecida como "O Pesadelo de Katabrok", por razões desconhecidas...) é a mais simples dessas magias de invocação. A mágica faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de kobolds (F1, H0, R0, A1, PdF1).

Para cada nível do Focus em Terra e Trevas a magia invoca 1d-1 kobolds, até um máximo de 3d-3. Eles surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Não sentem medo e lutam até a morte. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago (mas nunca o próprio mago). Por esse motivo, magias como esta

são normalmente empregadas por magos solitários — ou que não se importem com a segurança dos companheiros.

Quando a batalha termina, ou caso não existam oponentes por perto, os kobolds desaparecem. Sendo sustentável, o mago também pode escolher interromper a magia e sumir com as criaturas quando quiser. O mesmo vale para quaisquer outras magias de invocação de criaturas.

## Proteção Contra a Tormenta

**Exigências:** Luz 1, Água 1, Fogo 2, Trevas 3

**Custo:** 1 PV por pessoa

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia foi criada recentemente nos laboratórios da Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormenta. Ela fornece certa proteção contra os efeitos climáticos da tempestade mística.

A magia concede invulnerabilidade total contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa das áreas de Tormenta. Não funciona contra ácido, relâmpagos ou veneno de qualquer outra origem. Mas também funciona contra os efeitos da magia Um Momento de Tormenta.

Os estatutos da Academia decretam que esta magia deve ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam). Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada: existe uma chance em três (1 ou 2 em 1d) de que ela pareça funcionar, mas apenas até o momento de enfrentar o clima infernal da Tormenta...

## A Resistência de Helena

**Exigências:** Terra 4, Luz 1

**Custo:** 1 PV por turno

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não mágicos, e não maiores que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, a magia torna esse objeto totalmente inquebrável por meios mundanos — apenas armas mágicas e outras magias poderão quebrá-lo.

Lançada sobre uma armadura ou escudo que um personagem esteja usando, a magia concede um efeito igual a Armadura Extra contra todos os ataques (as jogadas de Armadura terão sempre efeito máximo), exceto magia e armas mágicas.

Esta magia é muito raro e difícil de obter. Sua criadora, a maga Helena, confiou a magia apenas a sua filha Morgane, pertencente ao grupo Ghost Riders.

## A Rocha Cadente de Vectorius

**Exigências:** Ar 1, Terra 5

**Custo:** 3 PVs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta temível mágica faz com que um meteoro caia dos céus sobre a vítima, causando dano de 6d! O mago não precisa de testes para acertar, mas a vítima tem direito a uma

tentativa de esquiva com redutor de -2. Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre.

Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs com este ataque fica presa embaixo do meteoro; vai precisar de um turno e um teste bem sucedido de Força para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas só poderá tentar de novo no turno seguinte.

## O Sacrifício do Herói

**Exigências:** Foco 3, Paladino

**Custo:** 0

**Duração:** 1d+2 turnos

**Alcance:** apenas o paladino

Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados de Arton, uma tática de último recurso — pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte. A magia só pode ser utilizada quando o paladino tem seus Pontos de Vida reduzidos a zero. Nessa situação dramática, usando as últimas forças que lhe restam, ele pode escolher invocar o Sacrifício e trocar sua própria vida pela vitória.

Ao invocar a magia o paladino tem seus Pontos de Vida restaurados ao máximo e recebe um bônus de +3 em Força, Habilidade e Armadura. Essa energia formidável vai durar 1d+2 turnos — é o tempo que ele tem para vencer seu inimigo. Esgotado esse tempo, o paladino tombará morto.

Paladinos mortos através do Sacrifício jamais podem ser ressuscitados, nem mesmo através de Desejos; suas vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem, e essa oferenda não pode ser violada.



## Sanidade

**Exigências:** Água 2

**Custo:** 1 PV

**Duração:** uma hora

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia é oposta à magia Loucura de Atavus; ela pode anular o efeito da Desvantagem Insano durante uma hora, ou então cancelar o efeito da Loucura de Atavus.

## O Soco de Arsenal

**Exigências:** Ar 2, Água 2, Terra 2

**Custo:** 1 PV

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro visto a utilizá-la. Com o consumo de 1 PV, o usuário pode aplicar um único golpe que causa dano igual a Força + 2d. O ataque acerta

automaticamente, não sendo necessário testar Habilidade. Obviamente, esta mágica só pode ser utilizada contra alvos que estejam à distância de luta corpo-a-corpo.

Além de sofrer dano, a vítima do Soco deve ter sucesso em um teste de Força (sem bônus): se falhar, será arremessada a uma distância igual a 10m para cada ponto de dano que sofreu (após a jogada de Armadura).

## A Teleportação Infalível de Vectorius

**Exigências:** Foco 7 em pelo menos dois

Caminhos, Teleporte

**Custo:** 1 PV por pessoa

**Duração:** instantânea

**Alcance:** especial

O Grande Vectorius conseguiu aperfeiçoar a magia Teleportação Avançada, tornando-a ainda mais eficiente. Esta nova versão funciona exatamente como a anterior, mas NÃO depende da presença de nenhum elemento no local

de destino. Além disso, uma Teleportação para um lugar desconhecido tem chance maior de sucesso: 1 a 3 em 1d6.

## Terreno Escorregadio de Neo

**Exigências:** Água 1, Terra 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta irritante magia atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro por nível de Focus do mago em Água e Terra. Nessa área, qualquer criatura que esteja em combate ou movimento deve ter sucesso em um teste de Habilidade -2 (ou Habilidade +1 caso possua a Perícia Esportes). Se falhar, vai cair e será incapaz de atacar ou se defender até ficar se levantar. Cada tentativa de ficar de pé consome um turno e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias dentro da área não exige testes. Criaturas que tenham qualquer tipo de bônus em testes de Resistência contra magia podem usar esse bônus no teste de Habilidade. Obviamente, a magia não tem efeito contra criaturas voadoras.



## O Toque do Unicórnio

**Exigências:** Luz 6, Animais, Código de Honra (veja abaixo)

**Custo:** 4 PVs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia pode ser usada apenas por personagens que possuam a Perícia Animais e o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo paladinos — sendo muito raro encontrar aventureiros com esta combinação. Através dela pode-se invocar um unicórnio, uma das criaturas mais nobres e puras de Arton.

Unicórnios têm tipicamente F2-3, H3-4, R1, A1, PdFO, Aceleração e Sentidos Especiais. Eles possuem Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, que podem usar sem gastar Pontos de Vida. Em estado selvagem, são as criaturas mais ariscas de Arton, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles.

Esta magia permite invocar o unicórnio apenas se houver um deles ao alcance, geralmente nas florestas remotas onde vivem. O unicórnio invocado surge em 2d turnos. Ele pode socorrer pessoas com seu poder de cura ou teletransportar grupos, mas nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir.

Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe imediatamente uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima todos os dias. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos de Experiência.)

## Transformação em Orc

**Exigências:** Água 2, Luz 2, Terra 2

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Uma das mais simples e típicas magias de transformação, tem o poder de transformar uma criatura em um horrível orc. Não afeta criaturas com Resistência 2 ou mais, e vítimas com R1 ou menos tem direito a um teste de Resistência +2 (e quaisquer bônus) para negar o efeito.

Um orc resultante desta magia tem F2, H2, R2, A1, PdFO, não importando quais eram as Características originais da vítima. Quaisquer Vantagens e Desvantagens originais são perdidas, exceto Arma Especial, Perícias, Código de Honra, Devoção, Inculcamento Insano, Protegido Indefeso e outras a critério do Mestre. Algumas, como Aliado, Mestre e Patrono, podem ser reconquistadas — se você conseguir convencer as pessoas certas de que não é realmente um orc! Clericato pode ser

mantido apenas se sua divindade original aceitar orcs como clérigos. Orcs não são aceitos dentro dos limites do Reinado.

O ponto fraco desta magia é que ela pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como Noiva de Azgher. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano — o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

## Transformação em Pudim de Ameixa

**Exigências:** Água 1, Luz 1, Terra 1

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Muito conhecida entre os magos de Arton, a bravata "ou transformá-lo em pudim de ameixa" tem sua razão de existir. Esta é uma das primeiras magias de transformação aprendidas pelos alunos da Academia Arcana — ou seja, qualquer mago recém-formado sabe usá-la. Ela tem o poder de transformar uma criatura em... há... um pequeno pudim de ameixa!

Esta magia afeta apenas seres vivos com Resistência 0 — ou seja, a maioria das pessoas comuns e pequenos animais. Criaturas com R1 ou mais são automaticamente imunes. Além disso, mesmo seres com R0 podem evitar o efeito com um teste de Resistência +3, mais quaisquer bônus que tenham.

Qualquer tentativa de danificar (ou comer!) o pudim resulta no imediato cancelamento da magia, devolvendo a vítima ao estado normal. Qualquer personagem formado na Academia Arcana que atenda às exigências necessárias pode possuir Pudim de Ameixa como uma de suas magias iniciais, sem custo extra.

## Tropas de Ragnar

**Exigências:** Fogo 1, Terra 1, Trevas 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d-1 goblinóides para lutar contra os inimigos do mago. O tipo e poder exatos dependem do Focus em Fogo, Terra e Trevas:

**Focus 1:** goblins (F0, H1, R1, A0, PdF0)

**Focus 2:** goblins (F1, H1, R1, A1, PdF1)

**Focus 3:** hobgoblins (F1, H1, R2, A1, PdF0)

**Focus 4:** hobgoblins (F2, H2, R2, A2, PdF1)

**Focus 5:** bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF1)

**Focus 6:** bugbears (F4, H3, R4, A3, PdF2)

Os goblinóides invocados surgem instantaneamente, não sentem medo e lutam até a morte — mas eles não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio mago. Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, os goblinóides desaparecem.

## Vazio

**Exigências:** Luz 6, Trevas 6, Telepatia

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

Os bardos de Arton contam histórias tristes sobre heróis poderosos que vagam pelo mundo como pessoas vulgares, trabalhando em lavouras ou mercados, esquecidos de quem realmente foram — vítimas desta poderosa magia. Lançada sobre um personagem, ela exige um imediato teste de Resistência -2; se falhar, ele vai perder a memória de quem é e também esquecer a maioria de seus poderes, golpes e habilidades especiais de combate, tornando-se quase uma pessoa comum!

A vítima perde imediatamente TODAS as suas Vantagens e Desvantagens, exceto aquelas diretamente ligadas à aparência (Aparência Inofensiva, Membros Extras, Monstruoso...) ou raça (Elfo, Goblin, Centauro...). Perícias e magias também são todas perdidas, inclusive as magias iniciais. Na verdade, nenhuma Vantagem ou Desvantagem é realmente perdida — a vítima simplesmente não se lembra mais dela. Algumas vão retornar sozinhas, com o tempo. Mestres, Patronos, Aliados e Parceiros farão contato cedo ou tarde (assim como Inimigos...). Boa e Má Fama também serão recobradas logo.

Outras devem ser recuperadas por tentativa e erro. Sempre que surgir uma oportunidade em que uma Vantagem é absolutamente necessária, o jogador pode (com permissão do Mestre) fazer um teste com a Característica mais adequada. Em caso de sucesso, ele recupera a Vantagem. Esse teste pode ser feito apenas em situações de extrema emergência — por exemplo, quando você está caindo em um abismo e tenta descobrir se tem Levitação.

Infelizmente para a vítima, Desvantagens são recuperadas com muito mais facilidade. Um Código de Honra esquecido vai emergir sempre que você tentar violá-lo, e uma Maldição vai reaparecer quando você menos esperar.

Uma magia Desejo permite recuperar todas as memórias perdidas.

## Verter Água de Pedra

**Exigências:** Terra 2, Água 3

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** toque

Esta magia reproduz o poder natural recebido pelos clérigos de Azgher. Como sinal de respeito ao Deus Sol dos Sar-Allan, a magia pode ser invocada apenas durante o dia. A água gerada com este efeito é suficiente para saciar seis pessoas, e pode ser realizada apenas uma vez por dia.

## Visão do Passado

**Exigências:** Luz 1

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

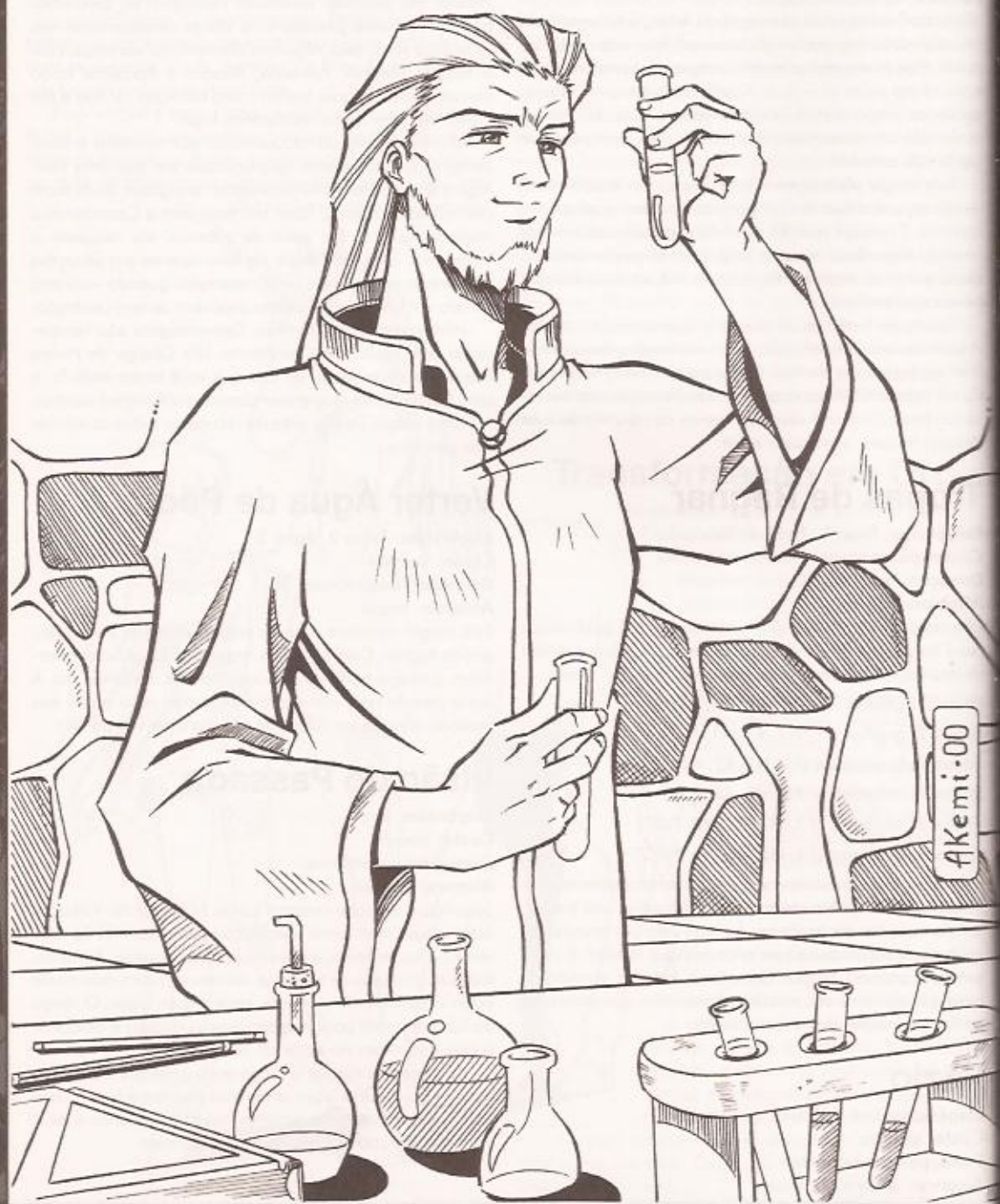
**Alcance:** padrão

Segundo o célebre inventor Lorde Niebling de Valkaria, esta magia tem uma explicação científica. Tudo que vemos é luz refletida, e a luz viaja pelo universo. Portanto, todas as imagens de tudo que aconteceu no mundo ainda estão viajando pelo universo, para algum lugar. O mago da luz tem poder para resgatar essas imagens e descobrir o que aconteceu no passado recente.

Ao invocar a magia, o mago pode enxergar o passado recente do mesmo lugar onde está (ou outro lugar, caso use Sentidos Especiais ou outro meio). O alcance é de 1 minuto para cada ponto de Focus utilizado.

# Artefatos

## Armas e Itens Mágicos



Em mundos medievais como Arton as energias mágicas são poderosas. Elas permitem não apenas a existência de magos, clérigos e outras criaturas capazes de realizar feitos sobrenaturais — mas também a fabricação de armas, armaduras e outros objetos também capazes dessas façanhas. De fato, em culturas medievais fantásticas, muitas vezes a magia substitui a alta tecnologia.

Fabricar itens mágicos, contudo, é extremamente difícil. Pergaminhos ou poções podem ser produzidos com algum empenho, sendo estas algumas atividades importantes nos templos de Tanna-Toh e na Grande Academia Arcana. Já as peças mais poderosas — como armas, armaduras, escudos e outros objetos mágicos — podem ser forjadas apenas por grandes magos, clérigos, dragões ou outras criaturas dotadas de muito poder e conhecimento.

Eis porque objetos mágicos são extremamente cobiçados por aventureiros. Quase sempre eles serão encontrados sempre em lugares bem protegidos, como parte do tesouro de um dragão ou entre os pertences de um mago maligno. E muitos sonham com as maravilhas que Mestre Arsenal deve abrigar em sua coleção secreta...

Não é preciso ser um mago para usar um item mágico; basta saber aquilo que ele pode fazer. Muitas vezes uma espada encantada traz palavras inscritas na lâmina que, quando ditas em voz alta, ativam uma magia presente na arma. Outras vezes o poder do objeto é secreto; aquele que encontrou a peça deve investigar sua história para descobrir o que ela consegue fazer.

## Pergaminhos Mágicos

Um “pergaminho mágico” é um pedaço de pergaminho, papel ou papiro com uma magia armazenada nele. Não é preciso ser mago para usar um pergaminho: basta ler as palavras em voz alta, e a magia se manifesta como se fosse lançada por um mago — mas sem consumir Pontos de Vida.

Assim que as palavras são proferidas e a magia é lançada, o pergaminho se desfaz em pó. Não é possível escrever mais de uma magia por pergaminho. Magias sustentáveis lançadas a partir de pergaminhos sempre vão durar uma hora.

A confecção de um pergaminho mágico é relativamente simples: basta escrever no papel as palavras mágicas da magia desejada. Isso não consome Pontos de Vida e não é necessário usar Permanência, mas é preciso ter a Perícia Idiomas e também — é claro — conhecer e ser capaz de lançar a magia a ser inscrita. Infelizmente, o processo é muito duro e demorado: para cada ponto de Focus exigido pela magia, sua confecção vai levar sessenta dias. Então, escrever em pergaminho a magia Cegueira (Luz ou Trevas) consome quatro meses, enquanto um Desejo (Focus 8 em três caminhos) levaria quatro anos!

A produção de pergaminhos mágicos costuma ser realizada por estudiosos ou monges que passam a vida toda enclausurados em laboratórios e templos, dedicando-se integralmente à tarefa: eles não têm tempo (ou disposição) para sair em aventuras. Por esse motivo, não é permitido a personagens jogadores escrever pergaminhos.

Uma vez que um pergaminho contém as palavras necessárias para invocar uma magia, um mago poderia aprendê-la; se ele tiver as exigências necessárias, basta ler as palavras para si mesmo, em voz baixa: o pergaminho vai se desfazer, e a magia terá sido aprendida. Caso o mago não tenha ainda os Focus necessários, se quiser ele

pode guardar o pergaminho consigo até ter poder suficiente para aprender a nova magia.

## Poções Mágicas

Poções mágicas são produtos em estado líquido acomodados em frascos. Cada frasco, quando encontrado, pode conter 1d-2 doses: cada dose, quando usada de forma adequada, pode realizar um efeito mágico da mesma forma que um pergaminho.

Não é preciso ser mago para usar uma poção, mas muitas vezes é preciso saber COMO usá-la: uma poção de Cura Mágica só vai fazer efeito quando a vítima bebe — não adianta esfregar no ferimento ou coisa assim. Uma poção de Explosão deve se arremessada feito granada, e assim por diante. As instruções para o uso de uma poção podem vir inscritas no rótulo... ou não! Usar uma poção de forma errada vai produzir efeitos inesperados e indesejados. Assim como os pergaminhos, magias sustentáveis lançadas a partir de poções duram uma hora.

A fabricação de poções também não exige a magia Permanência, mas é totalmente diferente dos pergaminhos. Além de conhecer a magia necessária (e ser capaz de usá-la), o mago deve coletar todo tipo de ingredientes raros (e caros!): pena de grifo, unha de dragão azul, raiz de planta carnívora... Essa coleta envolve viagens a lugares perigosos, investigações trabalhosas e combates contra criaturas estranhas. Em termos de jogo, para cada ponto de Focus usado na magia, o mago deve gastar um Ponto de Experiência (uma dose de poção de Imagem Turva, por exemplo, consome 2 pontos). Pontos gastos assim, é claro, não podem ser usados para evoluir o personagem.

Grupos de aventureiros podem se unir para procurar ingredientes de poções, cedendo seus Pontos de Experiência (ou seja, ingredientes) para o mago. Mesmo com os ingredientes em mãos, a fabricação da poção vai levar um dia para cada ponto de Focus exigido pela magia.

Apenas personagens jogadores que tenham Arena, Clericato, Mestre, Patrono ou Riqueza podem fabricar poções (pois esse tipo de atividade exige um templo ou laboratório bem equipado). Poções só podem ser fabricadas durante os intervalos entre as aventuras, nunca durante.

## Armas, Armaduras, Escudos e Outros Itens

Armas mágicas são muito cobiçadas entre aventureiros — não apenas porque provocam dano maior, mas também porque certos monstros e criaturas podem se feridos APENAS com armas mágicas. Armaduras e escudos mágicos, por outro lado, fornecem proteção bem maior.

Uma arma é considerada “mágica” quando é uma Arma Especial ou quando está sob efeito de magia. Certas magias, como Aumento de Dano ou Ataque Vorpal, não apenas concedem bônus em combate como também tornam uma arma mágica. Essas magias, mais comuns, são temporárias; quando seu efeito termina, a arma volta ao normal.

Mas uma verdadeiro arma ou armadura mágica tem um efeito mágico sempre ativo. Por exemplo, uma Espada Vorpal sempre vai funcionar como se estivesse sob efeito de Ataque Vorpal; e um escudo que tenha Invulnerabilidade: PdF vai tornar seu usuário imune a qualquer dano por Poder de Fogo, como se ele estivesse sob efeito da magia.

Fabricar um destes itens é muito mais difícil que fazer poções. Para cada ponto de Focus exigido pela magia a ser aplicada, o mago deve gastar dez Pontos de Experiência (representando os metais e outros materiais raros que ele precisa encontrar). Então, uma Espada Vorpal (Ar ou Luz 4) vai consumir nada menos que 40 PEs, enquanto um escudo com Invulnerabilidade: PdF (Focus 6 em três Caminhos) custaria 180 PEs!!!

A fabricação de um item mágico é também mais demorada: trinta dias para cada ponto de Focus exigido pela magia. Além de tudo isso, o mago precisa ainda usar a magia Permanência sobre o item. Assim, a fabricação de armas, armaduras e escudos com efeitos poderosos só é possível para grandes magos.

Existem também alguns itens extremamente raros que são capazes de lançar magias, como se fossem magos eles próprios! Você pode encontrar, digamos, uma lança que quando arremessada imita o efeito de A Lança Infalível de Talude; ou um anel capaz de disparar um Mata-Dragão. As magias destes itens não consomem Pontos de Vida, mas em geral podem ser usadas apenas uma ou duas vezes por dia (às vezes mais, às vezes menos). O método para fabricar estes itens é desconhecido: alguns dizem que eles foram feitos pelos próprios deuses.

Alguns itens mais poderosos concedem efeitos mágicos semelhantes a Vantagens: você pode achar um par de braceletes que, quando chocados um contra o outro, transformam você em outra coisa (Forma Alternativa); uma capa que torna você invisível (Invisibilidade); um par de botas que aumentam sua velocidade (Aceleração); um escudo que devolve ataques ao atacante (Reflexão); luvas mágicas que concedem a habilidade de usar qualquer arma (Adaptador), e uma infinidade de outras peças. Infelizmente, existem também itens mágicos malditos que concedem Desvantagens, como um anel cujo dono ganha a aparência de um ógre (Monstruoso) ou uma arma que piora seu desempenho (Ponto Fraco). Itens malditos não podem ser removidos de formas normais; geralmente é preciso usar a magia Cura de Maldição.

E há certos itens que concedem bônus (ou penalidades, se forem malditos) em uma ou mais Características, sendo estas as peças mais raras de todas. Quando você consegue um machado de guerra F+1, isso quer dizer que sua Força aumenta em 1 ponto enquanto você usa o machado. Características aumentadas através de itens podem ultrapassar o limite inicial de 5. Desnecessário dizer que estes itens nunca podem ser fabricados por simples mortais...

## Espadas Elementais

**Este é o tipo mais comum de arma mágica existente em Arton. Cada uma tem sobre si uma ou mais magias Aumento de Dano, em graduações diversas.**

Quando removida da bainha, uma Espada Elemental mostra sua lâmina envolta em uma aura ou nuvem composta de seu elemento: fogo, água, ar, terra, luz ou trevas. Em termos de jogo, Espadas Elementais são classificadas como Água 1, Fogo 2, Terra 4 e assim por diante.

O efeito é exatamente igual à magia Aumento de Dano: uma espada com Focus 1 aumenta o dano de sua Força em +1 ponto; +2 pontos para Focus 2; +1d para Focus 3; +2d para Focus 4; e +3d para Focus 5. Além disso, seu dano é considerado mágico.

Fabricar uma Espada Elemental exige a magia Permanência e 10 Pontos de Experiência para cada ponto de Focus empregado. As mais fracas são bem comuns, poden-

do até mesmo ser encontradas à venda em lugares especiais como Vectora. Contudo, mesmo a mais fraca Espada Elemental ainda custará muito dinheiro se comparada a uma arma vulgar não-mágica.

## Amuletos

**Um "amuleto" é qualquer objeto mágico de proteção e preservação da vida. Eles geralmente são feitos na forma de belas jóias como anéis, braceletes, medalhões, tiaras, coroas... mas também podem ser discretos como botas, cintos, mantos, capas ou até chapéus. Escudos e armaduras mágicas também são considerados amuletos.**

Cada amuleto tem seu próprio poder. A maioria concede ao portador algum tipo de Armadura Extra, ou Invulnerabilidade, ou ambos! Outros podem imitar o efeito de algumas Vantagens, de forma mais ou menos fiel. A seguir temos alguns dos amuletos mais conhecidos em Arton.

**Anel de Anulação:** este item relativamente comum torna o usuário totalmente imune a uma única magia. Assim, um Anel de Anulação de Petrificação impede que o usuário seja afetado pela magia Petrificação (mas ele ainda pode ser petrificado de outras formas). Figuras como Talude, Vectorius e Arsenal têm grandes coleções destes anéis, que usam conforme a necessidade.

**Anel Elemental:** talvez o item mágico mais conhecido no Reinado, cada um destes anéis concede ao usuário Armadura Extra contra ataques baseados em um dos seis elementos — água, ar, fogo, luz, terra ou trevas.

**Anel do Dragão:** trabalhado na forma de um pequeno dragão com uma gema preciosa na boca, este anel é uma versão mais poderosa do Anel Elemental. Ele concede Invulnerabilidade contra um elemento, e Armadura Extra contra ataques mágicos baseados nesse elemento. Exemplo: um Anel do Dragão Vermelho torna o usuário imune a qualquer calor ou fogo normal, e sua jogada de Armadura sempre terá efeito máximo contra fogo mágico.

**Braceletes do Bloqueio:** este par de grandes braceletes pode bloquear qualquer ataque físico com grande eficiência, sendo mais efetivo em combate corpo a corpo. O usuário ganha Armadura Extra contra qualquer ataque com Força baseado em corte/perfuração/contusão; e também Deflexão contra qualquer ataque com Poder de Fogo.

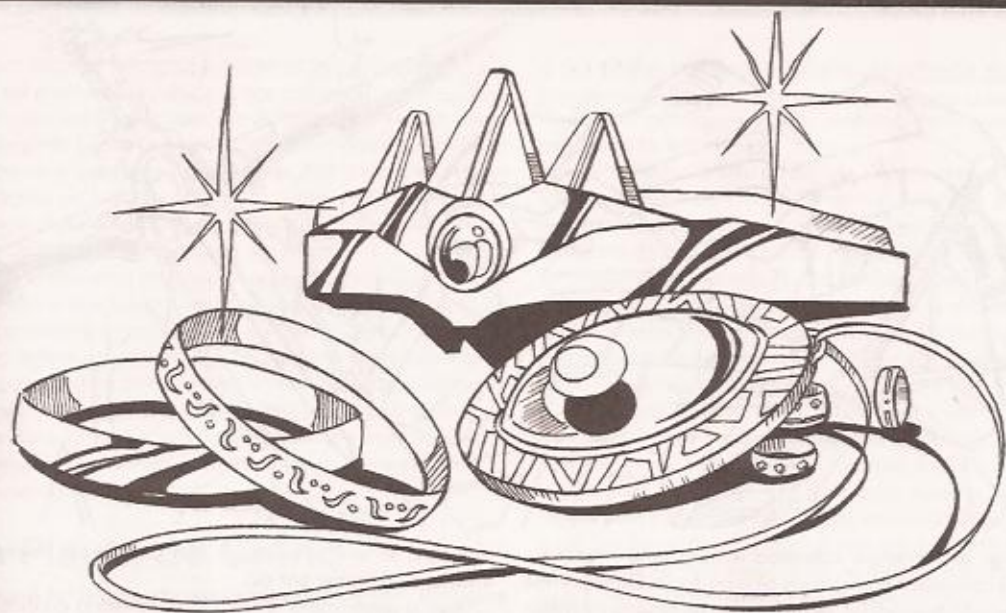
**Brincos de Marah:** abençoados pela deusa da paz, estes brincos imitam o poder possuído pelos clérigos desta divindade: qualquer personagem que tente atacar, ferir ou molestar de qualquer forma seu possuidor deve antes ter sucesso em um teste de Resistência (sem redutor), ou não será capaz de realizar o feito.

**Colar do Mar:** feito de conchas comuns, este colar de aspecto vulgar permite ao usuário se mover e respirar normalmente embaixo d'água, como se fosse um Anfíbio.

**Coroa da Resistência Mental:** esta coroa de fino acabamento concede ao usuário Resistência à Magia (+3 em testes de Resistência), mas apenas contra magias que afetam a mente (que tenham Telepatia como exigência).

**Escudo da Lua:** este grande e raro escudo prateado pode refletir qualquer ataque baseado em Poder de Fogo de volta para o atacante, exatamente como faz a Vantagem Reflexão. Adicionalmente, esse poder também funciona





com qualquer magia ofensiva que normalmente ignora a Armadura do alvo (como a Lança Infalível de Talude, o Crânio Voador de Vladislav, Enxame de Trovões...).

**Medalhão de Lena:** quando um portador desta jóia recebe dano e atinge 0 Pontos de Vida, o medalhão emite uma aura de cura que restaura imediatamente todos os PVs da vítima. Contudo, uma vez utilizado, esse poder só pode voltar a funcionar após 24 horas.

## Simbiontes

**Um simbiote não é exatamente um objeto, mas sim uma criatura viva. Ela se aloja no corpo de outra criatura e, em troca de alimento, concede algum tipo de proteção ou poder especial.**

A origem dos simbiontes em Arton é um mistério que começa a ser esclarecido apenas agora, com a chegada da Tormenta: uma vez que os portadores de simbiontes recebem certa proteção contra a tempestade infernal, estudiosos suspeitam que eles são espécies menores de demônios — uma tentativa de unir os humanos aos habitantes da Tormenta. Graças a essa suspeita, portadores de simbiontes costumam ser perseguidos e caçados em quase todos os pontos do Reinado (o povo costuma chamá-los de "noivos dos demônios"). Alguns conseguem esconder sua condição: outros, não.

Em quase todos os casos, extrair um simbiote é quase impossível. Uma vez que ele esteja unido ao hospedeiro, qualquer tentativa de arrancá-lo vai resultar na morte de ambos. Danos a um simbiote são extraídos diretamente dos Pontos de Vida do hospedeiro, e vice-versa. Construtos e Mortos-vivos nunca podem possuir simbiontes.

A Academia Arcana já catalogou centenas de espécies de simbiontes; a seguir temos apenas as mais conhecidas.

**Bioarmadura:** após penetrar no corpo do hospedeiro através de um dardo, esta criatura se aloja no cérebro e altera a bioquímica do corpo. A partir dali o hospedeiro recebe uma forma especial da Desvantagem Fúria: quando fica nervoso por qualquer razão, sua pele se transforma em uma fortíssima armadura orgânica (A+2) e sua força é ampliada por uma espécie de musculatura extra, formada pela transformação (F+2).

A mutação torna o hospedeiro monstruoso e destrói qualquer vestimenta, exceto tangas rústicas. Com a armadura ativada, a respiração é feita pela pele: o hospedeiro não pode ser sufocado e nem intoxicado por gases venenosos, podendo também respirar debaixo d'água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio.

Como o simbiote se alimenta de fluidos cerebrais, sua presença causa danos ao cérebro, provocando um redutor de -1 em qualquer teste envolvendo Perícias.

**Braquiolampeira:** um tipo macabro de enguia medindo um metro, este simbiote usa a boca redonda em forma de ventosa para se prender ao hospedeiro. A partir de então ela acrescenta 2 PVs ao total do hospedeiro e passa a funcionar como um Membro Extra (com todos os benefícios e problemas desta Vantagem).

**Escorpião da Tempestade:** parecido com um grande escorpião, este simbiote se prende ao antebraço e permite disparar pelo punho cargas de energia explosiva (não mágica). O dano é escolhido pelo próprio hospedeiro, até um limite de PdF4. Contudo, cada disparo consome energias vitais do próprio hospedeiro, ao custo de 2 PVs para cada dado de dano.

**Psínideo:** esta grande aranha de aspecto bizarro tem um abdome que lembra um cérebro humano. Ela se agarra à cabeça do hospedeiro e enterra as garras profundamente no crânio, até atingir o cérebro. Uma vez conectada, ela amplia imensamente as capacidades mentais do hospedeiro: ele recebe Genialidade e Telepatia.

**Pterodracô:** também conhecido como asas-de-dragão, este bicho lembra uma grande concha com olhos telescópicos e asas membranosas. Ele se prende às costas do hospedeiro, se alimenta de sangue e, em troca, lhe dá poder de voo (ou seja, Levitação).

Ao contrário da maioria dos simbiontes, que simplesmente pula e agarra a primeira criatura compatível ao alcance, o pterodracô só realiza a simbiose através de um ritual entre o futuro hospedeiro e a criatura — ou comunal, como chamam alguns povos. Com o sucesso da comunhão, as duas criaturas passam a ser uma só. Qualquer dano ao pterodracô é extraído diretamente dos Pontos de Vida do hospedeiro, e vice-versa.



**Visorg:** esta criatura achatada lembra uma mão com dedos compridos e um grande olho no dorso. Ela se prende ao peito do hospedeiro, bem próxima do ombro, de modo que felizmente pode ser escondida com roupas comuns. Quando exposto (bastando abrir um pouco a camisa), o visorg concede ao usuário os Sentidos Especiais de Visão Aguçada, Visão de Raios-X, Infravisão e Ver o Invisível. O usuário pode, além disso, usar Detecção de Magia como uma habilidade natural.

## ARTEFATOS

Um artefato é um item mágico único, extremamente poderoso. Apenas as divindades maiores têm poder para criar estas peças, e elas sempre são forjadas com algum propósito específico. Os deuses cuidam para que artefatos sempre caiam nas mãos de seus servos mais poderosos, mas às vezes o destino leva essas peças até aventureiros menores...

Cada artefato é uma peça única — nunca existem dois artefatos iguais. A seguir você vai ver os artefatos mais conhecidos em Arton...

### O Ferrão de Saliz'zar

**Esta espada é um poderoso artefato, criado pelo deus Khalmyr para combater criaturas de outros planos. Foi dada a Saliz'zar, o mais famoso guerreiro santo da ordem, conhecido por sua valentia e coragem.**

O Ferrão de Saliz'zar é uma espada de lâmina larga, feita de um estranho metal escuro. Lendas dizem que o deus Saliz'zar retirou o metal de sua própria armadura. O cabo da espada é cravejado com rubis, e no punho há gravuras de batalhas entre anjos e demônios. Runas vermelhas na lâmina brilham quando a espada ou seus poderes são utilizados.

Em condições normais, o Ferrão é apenas uma Arma Especial. Enquanto está empunhando a espada, seu portador recebe os seguintes poderes adicionais: cura 3d Pontos de Vida, três vezes por dia; cura todos os PVs de uma criatura, uma vez por dia; bônus de Habilidade +1 para até 5 criaturas, três vezes por dia; detecta intenções malignas, sempre ativo; Ver o Invisível, sempre ativo; detectar magia, três vezes por dia; Armadura +1 contra criaturas mágicas, sempre ativo; dissipar qualquer efeito mágico de Focus 5 ou menos, uma vez por dia; ver através de disfarces, esconderijos e ilusões, uma vez por dia;

descobrir se um personagem tem Código de Honra ou Insano, duas vezes por dia.

Mas o poder maior da espada é revelado quando em luta contra demônios (e isso inclui habitantes de áreas de Tormenta). Contra tais criaturas ela se torna uma arma F+1 e, no caso de um bom golpe (um resultado 1 no teste de Habilidade para atacar), a espada devolve a criatura extraplanar a seu plano de origem se ela falhar em um teste de Resistência -1. O portador da espada também recebe Resistência à Magia, mas apenas contra magias feitas por criaturas extraplanares.

### Slash Calliber

**Qualquer razoável freqüentador de tavernas já ouviu histórias sobre duelos de honra, conflitos entre aldeias, ou mesmo guerras entre reinos que teriam sido provocados por um único item mágico: uma espada chamada Slash Calliber.**

Slash é uma Arma Especial capaz de detectar criaturas com Código de Honra ou Insano, a até 3m; Ve o Invisível a até 40m; Telepatia a até 30m, em uma direção, três vezes por dia; disparar relâmpagos, uma vez por dia (até 90m de distância, explosão com 30m de diâmetro, 5d6 de dano). Infelizmente para seu portador, além de todos esses poderes, Slash Calliber é uma espada mágica inteligente com um desejo incontrolável por combate. Tentará iniciar batalhas de todas as maneiras, seja xingando o adversário (geralmente as pessoas acreditam que a voz vem do portador, não da espada!), seja com pequenas mentiras ("Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar! Puxe nele!"). Mas ela nunca fará coisas estúpidas como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho ou degolar um pobre camponês desarmado. Pelo menos quase nunca...

### Shorder, a Armadura Maldita

**Shorder é uma armadura mágica única no mundo. Mais parece um cofre de duas pernas, feita com chapas de aço grossas como paredes. É tão pesada que vários cavalos seriam necessários para arrastá-la — e mesmo o mais forte guerreiro não poderia sequer levantar o braço dentro dela.**

Na verdade, qualquer pessoa pode vestir a armadura

(ou melhor, entrar nela) e mover-se sem problemas, como se estivesse vestindo uma couraça comum. O usuário ganha A6 (não cumulativa com sua Armadura natural) Invulnerabilidade contra qualquer dano não-mágico e Armadura Extra contra qualquer dano mágico. A armadura tem maçãs mágicas no lugar das mãos: o usuário pode usá-las para atacar duas vezes por turno, causando 2d de dano (a Força do usuário não afeta o dano das maçãs).

Shorder torna seu usuário quase invencível, mas cobra um alto preço: quem a utiliza não pode mais sair! A entrada da armadura jamais pode ser aberta enquanto uma criatura viva estiver em seu interior. Seu usuário não poderá mais segurar objetos (pois a armadura não tem mãos), não pode lançar magias, terá sua velocidade reduzida à metade do normal e jamais poderá andar em silêncio — as pisadas da armadura podem ser ouvidas de longe. Estranhamente, o usuário nunca sente fome ou sede.

## A Flauta de Crand

Crand foi um bardo apaixonado, mas sem coragem para se aproximar de seu grande amor. Dia após dia ele vivia o dilema de não conseguir declarar sua paixão, por medo de ser rejeitado. Então, depois de muito refletir, Crand resolveu escrever uma carta à donzela, revelando seus sentimentos por ela. Um mês se passou sem que ele recebesse uma resposta. Triste e desiludido, Crand procurou a mulher pela cidade, mas não encontrou-a em parte alguma. Nem no mercado onde costumava comprar frutas, nem no bosque onde colhia flores todas as manhãs. Passou então a observar sua casa e só então descobriu: sua amada havia falecido, vítima de alguma doença misteriosa.

Arrasado, Crand encontrou na magia a única chance de trazer seu amor de volta. Incapaz de realizar a magia por si próprio, recorreu a um clérigo. Crand pediu ao sacerdote para encantar sua flauta de modo que, com sua música, ele pudesse ressuscitar a mulher que amava. O clérigo, entretanto, negou o desejo de Crand. Seu deus não permitia o uso da ressurreição,

e seu conhecimento não deveria ser passado de forma irresponsável. Então o bardo partiu, fingindo entender as razões do homem mas, na verdade, tinha um plano desesperado em mente...

Crand raptou a filha do clérigo, usando-a como forma de chantagem. Sem ação, o sacerdote resolveu cumprir os designios do alucinado bardo. Meses depois, a peça que seria conhecido como a Flauta de Crand estava pronta. Como prometido, o bardo libertou a filha do clérigo e partiu de volta para sua terra natal. A música mágica da flauta trouxe dos mortos a mulher que ele tanto amava, como se nada houvesse acontecido.

A Flauta de Crand é capaz de devolver à vida qualquer humano ou semi-humano, não importando as condições do cadáver ou o tempo decorrido após a morte. Caso o instrumento tenha sido utilizado com sucesso (veja as regras para cada sistema), quaisquer humanoides mortos a até 3m do músico retornam à vida em 1d minutos, com seus Pontos de Vida totais. A flauta é então magicamente transportada ao acaso para algum outro lugar do mundo.

Infelizmente, como vingança contra o bardo, o clérigo deixou na flauta uma maldição. Desde o instante da ressurreição, qualquer criatura devolvida à vida pela flauta começa a sofrer mudanças de personalidade. Após 1d6 dias, uma metamorfose transforma a vítima em uma criatura monstruosa e incontrolável. Apenas a destruição da flauta pode devolver a vítima ao normal; não existe outra forma conhecida de reverter o processo.

Apenas personagens com a Perícia Arte (ou uma Especialização em Instrumentos Musicais) podem usar a flauta. O monstro resultante da transformação tem Força 2, Habilidade 3, Resistência 2, Armadura 3, Poder de Fogo 0, 10 Pontos de Vida, Monstruoso e Inculto. Ele pode fazer dois ataques por turno.



AKemi-00

# Panteão



As Divindades  
Maiores e seus  
Sumo-Sacerdotes

O mundo de Arton foi criado por vinte deuses maiores, nascidos da comunhão entre o Nada e o Vazio. Eles eram o Panteão. Mesmo divididos e orgulhosos, os deuses trabalharam juntos contribuindo com o que cada um tinha de melhor. Das relações amorosas entre os deuses, nasceram incontáveis deuses menores que serviam de consortes, companhia e servos para o Panteão.

Valkaria era a mais bela e ingênua das deusas, bondosa e doce. Mas sua ambição e sede de conquistas, características que cedeu à raça humana, lhe trouxeram a ruína. Ludibriada por Tiliann, o deus louco, e pelo Terceiro — aquele cujo nome real jamais deve ser pronunciado outra vez —, Valkaria arquitetou um plano para tomar o poder dos outros deuses para ela e seus parceiros.

Como era de se esperar, entretanto, o ambicioso plano foi descoberto antes que pudesse ser colocado em prática. Reunidos em conselho, os outros dezessete deuses decidiram a punição para os três traidores.

Tiliann foi aprisionado em um corpo mortal, condenado a vagar ensandecido por Arton. O Terceiro foi enterado, soterrado sob o solo em algum lugar desconhecido. Ambos foram completamente esquecidos, e seus feitos perdidos no tempo. Nenhum deles jamais voltaria a ter servos entre os mortais.

Valkaria sofreu a pena mais branda. Foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão, mas não sua liberdade. Seu corpo foi transformado em pedra, na forma de uma gigantesca estátua. À sua volta formou-se a maior metrópole humana do mundo, como uma estranha homenagem póstuma. Dentro das fronteiras de sua cidade seu nome é lembrado e seu poder é atuante. Fora dela, contudo, ninguém mais se lembra da deusa da ambição.

Com a queda de dois dos vinte deuses principais, outras duas divindades menores ascenderam a condições de destaque no Panteão: o trapaceiro Hyninn, filho de Nimb; e Ragnar, deus da morte entre os goblinóides.

## Os Vinte Deuses

Panteão é como são conhecidas coletivamente as vinte divindades maiores do mundo de Arton. Elas recebem esse status devido a seu poder individual, número de seguidores e, especialmente, porque eram as únicas presentes durante a criação do mundo artoniano.

Essa condição mudou apenas após a Revolta dos Três Deuses: Valkaria, Tiliann e o Terceiro. Enquanto a primeira teve seu status mantido, os outros dois deixaram de ser deuses. Para ocupar seus lugares ascenderam as divindades menores Ragnar e Hyninn.

Os atuais vinte membros do Panteão são:

**Alihanna:** deusa da natureza, dos animais, druidas e povos bárbaros.

**Azgher:** deus do sol, do dia, da luz, do fogo e povos do deserto.

**Divina Serpente:** deusa da força, coragem, da proteção dos fracos e dos povos sauróides.

**Glórienn:** deusa dos elfos terrestres.

**Grande Oceano:** deus dos mares, dos marinheiros, elfos-do-mar, povos e criaturas marinhas.

**Hyninn:** deus da trapaça e dos ladrões.

**Keenn:** deus da guerra e destruição.

**Khalmyr:** deus da justiça, da ordem, dos anões, paladinos e cavaleiros. Ele comanda o resto do Panteão, juntamente com Nimb.

**Lena:** deusa da vida, da fertilidade e da cura.

**Lin-Wu:** deus dragão do povo oriental de Tamu-ra.

**Marah:** deusa da paz, amor, alegria, das festividades e dos bardos.

**Megalokk:** deus dos monstros.

**Nimb:** deus do caos, do acaso, da sorte e da azar. Rival de Khalmyr no comando do Panteão.

**Ragnar:** deus menor dos bugbears, que ascendeu ao posto de deus da morte e dos goblinóides. Também conhecido como Leen.

**Szsaas:** deus da intriga, traição e das serpentes venenosas.

**Tanna-Toh:** deusa do conhecimento, das artes, dos escribas, bardos e povos civilizados.

**Tenebra:** deusa da noite, das trevas, dos anões, mortivos e das criaturas noturnas e subterrâneas.

**Thyatis:** deus da profecia e da ressurreição.

**Valkaria:** deusa da ambição, das aventuras e da raça humana.

**Wynna:** deusa da magia e dos magos.

Cada um destes deuses corresponde a uma divindade vista no **Manual 3D&T**; portanto, clérigos destes deuses devem seguir as regras vistas no Manual, seus Poderes Concedidos, Obrigações e Restrições. Para maiores detalhes, consulte também o suplemento **Panteão**.

## Avatares

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido.

A forma exata depende de cada deus (veja em suas descrições o tópico "Avatar"), mas geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar a identidade do avatar por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos — a menos, claro, que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo — cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor. Para se ter uma idéia, todos os avatares têm as mesmas habilidades e imunidades possuídas pelo Paladino de Arton (página 75), entre outros poderes.

Ocasionalmente, contudo, um avatar é destruído. A destruição de um avatar não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade — ela será capaz de criar outro em poucos dias.

Um confronto entre personagens jogadores e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam (ou acreditem possuir...).

## Sumo-Sacerdotes

Cada um dos vinte deuses do Panteão tem um sumo-sacerdote. Ele é o representante máximo daquela divindade sobre o mundo.

Na maior parte das vezes o sumo-sacerdote será o clérigo mais poderoso daquele deus sobre o mundo, mas nem todos os casos são assim. O título é ofertado pela própria divindade, nem sempre baseando-se no poder do

clérigo, mas por outras razões particulares. O posto de sumo-sacerdote, contudo, concede ao clérigo grandes poderes extras...

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Restrições de seu deus como qualquer outro clérigo. Em compensação, quando uma divindade oferece uma lista de Poderes Garantidos, o sumo-sacerdote sempre vai possuir TODOS eles. Além disso, ele sempre será capaz de utilizá-los quantas vezes quiser. O sumo-sacerdote de Thyotis, por exemplo, não pode ressuscitar os mortos apenas uma vez por mês (como dizem as regras do **Manual 3D&T** para Clérigos da Ressurreição); ele pode fazê-lo quantas vezes quiser!

Um sumo-sacerdote tem autoridade total sobre todos os outros clérigos e/ou paladinos daquele deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Desobedecer ordens do sumo-sacerdote é o mesmo que desobedecer ao próprio deus, e significa o cancelamento imediato de seus poderes divinos.

Divindades menores também têm sumo-sacerdotes, mas eles não recebem poderes extras por isso. Sumo-sacerdotes são sempre NPCs, sendo proibidos como personagens jogadores.

## ALLIHANNA

### Deusa da Natureza

Allihanna é a deusa de toda a vida selvagem de Arton. Ela abrange quase todos os cultos bárbaros ligados aos animais: embora cada culto tenha seu próprio deus, representado por um animal diferente, na verdade todos se dirigem a Allihanna. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Em sua forma pura, Allihanna também é venerada



pelos druidas. Embora se refiram a ela como uma mulher, sua verdadeira aparência é de um animal quadrúpede com muitas cabeças, cada uma representando um animal diferente.

Cogitou-se durante muito tempo que o culto a Allihanna foi trazido pelos elfos (seu nome seria uma contração de Allihannatantala, como os elfos se referem a ela). Mas, de acordo com estudos comprovados, a devoção à Deusa da Natureza teve início mesmo entre as primeiras tribos humanas, tornando este talvez o culto mais antigo de Arton. Praticamente todos os habitantes do continente respeitam um ou mais aspectos de Allihanna, mesmo que não conheçam seu nome verdadeiro. Até mesmo goblinóides costumam mostrar certa reverência a ela, tomando-se xamãs (mas não druidas).

O símbolo de Allihanna varia. Para os bárbaros e outros adoradores de animais, seu símbolo corresponde à imagem do respectivo animal. Para os druidas o símbolo costuma ser uma pequena árvore cheia de ramos.

**Motivações:** Allihanna é a protetora dos animais e recursos naturais de Arton. Ela reconhece que parte deles precisa ser consumida pelo bem dos humanos e outras raças, mas não tolera abusos. Para ela, as civilizações de Arton perderam a pureza de outrora, hoje encontrada apenas entre os povos bárbaros, os principais protegidos da deusa.

**Outros Nomes:** Allihannatantala, entre os elfos; Mãe Natureza ou apenas Deusa entre druidas; Deus Macaco, o Grande Leão, o Urso Dourado, a Mãe Águia e centenas de outros entre tribos bárbaras.

**Avatar:** quando se manifesta, Allihanna costuma assumir a forma do exemplar mais belo de um animal venerado na região. Em alguns casos prefere a forma de uma fada ou fauno, principalmente ao lidar com aventureiros ou druidas.

**Relações:** Allihanna tem uma relação conturbada com Megalokk, deus dos monstros e seu irmão. Enquanto ela cuida dos animais "normais", buscando o equilíbrio natural, ele apenas despeja sobre o mundo monstros ferozes e com desejo de matança. Felizmente para ela, os outros deuses intercederam a seu favor sob o comando de Khalmyr, confinando os monstros de Megalokk a territórios próprios.

Allihanna odeia Tanna-Toh, a deusa do conhecimento, pelo desprezo que ela mostra pelos povos bárbaros e "não-civilizados"; e também Ragnar, por sua praga goblinóide que destrói tudo em seu caminho.

## Razlen, sumo-sacerdote de Allihanna

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

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

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

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

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

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

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

Embora dificilmente deixe Greenleaf, Razlen ainda preside os conclaves de druidas que se realizam ali, em uma grande clareira. Muitos candidatos ao título de druida costumam seguir para Greenleaf e caminhar sem destino pela floresta, esperando que o druida os acolha como aprendizes. Não se sabe se isso dá resultado.

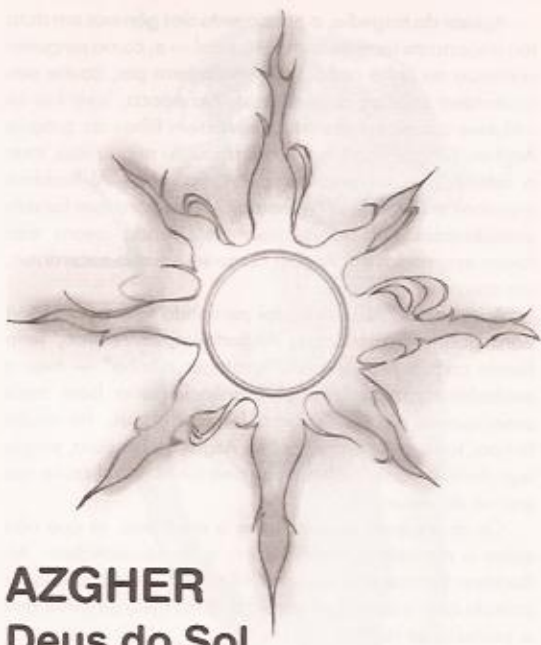
**Aparência:** embora Razlen não seja visto há muito tempo, muitos elfos sobreviventes de Lenórien ainda se lembram de sua aparência: um elfo bem constituído, de longos cabelos brancos e olhar penetrante. Mesmo depois de tanto tempo, não é provável que sua aparência tenha mudado.

## Razlen Greenleaf

F1, H4, R3, A1, PdF2, 15 PVs

Animais, Arma Especial, Clericato, Sobrevivência

Ar 2, Água 3, Fogo 1, Terra 2, Luz 1



## AZGHER Deus do Sol

**Azgher é o deus do sol louvado pela tribo Sar-Allan, os guerreiros do Deserto da Perdição. Ele representa tanto o calor agradável e necessário do astro-rei quanto a fúria do deserto. Azgher é também o Vigilante, Aquele-que-Tudo-Vê. Nada acontece durante o dia sem que ele saiba.**

Para alguns, Azgher também é conhecido como o deus dos viajantes (afinal, todos se orientam pelo sol quando perdidos dentro do deserto), embora ele seja pouco cultuado fora das áreas desérticas. Existem poucas ilustrações ou pinturas representando Azgher, mas a forma encontrada com mais frequência é uma silhueta humanóide envolta por uma claridade ofuscante. Seu símbolo, claro, é um sol.

**Motivações:** Azgher é um deus benevolente, mas também exigente e orgulhoso. Sua caminhada diária pelos céus de Arton derrama calor e conforto sobre o mundo, e ele sabe disso. Azgher vê o planeta como um filho que merece cuidados, mas que também precisa mostrar respeito ao pai. Qualquer problema em Arton acontecido durante o dia é fato conhecido por Azgher: dizem que, entre os deuses, ele foi o primeiro a perceber a chegada da Tormenta.

**Outros Nomes:** Vigilante, Aquele-que-Tudo-Vê.

**Avatar:** não há notícias sobre manifestações de Azgher sobre o mundo. Seus clérigos dizem que ele prefere ficar nos céus, onde pode ver tudo com mais clareza...

**Relações:** Azgher tem boas relações com Khalmyr e Oceano, e um ódio mortal por Ragnar, Keenn e Tenebra.

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

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

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

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

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

**Situação Atual:** Al-Baddinn, o gêmeo que permanece entre os Sar-Allan, exerce o comando da tribo; e seu irmão Al-Ballinn funciona quase como um diplomata, sempre viajando e visitando vários pontos de Arton.

**Aparência:** todos os clérigos de Azgher escondem o rosto; a única diferença entre os gêmeos e os outros membros da ordem são seus cetos e jóias de ouro (os sumo-sacerdotes são os únicos clérigos de Azgher com permissão para carregar ouro). Diferenciar um do outro, contudo, é mais difícil: em geral Al-Ballinn é aquele que está sempre viajando, e Al-Baddinn costuma ser encontrado na vila Sar-Allan.

## Raz-al-Ballinn

F1, H4, R3, A1, PdF1, 15 PVs

Boa Fama, Clericato, Sobrevivência

Ar 2, Água 3, Fogo 4, Terra 2, Luz 4

## Raz-al-Baddinn

F2, H3, R1, A1, PdF1, 5 PVs

Boa Fama, Clericato, Sobrevivência

Ar 3, Água 2, Fogo 4, Terra 2, Luz 4

# DIVINA SERPENTE

## Deusa da Coragem

Adorada principalmente pelas dragoas-caçadoras de Galrasia e outras raças, a Divina Serpente é uma deusa com propósitos que não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos. Ela representa dois conceitos que parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos, e também a proteção dos fracos pelos fortes. Mas, acima de tudo, ela é a deusa da coragem, determinação e força interior.

A Serpente é temida pelos dóceis e puros, mas venerada e amada pelos fortes e corajosos. Seu culto é raro em Arton, visto como profano na maioria das regiões. A

própria deusa é considerada um demônio, e seus seguidores não negam isso.

São muito raros os cultos humanos ou semi-humanos à Serpente. Ela é mais venerada por povos bestiais que seguem a lei do mais forte, como orcs e goblinóides. Infelizmente, a maioria dos devotos da Serpente obedece apenas sua primeira lei (dominar os fracos), e não entende ou ignora a segunda (proteger os fracos): apenas as dragoas-caçadoras, tipo de mulheres-lagarto guerreiras de Galrasia, seguem com fidelidade total os ideais da Serpente.

O símbolo da Serpente é a imagem de uma cobra ou um coração em chamas.

**Motivações:** a Serpente comanda que seus guerreiros devem ser supremos entre as feras. Devem ser como o leão na savana africana: caçar todos e nunca ser caça de ninguém. Ela também diz que os fracos não devem ser apenas dominados pelos fortes, mas protegidos. Os seres mansos e dóceis do mundo, frágeis diante da luta pela sobrevivência, têm o direito sagrado de receber proteção. Contudo, a Serpente também exige que o fraco pague tributo ao forte — seja na forma de respeito, oferendas ou até escravidão.

**Outros Nomes:** Moréia de Fogo entre os elfos-do-mar; Li-chak entre os trogloditas.

**Avatar:** a Serpente nunca se manifesta neste mundo. Ela vive em uma gigantesca caverna-mundo, eternamente em chamas, que pode ser visitada através de um ritual conhecido apenas pelas dragoas-caçadoras. Elas afirmam que essa caverna existe em seus corações, sendo esta a fonte de sua coragem e ousadia; caçadoras não se curvam para deuses distantes que vivem nos céus — elas trazem sua deusa DENTRO de si.

**Relações:** a Divina Serpente é a mais agressiva entre as divindades femininas do Panteão — todos os outros deuses evitam qualquer contato com ela. Ocasionalmente, contudo, ela recebe em sua caverna a visita de Tenebra; alguns estudiosos suspeitam que existe uma ligação secreta entre as duas, embora ninguém saiba qual é.

A Serpente costuma desafiar os deuses fortes (como Khalmyr, Nimb, Ragnar, Grande Oceano...) e amparar os fracos, como Lena, Mara e especialmente a pequena e





fragilizada Glórienn. Khalmyr e Nimb, tidos como líderes do Panteão, foram repetidas vezes desafiados pela Serpente — mas ela nunca conseguiu vencer nenhum deles.

## Kalura, sumo-sacerdotiza da Serpente

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

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

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

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

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

### Kalura

F3, H5, R3, A2, PdF0, 15 PVs

Clericato, Energia Extra 1, Sobrevivência, Fúria, Má Fama

Ar 1, Água 2, Fogo 1, Terra 2, Luz 1, Trevas 1

## GLÓRIENN

### Deusa dos Elfos

Glórienn é a deusa e guardiã da raça élfica. As escrituras sagradas dos elfos dizem que ela foi a responsável pela criação desta que é a raça mais antiga de Arton, e até hoje esta teoria não foi negada.



Nos tempos em que o reino de Lenórien ainda se erguia majestosamente em Lamnor, a deusa era amplamente cultuada entre os elfos.

Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinóides, muitos fiéis de Glórienn lhe viraram as costas e abandonaram o culto. Ao contrário dos tamuranianos, que entenderam o esforço de seu deus Lin-Wu na batalha contra a Tormenta, os elfos acham que a deusa falhou miseravelmente ao permitir a destruição de sua pátria.

Após abdicar de sua crença a Glórienn, os elfos têm adotado divindades humanas — mas isso só costuma acontecer entre os membros mais "maleáveis" e menos arrogantes da sociedade élfica. A maioria prefere adorar Allihanna, a deusa da natureza, ou simplesmente ignorar a existência dos deuses. Eis porque sacerdotes elfos são incomuns em Arton.

O símbolo de Glórienn é um arco e flecha prateados.

**Motivações:** assim como seu povo, hoje em dia Glórienn é uma deusa ressentida e amargurada. Ela não entende como os outros deuses puderam permitir que os elfos fossem quase destruídos pela mão maligna de Ragnar. Glórienn acredita que tudo fez parte de um estratagema para aniquilar a raça élfica, sua magnífica criação... tudo em nome da inveja.

Para aumentar ainda mais sua mágoa, Glórienn tem sido abandonada pouco a pouco pelos próprios filhos — feridos pela queda de Lenórien, eles não acreditam mais na deusa. Atualmente ela está tão vulnerável que certos deuses menores ameaçam tomar seu lugar no Panteão, entre as vinte divindades principais de Arton. No momento, seu principal objetivo é reconquistar a confiança dos elfos e reconstruir sua nação. E, para isso, ela será capaz de qualquer coisa...

**Outros Nomes:** a Dama de Olhos Tristes, entre os elfos-do-mar; esta raça submarina de Arton conhece e mostra

certo respeito pela deusa élfica, mas sua divindade principal é outra: o Grande Oceano.

**Avatar:** Glórienn costuma ser vista como uma elfa arqueira ou um guerreiro elfo usando duas espadas.

**Relações:** Glórienn está em posição delicada dentro do Panteão; ela está magoada com todos e não confia em mais ninguém — mas não pretende se voltar contra eles, pois sabe que seu povo não sobreviveria a uma guerra santa.

Por pura ironia, a única com quem Glórienn acredita que pode contar é a Divina Serpente — que, embora vista como maléfica, sempre protegeu os fracos contra os fortes. Apesar desse golpe em sua dignidade, a deusa élfica está pensando em aceitar sua proteção. Apenas uma coisa a impede: a Serpente exige tributo por sua proteção. Glórienn teme que esse pacto tenha como resultado a escravidão da raça élfica nas mãos dos antropossauros.

## Tinllins, sumo-sacerdote de Glórienn

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

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

Na falta de um clérigo mais esclarecido para iniciar o elfo em sua nova vocação, Tinllins baseou seus estudos nos poucos livros e pergaminhos salvos da destruição. Quanto mais ele lia as escrituras sagradas, mais se convencia de que sua deusa havia sido injustiçada duas vezes: pelos próprios elfos, que abandonaram o antigo culto culpando-a pela massacre em Lamnor; e pelos outros deuses, que se omitiram ao permitir que Ragnar completasse a primeira parte de seu plano maligno.

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

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

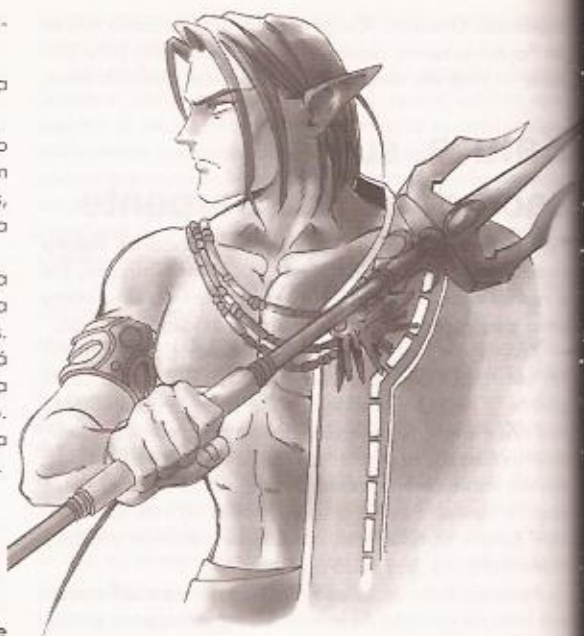
**Aparência:** Tinllins tem aparência jovem, longos cabelos prateados e olhos de cor púrpura. Seus trajes não diferem em nada dos outros clérigos da ordem, como um exemplo de que todos os elfos são iguais perante Glórienn. Tinllins costuma carregar um arco mágico especial, que jamais erra o primeiro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

### Tinllins Redwood

F1, H3, R2, A3, PdF4, 10 PVs

Animais, Arma Especial (ver texto), Clericato, Sobrevivência

Ar 3, Água 2, Fogo 1, Terra 2, Luz 1



## GRANDE OCEANO Deus dos Mares

Em Arton, como na Terra, toda a vida veio do mar. Embora muitas deusas do Panteão sejam consideradas as mães dos seres que habitam o mundo — como Valkaria criou os humanos, Glórienn criou os elfos e Tenebra criou os anões —, seu único e verdadeiro pai é a água salgada de onde vieram. Esse deus-pai que comanda os mares é talvez o mais antigo membro do Panteão, e por isso nem tem um nome: assim, é conhecido apenas como Grande Oceano.

Naturalmente, esta é a divindade principal dos elfos-do-mar; sua religião acredita que o próprio mar à sua volta forma o corpo desse deus, e que enquanto continuarem imersos estarão seguros sob sua bênção. Não é de admirar, portanto, que eles vejam o "mundo seco" como um lugar maldito, longe da proteção divina. O Grande Oceano também é venerado por muitas outras criaturas: baleias, golfinhos, homens-peixe, dragões-marinhos, certos antropossauros aquáticos... e também alguns grupos e comunidades humanas e semi-humanas, como marinheiros, pescadores e piratas.

O símbolo do Grande Oceano é uma concha; seus clérigos sempre usam como símbolo sagrado uma concha verdadeira — jamais uma imitação.

**Motivações:** houve época em que esse deus era muito mais ambicioso, capaz de afundar continentes inteiros para ampliar seus domínios (coisa que ele já fez algumas vezes...), mas esses tempos ficaram para trás. Hoje ele está totalmente mudado: é um deus pacato, indolente, apático até. Acha os outros deuses pequenos, minúsculos em suas tramas mesquinhas, brigando por miseráveis pedaços de terra, enquanto seu reino é o mais vasto de todos. Nenhum outro deus pode ameaçá-lo; aparentemente, nem mesmo a Tormenta é perigosa para ele — até agora nenhuma área de Tormenta surgiu no mar.

O Grande Oceano não se incomoda com pescadores, marinheiros e outros pequenos "intrusos" em seu reino — fora de seu ambiente, eles são frágeis e totalmente

inofensivos. Mas seu humor é inconstante como as marés; o Oceano pode soprar bons ventos para conduzir navios com segurança, ou então despejar tempestades capazes de afundar a mais resistente embarcação. Protetor das criaturas marinhas, o Grande Oceano vai se enfurecer sempre que habitantes do "mundo seco" molestam ou atacam seres marinhos apenas por maldade ou ganância.

**Outros Nomes:** Ronn-Tirk entre os elfos terrestres; Capitão Jor entre marinheiros.

**Avatar:** quando visita o "mundo seco", o Grande Oceano assume a aparência de um elfo-do-mar, um velho pirata ou um imenso leão-marinho. No mar, ele pode adotar a forma de qualquer animal ou monstro marinho — mas sua forma mais conhecida lembra uma gigantesca água-viva, com tentáculos medindo dezenas de quilômetros.

**Relações:** o Grande Oceano trata os outros deuses com indiferença, arrogância e às vezes até desprezo. Algumas deusas, contudo, recebem dele grande respeito e cortesia — afinal, elas são mães de toda a vida enquanto ele é o pai. Allihanna, Glórienn, Lena, Valkaria e Tenebra apreciam e retribuem essa gentileza; mas Wynna, Marah e a Divina Serpente acham o Grande Oceano um velho preguiçoso.

Uma vez que a Tormenta jamais toca o mar, alguns deuses suspeitam que o Grande Oceano pode ter algum tipo de pacto com esse poder maligno. Se esses suspeitas o incomodam, ele nada diz.

## Rei Náutilus, sumo-sacerdote do Oceano

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

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

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

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

**Situação Atual:** o Rei Náutilus percorre os mares incessantemente, visitando aldeias de elfos-do-mar e outras raças submarinas que cultuam o Grande Oceano, para tratar de cerimônias e assuntos envolvendo a ordem. Apesar do aspecto monstruoso, o Rei é uma criatura bondosa e pacífica: ele sempre oferece ajuda e salvo

conduto para aventureiros que visitam as profundezas, dependendo de suas intenções.

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

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

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

## Rei Náutilus

F6, H4, R10, A5, PdF0

**Ambiente Especial, Animais, Ataque Múltiplo, Clericato, Membros Elásticos, Sobrevivência**

Ar 3, Água 7, Terra 5, Luz 5

## HYNINN

### Deus da Trapaça

O ardiloso Hyninn é o deus da trapaça, brincadeiras e artimanhas. Sendo assim, não é à toa que ele também seja considerado o deus dos ladrões. Praticamente cada guilda de ladrões em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder.



Mas Hynninn não é louvado apenas por ladrões: alguns de seus seguidores são governantes e estrategistas, que admiram sua esperteza. Ele também tem a simpatia dos halflings, que o vêem como um deus despreocupado e brincalhão. Por sua natureza, acredita-se que Hynninn seja, na verdade, filho de Nimb. Seu símbolo é uma raposa.

**Motivações:** as motivações de Hynninn não podem ser consideradas boas ou más. Em um dia ele pode armar um plano que poderá frustrar os planos de Khalmyr, o deus da justiça; e no dia seguinte seria capaz de tramar contra o próprio Ragnar, salvando milhares de vidas. Conta-se até que ele teria participado do esquema que impediu o deus Sartan de atacar o plano material, durante a saga do Disco dos Três.

Ao que parece, Hynninn não quer mais poder ou mais seguidores do que já tem. Seu único objetivo é provar que é o mais esperto e ardiloso dos deuses. Hynninn é conhecido por armar planos mirabolantes (mas quase sempre inofensivos) apenas para assustar, desconcertar ou humilhar os outros deuses. No Panteão, quase todos tratam Hynninn como um deus inofensivo, uma espécie de bobo da corte. Mas outros acham o deus da trapaça traçoeiro demais para ser confiável, e acreditam que por trás de suas brincadeiras aparentemente desprezíveis existe um plano muito, muito maior...

**Outros Nomes:** Mith-Allinnor, entre os anões; Quindallas, entre os elfos; Wang-Ho, entre os tauranianos.

**Avatar:** a forma mundana de Hynninn varia enormemente, dependendo da missão a ser confiada e da peça a ser pregada. Suas formas preferidas, entretanto, são um ladrão halfling, um bardo humano (vestido como bobo da corte) ou um macaco falante.

**Relações:** aparentemente, Hynninn não é amigo ou inimigo de ninguém — nenhum deus é tolo o bastante para confiar nele. Mas é verdade que o deus trapaceiro costuma irritar imensamente Khalmyr e Lin-Wu.

Hynninn também costumava se considerar o grande rival de Szzaas; o deus da intriga, traição e mentira havia sido o único realmente capaz de desafiar sua esperteza. Uma pena que Szzaas tenha sido destruído...

## Severus, sumo-sacerdote de Hynninn

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

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

Severus morreu pela primeira vez ainda jovem, duran-

te um dos inúmeros ataques do Móock. Aprendeu com os clérigos de Thyatis que não poderia nunca mais deixar a cidade. Mas não se importou. Triumphus era seu lar — então era ali mesmo que pretendia ficar.

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

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

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

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

## Severus

F1, H4, R2, A4, PdF1, 10 PVs

Clericato, Crime, Manipulação, Sobrevivência, Má Fama

Ar 1, Água 2, Fogo 2, Terra 1, Luz 2, Trevas 3

## KEENN Deus da Guerra

A divindade suprema da guerra. Responsável por todas as maquinações e intrigas que resultam em batalhas sangrentas no decorrer da história de Arton. Muitos guerreiros costumam reverenciar a figura de Keenn.

Conta-se que há muito tempo Keenn não era tido como um deus maligno. Muitos acreditavam que ele representava todos os aspectos da guerra, inclusive aqueles "menos ruins" (já que nunca há coisas boas na guerra). Entretanto, com a expansão do culto a Khalmyr e o posterior apontamento deste Deus da Justiça como representante do lado justo da guerra, Keenn passou a ser encarado como símbolo de tudo que há de maléfico nas batalhas. Não se sabe o quanto disso é verdade. O fato é que, hoje em dia, seguidores de Keenn não despertam muita simpatia entre os habitantes de Arton — especialmente porque este é o deus reverenciado pelo infame Mestre Arsenal, atualmente seu sumo-sacerdote.



## Meste Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn

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

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

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

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

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

Arsenal não tem sido visto desde que seu último plano, a tentativa de trazer de volta o deus maligno Sszaas, foi frustrado por um grupo de aventureiros. Membros importantes do Reinado estão preocupados, imaginando se Arsenal finalmente reuniu as peças necessárias para a execução de seu misterioso "grande objetivo". Uns poucos, mais otimistas, acham que Keenn se sentiu traído quando o clérigo tentou trazer Sszaas de volta, e retirou todos os poderes de Arsenal temporariamente, como punição. Até que alguém se arrisque a verificar a veracidade dos fatos, este permanece sendo mais um dos inúmeros mistérios que envolvem a figura de Mestre Arsenal.

Normalmente Keenn é visto como um imenso guerreiro em armadura completa de cor negra. Ele carrega um machado e um martelo de guerra. Seu símbolo é um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa.

**Motivações:** existe apenas uma certeza sobre Keenn: ele quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder. Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton agindo como agente duplo, sussurrando intrigas entre reinos vizinhos e incitando novos conflitos. Alguns acreditam inclusive que ele, tempos atrás, acendeu o estopim do conflito que resultou na Grande Batalha — e que a atual Aliança Negra dos goblinóides seria na verdade um estratagemma de Keenn, e não de Ragnar, como se pensa.

Cogita-se entre os estudiosos que seu objetivo é selecionar a raça suprema de Arton. Assim, a guerra funcionaria como um meio de "seleção natural", uma vez que apenas os fortes sobrevivem. Sob este aspecto, Keenn é muito parecido com Megalokk.

**Outros Nomes:** Hullaimm, entre os anões; Gorak, entre bárbaros.

**Avatar:** a aparência de grande guerreiro em armadura negra é a forma principal de Keenn, vista com frequência em pinturas. Quando necessário, contudo, Keenn pode assumir formas mais inofensivas — como um elfo arqueiro, por exemplo. Afirma-se também que, vez ou outra, o deus da guerra se disfarça como uma espada mágica inteligente, manipulando seu portador para que ele siga seus desígnios.

**Relações:** logicamente, Keenn é o grande rival de Khalmyr como o verdadeiro deus da guerra. Ele também está em oposição a Marah, a deusa da paz.

Entre os poucos aliados de Keenn estão Megalokk, Tenebra e, ocasionalmente, Ragnar e a Divina Serpente.

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

## Mestre Arsenal

F5, H7, R7, A7, PdF6, 35 PVs

**Adaptador, Ataque Especial (PdF), Arma Especial (várias, com Vantagens diferentes), Clericato (Keenn), Energia Extra 2, Levitação, Riqueza, Teleporte, Crime, Máquinas, Devoção (conseguir armas mágicas), Má Fama**

Ar 2, Água 4, Fogo 3, Terra 2, Luz 3, Trevas 3

# KHALMYR

## Deus da Justiça

Khalmyr é considerado o Deus da Justiça e líder do Panteão. Não é sabido, contudo, se esta é uma posição verdadeira ou apenas uma conclusão baseada na grande quantidade de seguidores deste deus. Existe apenas uma certeza: Khalmyr é provavelmente o deus mais popular em Arton, com o maior número de adeptos entre os vinte deuses principais.

As duas ordens de cavaleiros mais conhecidas de Arton foram criadas em honra a este deus: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr. Também há muitas culturas — especialmente humanas — que vêem Khalmyr como o deus que representa o aspecto justo e necessário da guerra, enquanto Keenn representa seu lado destrutivo e maligno.

Embora seja amplamente venerado por humanos, é curioso como os anões do reino oculto de Doherimm também assumem Khalmyr como sua divindade principal.

Esta poderia ser uma crença original do povo anão, ou então foi adotada graças à influência humana — não se sabe ao certo. Para os anões, Khalmyr (ou Heredrimm, como eles o chamam) tem os mesmos significados que os humanos lhe atribuem. Porém, quando é representado por artistas de Doherimm, o deus é mostrado como um valoroso guerreiro anão, com cabelo e barba negros e densos; entre os humanos, pinturas e esculturas mostram Khalmyr como um cavaleiro de ar nobre, com longos cabelos negros e olhos claros.

Seu símbolo é uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver o símbolo de Khalmyr gravado na tribuna onde se senta o juiz.

**Motivações:** Khalmyr é um deus ponderado e bondoso. Tudo que deseja é justiça para Arton. Ele acredita que todo o mal do mundo deve ser totalmente expurgado — e, nesse intuito, Khalmyr é a favor da guerra. Seu comportamento se reflete principalmente nas ordens de cavaleiros levadas em sua honra.

**Outros Nomes:** Hedryl em Lamnor (incluindo a cidade-fortaleza de Khalifor). Heredrimm, entre os anões.

**Avatar:** o avatar de Khalmyr lembra muito sua representação habitual: um forte guerreiro humano (ou anão) vestindo uma armadura completa, mas sem elmo. Suas feições podem variar, mas ele sempre carrega Rhumnam — uma enorme espada mágica de duas mãos. Rhumnam é uma espada sagrada capaz de manter afastado qualquer ser maligno dentro de um raio de cinco metros, e sua lâmina pode gerar luz com intensidade variada (qualquer magia baseada em luz de **AD&D** e **GURPS**; até Focus 8 em **3D&T**) quatro vezes ao dia. Sua lâmina é tão afiada que causa 2d6 + 15 pontos de dano. Além disso, os Pontos de Vida perdidos por uma vítima de Khalmyr em combate são absorvidos pelo próprio avatar. Entre os anões, a arma mágica de Khalmyr é representada como um machado de guerra de lâmina dupla, com os mesmos poderes.

Algumas lendas dizem que Rhumnam está escondida em algum lugar de Arton, aguardando o momento em que Khalmyr andar sobre a terra e utilizará sua espada sagrada para trazer justiça ao mundo. Muitos acreditam que Rhumnam está guardada em Doherimm, o reino dos anões — sendo este o principal motivo pelo qual eles guardam máximo segredo sobre a localização de seu reino subterrâneo.

**Relações:** Khalmyr vê o deus-sol Azgher como seu principal aliado, e é o principal opositor de Ragnar e Keenn. Como deus da justiça e representante da ordem, Khalmyr também costuma estar em conflito com Nimb.

## A Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr

As duas principais ordens de cavaleiros de Arton podem ser consideradas "irmãs", fundadas há 110 anos por dois notórios clérigos de tempos idos: Arthur Donovan II e Thallen Kholdenn Devendeer.

Após uma misteriosa aventura (da qual pouco se sabe a respeito), resolveram que Arton precisava de um grupo de guerreiros honrados para proteger o povo, a vida e os preceitos de Khalmyr, o deus da justiça. Decidiram que, naquele dia, iam se separar. Cada um seguiu seu caminho, vagando até encontrar o local que acreditavam estar marcado com o sinal divino de Khalmyr. Então os dois



clérigos iniciariam a formação de duas ordens destinadas a treinar os guerreiros mais nobres de Arton: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr.

• **Os Cavaleiros da Ordem da Luz:** sediada na cidade de Norm, na costa leste de Arton, a Ordem dos Cavaleiros da Luz é uma das organizações mais respeitadas pelo povo do continente. Composta apenas de cavaleiros da mais alta estirpe, sua seleção é muito rígida e exige dos candidatos uma série de duros testes. O candidato começa como escudeiro, quase sempre aos 10 anos. Embora existam alguns poucos cavaleiros de origem camponesa, a maioria dos membros da Ordem provém de famílias nobres de Arton. Costuma-se dizer na alta sociedade de Arton: "uma família de nobre sem pelo menos um membro entre os cavaleiros, não é realmente nobre".

Mesmo gozando de prestígio entre a população de Norm e boa parte dos arredores (com exceção do condado de Portsmouth, terra do Conde Ferren Asloth, inimigo jurado de Norm e dos cavaleiros), acredita-se que a Ordem da Luz tenha sido amaldiçoada. O boato se deve principalmente à "queda" de Arthur Donovan III, neto do fundador da organização, que tornou-se repentinamente um cavaleiro maligno, frio e cruel. Após a desgraça ocorrida, Phillip Donovan, pai de Arthur e o mais carismático dos líderes da Ordem, faleceu em desgosto. Como novo comandante assumiu Alenn Toren Greenfield, antigo braço direito de Phillip.

• **Os Cavaleiros de Khalmyr:** esta ordem forma um grupo bem mais modesto. Situada na pequena vila de Willen, além da região montanhosa de Lannesthull na costa oeste de Arton, a sede da ordem nada mais é que um antigo mosteiro abandonado — do qual Thallen se apropriou ao fundar a ordem. Embora tenha os regulamentos tão rígidos quanto a Ordem dos Cavaleiros da Luz, o grupo comandado por Thallen é fundamentalmente composto por filhos de camponeses. Os cavaleiros protegem as vilas vizinhas e ajudam os mais necessitados. Mesmo assim, qualquer cavaleiro tem liberdade para se tornar um aventureiro e disseminar pelo mundo a crença em Khalmyr, o deus da justiça, se assim quiser. Além de cavaleiros, a ordem também se dedica à formação de clérigos que são enviados pelo mundo para pregar sua fé e oferecer alento e cura aos que precisam.

Os Cavaleiros de Khalmyr são liderados até hoje por seu fundador Thallen Kholdenn Devendeer. O clérigo está recluso há anos, mas nenhuma decisão é tomada sem consultar o velho sábio. Contudo, as más línguas dizem que a débil saúde do clérigo, os primeiros sinais de senilidade, a ausência de seu filho Logan e alguns conspiradores cuidarão para que esta situação não venha a durar muito tempo...

## Tallen, sumo-sacerdote de Khalmyr

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

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

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

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

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

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

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

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

Desde o início de sua reclusão espontânea, somente seu

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

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

**Aspecto:** outrora um jovem de boa constituição física, hoje Thallen tem seu corpo castigado pelo implacável avanço do tempo. Nas poucas vezes em que foi visto nas últimas décadas, o sumo-sacerdote mostrava-se um homem calvo, curvado e aparentemente frágil, sempre em seu manto azul, símbolo dos clérigos de Khalmyr. Mesmo não conservando a mesma saúde de tempos idos, muitos juram que sua voz trovejante e modo autoritário continuam os mesmos, trazendo sua antiga imponência. A longevidade de Thallen ainda é um mistério, mas muitos acreditam que isso se deve à benção de Khalmyr, tornando este um dos clérigos mais poderosos de Arton.

## Thallen Kholdenn Devendeer

F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV

Boa Fama, Investigação

Ar 4, Água 6, Fogo 3, Terra 4, Luz 4, Trevas 2\*

(\*Thallen pode lançar magias sem consumir PVs)

## LENA Deusa da Vida

Lena é considerada a deusa da fertilidade e da cura — enfim, a deusa da própria vida. Louvada principalmente em vilas e regiões rurais, é a ela que as mulheres rogam pela saúde dos filhos que vão nascer. Orações a Lena também são realizadas em épocas de plantio, e uma grande festa é feita em sua honra quando a colheita é boa. A maioria dos fiéis de Lena são mulheres, embora isso não seja obrigatório.

Em cidades maiores, o aspecto "curandeiro" de Lena é mais exaltado. É comum ouvir preces em seu templo quando os exércitos voltam de suas guerras, suplicando para que os feridos sejam curados. Seu símbolo é uma lua prateada.

**Motivações:** Lena vê Arton como um mundo ferido. Os massacres provocados pela Aliança Negra e a ameaça da Tormenta a preocupam muito. Seu principal objetivo é fazer com que Arton volte a ser um mundo cheio de vida e esperança.

**Outros Nomes:** em Lamnor, antes da invasão promovida pela Aliança Negra, Lena era conhecida como Luna. Hoje em dia, considerando que seu culto foi praticamente erradicado naquela região, somente os poucos sobreviventes do massacre ainda usam o outro nome de Lena.

**Avatar:** quando necessário, Lena visita Arton na forma de uma menina ruiva, com profundos olhos verdes e cerca de nove anos de idade; ou como uma mulher de pequena estatura, pele prateada como a lua, e olhos de uma cor que não pode ser guardada na memória. Mesmo na forma de criança ela fala como uma mulher adulta e demonstra extrema inteligência. Lena pode usar o poder da cura sem limitações, sendo capaz de curar qualquer tipo de ferimento ou doença.

**Relações:** espantosamente, Lena é a única deusa que não



tem nenhum inimigo declarado dentro do Panteão — pois mesmo os deuses mais violentos e malignos reconhecem a necessidade de curar os feridos após as batalhas. Até Ragnar entende que é preciso existir vida para depois haver morte (comenta-se que, após dominar Arton, Ragnar pretende tomar Lena como sua esposa). A única divindade que poderia ser considerada sua opositora é Tenebra, deusa da noite e dos mortos-vivos, mas até agora não ocorreu nenhum conflito direto entre as duas.

## Tella, sumo-sacerdotiza de Lena

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

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

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

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



oferecimento de ajuda para ser amparada.

## Tella Andoren

FO, HO, RO, AO, PdFO, 1 PV

Boa Fama, Sobrevivência

Ar 4, Água 5, Fogo 3, Terra 4, Luz 5\*

(\*Tella pode lançar magias sem consumir PVs)

# LIN-WU

## Deus Dragão do Oriente

Lin-Wu é o deus dragão louvado pelos sobreviventes da tragédia de Tamu-ra. Para os tamuranianos, Lin-Wu era um guardião, o deus que protegia o reino contra os males do mundo exterior. O Deus Dragão também é ligado à nobreza, tradição e honra, os valores maiores de Tamu-ra. Muitos samurais eram servos ferrenhos de Lin-Wu, sendo assim semelhantes aos paladinos encontrados no resto do continente.

Embora o Deus Dragão tenha "falhado" ao proteger Tamu-ra contra a Tormenta, Lin-Wu não perdeu adeptos. Seus fiéis enxergam a tragédia como "a tempestade que derruba a casa somente para que seja erguida uma moradia mais forte".

O símbolo de Lin-Wu é uma placa de metal (geralmente aço) com a silhueta de um dragão oriental.

**Motivações:** o objetivo de Lin-Wu é um só: proteger o povo tamuraniano, cujos últimos sobreviventes agora habitam o bairro de Nitamu-ra em Valkaria. Ele acha que falhou por não conseguir deter a destruição de sua nação. Hoje Lin-Wu mantém sua atenção redobrada e jamais admitirá que qualquer coisa venha ameaçar seus protegidos.

**Outros Nomes:** Deus Dragão, Guardião.

**Avatar:** Lin-Wu costuma se apresentar em várias formas diferentes. Em tempos de paz ele parece um pacífico ancião usando um chapéu de palha e fumando cachimbo.



Nesta forma seu principal papel é orientar os mais jovens com lições de sabedoria.

Em tempos de guerra ou situações de ameaça aos tamuranianos, Lin-Wu é visto como um poderoso samurai trajando uma armadura cor de sangue, com seu símbolo gravado nas costas. Nesta forma o deus carrega uma afiadíssima espada katana; dizem que, entre todos os deuses, Lin-Wu é o mais habilidoso e mortífero no uso da espada.

Em casos de extrema emergência, Lin-Wu se manifesta na forma serpenteante de um gigantesco dragão oriental, medindo mais de trinta metros. Cogitou-se durante muito tempo que Tekametsu, o Imperador Dragão de Tamu-ra, era na verdade um avatar de Lin-Wu — mas, após seu desaparecimento, não há provas para confirmar esta teoria.

**Relações:** protetor da honra e verdade, Lin-Wu tem como maiores aliados os deuses Azgher, Khalmyr e Tanno-Toh. Ele se coloca contra deuses destrutivos como Ragnar e Keen, ou trapaceiros como Hynnin e Sszzaas.

## Shiro, sumo-sacerdote de Lin-Wu

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

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

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

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

Enquanto libertava os escravos, Shiro fez uma descoberta surpreendente. Havia um tamuraniano entre os prisioneiros. Idoso e muito ferido, o escravo sorriu ao ver o rosto de Shiro e lhe fez uma pergunta:

— Diga-me, meu jovem... as cerejeiras de Tamura ainda florescem?

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

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

Shiro baixou a cabeça por alguns instantes, deixando rolar uma lágrima — e, quando voltou a alhar, o velho já estava morto. O jovem dispensou seus companheiros e

decidiu que levaria o conterrâneo para receber um funeral honrado em Nitamu-ra, a pequena comunidade oriental em Valkaria. Mas na manhã seguinte, quando planejava partir, descobriu que o corpo do velho havia sumido. Confuso, abriu o manto que protegia o cadáver... e encontrou apenas uma flor de cerejeira.

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

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

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

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

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

## Shiro Nomatsu

F3, H4, R2, A3, PdF2, 10 PVs

Arma Especial, Boa Fama, Clericato,  
Investigação, Sobrevivência

Ar 1, Água 3, Fogo 2, Terra 2, Luz 2, Trevas 1

## MARAH

### Deusa da Paz

Enquanto os outros membros do Panteão parecem se alegrar diante de guerras e massacres — seja em prol da justiça como ordena Khalmyr, seja por cau-

sas malignas como faz Keenn —, existe uma deusa que busca a harmonia. Ela é Marah, a deusa da paz e do amor. Embora não seja uma criadora como Allihanna, Valkaria, Glórienn e outras, ela se enche de compaixão por todas as criaturas que habitam Arton e só deseja sua felicidade.

Marah é a deusa da paz e harmonia, venerada por aqueles que não desejam lutar; e também a deusa do amor, em todos os seus aspectos — o amor verdadeiro, afeição, romance, paixão carnal... todas as formas de amar. Nestes tempos de conflito, contudo, cada vez menos pessoas acreditam que os problemas de Arton serão resolvidos pacificamente, e o culto a Marah é menor que outrora. Mesmo assim, a devoção a esta deusa é fortemente abraçada por humanos, elfos e algumas outras raças.

O símbolo sagrado de Marah é uma pena sobre um coração.

**Motivações:** com o levante dos goblinóides e a chegada da Tormenta, nunca antes Arton esteve tão ameaçada pela sombra negra da guerra. Milhões podem morrer em breve, e isso enche Marah de tristeza. A deusa da paz está orientando seus sacerdotes para espalhar sua palavra, para deter a violência antes que seja tarde...

**Outros Nomes:** A Dama Branca; Lyon-na entre os elfos.

**Avatar:** Marah vem a este mundo sob a forma de uma mulher em vestes brancas, luminosas, como se estivessem sob efeito de magia da luz. Ela não parece mostrar qualquer poder ou habilidade de combate — mas, em sua presença, nenhuma criatura mortal é capaz de qualquer ato violento ou agressivo. Animais ferozes e monstros ficam mansos, guerreiros deixam cair as armas, magos perdem todos os seus poderes ofensivos... a paz é total onde Marah está.

**Relações:** Marah é vista pelos outros deuses como fraca e tola, capaz de tolerar qualquer sofrimento ou aceitar qualquer pacto apenas por um pouco de paz. De fato, ela não se importa em sofrer dor ou humilhação se isso trouxer calma e felicidade ao mundo. Obviamente, Marah não tem boas relações com os deuses da guerra Khalmyr e Keenn; Lena, Wynna e Grande Oceano são seus maiores aliados.



## Celine, sumo-sacerdotiza de Marah

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

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

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

**Situação Atual:** como sumo-sacerdotiza de Marah, atualmente Celine promove novas formas de entretenimento para substituir os violentos jogos da Arena Imperial. Claro que esta não é uma atitude inesperada por parte de uma clériga da paz — mas comenta-se que Celine ainda alimenta desejos de vingança contra Loriane, pela morte de seu noivo. Ela estaria secretamente tentando destruir a carreira do meio-elfa, acabando com os jogos. Apesar de fazê-lo por amargura e egoísmo, Celine ainda é extremamente devotada ao fim de toda a violência no Reinado.

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

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

### Celine Glanford

F0, H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs

Artes, Boa Fama, Clericato, Manipulação

Ar 2, Água 1, Fogo 1, Luz 1, Trevas 1

## MEGALOKK

### Deus dos Monstros

Com a crescente ameaça de Thowr Ironfist, o deus goblinóide Ragnar está se tornando mais forte e temido. Existe, contudo, um outro deus venerado por todas as outras espécies de monstros inteligentes — dragões, quimeras, medusas, licantropos, insetóides...



estas criaturas, quando acham importante louvar a um deus, escolhem rosnar o nome de Megalokk.

Enquanto Allihanna é conhecida por dar vida às plantas e animais "naturais", Megalokk foi o criador de todos os seres grotescos e monstruosos. Estes dois deuses são parecidos entre si, ambos representados como criaturas quadrúpedes de muitas cabeças, cada uma representando um animal... ou monstro. Na verdade, algumas escrituras sagradas afirmam que os dois são irmãos.

Durante milhões de anos Allihanna e Megalokk dividiram o mundo. Mas, enquanto a deusa da natureza era uma mãe gentil e amorosa, o deus dos monstros era um pai severo. Ele não acreditava em coexistência pacífica; simplesmente lançava sobre o mundo monstros cada vez mais terríveis, recompensando apenas os mais fortes com a sobrevivência. Agindo como o típico irmão mais velho, gostava de arruinar as criações de Allihanna — dinossauros caçavam pequenos animais, que eram obrigados a viver escondidos. Apenas mais tarde, quando os outros deuses clamaram pelo direito de povoar Arton com suas próprias criações, sua crueldade foi refreada.

Estudiosos dizem que os cultos a Megalokk nasceram com o surgimento dos primeiros monstros inteligentes, algum tempo depois do nascimento dos elfos; mas alguns estudos não concordam com isso — pois os dragões surgiram antes dos elfos, e neste caso o culto ao deus dos monstros seria o mais antigo de Arton.

O deus dos monstros costuma ser visto como a contraparte maligna de Allihanna; enquanto xamãs e druidas humanos e semi-humanos veneram a deusa, sacerdotes de espécies monstruosas preferem Megalokk — especialmente nas Montanhas Sanguinárias, o lugar mais infestado de monstros em Arton. Mas há exceções em ambos os casos: humanos ou semi-humanos venerando Megalokk, ou monstros que oram para Allihanna.

**Motivações:** Megalokk é um pai e criador orgulhoso, como qualquer outro deus — mas ele não acredita em

harmonia ou equilíbrio entre os povos. Esse deus impiedoso crê que a perfeição vem do conflito. Quando dinossauros e outros monstros reinavam com sua selvageria, ele estava satisfeito.

Agora, forçado a dividir Arton com outros deuses, ele apenas rasna raivoso enquanto vê o mundo povoado por humanos, elfos, anões, goblinóides e outras criaturas "fracas", que nem mereciam estar vivas. O deus dos monstros não entende porque o Panteão insiste em desperdiçar Arton com tais coisas. Mais revoltante ainda é a crescente ascensão de Ragnar; esse miserável deus da morte está arrebanhando legiões de seguidores entre os goblinóides, que antigamente eram adoradores de Megalokk.

**Outros Nomes:** Fin-Horak entre os dragões; Pai-Mestre entre quase todos os outros monstros (naturalmente, esse nome será diferente em cada idioma monstro).

**Avatar:** Megalokk visita este mundo adotando a forma de um monstro, sempre duas ou três vezes maior que um exemplar normal daquela espécie. Quando precisa lidar com aventureiros (ele costuma conduzir heróis na direção de seus monstros, pois sempre acha que suas criações serão vitoriosas), costuma usar a forma de uma esfinge, quimera ou mantícora.

**Relações:** Megalokk é um deus ressentido, porque terminaram seus milhões de anos de dominação e glória — e agora ele precisa "dividir seu espaço" com os outros. Seu acordo com o resto do Panteão estabelece que os monstros têm agora seus próprios territórios (como as Sanguinárias), sendo proibido para eles avançar contra as áreas humanas e semi-humanas.

Megalokk gosta de importunar Allihanna, mas ela é a única deusa no Panteão que ele realmente ama (se é que um impiedoso e cruel deus dos monstros pode amar). Megalokk odeia Khalmyr por comandar os outros deuses contra ele, e também Ragnar por roubar a devoção de seus filhos.

## Dislik, sumo-sacerdote de Megalokk

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

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

**Situação Atual:** embora não seja nem de longe tão perigoso quanto Thwor Ironfist, Dislik tem se mostrado cada vez mais influente. Como sacerdote de Megalokk, Dislik é reconhecido e respeitado entre quase todos os monstros inteligentes (e mesmo os não-inteligentes não osam atacá-lo...). Dezenas de pequenos cultos formados por licantropos, trogloditas, kobolds e outros monstros estão sob seu comando. Embora seja proibido por Megalokk de abandonar as

Sanguinárias, Dislik devota sua vida a exterminar todos aqueles que se atrevem a entrar ali...

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

## Dislik

F4, H4, R6, A5, PdF0

**Membro Extra (cauda), Ataque Especial (com a cauda), Ataque Múltiplo, Clericato, Sobrevivência**  
Ar 2, Água 3, Terra 4, Fogo 4, Trevas 3

## NIMB Deus do Caos

Conhecido em toda Arton como deus do caos e do acaso, da sorte e do azar, Nimb é raramente levado a sério. Se algo acontece em Arton, seja bom ou ruim, então a culpa é de Nimb. Para muitos ele é visto mais como uma força cósmica, e não uma entidade consciente. Outros acreditam que Nimb seja na verdade um deus louco e muito perigoso: suas mudanças repentinas de comportamento são famosas entre os deuses de Arton.

Alguns sustentam que seria Nimb, e não Khalmyr, aquele que realmente lidera o Panteão. Estas pessoas engrossam a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". O símbolo deste deus é um dado comum de seis lados.



**Motivações:** Nimb acredita na aleatoriedade das coisas. Para ele, nada é imutável e o destino é reconstruído todos os dias. Ele conserva grande desprezo pelos ditos profetas e oráculos: previsões e profecias são apenas hipóteses que podem ser jogadas ao chão com uma simples rolagem de dados.

**Outros Nomes:** curiosamente, seu nome é o mesmo entre todos os povos de Arton.

**Avatar:** Nimb jamais foi visto duas vezes usando a mesma forma de avatar. A última vez que esteve em Arton, entretanto, o deus do caos assumia a forma de um velho e louco viajante montado em uma mula.

**Relações:** como é óbvio, o deus do caos Nimb está em oposição ao deus da ordem Khalmyr — especialmente porque não se sabe ao certo qual deles realmente comanda o Panteão. Ele também costuma hostilizar Lin-Wu e Thyatis. Nimb nunca faz pactos duradouros, mas é comum encontrá-lo agindo com Hyninn, que alguns dizem ser seu filho.

## Dee, sumo-sacerdote de Nimb

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

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

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

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

### Dee

F3, H5, R2, A2, PdF0, 10 PVs

Arma Especial, Boa Fama, Clericato, Sobrevivência, Insano

Ar 4, Água 2, Fogo 1, Terra 2, Luz 2, Trevas 1

## RAGNAR Deus da Morte

Outrora Ragnar era considerado o Deus da Morte dos goblins gigantes, ou bugbears; hoje, graças à unificação forçada pela Aliança Negra, praticamente todos os povos goblinóides aceitam Ragnar como deus supremo, embora algumas divindades humanóides menores também sejam cultuadas por orcs e hobgoblins.

Antes do nascimento de Thwor Ironfist, o general bugbear, Ragnar era tido como um deus menor — ignorado pelos outros membros do Panteão, considerado uma “caricatura do ser perfeito”. Entretanto, depois que Lamnor foi arrasada pelos exércitos goblinóides, o poder de Ragnar aumentou e hoje preocupa os outros deuses.

Entre os goblinóides o símbolo de Ragnar é um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

**Motivações:** ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton — e sim dizimar os humanos, elfos e anões, para vingar-se dos milênios de humilhação sofridos pelas raças goblinóides ao longo da história. A Aliança Negra nada mais é que uma resposta a tudo isso. Quanto mais territórios Thwor Ironfist conquista, maior é o poder de Ragnar.

**Outros Nomes:** o Ceifador; Leen, para os humanos e outras raças não-goblinóides (veja a coluna lateral).

**Avatar:** Ragnar pode assumir o aspecto de qualquer goblinóide. Suas formas preferidas são um enorme bugbear ou hobgoblin; ou, quando pretende passar despercebido ou disseminar intriga, um pequeno e aparentemente frágil goblin.

Nas formas de bugbear ou hobgoblin, Ragnar carrega um machado de guerra com poderes especiais. Este machado SEMPRE acerta seus ataques, causa o dobro do dano de um machado normal, e traz na lâmina um veneno capaz de paralisar a vítima se ela falhar em um teste de Resistência -1. Qualquer pessoa com um mínimo de bondade no coração que tente empunhar o machado será imediatamente fulminada por suas energias. Dizem que somente criaturas realmente malignas podem usar o machado de Ragnar.

**Relações:** no momento Ragnar é o deus mais odiado no Panteão. Todos temem seu poder crescente, mas poucos estão dispostos a realmente agir contra ele. Tenebra é provavelmente sua única aliada.

## Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar

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

Quando os boatos sobre o nascimento do líder da profecia se espalharam entre os goblinóides de Lamnor, Gaardalok percebeu a chance de elevar o nome de seu glorioso deus. Foi ele quem insistiu e convenceu Ghorm — o líder da tribo de Thwor — de que o jovem bugbear era o escolhido, a sombra de Ragnar. Somente graças à sua ardilosa influência Thwor recebeu o devido treina-



mento para crescer conhecendo seu papel na história dos bugbear e do próprio continente de Arton.

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

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

**Situação Atual:** Gaardalok permanece como o principal conselheiro do general bugbear. Thwor prefere não se prender a credências — mas, quando acha necessário, consulta Gaardalok para que este indique a vontade de Ragnar.

Gaardalok sabe, por sua vez, que seria idiotice tentar manipular a Aliança Negra para seu próprio benefício — então prefere apenas interpretar os sinais de Ragnar para seu líder. Entretanto, caso Thwor se desvie do caminho que lhe foi traçado, Gaardalok não hesitará em usar todos os meios disponíveis para trazê-lo de volta.

Gaardalok comanda um pequeno grupo de clérigos de Ragnar, e faz o possível para acolher e ensinar novos discípulos de qualquer raça goblinóide. Para o desgosto dos líderes hobgoblins mais velhos, muitos jovens desta

raça estão seguindo Gaardalok e assumido o deus da morte como crença principal.

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

## Gaardalok

F3, H2, R2, A3, PdF0, 10 PVs

Clericato, Patrono (Thwor Ironfist), Sobrevivência, Má Fama

Ar 1, Água 2, Fogo 1, Terra 3, Luz 1, Trevas 2

## SSZZAAS

### Deus da Intriga

Patrono das víboras, serpentes venenosas e de tudo que é traiçoeiro, Sszzaas é o senhor da intriga, perfídia e mentira. Astuto e sagaz, este deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas (como alguns dragões) e por aqueles que lidavam diretamente com intriga, como políticos, espiões e assassinos.

Sszzaas era temido pelos outros deuses do Panteão — nem tanto por seu poder, mas por sua incrível inteligência e espantosa capacidade manipuladora. Colocar um deus contra o outro era um feito comum para ele, desde que ganhasse algo com isso.

Ao desmascarar um plano especialmente engenhoso de Sszzaas, Khalmyr condenou o deus maligno, prendendo-o em um de seus avatares — ou seja, aprisionando Sszzaas em uma forma mortal — e destruindo-o com a ajuda de outros deuses. Mas a verdade é que o Corruptor apenas fingiu a própria destruição; enfraquecido, mas ativo, ele ainda não perdeu seu lugar entre os vinte deuses principais. Sszzaas passou a vagar por Arton em uma forma fantasmagórica, sem corpo, tramando e planejando seu grande retorno.

Em sua forma verdadeira, Sszzaas é uma serpente monstruosa com seis olhos. Atualmente um deles está faltando: ele pode ser encontrado no cetro de Niele, a elfa arquiinimiga. Ainda que o símbolo sagrado de Sszzaas seja pouco conhecido, ele tem a aparência de um polígono de sete lados, com a imagem de uma cobra naja vertendo veneno pelas presas.

**Motivações:** Sszzaas está sem clérigos e sacerdotes há muito tempo. Atualmente ele busca reerguer sua ordem, influenciando mortais a propagar sua "obra" e tentar trazê-lo de volta. Para isso ele será capaz de fazer qualquer acordo.

Uma destas tentativas ocorreu em tempos recentes, quando fez um pacto com o sumo-sacerdote de Keenn (mais conhecido como Mestre Arsenal) para realizar um grande ritual de invocação. Não se sabe que prêmio havia sido oferecido a Arsenal em troca, ou porque o próprio deus Keenn não interferiu. De qualquer forma, o plano foi frustrado graças à atuação de um grupo de heróis — mas rumores dizem que, mesmo incompleto, o ritual foi suficiente para permitir ao Corruptor recuperar parcialmente seu corpo físico. Agora esse "pseudo-avator" estaria

vagando por Arton, cuidadosamente reunindo mais poder, de forma tão sutil que os outros deuses ainda nem perceberam.

**Outros Nomes:** O Corruptor, Senhor das Víboras, Khassir-Thalier ("Demônio da Noite", entre os elfos) e Zhariesk (entre os dragões). Os goblinóides parecem não conhecer este deus.

**Avatar:** Sszzaas pode assumir uma grande variedade de formas, mas ele prefere se mostrar como um velho de olhar sagaz e fala mansa, ou uma bela mulher de olhos verdes. O único ponto em comum de todas as formas é que elas carregam uma espada mágica de lâmina negra, capaz de matar qualquer mortal com um simples toque. Suspeita-se que Arsenal tentou invocar Sszzaas para conseguir essa espada como recompensa.

**Relações:** no momento, nenhuma. O Corruptor está ocultando sua existência dos demais deuses. Quando se revelar, contudo, Sszzaas pretende se aliar a Nimb para ajudá-lo a derrubar Kholmyr e assumir o comando definitivo do Ponteão. Então ele ficará ao seu lado como conselheiro... até surgir uma chance de trai-lo, é claro!

## Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

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



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

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

**Situação Atual:** seguindo instruções de seu patrono, Nekapeth permanece oculto, ainda aprendendo sobre como o mundo mudou nestes últimos séculos. O último homem-serpente percorre Arton em busca de mais seguidores para Sszzaas. Ele não se restringe a humanóides: há boatos de que Nekapeth já tem entre seus aliados muitos monstros (todos aparentados com serpentes), inclusive um grande dragão negro.

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

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

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

## Nekapeth

F3, H3, R5, A4, PdF0

Clericato, Paralisia, Crime, Sobrevivência

Ar 2, Água 1, Terra 2, Fogo 2, Trevas 5

## TANNA-TOH

### Deusa do Conhecimento

O que faz uma civilização? A inteligência? A ciência? O conhecimento? A vida em sociedade? Na verdade, uma raça ou espécie só é considerada civilizada quando concebe sua maior invenção — a linguagem escrita. Este precioso dom é oferecido por Tanna-Toh, a guardiã de todas as ciências, culturas, artes, idiomas e informações. Ela é a deusa de todo o conhecimento conquistado por todas as raças e culturas de Arton.

Tanna-Toh é protetora de todos os povos civilizados (entenda-se como "civilizado" um povo que conhece a

linguagem escrita). Ela é reverenciada por escribas, bardos, magos e todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo ou às artes. Venerada principalmente por humanos, elfos e anões, existem cultos a ela em quase todas as cidades de Arton. Recentemente os tamurianos também estão abraçando o culto a esta deusa, orando por sua ajuda para resgatar e preservar a cultura de Tamu-ra.

**Motivações:** entre os deuses, Tanna-Toh mais parece uma professora severa. Para ela, apenas os povos civilizados têm o direito de dominar Arton. Ela deseja preservar as artes e o conhecimento em tempos de guerra, evitando que ele se perca, e depois voltar a espalhar esse conhecimento em tempos de paz.

Tanna-Toh despreza os povos e criaturas inteligentes que escolhem a ignorância e brutalidade — como goblinóides, orcs, ogres, gigantes e tantos outros. Em sua opinião, esses povos bárbaros precisam evoluir e aceitar novos costumes e culturas. Pela força, se necessário.

**Outros Nomes:** Mãe da Palavra; Guardiã da Mente.

**Avatar:** Tanna-Toh costuma visitar Arton como uma anciã, curvada pelo peso de muitos livros e pergaminhos que leva nas costas; ou então como uma barda com uma harpa.

**Relações:** como protetora dos povos civilizados, Tanna-Toh se encontra em oposição a Allihanna, a deusa dos povos bárbaros e primitivos — e também seu irmão Megalokk, deus dos monstros. Ela tem boas relações com Lin-Wu, Thyatis, Wynna e Valkaria.

## Helladarion, sumo-sacerdote de Tanna-Toh

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

Worn Desander, o primeiro clérigo de Tanna-Toh de

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

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

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

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

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

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

A Caverna do Saber — onde está guardado o artefato — fica na cidade de Gallien, no reino de Yuden, dentro das fronteiras do Reinado. Por incrível que pareça, a caverna não tem guardas; a consulta ao item é aberta a todos que o procuram, pois a ordem de Tanna-Toh é proibida de esconder qualquer conhecimento. Apesar disso, ninguém jamais conseguiu roubar o Helladarion: ele tem os poderes e magias de um grande sacerdote, sendo perfeitamente capaz de se defender...

## Helladarion

FO, H0, R6, A10, PdFO

Armadura Extra (Força, PdF, Magia),  
Boa Fama, Clericato, Genalidade, Perícias (todas)

Ar 5, Água 5, Fogo 5, Terra 5, Luz 5, Trevas 5







## TENEBRA

### Deusa das Trevas

Deusa da noite, das trevas, dos reinos cavernosos e criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande inimiga de Azgher, o deus-sol. Diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton — o dia ou a noite? A batalha terminou em empate: por isso, hoje, cada deus domina o mundo durante doze horas.

Tenebra é a mãe de tudo que anda e rasteja à noite: morcegos, vampiros, zumbis e todos os tipos de mortos-vivos são seus protegidos. Isso costuma levar quase todos em Arton a pensar que se trata de uma deusa maligna. Isso nem sempre é verdadeiro, pois ela protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas, sejam boas ou más. Na verdade, embora os anões tenham como divindade principal o deus Khalmyr, teria sido Tenebra a legítima criadora desta raça — sendo ela a segunda divindade mais cultuada em Doherimm, o reino secreto anão.

Por sua ligação com os mortos-vivos, alguns cultos humanos tratam Tenebra como deusa da morte — o que é uma interpretação errada, pois Leen (ou Ragnar) é o verdadeiro portador desse título. Claro que isso não colabora em nada para melhorar a péssima reputação desta deusa. Mesmo assim, alguns templos em sua honra podem ser encontrados em certos pontos do Reinado.

**Motivações:** pelo menos sob o ponto de vista dos humanos, elfos e outras raças, Tenebra só pode ser considerada maligna. Afinal, é ela quem povoa a noite e a escuridão com criaturas perigosas. Claro que a própria deusa pensa diferente: ela deseja apenas a prosperidade dos seres noturnos e subterrâneos — especialmente os anões, sua

melhor criação.

Assim como Azgher vigia e protege Arton durante o dia, Tenebra é vigilante à noite — nada acontece sob as estrelas sem seu conhecimento. Tenebra também está preocupada com a Tormenta: nas áreas atacadas não existe dia e nem noite, apenas tempestades rubras. Isso pode significar que, além de Azgher, agora existe um terceiro poder lutando por Arton. Uma guerra entre dia, noite e tormenta. Não parece bom...

**Outros Nomes:** Senhora Morte em cultos humanos; Luah-kai entre trogloditas; Mãe-Noite entre mortos-vivos.

**Avatar:** quando vem a este mundo, Tenebra surge na forma de uma vampira extremamente atraente, uma velha bruxa ou uma anã. Durante a noite ela é totalmente invulnerável a qualquer ataque; durante o dia, contudo, ela pode ser ferida — mas Tenebra nunca visita Arton de dia.

**Relações:** obviamente, Tenebra odeia Azgher. Ela também guarda ressentimentos com relação a Khalmyr, uma vez que o deus da justiça tornou-se preferido pelos anões, raça que ela própria criou. Ela tem boas relações com Megalokk e Ragnar, seus aliados mais confiáveis; e também algum tipo de pacto secreto com a Divina Serpente.

## Rodarhim, sumo-sacerdote de Tenebra

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

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

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

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

O fascínio de Rodarhim foi tal que ele mal notou quando os guardas se aproximaram e perguntaram seu

nome. A história não terminou bem para a família Sharpblade: Baherimm e Hinna foram condenados à morte por esconderem o nascimento de uma criança negra. Rodarhim, por sua vez, foi levado para fora de Doherimm com os olhos vendados e exilado, como era costume nestes casos: ele jamais seria capaz de encontrar o caminho de volta.

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

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

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

## Rodarhim Blackforge

F3, H3, R4, A5, PdF4, 20 PVs

Arma Especial, Clericato, Crime, Sobrevivência, Má Fama

Ar 2, Água 2, Terra 4, Trevas 5

# THYATIS

## Deus da Ressurreição

Deus da ressurreição e da profecia, Thyatis tornou-se conhecido em toda Arton após seu maior feito — a mágica de Triumphus, a cidade da vida eterna. Foi ele quem concedeu à cidade sua famosa benção/maldição, que transformou seus habitantes em “imortais”; naquele lugar, sempre que uma pessoa morre por causas não-naturais, ela retorna magicamente à vida.

Mesmo além das fronteiras de Triumphus, Thyatis conta com um contingente razoável de fiéis espalhados pelo continente, embora seus templos não sejam tão comuns quanto os templos de outros deuses.

Thyatis é também frequentemente vinculado aos dons da profecia e da premonição. Dizem que existem clérigos de Thyatis atuando como oráculos, capazes de prever o futuro e prevenir aventureiros sobre aquilo que está para acontecer. Mas estes sacerdotes são raros e difíceis de encontrar — muitos até acreditam que sejam lendas. Sem dúvida, o mais famoso e acessível (mas nem tanto) destes



adivinhos é o sempre misterioso Oráculo de Triumphus; alguns especulam que esta figura seja o sumo-sacerdote de Thyatis, enquanto outros afirmam que seja na verdade seu avatar. Quando interrogado a respeito da existência de outros oráculos, o clérigo apenas permanece em silêncio, aumentando ainda mais o mistério.

Por incrível que possa parecer, não existem pinturas ou esculturas de Thyatis — ninguém conhece sua verdadeira aparência. O símbolo sagrado exibido pelos clérigos da ordem é uma ave fênix.

**Motivações:** Thyatis acredita que a ressurreição é uma nova chance. Para ele, quando uma vida termina de modo brusco e injusto, deve ser retomada. Uma pessoa assassinada, por exemplo, teve seu “tempo de aprendizado” no plano material roubado de si. Voltar é como ter a oportunidade de refazer a mesma lição, desta vez conhecendo os erros que se deve evitar.

Mas apesar de justo, bondoso e generoso, Thyatis cobra um preço por sua dádiva. A ressurreição é uma chance de melhorar, de evoluir — uma chance que não deve ser desperdiçada com uma vida estagnada, pouco produtiva. Em Triumphus, aqueles que retornam da morte tornam-se prisioneiros da cidade e não podem escapar até vencer uma série de desafios propostos pelo próprio deus — incluindo uma incursão através de cavernas sob a cidade, infestadas de monstros.

Na história de Arton conta-se inúmeras lendas sobre aventureiros envolvidos em grandes missões para salvar dívidas com Thyatis. Neste aspecto, o deus da ressurreição é muito parecido com Valkaria, a deusa da ambição: ambos desejam que seus devotos sejam corajosos, aventureiros, sem medo de desafios.

**Outros Nomes:** Thyatis não é conhecido por outros nomes.

**Avatar:** não há notícias de aparições recentes de Thyatis em Arton ou comprovações de aparições passadas. Diz a lenda que ele surgiu pessoalmente diante do sacerdote Krilos ao lançar sua benção/maldição sobre Triumphus — mas esse clérigo morreu em seguida, sacrificando o

própria vida para salvar seu povo. Por esse motivo, alguns acreditam que ninguém deve ver a face de Thyatis ou morrerá, sendo esta a razão pela qual ninguém conhece sua aparência.

Alguns estudiosos, contudo, acham que Thyatis pode se manifestar em Arton com a forma de uma fênix.

**Relações:** sendo considerado o deus da ressurreição, muitas vezes Thyatis é apontado também como um deus da vida, em oposição direta a Ragnar/Leen — mas este aspecto não é facilmente aceito pelos estudiosos de Arton; eles afirmam que a divindade mais próxima deste papel seria Lena, a deusa da cura e da fertilidade.

Thyatis tem boas relações com Valkaria, Lena e Tanna-Toh. Ele é adversário de Nimb e Tenebra.

## Magoor, sumo-sacerdote de Thyatis

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

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

Trazido de volta pela bênção/maldição, Magoor se encantou com a idéia de ter uma nova chance na vida. Fascinado pelo dom dos clérigos de Thyatis, Magoor decidiu se tornar ele mesmo um iniciado. Sua dedicação foi tão grande que, anos depois, acabou por assumir o posto de sumo-sacerdote da ordem.

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

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

### Magoor

F1, H2, R2, A5, PdF1, 10 PVs

Boa Fama, Clericato, Crime, Sobrevivência

Ar 3, Água 3, Terra 2, Luz 3, Trevas 1

## VALKARIA

### Deusa da Humanidade

Existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e também sua maior qualidade. Dizem os sacerdotes de Valkaria: "se todos fossem felizes

com aquilo que já têm, nós ainda estaríamos vivendo em cavernas."

Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, da conquista e da evolução, mas de um modo positivo. Ela é a patrona das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi adequado, portanto, que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton. Alguns também pensam que a chegada de Lorde Niebling, o gnomo inventor, teria sido arquitetada pela própria deusa.

Contudo, apesar de sua importância no panteão de Arton, atualmente Valkaria tem influência muito menor que outrora: só existem seguidores desta deusa na cidade de mesmo nome. Seus clérigos são raros e não gozam de grandes privilégios fora das fronteiras da capital. Quanto mais distante da capital, menor a crença em Valkaria. Fora do reino de Deheon muitos até duvidam que a deusa exista; para eles, Valkaria é apenas o nome da cidade que abriga a estátua.

Valkaria tem a aparência de uma mulher exuberante, perto de 26 anos, com longos cabelos ruivos. A estátua da cidade mostra a deusa seminua, com desenhos dourados serpenteando sobre o belo corpo; nos templos, imagens menores mostram a deusa em trajes diferentes — retratando o caráter de Valkaria, sempre descontente e sempre em mutação.

**Motivações:** Valkaria não é considerada a deusa da ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e quaisquer outros mundos que existam. Mas estranhamente, quanto mais a raça humana avança, mais a deusa Valkaria é esquecida...



Isso na verdade aconteceu após a revolta dos três deuses — Valkaria, Tiliann e o Terceiro — contra o resto do Panteão. Todos foram derrotados e castigados. Mas o justo Khalmyr, por entender que a ambição fazia parte da natureza de Valkaria e que no fundo ela era uma deusa bondosa, decretou que ela teria um castigo mais brando: mesmo transformada em pedra (a estátua que adorna o centro do Reinado é REALMENTE Valkaria), ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão como deusa da humanidade e ser lembrada por seus seguidores, mas apenas nas proximidades da estátua. Os outros dois deuses, por outro lado, foram totalmente esquecidos.

**Outros Nomes:** Valkaria não é reconhecida como deusa em outras partes de Arton.

**Avatar:** quando andava sobre Arton, Valkaria surgia como uma bela mulher — mas jamais usava duas vezes a mesma aparência. Contudo, não há registros de qualquer manifestação dela nos últimos séculos: Como estátua, Valkaria não é capaz de projetar uma forma avatar.

**Relações:** embora tenha despertado a piedade e simpatia de muitos deuses, Valkaria ainda é uma prisioneira “cumprindo pena” por ordem de Khalmyr. Ela vive em estado de dormência, incapaz de se comunicar com os outros.

Conta-se, contudo, que Khalmyr deixou uma pequena esperança para a deusa da humanidade: o interior da estátua abriga um labirinto de túneis, o mais perigoso entre todos que existem em Arton. Se um dia esse labirinto for vencido, esta será a prova de que Valkaria é amada por seus servos — os humanos e aventureiros — e poderá então ser restaurada. Obviamente, até agora ninguém foi bem sucedido na empreitada.

Ser clérigo de uma deusa não reconhecida tem suas desvantagens: quanto mais distante da estátua de Valkaria, mais fracos ficam seus poderes. Nenhuma de suas magias funciona além das fronteiras de Deheon (dizem, inclusive, que as fronteiras do reino foram marcadas assim). Quaisquer outros poderes clericais (poder da fé, poderes garantidos...) ainda funcionam além das fronteiras.

Fora de Deheon, clérigos de Valkaria não são reconhecidos como verdadeiros sacerdotes; eles costumam ser vistos como charlatões e falsários.

Apesar dos problemas que encontram quando afastados de Valkaria, os sacerdotes têm como obrigação auxiliar a humanidade em seu avanço: pelo menos uma vez por ano eles devem integrar grupos de aventureiros e participar de suas descobertas.

## Gellen, sumo-sacerdote de Valkaria

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

Gellen cresceu com este mistério lhe importunando. Um dia, já como clérigo de Valkaria, resolveu que encontraria a resposta de uma vez por todas. Ele viajou até a

Caverna do Saber e procurou pelo Helladarion, o artefato inteligente que serve como sumo-sacerdote para a ordem de Tannah-Toh. Os clérigos da deusa do conhecimento avisaram que aquela pergunta já havia sido feita antes, mas em vão: aparentemente, o artefato se recusava a responder quaisquer dúvidas que envolvessem os deuses e seus relacionamentos.

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

Com a admiração de todos, Gellen assumiu o posto de sumo-sacerdote de Valkaria, posto que ocupa até hoje.

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

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

## Gwen Haggengar

F0, H3, R2, A5, PdF5, 10 PVs

Boa Fama, Clericato, Crime, Sobrevivência

Fogo 6, Ar 7, Água 6, Terra 6, Luz 7, Trevas 8

## WYNNA

### Deusa da Magia

Wynna, como é chamada em boa parte dos reinos de Arton, é considerada a deusa da magia. Ela protege os magos e provém as energias místicas necessárias para a execução de suas magias.

Wynna é sempre misteriosa. Todas as suas representações mostram uma figura encapuzada, totalmente oculta por um manto cinza, símbolo da neutralidade. Supõe-se que Wynna seja do sexo feminino por sua voz doce e melodiosa.

Há controvérsias entre os magos a respeito de sua existência ou não. O Grande Mestre Talude é um dos mais fiéis seguidores de Wynna, e diz que deve a ela sua atual condição de mago supremo. O notório Aleph Olhos Vermelhos também teria recebido da deusa seus grandes poderes. Todos os devotos de Wynna (em sua grande maioria magos) usam no dedo indicador um anel dourado com um pequeno rubi encravado no centro, como símbolo de sua crença.

Mas outra corrente de pensamento, defendida pelo mago Vectorius, crê que a magia é apenas uma energia natural e considera absurda a existência da deusa. Naturalmente, isso alimenta ainda mais a eterna rivalidade entre Talude e Vectorius.

**Motivações:** o que Wynna mais deseja é a expansão e o reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas conhecem e utilizam magia, melhor será o mundo. As forças mágicas são uma dádiva que ela oferece ao povo de Arton para que usem como quiserem — seja para o bem ou para o mal, pois ela acredita principalmente na liberdade de escolha. Por isso ela permite que tanto magos benignos quanto malignos usem a magia.

**Outros Nomes:** Dallia, entre os elfos.

**Avatar:** Wynna costuma assumir a forma de uma linda e exuberante maga de cabelos longos e dourados, ou um humano ilusionista gordo e bonachão.

**Relações:** a deusa da magia é aliada de Tanna-Toh, a deusa da arte e conhecimento, e da deusa élfica Glórienn. Ela também tem boas relações com Thyatis. Seus maiores oponentes são os deuses de povos que desprezam a magia, preferindo selvageria e barbárie: Ragnar, Tenebra, Keenn, Megalokk e outros.

## Gwen, sumo-sacerdotiza de Wynna

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



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

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

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

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

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

## Gwen Haggengar

F0, H3, R2, A5, PdF5, 10 PVs

Boa Fama, Clericato, Crime, Sobrevivência

Fogo 6, Ar 7, Água 6, Terra 6, Luz 7, Trevas 8

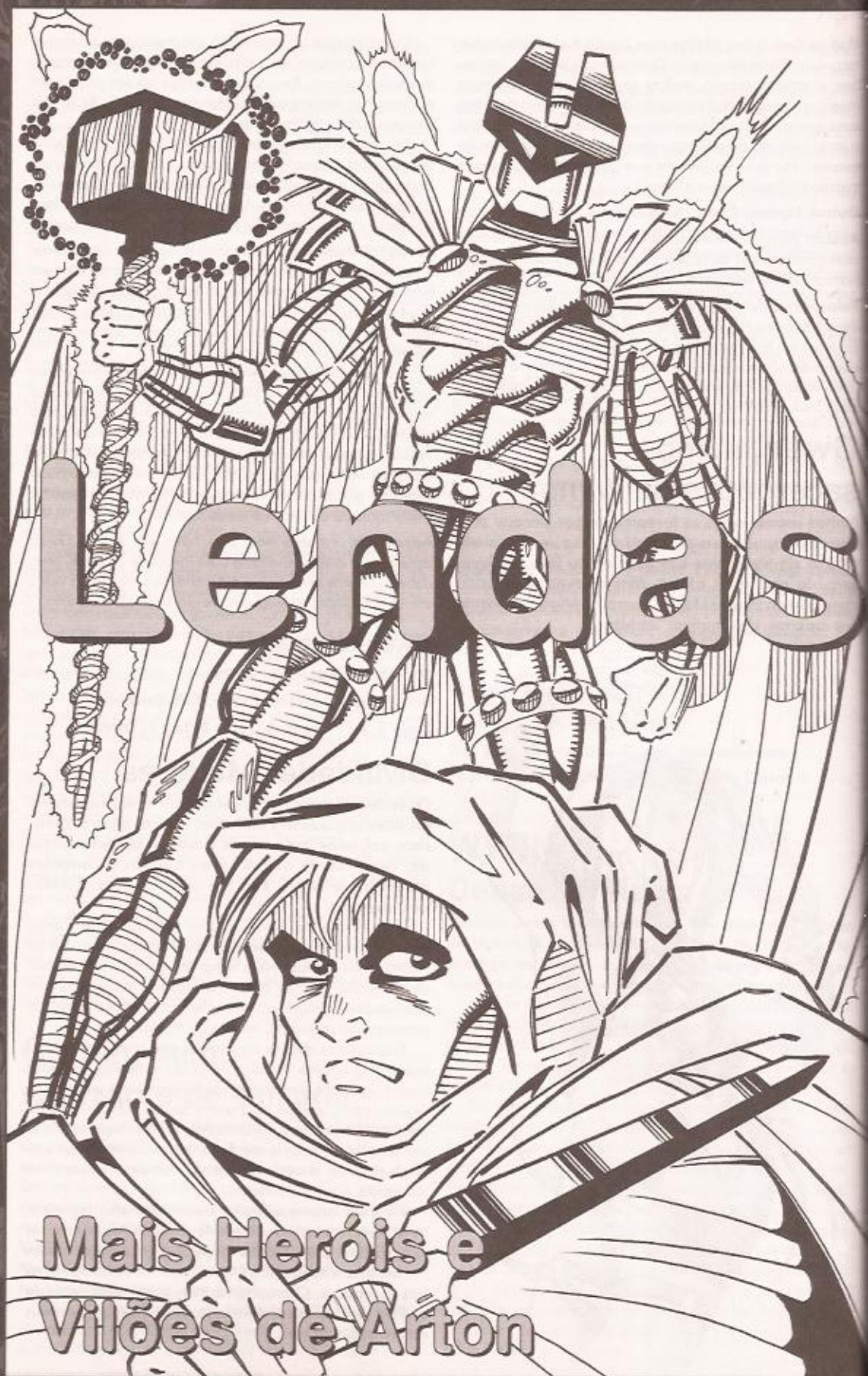
## Divindades Menores

Os vinte membros do Panteão representam os aspectos mais importantes de Arton: justiça, guerra, natureza, sol, noite, vida, morte e outros. Existem, contudo, centenas de outros cultos ligados a conceitos menos importantes. Eles são as chamadas divindades menores.

Uma divindade menor é uma entidade com menos poder que qualquer membro do Panteão, mas ainda superior aos mortais. Nem todas são deuses verdadeiros: algumas são apenas criaturas, mas tão poderosas que possuem seus próprios cultos e clérigos. Muitas divindades menores são monstros, magos ou mortos-vivos.

Enquanto os deuses do Panteão são reconhecidos em toda Arton (exceto Valkaria, um caso especial), um deus menor costuma ser conhecido apenas em uma única região, reino, cidade ou mesmo aldeia. Os devotos de uma divindade menor muito raramente ultrapassam dez mil pessoas. É o caso de Toris, a ciumenta deusa que originalmente criou o Paladino, cultuada apenas no minúsculo reino de Jallar.

Note também que muitos deuses menores representam "partes" do aspecto de um deus maior. Assim, embora exista o deus dos monstros Megalokk, há também o deus Hurlaagh dos hobgoblins e vários outros deuses de monstros específicos. O próprio Ragnar, atualmente membro do Panteão e principal divindade goblinóide, era um deus menor dos bugbears.



## Andrus, o Aranha

Na história dos grandes criminosos de Arton, uma figura ocupa lugar de destaque. Um ladrão sorrateiro e assassino furtivo, capaz de escaladas impossíveis — conta-se que pode escalar superfícies totalmente lisas sem auxílio de equipamentos. Dizem também que, certa vez, ele teria prendido com teia de aranha um guarda que tentou capturá-lo. Tais habilidades fantásticas valeram a esse homem o título de “o Aranha”...

Andrus Fasthand ficou órfão quando criança. Vivendo nas ruas da cidade, e dono de uma agilidade impressionante, passou a roubar para sobreviver. Adotado pelo chefe de uma guilda de ladrões, ele aperfeiçoou suas habilidades e tornou-se um mestre dos roubos. Mas seu talento aflorou de tal forma que a simples vida de ladrão o deixava entediado, e Andrus saiu pelo mundo conhecendo cidades e colecionando inimigos.

Durante algum tempo Andrus fez parte de um grupo de aventureiros, que também reunia o bárbaro Taskan Skylander, a maga Raven Blackmoon, o monge Mask Master, o elfo samurai Kaneda Shimaru e vários outros (poucas pessoas no mundo sabem que estes conhecidos heróis já atuaram juntos). Durante uma missão o grupo atacou uma das fortalezas de Mestre Arsenal, clérigo de guerra e famigerado colecionador de itens mágicos; ali Andrus conseguiu uma capa mágica que lhe permitia andar pelas paredes feito aranha e disparar teia pelas mãos. Assim nasceu a lenda de Andrus, o Aranha.

Anos mais tarde, após uma lucrativa vida de crime, Andrus tornou-se chefe de sua própria guilda. Infelizmente, a “vida fácil” como chefe deixou-o descuidado — e ele acabou assassinado por um traidor. O fim do Aranha? Ainda não: Parx Methralian, clérigo dos deuses da trapaça e antigo colega de aventuras, usou seu poder para trazer Andrus de volta à vida. E ele não está muito feliz com a traição de Lucas Moldvay, o Camaleão...

## Andrus o Aranha

F2, H4, R3, A3, PdF5, 15 PVs

Ataque Especial, Arma Especial, Paralisia, Crime, Má Fama

## O Camaleão

Muitos aventureiros espalharam sua fama através das eras, mas poucos deixaram uma trilha de sangue e morte tão grande quanto Lucas Moldvay. Conhecido publicamente como “o Camaleão”, seu nome inspira medo e apreensão onde quer que seja dito. Muitos consideram Lucas o assassino mercenário mais cruel e competente de Arton.

Lucas é fruto de uma união forçada. Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, o guerreiro Schar violentou uma mulher humana. Mais tarde, após o fracasso da revolta élfica, Schar jamais voltou a ser visto. Lucas foi criado pela mãe e pelo pai adotivo, um mago, de quem recebeu seus primeiros conhecimentos sobre magia. Somente após a morte da mãe, Moldvay veio a conhecer sua verdadeira origem; sentindo-se inconformado por ser fruto de um ato brutal cometido por seu pai, Lucas iniciou então sua trajetória negra nos caminhos da vingança.

Aperfeiçoando-se na prática da magia graças a livros

roubados de seu pai adotivo, ele viajou para o Reinado. Ingressou em uma guilda de ladrões de forma inusitada, invadindo o lugar para provar sua competência e praticamente impondo-se como membro. Renn Hidelgard, chefe da guilda, apreciou tanta ousadia e admitiu o rapaz em suas “fileiras”. Um mestre foi escolhido para treinar o jovem nos caminhos do crime: ninguém menos que Andrus Fasthand, “o Aranha”.

Anos depois, Andrus assumiu a liderança da guilda após a morte misteriosa de Renn. Lucas continuou ativo: seus talentos combinados de ladrão e mago tornavam-no quase infalível. Acabou se especializando no roubo de itens mágicos. Alguns ele vendia, outros adicionava a seu próprio arsenal pessoal. Por usar meios mágicos para disfarçar sua verdadeira aparência, passou a ser conhecido como “o Camaleão”.

Mas Lucas nunca esqueceu o ódio pelo pai Schar. Um dia, após assassinar o chefe Andrus (!!!) e provocar a dissolução da guilda, o Camaleão resolveu partir. Ele passou a vagar pelo continente artoniano trabalhando como assassino para quem pudesse pagar. Lucas é obsessivo e, mesmo quando disfarçado, mostra um ar extremamente arrogante. Sofre de excesso de confiança e jamais recusa um desafio. Em geral ele mata apenas quando pago para isso — exceto no caso de elfos. Sempre que encontra um elfo, primeiro Lucas tenta descobrir se ele tem alguma pista sobre seu pai... e depois o mata. Contudo, apesar de seu ódio pela raça élfica, Lucas Moldvay costuma mostrar certa compaixão e solidariedade para com meio-elfos como ele.

Dificilmente Lucas repete uma mesma identidade. Mesmo o nome utilizado neste documento pode não ser verdadeiro. Seus itens e poderes mágicos tornam-no capaz de mudar de cor, altura, raça, peso e até sexo. Praticamente ninguém conhece seu rosto. Contudo, apesar de tantas precauções, Lucas anda um tanto preocupado: ele ouviu dizer que Andrus o Aranha voltou à vida, e agora quer vingança...

## O Camaleão

F2, H4, R3, A3, PdF5, 15 PVs

Ataque Especial, Arma Especial, Paralisia, Crime, Má Fama

## Katabrok, o Bárbaro

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma pequena vila, tão pequena que seu nome era apenas Vila. Sua mãe estava certa que ele não servia para nada, mas Grund — ferreiro local e aventureiro aposentado — pensava diferente. Treinando o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornou-o um bom guerreiro. Depois de alguns meses, o adolescente Katabrok juntou seu pouco dinheiro, suas armas e roupas e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Katabrok é alto e musculoso. Usa cota de malha e peças de outras armaduras nos ombros e punhos. Veste calças de couro e botas altas. Seu rosto é comprido, com queixo imenso. Usa uma faixa na testa para que seu cabelo não caia no rosto.

Katabrok gosta de contar vantagem, de gabar-se de seus feitos, sempre exagerando quando conta suas histórias para outras pessoas — principalmente para mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas festejando

os seus feitos (ele é divertido, mas às vezes um pouco chato). Tem o hábito de alterar seu título, de acordo com a situação. Katabrok, o Sabido quando tem alguma idéia; Katabrok, o Invencível, quando ganha uma luta, etc.

Apesar de fanfarrão, Katabrok não é covarde — luta com afinco e nunca abandona seus amigos. Ele simplesmente adora xingar os monstros que enfrenta, principalmente kobolds, criaturas que ele odeia. Seu melhor amigo é Tasloi, uma pequena criatura que Katabrok adotou como seu “escudeiro”; ele gosta muito de seu amigo verde e acha que proteger Tasloi é sua responsabilidade, mas nunca vai admitir isso para ninguém. Além de Tasloi e seu cavalo Furioso, Katabrok costuma agir com um grupo de amigos: Vladislav, o Necromante; Abdullah, guerreiro nômade do Deserto da Perdição; e a elfa Talehthiea, clériga da natureza.

## Katabrok

F3, H2, R3, A2, PdF0, 15 PVs

Aliado (Tasloi), Energia Extra 1, Protegido Indefeso (Tasloi), Má Fama (trapalhão)

## Tasloi

F1, H4, R0, A0, PdF1, 1 PV

Aliado (Katabrok), Sobrevivência, Devoção (obedecer Katabrok)

## Abdullah

F2, H3, R4, A1, PdF0, 20 PVs

Paladino (Azgher)

Água 2, Luz 3

## Talehthiea

F1, H1, R2, A1, PdF0, 10 PVs

Elfa, Clericato (Allihanna),

Terra 3, Luz 3, Água 2

## Aleph Olhos Vermelhos

Há centenas de anos, por razões que nós mortais não podemos deduzir, um mago chamado Aleph foi escolhido para receber uma bênção da Deusa da Magia. Esse mago recebeu um presente da própria deusa — um amuleto mágico, que também era uma maldição: Aleph seria para sempre imortal, mas nunca poderia se separar do amuleto. Se tal coisa acontecesse, ficaria doente e morreria em breve se o artefato sagrado não fosse recuperado.

O amuleto de Aleph não é mágico, e nenhuma outra pessoa que o utilizar vai se tornar imortal. Ele funciona apenas como símbolo de devoção à Deusa — o poder, na verdade, vem dela. Nenhum tipo de magia pode ser utilizado contra a peça.

Poucos sabem sobre a imortalidade de Aleph. Mesmo a existência desse mago é mantida em segredo — ele prefere uma vida solitária, viajando pelo mundo e raramente passando duas vezes pelo mesmo lugar. A única lembrança que os pessoas guardam de sua passagem é a morte e insólita cor avermelhada de seus olhos, um efeito colateral causado pela bênção da Deusa.

Aleph dedica sua vida eterna a desvendar os segredos do mundo, aprendendo tantas formas de magia quanto

possível. Uma vez descartado o problema da longevidade, ele tem todo o tempo do mundo para dedicar-se ao estudo de mais e mais feitiços. Hoje Aleph é um dos maiores magos de Arton. A graça da Deusa e todo esse poder, contudo, tornaram Aleph arrogante e descuidado. Ele acredita que nada pode feri-lo ou matá-lo (o que está bem perto da verdade), e um dia isso pode custar-lhe a vida.

Em alguns lugares de Arton comenta-se que Aleph anda obcecado em encontrar uma arma ou magia para derrotar a Tormenta. Alguns dizem, inclusive, que ELE seria o culpado pelo primeiro ataque da tempestade demoníaca — comenta-se que Aleph estava em Tamura quando a Tormenta atacou.

## Aleph Olhos Vermelhos

F0, H1, R2, A0, PdF0, 10 PVs

Arcano, Imortal

Fogo 6, outros 5

## Lorde Enxame

Esta é a aparência de Lorde Enxame: um bando compacto de moscas e vespas, formando uma silhueta humanóide e empunhando uma espada longa.

A criatura coletiva pode atacar com sua espada mágica ou como um enxame comum, envolvendo uma vítima e causando dano. Ele não pode ser ferido com armas cortantes ou perfurantes, mas os insetos que compõem seu corpo podem ser esmagados com armas impactantes. Eles também podem ser queimados com tochas.

Qualquer um pensaria que, com a morte dos insetos, Lorde Enxame estaria destruído. Nada mais distante da verdade! Em questão de segundos, as moscas e vespas das redondezas atenderão a um impulso irresistível e criarão um novo corpo para Enxame. Ele poderá ressuscitar indefinidamente. “Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei!” ele costuma dizer.

Os poderes de Enxame vão muito além de apenas ressuscitar. Ele pode, por exemplo, invocar mais insetos para criar um exército de outros “corpos-enxame” idênticos ao original; ou então construir um corpo titânico de quarenta metros ou mais, feito com moscas e abelhas gigantes!

O segredo para a destruição do vilão está em sua arma. Lorde Enxame não é uma criatura, e sim uma espada mágica inteligente. Uma poderosa arma, capaz de controlar qualquer quantidade de insetos e outros artrópodes (aranhas, escorpiões, centopéias...) dentro do alcance de dez quilômetros. Criada por uma civilização desconhecida e extinta há milhões de anos, a espada esteve aprisionada em um cofre mágico até ser libertada por um tremor de terra em tempos recentes. Agora seu objetivo é restaurar o mundo como era há milhões de anos — ou seja, dominado por insetos.

Arma Especial +5, capaz de falar e detectar intenções benignas, ver coisas invisíveis a até 10m e detectar magia. Focus 2 em Ar (para o ventriloquismo).

## Luigi Sortudo, o Bardo

O bardo particular do imperador-rei Thormy era conhecido em todo o reino e mais além, até que resolveu deixar o palácio para percorrer o mundo. Pelo menos, isso é o que todos pensam: sendo um



**grande amigo de Thormy, na verdade Luigi ainda encontra-se a serviço de seu rei, atuando como uma espécie de agente secreto, fazendo contatos e colhendo informações.**

Luigi Sortudo ganhou o apelido ao atravessar um campo de batalha em meio a uma saravada de flechas, sem ser atingido por nenhuma. Na verdade, sua "sorte" na ocasião deveu-se a um manto mágico que o protege contra qualquer ataque com projéteis e armas de arremesso. Além do manto, Luigi carrega um item mágico único no mundo até onde se sabe: seu bandolim finamente acabado, que parece inofensivo, mas é uma arma mágica poderosa. Um bardo familiarizado com o instrumento pode fazer disparos mágicos dedilhando as cordas.

A vítima dos disparos do bandolim de Luigi não tem direito a nenhum teste de Armadura para absorver o dano, e sofre dano normal pelo Poder de Fogo de Luigi. Um resultado 1 no teste de Habilidade para o ataque obriga a vítima a fazer um teste de Resistência; falha resulta em morte automática. Luigi também tem um manto mágico de proteção (Armadura +2, bônus de +1 em todos os testes de Resistência) refletor de projéteis (ele não pode ser atingido por ataques baseados em Poder de Fogo 4 ou menos, exceto aqueles feitos por magia ou Arma Especial).

Luigi é, acima de tudo, um brincalhão. Adora embarçar amigos e inimigos com ilusões e truques inofensivos. Chegou mesmo a criar ele próprio (ao menos ele diz assim) uma magia com esse propósito, O Apavorante Gás de Luigi.

Atualmente, Luigi se encontra em missão especial para o rei Rhormy. Ele percorre o mundo à procura de sua filha fugitiva, a Princesa Rhana.

## Luigi Sortudo

F1, H3, R2, A2, PdF2, 10 PVs

Arma Especial, Ataque Especial, Artes, Investigação, Patrono (rei Thormy)

Ar 3, Luz 3

## O Dragão-de-Aço

Um golem é uma criatura artificial, uma estátua animada por magia. Eles costumam ser fabricados com todo tipo de material: madeira, osso, metal, pedra, barro, vidro e até carne humana — como o monstro de Frankenstein. Golens não são criaturas vivas e não têm inteligência: não sabem falar, e apenas conseguem seguir ordens simples de seus criadores. Pela mesma razão, são imunes a todas magias e poderes que afetam a mente.

Golens normais já são adversários difíceis, mais existe em Arton uma criatura artificial muito mais perigosa: um golem de dragão.

O Dragão-de-Aço foi construído há milênios por um mago poderoso, morto há muito tempo. Ele permaneceu desativado no laboratório secreto do mago, escondido nas cavernas das Montanhas Sanguinárias. Foi assim até tempos recentes, quando o garoto bárbaro Taskan Skylander e seu grifo, durante uma aventura infantil, despertaram a criatura. Ao contrário dos golens normais, Dragão-de-Aço tinha elevada inteligência — e ele, frustrado por não conhecer seu próprio nome ou propósito, odiou ser trazido daquela não-vida. Para vingar-se ele encontrou e destruiu a aldeia de Taskan, e agora percorre o mundo em busca do maldito bárbaro. O monstro já

arrasou muitos vilas e ceifou muitas vidas em sua caçada...

A criatura é imune a todas as formas de frio, fogo, veneno e gases, mágicos ou não. Por ser inteligente, ao contrário de outros golens, o Dragão-de-Aço é vulnerável a magias que afetam a mente (mas ele é ainda imune a magias de baixo nível). Não tem asas e, portanto, não pode voar. Em compensação ele tem oito patas, e pode atacar com até cinco garras de cada vez (dano de 2d6 cada), enquanto se equilibra nas três restantes. Sua mordida causa 3d+10 ponto de dano. Por ter sido criado sem asas, ele odeia dragões normais e outras criaturas voadoras; quando as encontra, costuma matá-las para arrancar-lhes as asas.

Dragão-de-Aço não pode ser afetado por nenhuma magia de Focus 4 ou menos, nem ferido por armas normais, de prata ou armas mágicas fracas (apenas uma Arma Especial pode afetá-lo). Ele tem 9 pontos de Focus em variados Caminhos, à escolha do Mestre. Ele pode projetar uma bafofada de gás venenoso medindo 6x6m; todos dentro da nuvem devem ter sucesso em um teste de Resistência ou sofrem morte instantânea.

## Dragão-de-Aço

F4, H4, R6, A7, PdF0, 30 PVs

## O Grupo do Mal

Embora grupos de guerreiros valorosos e sábios magos de bom coração sejam mais comuns, nem todas as equipes de aventureiros são compostas por heróis. Vilões também podem se unir, pelos mais variados motivos. O assim chamado Grupo do Mal é o exemplo mais conhecido em Arton. Seus membros são Ellen Redblade, a Rainha dos Dragões; Arthur Donovan III, o Paladino Caido; Scythe, o Clérigo da Morte; e Sean Cavendish, o Assassino Serial.

Ellen Redblade é uma mercenária. Guerreira implacável, traída por todos que conheceu, Ellen tem apenas um amigo: Sillith, o dragão negro quem adotou como "filho" e companheiro.

Arthur Donovan III é o filho corrompido do comandante da maior ordem de cavaleiros de Arton. Outrora um valoroso cavaleiro, após um misterioso seqüestro tornou-se um cavaleiro frio e obcecado pela justiça. SUA justiça.

Servo de Leen, o deus da morte, Scythe foi encontrado às portas de templo, sem memória nem passado. Treinado pelos clérigos do local, hoje ele é um dos mais dedicados servos do deus maligno, trazendo morte e desgraça por onde passa.

E o meio-elfo Sean Cavendish pode ser considerado um serial killer psicopata de primeira grandeza. Ex-artista circense, Sean se esconde por trás de seus "inofensivos" shows de magia e malabarismo, escolhendo suas vítimas durante o dia e atacando à noite.

Unidos por uma maldição rogada por um mago maligno, os quatro vilões formam um grupo mortal e involuntariamente inseparável: se qualquer dos membros morrer, outro (escolhido ao acaso) também morrerá. Incapazes de atacar um ao outro sem arriscar as próprias vidas, os vilões vagam por Arton trabalhando juntos, disseminando a morte e procurando uma possível cura para sua maldição. Todos possuem vários itens mágicos de ataque e proteção (os bônus já estão incluídos em suas Características).



## Arthur Donovan III

F5, H3, R3, A3, PdF1, 15 PVs

Montaria, Sobrevivência, Má Fama, Maldição

## Ellen Redblade

F4, H3, R3, A4, PdF2, 15 PVs

Energia Extra 1, Montaria, Parceiro (Sillith), Sobrevivência, Má Fama, Maldição

## Sillith, Jovem Dragão Negro

F3, H3, R3, A4, PdF5, 15 PVs

Invulnerabilidade (ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos), Levitação, Parceira (Ellen), Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Código de Honra do Caçador

Trevas 4, outros 2

## Sean Cavendish

F2, H4, R1, A3, PdF1, 5 PVs

Meio-elfo, Crime, Arcano, Insano, Má Fama, Maldição

Luz 3, Ar 3, Trevas 2, outros 1

## Scythe

F2, H2, R2, A2, PdF0, 10 PVs

Clericato (Leen/Ragnar), Energia Extra 2, Má Fama, Maldição

Água 4, Trevas 3, Luz 2, Ar 1, Terra 1

## Vladislav, o Necromante

Vladislav Tpush é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa esse dinheiro para financiar suas pesquisas. Ele gosta de se aventurar com amigos como Katabrok, o bárbaro, para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav adota típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e bem apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem o pobre cérebro de seu ocasional companheiro Katabrok.

Vladislav formou-se na Grande Academia Arcana de Valkaria. Ele chegou a ser convidado para integrar o corpo docente, mas educadamente recusou a oferta. Conta-se também que Vladislav teria sido o mago responsável pela ressurreição e transformação do Paladino.

## Vladislav Tpush

F0, H2, R2, A2, PdF2, 10 PVs

Arcano, Ciência, Riqueza

Água 3, Luz 3, Terra 5, Trevas 6, outros 1

Escala: 1cm = 600km



Lamnor

Rarnaakk

Galrasta

Mar Negro

Malpetim

Khalltor

Ismo de Hangpansvyn

Valkaria

Montañas  
Uvantes

Reinado

Triumpus

Capto de  
Vectora

Grande Savana

Deserto da  
Perdigão

Rio dos Deuses

Montañas  
Sanguinarias

Lannestull

ARTON

Tamu-ra





No final de maio de 1999, há exatamente um ano, a revista DRAGÃO BRASIL ofereceu em sua edição #50 um cenário de RPG chamado **TORMENTA**.

Além de se tornar o mais popular mundo de RPG medieval do Brasil, **TORMENTA** gerou também a revista em quadrinhos **HOLY AVENGER**.

Hoje, como parte das comemorações de 5 anos da **DRAGÃO BRASIL**, trazemos às bancas esta nova edição de **TORMENTA**, ampliada, revisada e atualizada.

**Atenção:** para jogar RPG no mundo de **TORMENTA**, você vai precisar também do **MANUAL 3D&T**.

ANO 6 - NÚMERO 18 - R\$ 9,90



7897780506425 >