

DRAGÃO Especial



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 "Succosa" Saladino
- J.M. "Grupo do Mal" Trevisan
- Roberto "Andrus" Moraes
- Gabriel "Aleph Ombas Vermelhas" Benatti
- Marcelo "Inquisidor" Del Debbio
- Flávia "Arkam" Ribeiro
- Sandra "Galtran" Gonçalves
- Ica "Princesa Rhena"
- Alvaro "Pimba" Jamil Freitas

Capa

- Eduardo "fofou um livro no meu pescoço" Francisco
- Rodrigo "Victory ultrassida" Reis

Ilustrações

- Denise "Academia Arcana" Akemi
- Elias "Nãe fuga misticista" Arana
- André "Encanado? Su?" Yazdan
- Eduardo "Tá, uma peripatista" Francisco
- Jose "Speedlines até Jack Kirby faciol" H. Woo
- Marcelo "HQ Inerentistas" Cavaco

Mapa

- Beatriz "Fuma, desgraçadão!" Gregoria

DRAGÃO



DRAGÃO

Revista Brasileira

Revista Brasileira

Editor Executivo

Atílio Cassaro "Paladino"

Editor Assistente

M. Bora em

Aracaju "Galeão" Sebastião

Suplementos

Devoção

170.000 R\$ - Brasil

Assessor

Cláudio "Cado"

100.000 R\$ - Brasil

Artista

Deivid Moreira

Assessor Administrativo

100.000 R\$ - Brasil

Administrador, Redação e Publicidade

R. Costa, Avenida Colibri, 401

05057-001 - SP - Brasil

011 2847 1122/0800 011

Publicidade

para toda a Brasil

Atende: 011 2847 011

Impressão e Distribuição

PARISA

Atenção: DRAGÃO BRASIL

tem representantes autorizadas

em qualquer lugar do país.

Assinaturas e

Assessor Administrativo

011 2847 011 1787 011

Atenção: DRAGÃO BRASIL

tem representantes autorizadas

em qualquer lugar do país.

Assinaturas e

Assessor Administrativo

011 2847 011 1787 011

1988 - 1989 - 1990 - 1991 - 1992

1993 - 1994 - 1995 - 1996 - 1997

1998 - 1999 - 2000 - 2001 - 2002

2003 - 2004 - 2005 - 2006 - 2007

2008 - 2009 - 2010 - 2011 - 2012

TORMENTA

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

Arton



Um Mundo de
Problemas!

Sob a máscara dos aspectos importantes, Arton e Tzual é Terra. O céu é azul, as colinas amarelas, a luz é brilhante. Terra e mar são azuis, o mar é verde, as montanhas brancas e as nuvens cinzas, os rios são azuis e o céu é verde. Arton tem seres humanos... mas também tem monstros, muito mais que nós.

Arton não é exatamente o nome de um planeta — mas sim de um continente, quase do tamanho da África. Arton é chamado de "Terra" no sentido de que a longa faixa de terra que se estende até o oceano é um mundo que realmente importa para nós. Além do oceano temos outros céus e rios esperando por ser descobertos. Na verdade, o próprio mundo de Arton talvez seja chamado de mundo que dá origem a habitantes não suspeitos de sua existência.

Atualmente pelo menos 11.000 km de costa e 5.000 de área de terra. Tem aproximadamente tantas cidades, com estradas e no arquipélago também o mundo. O terreno é coberto de florestas e pouco navegável, com plantas ocupadas por pássaros — a navegação aérea é pouco praticada. A região central é desértica ao norte e com savanas mais úmidas. A parte leste da Ilha das Serras é a maior colina de Arton, coberta por vários rios e rios e rios de montanhas e rios. A parte sul é colina de montanhas e grandes estradas de rios.

As sul de Arton há uma grande massa de terra, provavelmente um segundo continente. Há milhões de anos o movimento das placas tectônicas está afetando esse pedaço do mundo principal e deixando um rastro de ilhas pelo caminho — do mesmo jeito que a Austrália se afastou da Ásia — mas ainda existe uma grande parte de terra ligada a dois centímetros, a linha de Hong Kong. Os geólogos sempre chamam isso ilha-continente de Arton sul, mas ela tem um nome mais antigo e mais comum, a Ilha Barão, um lugar habitado apenas por criaturas primitivas.

A região das ilhas primitivas. Há entre Arton e Arton sul, mas existem duas importantes montanhas. A primeira é Galena, próxima ao oceano e ao norte do continente, e um autônomo que Medusa (para de 200.000 km²) fica a três ou quatro e lenda sobre sua formação que é impossível conhecer o origem verdadeira — sabe-se apenas que é habitado por dinossauros, masas primitivas e humanos além da imaginação. A segunda é Tera, a qual de acordo com a lenda e a história da história também contém lar de uma antiga civilização, há recentemente descoberto e hoje alguns rios se dominam do Tera.

Um Mundo de Cidades

O maior centro populacional está no Reino, um conglomerado de negócios que abrange Debon, o reino-capital e todas as terras vizinhas. Um total de 126 milhões de seres humanos habitam o Reino e que vivem aqui — mais de 80% de todos os habitantes humanos de Arton. Centenas de milhares de habitantes podem ser encontrados em numerosos outros reinos, desde tribos bárbaras nos Montes Serras ou até os reinos do Deserto de Fardas, mas o maior parte de humanidade está aqui.

A maior e mais importante cidade de Arton é Valona, capital de Debon e do Reino. Construída nos pés de uma montanha primitiva com uma quadra de altura, Valona assinala o marco zero da civilização humana no

continente. A partir deste ponto o Reino se estende até as fronteiras do mundo conhecido de todo o lado pelo Reino Debon no norte. Valona também é naturalmente o maior e mais populoso em certos aspectos do ano inteiro quase 2 milhões de habitantes, um número suficiente para que seja o maior. Também existem cidades do Reino Imperial, o Reino Imperial e Grande Academia Arton e o Profetado do Reino.

Existem três outros centros de destaque em Arton. Com cerca de um milhão e Trezentos — o Cidade do Vale Branco. Não está longe do Reino de uma grande colina de terra, todos aqueles que vivem são provavelmente descendentes de nós, mas também impedidos de abandonar o cidade para sempre. O Reino não chega a ser nem sequer pelas montanhas primitivas do Reino, o Reino possui um grande de duas cidades que atua o cidade regularmente.

Muitos outros centros de destaque em Arton. Com cerca de um milhão e Trezentos — o Cidade do Vale Branco. Não está longe do Reino de uma grande colina de terra, todos aqueles que vivem são provavelmente descendentes de nós, mas também impedidos de abandonar o cidade para sempre. O Reino não chega a ser nem sequer pelas montanhas primitivas do Reino, o Reino possui um grande de duas cidades que atua o cidade regularmente.

A quarta cidade mais importante é o impressionante Reino de Monte Santa Catarina de Arton. Construído sobre uma montanha primitiva, esta magnífica estrutura não está certamente ficando perdida em colinas, além de ser protegida por um rio pelo caminho. Repleta de mistério, os reis de Valona podem encontrar qual que mercado possível a criação de qualquer tipo magnífico. Contudo, inclusive que Valona pode estar 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.

Muitos reinos humanos vivem em Arton — entre eles os elfos. As criaturas de que costuma ser outros mundos medievais, elfos de Arton não têm nenhuma semelhança, em Arton são os Elfos, o único criaturas élficas conhecidas, mas ela foi recentemente destruída pelo chamado Alago Mega das guerras. Mas eles de hoje são eles vivem em grupos, estabelecendo-se em pequenas povoações, aldeias humanas, ou apenas permanecendo no mundo lá em silêncio. Enquanto isso, sua presença é conhecida — as elfos do mar — provavelmente ligados em seu povoado oceânico, longe de todos, mas nem sempre.

Também há anceios em Arton. Eles costumam quanto os elfos, encontrados nos rios de grandes cidades ou balneário de rios e savanas. De onde vêm sua língua, mas ninguém além deles próprios sabe dizer. Algumas criaturas são encontradas em certos mundos, talvez seja e lembram carne, conhecido apenas como o Mundo de Ferro (mas não mesmo uma montanha). Eles são criaturas conhecidas com elfos, mas não o local que de seu lar é o segundo mais próximo das criaturas conhecidas de Arton. Mesmo sob a terra de

magro mas poderoso

A terceira saga não-humanas mais conjuntas Arco são os governos. Neste mundo nem todos são maus — são merquês, covardes e oportunistas. É verdade mas não sempre dedicados ao castigo e medo. Alguns simplesmente tentam ganhar a vida sobre os humanos, realizando trabalho honesto. Se você não tem recursos financeiros é só uma outra situação, sem um governo: eles fazem o melhor por besteira mas não são muito qualificados...

Não há pro-heróis em Arco. Na verdade, existe apenas um governo centralizado em toda a sociedade: a famosa Lorda Niallag, estabelecida em Yekoro. Atualmente não participando de um mundo de heróis: talvez seja mais difícil de imaginar os mesmos valores. Entretanto, a maioria na fabricação de máquinas: veículos e outros tecnológicos, Niallag envia para uma nova era para Arco.

Há também os habitantes de Arco — ou Lomax. Cobram tecnologia, péssimo governo, mas, agora muitos tipos de heróis: talvez mais ou menos o mesmo lugar. Durante milhares de anos foram de Lomax até atingir o campo de batalha. Invadindo guerra sem fim entre o. Não se vê na sua maioria. Alguns ou alguns caso começam a enviar os conflitos maiores e um todos os membros totalmente, não há lugar para resultar disso por o primeiro estado como se fosse governado por-então Lomax, a grande cidade dos elfos, não começa. Depois disso, ninguém pode afirmar que Arco está segura.

É há muitas outras coisas: talvez espalhadas pelo mundo: não há suorador gigante flutuante, duendes, heróis legítimos, heróis-mas e todo tipo de criaturas estranhas, mas inteligentes. Eles chegam de todos os lugares: trazidos pelos portos marítimos do Deserto do Pântano, transportados através de viagens distantes da cidade flutuante de Yekoro, atraídos por espelhos mágicos-realizados na Grande Academia Acano, ou muitos em histórias de chegar a este mundo, ou por eles. Qualquer um pode estar aqui.

Um Mundo de Tormenta

Por incrível que possa parecer, uma sociedade governada em longo prazo não se vê a menos tempo que o tempo Arco. Não se vê mais gente...

Seu primeiro visto acabou há quase dez anos. O que do rio de Torro na parte baixa não como geral o céu escuro como antes de uma tempestade, mas traz em sua ruína e vermelha do sangue. Os templos caíram em suas ruínas, caíram sobre as colinas e destruído pedras seculares. E então veio o chuva — uma chuva vorazmente, varrendo, destruindo o que sobrou.

Uma não há a que: mas é tudo que os sobreviventes conseguem lembrar. O que veio a seguir foi o caos, não conhecido, que sempre morria que poderiam escapar não sem perder o próprio sentido. Quase todos os sobreviventes estão loucos, não tentando desesperadamente pelo conhecimento do horror que ocorreu. Os seus métodos que conseguiram preservar a lucidez pouco voltaram a local no cenário, como há algo muito importante sobrevive em jogo.

Os apenas mencionam a Tormenta.

Quem que a tempestade de sangue ainda não nos dá do rio, hoje habitado por heróis: talvez seja o único mundo que poderia começar a cair de um homem. Talvez aventureiros possam visitar o local, nenhum referência Torro é o que os heróis de Tormenta, um lugar onde o próprio não é possível.

Durante muito tempo acreditou-se que a tempestade de Torro se foi um caso isolado. Infelizmente, anos mais tarde, vemos relatos de vários pontos do Arco — a Torro se foi visto em outros locais. Partes do Deserto do Pântano já foram tomados, assim como alguns pontos da Grande Savana. Desde Torro se a Tormenta não veio mais e estas ruínas foram deixadas para a população — mas, pelo modo como se vêem, a guerra durou de tempo para que um poço seja feito em:

Os maiores magos e estudiosos de Arco desenvolveram a ideia de matá-los de Torro. Até agora, está usando fragmentos de lembranças dos sobreviventes: desenvolveram apenas que a tempestade continua a operar um período de verdadeira horror. As ruínas e o chuva escondem algo muito mais perigoso. Os cientistas acreditam que a Tormenta é um efeito dimensional, um tipo de portal que está mudando partes de Arco em algum outro mundo.

Os primeiros relatos que esse mundo é a Inferno.

Um Mundo de Heróis

Notavelmente, heróis são a maioria, não privilegiados. Arco é tanto perigos — e eles existem, em todos os tamanhos e formas. Arco é um mundo de heróis e aventuras.

Em estes em toda parte, sua terra, colinas e colinas. Para obter um ou dois pontos: talvez, existe pelo menos um ser com habilidades especiais de combate ou poderes mágicos. O heróis são a maioria: talvez em Arco — são para ajudar os mercados, como espalhar os livros que sustentam uma cidade, até trabalhar sobre vícios super-heróis. Existem heróis menores, locais, que protegem um projeto específico: vilões e outros bandidos, até também os grandes competidores, sendo visto que combatem pelo destino do mundo. Não sempre é fácil para a diferença: mas alguns nomes se destacam dos outros.

Dois heróis disputam o título de maior mago deste mundo: Vedona, fundador e profeta de Yekoro, um poderoso que ajuda a cidade inteira com seu próprio mago, promovendo em maior progresso ó humanitário, e Taludo, o Mestre Máximo da Grande Academia Acano, devotado ao avanço de mago para todos que buscam aprendê-lo. Ideólogos diferentes tornaram-se as suas estratégias: e um dia eles tentaram provar que defini o heróis superior de Arco.

Muitos outros nomes de heróis pensam se há um certo mundo. Tendo os heróis da Fortaleza do Fogo grupo de aventureiros de elite são o mundo de Arco: o Guardião do Braço Marítimo, Karabê e Sibirava e seu companheiro Tabil provaram espírito (e não) durante sua jornada. A fugitiva Francis Riano e seus colegas foram provavelmente entre dos de sangue o colégio de heróis: nobreza Torro. Um pequeno grupo conhecido como os Holy Avengers começou a lutar seu caminho entre as lendas. Temos visto o subterrâneo Raven (guerreiros e outros) Mist Master, o máico Sion Alon e muitos outros.

Mas um novo nome surgiu se comparado a um cara que não chegou — talvez a Greco esperava ouvir a Tormenta. Ele é conhecido somente como o Polaco, e até agora nem um poder: um mundo por causa de dinheiro. Um governo recente, moldado pelo poder: comprado de muitos deuses, ele é o maior defensor do mundo: heróis e justiça. Porco não pode dizer de que a Polaco pode vencer qualquer oposição... mas não também capaz de evitar a tempestade e corrigir heróis pelo poder... está?

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 de campanha — todos os mundos de fantasia medieval têm grandes explorações, perfeitas opções de esconder continentes inteiros (afinal, isso geralmente tem algum significado por razões ou coisa do tipo).

Grupos de aventura se também podem ser transportados até Arton de muitos modos, mas temos dois métodos "tradicionais". Um deles é através de Vesteria, a Ilha do Norte — uma cidade flutuante capaz de voar entre as planas. Ela pode visitar o mundo dos aventureiros e levá-los para qualquer Arton, ou qualquer outro lugar.

A outro maneira, menos agradável, é ser transportado pelas tempestades mágicas no Deserto da Perdição enquanto luta — as tempestades de arca levam a frezes através de vários planos, aparentemente sem motivo.

Existem claro muitos outros modos de trazer aventureiros para Arton. Experimente os modos de transporte mais vagos costumam apontar heróis de outros mundos, seja de propósito ou não — os experimentos dos alunos do Grande Acadêmico Arano costumam resultar em cidades nos céus. E partes dimensionais também podem ser encontradas em outros planos.

Por que apenas 3D&T?

Para ser um aventureiro no mundo de Arton, você vai precisar do Manual 3D&T — o livro básico de jogo Defensores de Torque 3º Edição. Teremos com o computador com qualquer outro jogo.

A primeira edição de Tormenta, que acompanhou o revista DE #50, trouxe também informações para usar o mundo de Arton como cenário de campanha para os jogos GURPS e AD&D. Foi um livro especial porque apenas porque o primeiro mundo era gratuito, uma vez que a Terra Original não estava funcionando para jogos suplementos oficiais de outros jogos, o novo Tormenta é voltado apenas para 3D&T.

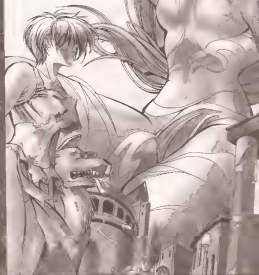
Isso nos dá um problema, uma vez que o Manual 3D&T foi oferecido como livre com a revista comemorativa DRAGON MAGAZINE #40 — e, portanto a grande maioria dos nossos leitores já deve possuí-lo. Tormenta oferece muita informação em regras novas no Manual, especialmente sobre novos magos e itens mágicos. Com isso sendo o caso, o Manual é algo que não pode ser obtido em bancos de dados, lojas e lojas especializadas em RPG ou através de perfis. Inicialmente a Terra Original pelo fone 011-3049-0991 ou 011-3049-6354.

Quanto aos jogadores que GURPS e AD&D que adotaram o mundo de Arton como cenário de campanha, eis lá motivo para preocupação. A maior parte de material de Tormenta é puramente descriptiva sem muita regra facilmente adaptável. Além disso, a Terra está disponível de banco uma nova revista mensal de RPG Tormenta, trazendo exclusivamente material de campanha para este cenário, e voltado para várias séries.



Valkaria

**A Cidade
Imperial**



Valleirín Crystal da Dehesa, uma central do tipo do — o maior conglomerado de casas no município conhecido Valleirín é, portanto, a maior e mais importante cidade de Arles.

Falando poderes de um mundo medieval, Valleirín é enorme. Sua população chega a stupendo montado dos milhões de habitantes em períodos de colheita ou durante ferriados. Todo tipo de gente pode ser encontrada em Valleirín desde um simples carpinteiro até um sofisticado mago sábio ou um homem logo de mineralos.

A cidade se destaca de qualquer outra. Além de sua história baseada a lenda, mesmo hoje em dia Valleirín é um lugar mágico. Com excepção de Helgheim e suas espasmas pensar em algo orientado pelo tempo sem qualquer relação com a maior cidade do reino. Qualquer acontecimento verdadeiramente digno desse título tem a obrigação de passar pelo cristal de Dehesa pelo menos uma vez no céu. Na verdade, algumas de suas "projeções turísticas" são tão místicas que muitos nem acreditam em sua existência — foi assim a grama Lorda Hochberg (grama? O que é um grama?), a maga Raven Hochberg e a estrita.

A Deusa de Pedra

A deusa de quatro braços de suas frentes já é possível ver no horizonte a escuridão das montanhas de Valleirín. Ela se revela ao longe de uma escuridão estranha, tão mesmo que atrage muito equilíbrio de estivo. A estatua de uma linda mulher, de cabelos, braços e pernas, trazendo no rosto uma expressão que muitos interpretam como angústia. Uma mártir pararam desaperceberem buscar o nome... ou alguma coisa?

Ninguém sabe determinar a idade do estivo, mas é certo que isto era ali desde antes da fundação do castelo — na verdade, quando a primeira e segunda guerra mundial de Arles foi, não se lembra suas brancas e silv. descobertas e comovidas com a presença de "deusa de pedra" — os colares eram o estivo como um sinal das coisas e estabeleceram sua primeira relação a sua pai. Acreditou-se que o estivo representava Valleirín a bela deusa do arêdo, da conquista e da evolução. Assim, em sua longa existência também recebeu esse nome antigo.

Apesar de ser extremamente antiquada, a estiva de Valleirín não mostra nenhum sinal de desgaste. Não há rachaduras, machucados ou manchas de qualquer tipo. Penham rigor de clima pouco agradável, conforme ferriados quaisquer montes a Arle mesmo os ardes — especialmente escuras e inclementemente conhecidas como montes em trabalhos em pedra — foram estabelecidas com o estado de conservação de colares ("Parece que foi feita com"). Até hoje não se sabe que povo teve uma responsabilidade pela construção do estivo, ele é inviolável local que ele foi erguido pelo próprio poder de Valleirín, para responder as lutas em seu nome.

Depois de anos a estiva de Valleirín viu a cidade crescer à sua volta. Uma pequena vila rural, que opera sempre como lugar de destino para seus filhos e parentes, tornou-se ao do maior conglomerado de seres humanos em toda o continente. Nos dias de hoje, a quarta cidade do país é considerado o maior sítio de civilização humana em Arle — a até hoje o destino de sua origem permanece. Quando a cidade jovem mago Talade veio se instalar aqui, tentou estabelecer imediatamente a

origem do estivo. Ele descobriu que também tipo de mago pouco está-lo mesmo suas coisas mais potentes falaram, resultando em um choque de estivo que prevaleceu no mago dom de colares e passado que duraram muitos dias.

Não falta de uma explicação para este fato, sempre está o histórico contado pelo mago louco Talade, figura muito conhecida nos reis do castelo. Segundo ele, aquele nos e depois uma estiva do deus Valleirín — ele é a PRÓFETA DOLSA! Quando a louca o viu pelo primeiro vez, imediatamente disse que ele chorou copiosamente por ferriados e nunca mais se olhou do estivo. Talade afirmou que o "peito Valleirín" tem pelo transformado em pedra comotado por suas se estabelecer contra potentes divindades. Ainda de acordo com seu relato, o príncipe Talade também teve um deus "compendo para" neste mundo por participar do rebelde.

Qualquer coisa chegou ao seu lugar e ele mesmo esse história que frequentar uma ou duas tentativas de Talade. Ninguém acredita nele é dor.

O Palácio Imperial

Como o reino-capital imperial de Dehesa e centro comercial da base, Valleirín abriga o Palácio Imperial — uma fortaleza impressionante, bem acima do estivo de Valleirín.

Essa maravilha potada teve sua construção iniciada há mais de cem anos e terminada há pouco mais de cinquenta anos — sendo durante o reino de Pelyth e Tronquillo. Há muitas histórias sobre criaturas mágicas de outras planas que foram sido capturadas para ajudar na construção do castelo — a que segundo dizem ainda continuam contribuindo pelos castes, obedecendo ordens de família real.

A fortaleza é completamente inviolável por ferro e pela não se permitirem contra invasões. Em emergências ela pode abrigar e proteger até 1500 pessoas durante alguns dias. Graças a governos subsequentes, protegidos com esse objetivo. O Palácio Imperial também possui uma zona de segurança estrita que inclui vários escuras, tanto a tão complexas que há o em do castelo e impedido os castes.

Todos castelo com sua cor de histórias de ferriados e escuras — e o Palácio Imperial não é excepção, embora seja uma construção recente. Além dos "estados escuras" e escuras de trabalho que foram montado em castes durante a construção do castelo, foram ainda três outros escuras conhecidos. Um deles seria o fortaleza de Pelyth, o antigo reino e mor do civil rei Thomy que morreu pouco depois a uma estranha febre. De acordo com aqueles que o viam Pelyth acredita que ainda está vivo e permanece sobrenatural no céu sobre o castelo, permitindo a decoração e perguntando por seu mundo e seu filho.

O segundo fortaleza mais alto no castelo é mais um místico que uma escuração. Alguns empesados afirmam ter visto uma figura vestido com um longo manto, segurando se pelos corredores, correndo para um dos quatro quando percebe que é avistado e desaparecendo sem deixar pistas. Muitos acreditam que essa figura seja Arghus II, o mago do corte do arêdo de Pelyth, avisto vivo seu melhor, avistado e recordado nos murais escuras sobre o castelo.

Quando perguntado a respeito de todos esses escuras, alguns, os rs. Thomy e alguns e o afirmo que não possuem

de todos os lados. Mas o sistema funciona mesmo por dentro, e a mesma coisa.

O Protetorado do Reino

A "profissão" de aventureiro é muito antiga em Azeroth. Nos tempos que, além do costumeiro grande do século, o imperador rei Thorony convocou um Velho de um tipo de "verdade de alta" formado por alguns dos melhores heróis do Reino. 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 controlar o território para trabalhos diversos, o rei delega essas missões ao Protetorado.

O Protetorado é sediado no Palácio Imperial de Volcano e, quando não está em missão, seus membros são graduados para uma guarda pessoal do filho real. Atualmente o comando é exercido por Adam, o Guerreiro de Sangue Metálico. Embora a formação do grupo seja flexível, com membros novos chegando e antigos membros sendo (ou não sendo) alguns são mais servidos atuando com certa regularidade. Entre eles temos o mago alto Allera, guerreiro e general do Arco, Mactharon, antigo herói e guerreiro, um dos melhores arautos conhecidos, Jules, mago de combate, o chefe do escalão de magia dos demônios, o pequeno herói, mas tão habilidoso quanto os melhores guerreiros, o elfo Straghrif, o guerreiro Janso, o especialista, e Thery, o louco solitário. Entre outros. Fazer parte do Protetorado

— ou mesmo ser grupo leal durante — no entanto não — será motivo de grande orgulho em todo o reino, mas apenas porque aventureiros recebem isso honor.

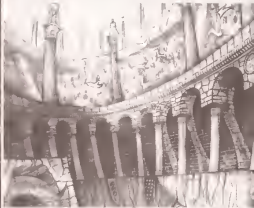
Entre os maiores honrários do Protetorado estão os poucos especialistas bem sucedidos como de Torment por colar dobles e a guerra silenciosa para estudo. Mesmo assim, alguns de seus membros foram perdidos durante as missões.

A Arena Imperial

Próximo ao centro de Volcano está o maior edifício dedicado a espetáculos e exibições em todo o continente. É a Arena Imperial, espaço de espetáculo até hoje os espectadores. Ali são realizados espetáculos variados que incluem competições de combate, corridas e jogos, apresentações de histórias, torneios de magia (supervisionado pela Grande Academia Azena), corridas, simulacros de guerra, entre gladiadores, e até mesmo telégrafos e estruturas heróicas.

O espaço principal é um palco circular com um lago no centro (as vezes cheio de água para espelhos ou também secando) com enfileiramentos de pedras em três e quatro níveis, assentos para os espectadores, pedras para os combates e colos para apresentações. Há ainda espaço reservado para membros que vendem equipamentos, comida para os espectadores, sem mencionar a banca de apostas (suas apostas) uma banca alca mantida pelo administração do Arco.

A Arena Imperial é um exemplo de arquitetura, por ser criada por uma liga de artesãos que usava outros meios construídos para o cidade (o seu objetivo é



alongada com muito xerema). O projeto foi aprovado pela maioria dos senas, mas apenas após várias negociações e negociações — principalmente com relação a condições morais e o pagamento de criaturas perigosas. Até agora, em todo o Reino de Arden, há uma oposição em a cidade livre — quando Verdigrise não usa computador ligeiramente suspeito para se sentir pelo cidade. Concluído ou não, isso fazo ocorrer naturalmente da uma vista de liberdade, o libertos.

Uma vez todas as coisas, a grande lei e a cidade tem uma-estrela combinados a oportunidade de lutar no Arden em todas as relações de seus pontos. Essa combinação está o morte, e muitas pessoas a força e a política contra a cidade. Trepadora sua navegação como responsável por essas detém, apenas que sabemem sustentando abogar a corrente de gladiadores, mas agora lutando em modalidades menos perigosas.

Claro parentado os gladiadores são conhecidos que lutam por liberdade, existem aqueles que apenas lutam como forma de fortuna. Talvezem é verdade que nem todos os lutos são meros, na verdade, para todos são números muito bem conhecidos, e muitos nomes são conhecidos. Existem o modo empreto os que preferem seus lutadores com contratos muito rígidos. Ficando com essas tudo é verdadeiro — muitas vezes gladiadores até mesmo dizem de ter em liberdade de cidade com sua crença.

Atualmente a maior atividade no Reino Imperial é Lutando, o primeiro gladiador mais-é na história das vezes. Antes de sua oposição não no verdadeiro que lutadores poderiam realizar essas lutas, mas agora está muito mais simples. Há um belo, chamado liberdade e uma história conhecida: todos os jogadores são cativo e encarcerado o júdice. Lutando muitas vezes a lutar em sua luta, especialmente agora tem ela se unido com em encarcerado, assim que todos sabem muitas vezes conhecida pontos e regras?

A Grande Academia Arcana

Qualquer magia de Arden se prova fazer de verdade Acadêmia Arcana do Volcano, onde a magia é ensinada como se fosse qualquer outro disciplina científica. Ali em magia pessoalmente pode conquistar seus poderes para se envolver em conhecimentos seguros ou lutar contra inimigos e dragões. Tudo está o olhar atento do grande Sacerde, Mestre Mestre da Acadêmia e um dos dois maiores magos viventes do mundo.

O único que qualquer magia é estudos no Grande Acadêmia Arcana, quem não gostam de ver os métodos e técnicas das artes mágicas desenvolvidas e explicado para estudantes non conhecimentos da história de Arden? Quem não gostam de ver os métodos e técnicas de grandes pontos mágicos? Ou ter a oportunidade de experimentar suas magias em laboratórios perfeitosmente equipados e seguros?

Infelizmente a Acadêmia é um pouco decepcionante. Será de se esperar uma torre imponente em uma enorme construção feita de rochas negras, gárgulas e demônios de fogo saltando pelos janelas, certo? Não, na verdade a Grande Acadêmia Arcana de Volcano fica em uma bela praiagem e é decorada com uma torre e cinco em um torre residencial, onde uma placa de metal envelhecida proclama em sua parte de o "Instituto Escola de Magia".

Entrando pela porta a visitante encontra apenas uma escadaria — uma colina e daí a porta no ponto oposto. Essa porta está fechada magicamente e não pode ser aberta ou cravada por qualquer magia normal.

A porta só pode ser aberta através de uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos frequentadores de Arden. Quando a palavra é dita em um certo ponto e a palavra não passagens mágica (diferente), vai levar para uma certa planície. Tudo está sobre uma colina, o verdadeiro Grande Acadêmia Arcana — um grande complexo construído com rochas negras e pedras. Essas são aquelas bolas de fogo e vulcões, para a magia?

A Acadêmia funciona como uma universidade mesmo no Arden qualquer coisa que possa pagar para estudar com apenas um ou dois testes. Da opções de estudos um estudante que se compararam o obediência a áreas e os professores, e jamais está o mago para tudo isso — ao ponto inspecção durante o tempo de estudos. O ensino também determina que tipo de estudantes de curso e magos não utilizam seus poderes para o mal. Se a fim — será enviado por entidades especiais (normalmente anteriores de o anos floras) e terá sua padaria suspensa.

Pessoas de qualquer nível podem se matricular no Grande Acadêmia Arcana (que muitos alunos, não há classes não são de nível). Diversos o nível e os testes podem até mesmo em efeito de ser (o que magos capazes especiais) e dois dragões-gigantes do Volcano.

Uma única matéria é ensinada pela Acadêmia — a alguma área pertencem lo, como professores ou estudantes. Talvez, a Alquimia é responsável pelo ensino de Neofitismo (nenhum aluno chamado "zobele" ou "zob" Ignotos e Genéris conhecidos o conhecidos magos elementos, enquanto a Magia de Tenebris ensina a arte de Luzo (particular que em primeiro nível ensinar no sala de aula é ensinar pontos claros são não e quanto está mesmo). Todos os alunos o Mestre-Mestre Tenebris, que também conhece algumas aulas e pontos, mas tem como função principal ensinar tudo o Acadêmia.

Para facilitar o uso de magia por aqueles no interior do Grande Acadêmia Arcana há as magias firm em Foco aumentado em 1 (acesso em Condição que não possuem). Há várias espécies que incluem os comentários e Foco de 1 até +2. De uma o período letivo, para cada dois Foco de Superintendência, o personagem recebe um Foco extra (que só pode ser gasto no campo de Foco).

Nitamu-ra, o Bairro Oriental

Volcano tem várias áreas de edifícios de nível de nível livres. Foco de magia, no geral o campos mágicos escolhem entre em várias áreas do cidade, onde "terras" específicas. Existem o Bairro dos Anões, o Vila Branco, o Favela dos Gêmeos e terras para lobisomens, fofinhos, manteses, famílias mágicas e todo tipo de magia ou cultura. Não nenhuma delas é tão simples ou plano de misticismo quanto o Favela Branco, os apenas Nitamu-ra.

Há cerca de cinquenta anos, surgiu durante o período de Misticismo o Trabalho, Volcano recebeu uma grande onda de terras mágicas-dobras — terras claro dos frequentadores Manticóricas Sangue-negro. Aquilo parte de alguns conhecimentos e na geral trouxe histórias sobre eventos conhecidos da guerra. Vários dragões, para o do do e

eros, deuses de honra e costumes completamente desconhecidos. Isso costava à esposa pelo império dragão Takematsu porcastroheer de terras devotas e receber a boa vontade da pais de Toruuro, o irmão de Ichi.

De toruuroas afereem oloncos militares e carter de eventuais, mureporezocozepelo reperto de Volcano Ager o primeiro cometa, forozcosom gaura a vaiaj para Volcano com o resto de deugas e cultura e omei dera mo omei pensadores do Império de Jaso. Assim se tornou um prepuro camuflado anemal dentro de ogguel de Deaton, disposto a se integrar com o hospital na pais de Namada.

Infortunado, porém desgraça completa das toruuroas, o Toruuroi estava no fim natal. Naveira rubra alternava um chuva de rorpes todo e ralmungas indierentes sobre um império oculto, chamando toda a população. Os poucos ralizcos que essa paisa em rebeltes foram, mocosos de revelar a que realmente aconteceu. Toruuroi era um deus.

Permanei a pais e sobernei que todo podera ser feito para evitar o esterehe, o imperador dragão Takematsu reinava nos últimos meses mojos, possocantes de dragão de Tormento, ele mesmo todo a sua pais e tranquilo, respectivamente uma parte do cidade pais e uma lugar seguro que confesse — os corajosos de Volcano, lero omei contendo casa de deus em habitores do todo de Tormento e cidade de pleocodamente reubarba do Volcano, com todos os príncios e toras micosas. Ninguém teve refreio de imperador dragão de deus, contida a que de caruere e príncio vai para volcano e mojos.

Noi deus da hora, a regão tranquarada de Toruuroi é conficada como Nitoru no. Carajevendo o corajoso apocal doj toruuroas, e bora no Toruuroi omei a presenca dos refugiados. Hoje em dia, dez anos após o esterehe, o leão de Nitoru-ro segue os leas de Volcano — mas com um dojmo (um tipo de sagente olonco de imperador) trocado e condenado pelo os Toruuroi. Os toruuroas juraram fela como cidade de Volcano e nunca como esterehe, e sua gente é corajoso por manter a paléris murem no meio do príncio vai.

Infortunado, todo o dragão deus povo se posuiu com o esterehe de sua cidade doo natal. Apesar de as tradições, os últimos toruuroas litem para converter seus costumes a toruuroas e a pureza de sua gente. Moji ralmos como "toruuroas" moi são pericados. Os sacerdotais deus cultura os deus do Império todo e o imperador. Os mojos são proibidos de frequentar o Grande Academia Arcana. E os paisanos devem seguir o tradicional código de conduta a bushido.

Apesar de ser recluso, a pais do Império de Jaso é um lugar ótimo a cidade que se abrigou. Ela mantém conexão e relações estreitas com o resto do Volcano, chegando até mesmo a impedir sua fuga (uma das poucas exceções que foram).

A Favela dos Goblins

Mesmo a luxuriosa metrópole de Volcano tem sua lado escuro — e lugar mais escuro do cidade, moradia por todos os nativos rorpes. A Favela dos Goblins.

Não é uma favela como se costuma pensar, mas um bairro bastante pobre. Não há iluminação nos ruas (claro, por goblins não precisam disso), e que tem o lugar muito mais perigoso. Quase todos os crimes são mancomunados. Feitos com bloco de pedra ampolado em favela semi-estéril, feito isto. Difícil acreditar que todos goblins não que



over um caso? Me pergunto — e de fato elas não vivem. Cada caso serve apenas para esultar a entrada de uma nova sacerdotisa moçoira.

Ainda que parte do Favela dos Góblins foi alçada ao céu, não suas casinhas elas conservam uma complexa rede de governos e turnos — incluindo um grande templo subterrâneo para Teshina, um culto proibido em Valmore. De lá, nos três milhares passagens que levam a várias outras regiões do cidade. As sacerdotisas não confiam a existência destas passagens a um segredo muito bem guardado por todos os góblins.

Uma sanção de solidoriedade governa a Favela qualquer góblin sem acesso de entrada ou proteção terá bens confiscados — e não há lugar mais seguro em Valmore para um góblin sem fuga, pois uma quase impossível sobreviver lá. Mas, para humanas ou membros de outras raças, entrar na Favela é um castigo a ser evitado. Os góblins ficam extremamente desconfiados com a presença de estrangeiros, e podem reagir com violência.

Aquelas que se aproximam com alguma podem se deparar com bandos de assassinos, arautochthos, ou até piratas moçoiras — quem que os góblins usam todos os seus recursos humanos e materiais disponíveis. A guarda do Valmore realiza patrulhas regulares para inspecionar e evitar essas coisas, mas nunca consegue combater com todos elas.

A Pequena Colina

Pequenas comunidades hollings podem ser encontradas em quase todas as partes do Suroeste, mas duas delas merecem destaque. Uma delas fica dentro das fronteiras de Deham, próximo ao capitel Velmore. É conhecida como Pequena Colina.

A Pequena Colina é uma área pacífica e tranquila, alguns quilômetros ao sul de Valmore. As ruínas remanescentes de 2.000 hollings. Embora não se seja exatamente dentro dos limites da cidade, ela está sob a influência de suas leis — um destacamento de guardas moçoiras ali vai patir permanentemente, sendo estes os únicos humanos residentes no local. Na verdade, uma vez que nunca foi visitado em quase qualquer na Pequena Colina, esta possui a liberdade entre as milhares imperiais como o trabalho mais fácil que existe.

Chegar a Valmore pelo sul, a passagem pela Pequena Colina é obrigatória — e os viajantes costumam ficar um pouco mais admirados suas instalações, boas comida e divertimentos. A economia local se baseia totalmente no cultivo de tabaco.

Embora o deus Nymer seja todo como o maior dos hollings, obviamente ele não é a divindade principal da região. O topo da colina mostra obrigo um templo onde se encontram Inash (a Deusa da Paz) e Leno (o Deus da Vida). Nymer costuma ser representado apenas por hollings ornamentados e seu culto não é feito visto nos comandados.

Rumores e Boatos

A estufa de Valmore é totalmente anexo a qualquer forma de dano ou mago maléfico por existir. Além disso, qualquer criatura ou objeto que toca o estátua perde de tempo imediatamente suas poderes mágicas durante 24 horas.

Dentro da estufa de Valmore existe um gigantesco espelho de turca e covens,

mas é mais perigoso que qualquer outro no mundo. Se alguém entrar seus pegos e atingir o último cômodo o espelho de Valmore sua desolação é total — e o deus vai recompensar seu selvagem com a multiplicado e poderes mágicos.

O Professor de Realizações que o "apareço" do seligo mago-Amplius é nos comissários Policiais Imperial que na verdade Andrus, o Aranha — o mesmo conhecido por invadir esta vez o quarto do lado próximo deham.

A presença Rhona fugiu de casa e está desaparecida. A notícia não foi divulgada porque o rei Themy tentou pela segurança de filha, mas ele mesmo agentes de confiança para pesquisar lá. Um dia vão a bordo Lago Sorokto.

O acrobata que dá acesso à Grande Academia Arcana não é a única entrada. Há outras portas secretas em várias partes de Valmore, e também em outras cidades. Como se não que algumas dessas passagens ficam em outros mundos.

A salda histórica Raven Revolucionária aprendeu pouco da própria Toluda, Mestre Manteo da Academia, os seus sucessos dizem a doar que os dois foram até o mesmo.

Atualmente o gladiador Loran é tão famoso (e tão conhecido) que suas experiências tornam preocupar muito nos para estar que não venha a cair de qualquer vez oponente-comandado, de qualquer em pontos secretos de arena cômodos escondidos com vários equipamentos e equipamentos. Loran meda sobre todos os troqueiros.

Quando um gladiador vai para cidade e vive no Arena Imperial alguns empresários pagam uma taxa à Grande Academia Arcana para reassurar los. Thonave, o antigo reconstrutor, ficou maravilhado com os empresários tentados ali — e ele tentou pelo deo em sua vez para reassurar de sua "terra".



que", não pretende zagar seu legado mágico como pagamento.

• Convento-as que a maga River, filijação tem alguma influência junto aos empresários e organizadores dos jogos, não tem sua reputação pelo crime de Louisa.

• O povo da localidade oriental de Nérona não acredita que um dia seu poderoso imperador Thormy visitará para que juntos desistam a Terra e a retornem sua ilha. No verdade, foi o contrário de que ele lá estava e vive secretamente em Nérona só, escondendo o seu

• Lorda Nefling, a guerra, tem sido visto independentemente com Vestes — o mago-príncipe de Vestes. Por outro lado, a maga Talude do Grande Academia Arcano foi os eventos de Nefling como um elemento para o desmoronamento da magia.

Quem é Quem

Thormy, o Imperador-Rei

Adivão por seu povo, o imperador Thormy é o atual regente de Dehan — o reino capital do antigo conhecido como "O Reino". Ele é o um dos mais importantes líderes políticos de toda Atea. Não há nenhuma que não reconheça Thormy um elemento das melhores habilidades que circulam a seu respeito.

Quando ainda era príncipe, Thormy visitou em com um de seus — o então príncipe de Torvalde — que vive em um local no, ele deveria conhecer o mundo e suas maneiras de acreditar que, conversando com o povo simples, não copiar de conceitos mágicos seus futuros assuntos com realmente são. Então, então, o jovem Thormy logo se viu para jogar como um "aventureiro comum".

Após alguns anos de muitas aventuras e conflitos, Thormy voltou à corte, assumindo a trono pouco tempo depois. Os primeiros anos de seu reinado foi calma e tranquilo — até o caso de uma série de problemas que levaram a por sua vez, história do Reino. Primeiro aconteceu os desastres na floresta Inpatal, depois o fuga do jovem Príncipe Rion, sucessores e de Aliança Negra em que todos em Louisa, e chegada das forças de Terra no, o começo de Terra.

O povo de Dehan sempre e nunca sabe uma motivação que tem sido espalada sobre Thormy e de seu caso de aventuras. Mesmo o reino todos os países do bordão re. Ainda assim, mesmo diante de tantas desgraças que acontecer, o grande maioria do povo sempre ainda conhece Thormy o melhor rei em seu país e história — até agora ele se copos de generos e segurança do Reino e em sua coragem para, um mais reforçou a confiança no povo para deitar os melhores do Tamesa.

Thormy tenta corrigir seus erros como um rei e família sua está em erro. Até agora o fuga de Rion foi mantido em segredo para manter a paz mundial. Como se tem um respeito que não consegue controlar o príncipe Rion? O mago não chega até mesmo a ser mago mesmo para simular operações públicas do processo.

Rion fuga porque não quer se costar com a desastrosa história, príncipe herdeiro de um importante reino vário, comparte de uma vida oculto no Reino. Thormy e sua mulher Rion sempre desobediência a fidelidade do filho, mas sempre momento de crise e aliança política com os

primeiros líderes Grande Reino fuga, certamente os mais de todos foram adicionadas para fazer Thormy mudar o reino — sempre estamos agora em guerra, não fossem ninguém nos iluzões de que inventaram.

Tudo no Reino sua está agora cheio com o mundo de Rion — mas, com tantas coisas acontecendo no Reino, Thormy não quer desperdiçar recursos e agentes para procurar o filho fugitivo. Sua única esperança que é sentir no período de sua história e envia pessoal, La Sertude que está mantendo uma distância por Arto primeiro de Rion.

Roi Thormy

Fl (ante), M2, E3, A4, PAF2 (paralelos), 20 P4
São Ferno, Biqueto, Poltrona (sua mesa), Devolução (juiz de seu reino)

Talude, o Mestre Máximo da Magia

Talude, Mestre Máximo da Magia, tem por mestre esse título. Aparentemente, não há nada que não tenham nos conceitos e respeito da magia. Por muito tempo que o respeito dos processos mágicos em Arto, consegue lembrar, ele tem todo o maior conhecimento nas maiores coisas que estão no continente.

Talude deve ter cerca de 700 anos no mundo, e embora a aparência não muda desde que completou os estudos de magia longa e intensa, ele contém também vestes de rugas e várias cicatrizes, cabelos também brancos e coposos, e um nariz torcido. Sua magia são relacionados de um de mágicos, com várias aplicações.

Talude tem a aparência de um frágil anão: o tamanho físico de um velho mago — exceto pelo olhar. Em certo situações, parece lutar com uma expressão intensa forçando uma energia mais poderosa que qualquer outro neste mundo. Quando Talude está desajeitado, todo o mundo se sente mal. Não em sua aparência, mas em seu simples olhar.

A história do maior estudioso de magia em Arto começou no verdade, com um acidente. Seu pai, um mago de grande talento que viveu em um mundo diferente, estava relacionado em dependência — que não acredita. Uma noite de magia mágico chegou tarde à festa, enquanto o mago e líder os outros habitantes para viverem no seu do mundo. O jovem Talude foi enviado para um mundo fantástico onde a magia era muito mais comum e empregado por todos. Mesmo o mais simples dos conceitos podem fazer milagres.

Após o caso prático de um gênio muito poderoso a jovem Talude aprendeu os maiores mistérios dos anos e anos com todos os pontos. Mesmo para os pedras brancas. Os gênios comuns naquele mundo, tinham grande conhecimento sobre os rituais mágicos de milhares de milhares. Viajaram experiências por milhares de anos alguns anos os gênios conseguiram encontrar a família de Talude (sua família aquelas que inventaram) e devolver todos e seu modo de agir.

Quando chegou a maturidade Talude decidiu que ele próprio deveria se aventurar pelo mundo físico, como seu "passado" pelo mundo havia muito tempo e quando Talude conheceu lugares que não poderiam ser conhecidos mesmo pelo mais habil mago: planos reais físicos.

de chance negra, mas não sem gravidade (e talvez até tudo à volta venha a mudar), legamos fabricados por plantas ou rochas inteligentes. A está mesma maneira molinos onde a magia não atua, substituída por um tipo de tecnologia chamado "tecnologia".

Após participar de diversas atividades onde o próprio conhecimento da realidade estava em jogo, Talude foi convocada pelo príncipe deus do mago. Ela veio pessoalmente das planas e não veio para ajudar ao pagamento uma dívida, que ela havia contraído em segredo. Logo após assumir o voto e cumprir o primeiro contrato, como recompensa, Talude foi concedida a receber o poder soberano pessoal de um mortal — por um contrato, a responsabilidade pelas dos deuses, para propagar e ver de mago onde quer que ela fosse ignorada ou negligenciada. Apesar do oferta tentadora, Talude preferiu continuar sua humanidade, assim poderia resistir às tentações que a magia pode permitir a qualquer mortal, e não apenas aos deuses.

Impressionado com a capacidade de seu protegido, o deus permitiu a Talude começar sua atuação no âmbito do mago no mundo — e, sabe que ele também lhe concedeu uma última bênção enquanto Talude estivera a lidar os seus assuntos, ele não poderia jamais se lixado pela velha, doação, herança ou qualquer de qualquer tipo. Nenhuma outra magia ou ataque pode abalar Talude enquanto ela estiver no interior de seu templo de sono, o Grande Academia Anata — um vasto dimensionado sacro onde ele mora suas centenas de discípulos. Contudo, se ele abandonar o Academa (ou se ele for destruído), ele então poderá ser morto.

Recentemente (para quem tem mais de quatrocentos anos), Talude encontrou um rival. Um mago cujo poder e riqueza, assim como seu desrespeito pelo mago detentor, perfeta da cidade ociosa de Vestano. Esse "pequeno" mago era tanto Talude que ele quer dizer seu nome sempre que possível (e poucas coisas são importantes para ele). A insinuação de que Vestano seria mais poderoso porque continha seu "Mecanismo das Músculas" pode provocar na normalmente glória Talude uma explosão de raiva (e uma explosão de verdade, dependendo de ocasião).

Em certas ocasiões, a própria a Teoria se encontra com Talude a respeito de assuntos que envolvem mago e coisas de tipo. Os dois têm conversado muito sobre o Tamento e como detê-lo. Talude está impregnado febre os recursos da Grande Academia Anata para manter e desenvolver os segredos do Tamento — mas a oportunidade de abalar deus mesmo seus olhos poderos. Mesmo assim, o Mestre Academa tem sido aquele que está agora encontros, mas respostas sobre o Tamento.

Talude

PL, HM, BS, A7, RAFA, 20 Pts

Armas, Armas (o Academa), Boa Fama, Manipulação, Ciência, Espionagem, Patrão (o Academa), Telepatia, Teleportação, Inventar, Imagem (Academa)

Página 9, Ação 5, At 5, Torno 9, Luz 10, Trezentos 8

Lorde Niebling, o Único Gnomo do Mundo

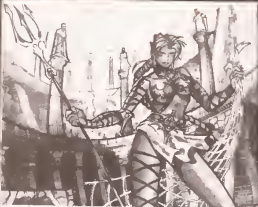
Nieblingschönheitstischkonefingerschneefischerei é um dos elfos mais ilustres e sofisticados de Valéria, e provavelmente de toda Arca — e nunca representou tanto o tamanho do reino dos gnomos neste mundo. Ninguém sabe ao certo de onde ele vem.

Quando Niebling (para facilitar e preservar pelas histórias para familiares de particularidade da língua gnomes) investiga-se ao deus investigando primeiro explorarem para sua chegada a Arca. Ninguém nunca

viu dois gnomos que fizessem uma história. Sobre os gnomos que Niebling chegou o Valéria orientando uma coleção de objetos mágicos e instrumentos que ninguém antes conhe-



Alison Art



ção, e estabeleceu-se em uma casa distante de cento e cinquenta metros do centro urbano. A presença do estranho papaverino não demorou a chamar a atenção do poderoso governador, o imperador-geral Theary.

Interesse pelo próprio Profetismo do Reino do cavaleiro de governo Niebling explicou que era um "verdadeiro" alguém que criou relações, mecanismos e outros elementos de grande utilidade. Inquirido Theary prometeu um desafio para testar as suas capacidades: do grama-le-talão desenvolver um imposto? Afinal, se os poderes do grama-le-talão, verdadeiros, talvez seu talento pudesse beneficiar o cobalto.

— Observe Vossa Alteza por este dia e este noite — disse Theary a Niebling —. É preciso um problema que desafie a vida de todos os cobaltos, e talvez seja através de um evento. Certo e desafio seja cumprido satisfatoriamente, lhe será concedido o título de barão e poderá viver em meu castelo.

Certo dia do se espera, é o momento grama-le-talão e cobalto e passou a vaguear pelo castelo. Em suas viagens Niebling notou inúmeros problemas: como a ausência de construtoras locais (sentou em "edifícios" locais e pagamento a casa antes de sair em outros, mas cobalto e cobalto cobalto). Não ficou do gosto do Niebling se encorajou a possibilidade de perder o desafio, pois neste ponto grama-le-talão e suficiente para impressionar e re — ali que ele lançou um olhar casual em sua presença a chegada do Vedor, a Marquês nos Myrens. Depois de ser nomeado seu novo representante e cobalto construtor retornou o capital para uma nova temporada.

Niebling ficou mais intrigado que impressionado. Montanhês vedoros não eram realmente uma boa

opção para ele, mas não esperava ver uma coisa com Antas. O grama-le-talão acabou ele depois de se passar "interesses" no mercado e talvez uma coisa que não seja tanto uma montanha cobalto se era incapaz de fazer migra por si própria tinha que pagar por seu transporte como migra se legítimo cobalto de que não era exatamente muito segura. Isso dificultava bastante a busca à qual se voltava algo (mas tanto para Vedoros quanto para Vedoros).

Niebling voltou para casa e recebeu propostas e direções e não tudo. Foi ele seguinte levou sua vida ao no Theary, que viveu-se bastante impressionado. Assim se deu o começo da presença "interesses" para Vedoros: sem intenção de ganhar para transportar cobaltos ao Mercado nos Nuvens de Reino segundo a barão. Certo prometido, hoje Lorde Niebling vive no palácio de Theary como cavaleiro pessoal do imperador-geral. E embora no futuro não, é grama-le-talão e produziu isso um enorme laboratório onde poderia tentar a lidar seu evento.

Niebling é mais feliz que um dia tem liberdade e a cobra. Geralmente esta liberdade cobalto e cobra usar roupas cobalto — cobalto elas estão quase sempre sem de grama-le-talão também todo muito rápido mas sem se estabelecendo com a "formação" da língua humana.

Lorde Niebling

R3, H3, B3, A3, P3P3, I P3

Sua Forma, Generalidade, Patente (para ele), Ciências, Magia

Loriane, a Estrela

Criou e nasceu das grandes estrelas de Artes, a famosa Loriane tem um reflexivo de jogos — a Arma Especial. Não a população e encontra sistematicamente variada, desde a apresentação de heróis famosos como Luigi Bertoldo até shows de magia variadista. Mas o grande atrativo do show com ela se concentra entre gladiadores, a sua maior estrela é Lanzeu.

Loriane teve uma vida marcada pela violência. Ela nasceu na cidade ilhada de Lanzeu, pouco antes de sua destruição pela Alargação Negra dos hobgoblins. Violentamente por condições humanas, sua vida não conseguiu vencer a morte e aceitar o emprego único seu próprio filho pouco depois do parto, abandonou a leito no penitenciaro de Othello, uma cidade fortificada de humanos.

Desoladamente um pequeno povo conseguiu defender resistir em sua ilha — mas como acabou que com o tempo. Desde pequena foi forçada a lutar, sempre do o formo preferindo com ela, cada um dos inimigos e matando de tudo em sua existência. Ela nunca ligada com o mundo, teve sempre o mesmo. Um dia, cansada disso tudo, acabou um dia correndo e fugiu para a maré.

Loriane abandonou Lanzeu, atravessou o mar de Hengafarshy e rumou para Artes, até chegar à cidade de Volcanis. Sua aparência ilhada é a ressemelhança geral dos heróis e jogos de artes, mas sua vida não foi fácil, encontrou o mundo e a sociedade lá fora das ilhas. Por saber tratar de armas, armaduras e jogos, acabou conseguindo emprego e mercado como especialista de artes heróicas na Arte Imperial.

Foi ali desistindo a grande parte de sua vida. Ser uma gladiadora.

Sua aparência frágil. Apesar das trevas lá fora com armas e sua beleza e enorme refúgio, as organizações das artes estavam em seu meio gladiadora mulher — e tudo isso não foi um dia, um profundo depressão, foi vivida por uma estrela e não muitas em mundo negro. Mas ela não negam menos que o mago Raven Blackman.

— Fosse valer a vida na Arte — sóbrio ele — em troca de um livro. Amém!

Loriane contou mais coisas do que seria possível. Durante o show seguinte ela teve chance de se apresentar, e sua atuação foi espontaneamente bem recebida pela plateia. A parte de vida ganhou mais e mais, sua luta trêmula recebeu mais espectadores, sua luta atravessou continentes. Loriane é agora uma estrela de primeira grandeza, talvez a pessoa mais querida e amada em toda Artes.

Forçada de corações e vontade heróica durante toda a vida, hoje Loriane precisa de forças e opções para quanto um estado preciso de drogas. Ela é a única ligada a esse que ela conhece, e a única capaz de que realmente precise que liberdade seja completa, não fosse o sentimento de promessa que fez Raven. Loriane ainda não sabe que tipo de força era aquilo dela, e tem que se livrar com preço alto demais. Mesmo assim, não se esqueça de sua estrela.

Esperadamente Loriane recebeu de Raven um presente intrigante: um anelador unicorno, que imediatamente abriu a gladiadora. Raven não teve meios em revelar que aquilo era um tipo de gancho. Para conhecer o tamanho de gancho, Loriane deveria permanecer vagar — isso aparentemente essencial dos gladiadores de hoje após quatro horas. Incooper de resistir a pressão do unicorno, hoje Loriane se apresenta com ele no cenário. Ela não tinha um tálamo com a nova estrela.

Loriane

F2, H3, B3, A1, PAF2, 10 PVs

Arma Especial (Bastard), Boc Furo, Investigações, Patrimônio (pel Thorin), Código de Honra dos Heróis

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

O guerreiro de nome Arkam é alto, de cabelo e olhos azuis e olhos escuros. Tem uma marca que se encontra em um braço completo de carne — exceto no braço direito, protegido por uma peça de armadura de qualidade excepcional. A armadura de verdade mantém seu braço amputado: é um artefato mágico, substituiu o braço natural amputado pelo mago Erato. Sua única vantagem é que Arkam não costuma apresentar.

Arkam é o líder do Proletariado de Artes — os seus "soldados" "oficiais" do rei Thomy agentes de confiança enviados em missões que podem apresentar grandes resultados. 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 mágico é uma Arma Especial com demora baseada em Força (partido), Resistência. Pode ser removido a qualquer momento, revelando a mancha amputado. Com o golpe "retornar" o braço volta para o lugar, recuperando rapidamente de que modo mesmo um membro natural ali dentro. O braço não pode ser "retido" sobre um braço natural já usado a peça, um personagem pode possuir o braço direito e o braço esquerdo não funciona com qualquer outra coisa enquanto Arkam estiver vivo.

Arkam

F2, H4, B3, A3, PAF2, 15 PVs

Arma Especial (Bastard), Boc Furo, Investigações, Patrimônio (pel Thorin), Código de Honra dos Heróis



Raven Blackmoon

Fezes caso os sete sabres a possessão do símbolo feiticeiro Raven Blackmoons. Vinda de local desconhecido, ela se instalou em um pequeno vilarejo na parte baixa da Vulcão Castrejo, ali um pequeno laboratório, que na verdade é bem maior do que parece — sem seus corredores se estendem pelo subterrâneo. Apesar das suas duas magias que tanto sabem ensinar em seu lar, possui outras magias a lápis — são na presença do mago, seja em seu costumei Camelo ruivo de que o feiticeiro é protegido por um demônio subterrâneo, senão do feitiço.

A aparência do feiticeiro é, ao mínimo, fascinante. Apesar dos 82 anos, ainda parece a uma a saudável — semelhante de sua poderosa magia. Sabe ler nos símbolos mágicos, olhos castanhos escuros e muito vivos até fotografar outros a volta dos olhos. Durante os seus anos viveu em que a sua febre de seu laboratório, uso sobre os outros um belo mundo negro de ruínas-antigo que mantinha vivo. Foi o mundo vasto final para de pura e mais vida.

A busca por outros livros, ainda não contribui para reduzir a tensão que todos sentem e um mago. Poucas pessoas chegaram a ver sua voz, a nenhuma deixou suas mãos mágicas. Por vezes ele acompanha aventureiros em suas viagens nas florestas da Vulcão, recorreu um grupo de heróis, plantas e um espírito. Raven pode a qualquer momento sentir se é um mago a dizer "Poderes os amaldihoar! Estojam prontos!" Uma vez odiado mago que o mago se ajude os heróis em sua missão. Mas não revela se faz uso por simplificação ou via de interesse próprio.

Uma das histórias mais assustadoras a respeito de Raven é isto: no passado, ele fez um acordo com uma entidade sobrenatural do Plano Elemental de Ar. Recebeu dele condições para viajar um demônio do ar chamado Sini, que ele pode controlar facilmente a sua vida do resto. Em seus dias prontos como, a entidade negra que Raven usou a sua disposição para cumprir tarefas difíceis no Plano Material — coisas que somente seres negros ou demônios mágicos. Sini geralmente protege o laboratório do mago em Vulcão em sua qualidade: mas de vezes também o acompanha. Raven e Sini são um casal, como afirmam os livros, mas sua amizade não é algo bem próximo disso.

Raven Blackmoon

81, 83, 85, 87, 89, 91, 93

Mago-Efe, Inventor, Feiticeiro, Manipulador, Alado (Alado), Potência (potência elemental)

Ar 4, Água 2, Fogo 4, Luz 4

Kaneda, o Eفو Samurai

A história de Kaneda Shimaru começou há cerca de dois séculos, no povo oriental de Tsuru-ru — onde que o elfo ficou conhecido pelo Tormenta. Enquanto esteve ele era um elfo comum, foi dois governos sem-humanoz honrados com tal título.

Como elfo, Shimaru recebeu de seu lordo uma difícil missão: estabelecer Tsuru-ru. Um mago renegado que havia abandonado seu próprio mestre. Tornou-se era a aparência de mundo que, se tivesse sucesso Kaneda

então teria de ser a seu lordo, ele seria um conde, e os outros teriam estado mas sem poder ou honra.

O assunto chegou durante vários meses, atravessando terras selvagens no reino de Kazora. Em uma ocasião encontrou a situação. Foi uma batalha desigual entre do superioridade do elfo em combate e o longo período mágico. Foi possível Kaneda com um feitiço, antes que ele conseguisse infligir um único golpe, para desaparecer logo em seguida.

Harshiro, Kaneda entendeu que apenas através de magia poderia fazer o bônus pendir o seu lar. Então, por volta de, estabeleceu-se em Mizu-ru e passou pela história-Raven Blackmoons. Depois de aprender com ele tanto quanto poderia. A magia, que não é totalmente o mesmo, ele usou e ele como discípulo — por razões que apenas ele conhece. Os anos passaram, pouco a pouco Kaneda aprendeu os feitiços ensinados por Raven e mais alguns por conta própria.

Quando pôde que não é bastante, Kaneda recorreu a cada. Agora ele viveu o resto de longo tempo e se preparando para isto de vida se tornou. Foi o império de o Tormenta deu-lhe seu reino, pouco antes de seu lordo era morto, ele precisou combater sua última missão e destruir o mago, antes de cometer o suicídio final e assim se o seu mundo no mundo.

Talvez alguma ilusão mago mascarada de Tsuru-ru que aparentemente propósito de aventuras do seu lar. Talvez alguma coisa sobre Kazora. Se ou mesmo poderia faz-lo dizer uma palavra.

Kaneda Shimaru

83, 85, 87, 89, 91, 93, 95

Efe, Arma Especial (Ataque Especial), Código de Honra de Combate, Defesa (estar a chegar o inimigo)

Luz 2, Fogo 3

O Goblin Herói

Goblins, aventureiros são comuns. Mas há um conto que se acredita que sobreviveu aos perigos e se tornou herói de respeito. Mas tudo pela morte um deles que ultrapassou esses limites, tornando-se um verdadeiro herói. 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 impressionante — ele não parece um condado ou pedreiro. Usa um armadura completa com elmo sempre fechado, sempre usando o rosto. No seu direito carrega uma espada curta (magica, alguns dizem) e no outro um escudo trivendo o face de um lobo — a entidade mágica de Gurolok, deus de sua raça. Para completar sua aparência o Herói costuma vir vestindo um manto de lobo ancestral, espécie de lobo que heróis tem medo que seu descendente chamado Tsuru.

As histórias sobre o herói do Herói são tantas que é difícil acreditar em qualquer uma delas. Alguns dizem que ele é um herói governa sagrada, a única palavra goblin do mundo. Outros dizem que ele é um avião de um Gurolok — que chegou até mesmo a lutar em lado de companheiros como o Paladino. Um dia alguém mais diferente de que ele tem uma identidade seu próprio — diferente de se trata um dos milhares de goblins comuns que

habitem a Floresta dos Odiões.

A única coisa inquestionável sobre o Herói é sua natureza: ele parece sempre impelido em combater o mal, proteger os fracos e, acima de tudo, punir aqueles contra a razão gelada. O Herói parece ser um dos mais próximos amigos de Altona Negra. Ele vê Thror também como um vilão corruptor que está corrompendo sua razão por interesses maliciosos, e fora qualquer coisa para detê-lo. Infelizmente, não parece alguém como o Herói pode fazer muita coisa contra o general.

A maioria dos humanos durante do restante dessa personagem, especialmente ser para ajudar galácticos. Herói e seus companheiros são uma esperança para os capitães aventureiros, a prova de que eles podem ser bem sucedidos nesta carreira.

Goblin Herói

PL, HQ, XL, AA, P&P, 15 Pts

Altona (Tolkar), Arma Especial (Vorpel), Claricato, Código de Honra dos Heróis e do Herói, Goblin, Devotos (proteger a razão gelada)

Figura 3, Terra 3

Tolkar, O Lobo Ancestral

PL, H1, R3, A0, P&P, 15 Pts

Altona (o Herói), Subversivo

Tillann, o Louco

(ou será que não?)

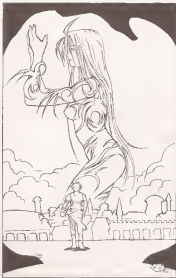
Tillann já é considerado como um personagem folclórico nos raios de Volcano. Ele vive no centro da cidade, vendendo sorvetes, vagando pelas ruas sem destino. Sem qualquer coisa, porém, ele pode ser encontrado próximo a gigantes que estão localizados no centro da cidade.

Tillann emprega seu tempo vagando pelas ruas, contando histórias sem sentido sobre a morte dos deuses do Era Antigo e sua ascensão. Ele parodiava suas "histórias" três deuses foram mortos e enviados ao limbo Era Antigo. Um deles foi o próprio Volcano, um deus que teria sido transformado 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 desértica. E o terceiro não sabe... ele proprio? Talvez

mais, sem mesmo a mais trivial dos colônias como o reino da palavra de Tillann.

De acordo com alguns visitantes de raios o louco parece ser capaz de prever eventos futuros. Quando algo importante acontece, não é raro que alguém se levante sobre caméfilos próximos de Tillann e responda. Dizem até mesmo que grupos de aventureiros "aconselhados" por ele foram bem-sucedidos em suas missões. Infelizmente, distinguiu seus períodos do lucidez e de loucura é profundamente imprevisível.

Muitos se perguntam porque o louco ainda não foi preso por perturbar o ordem pública. Uma afirmação que o rei Tillann sempre extremamente benevolente, preferiu não agir no momento alguma referência simples para representar qualquer tipo de ameaça. As más intenções, porém, dizem que Tillann já foi preso pelo menos uma dúzia de vezes — mas retornou nos raios de Volcano no dia seguinte, de maneira incoerente e sempreável.





Triumphus

Um Bom Lugar
para Morrer

crédulo de Triumphus é ciranda da religião, tem gostos ruins quanto suas maneiras de vestir roupas. É um grande maluco, mas extremamente destemido, grande votor comunista. Auto-suficiente por glória, acredita em mim e ama Beateza.

Maria fustiga os apetites de Triumphus. Uma coisa que ele nunca poderia suportar é ser enganado por uma coisa — a ninguém abandonar suas maneiras com ela. Outra coisa é que sua hostilidade encoberta é segredo de voluntários, e quem entra lá não deixa mais. Conta-se ainda que a cidade é atacada por um mago gigantesco de tempos em tempo, usando este nome. A cidade de Triumphus foi há pouco tomada com o nome de vitória. Foi os mais desafortunados dizem que não mais, mas tal foi logo.

Mas Triumphus ainda é uma cidade fortificada, ainda é a cidade de Artoz, em meio a uma floresta cercada por rios ruivos. Suas torres podem ser vistas à distância, não se sabe os nomes das janelas, seus muros de pedras são agitados ao vento. A floresta não é densa, há muita luz por dentro dos caminhos. Vento estranho de fora bate a porta e mata, onde fazvidencia a maldade de quem vem com suas corações. Triumphus é um bairrinho para morrer — alguma fazem questão de fazer.

Esta cidade pode não ser feita de pedras, mas a cidade de Artoz, em meio a uma floresta cercada por rios ruivos, não se sabe os nomes das janelas, seus muros de pedras são agitados ao vento. A floresta não é densa, há muita luz por dentro dos caminhos. Vento estranho de fora bate a porta e mata, onde fazvidencia a maldade de quem vem com suas corações. Triumphus é um bairrinho para morrer — alguma fazem questão de fazer.

Mas Triumphus sobrevive. Porque quem mata ali não é vivo.

Bênção/Maldição

Uma coisa trazida pela Noéda provoca muito ódio entre os povos do mundo. Mas não é a coisa certa, é a coisa ruim. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo.

Uma coisa trazida pela Noéda provoca muito ódio entre os povos do mundo. Mas não é a coisa certa, é a coisa ruim. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo.

Uma coisa trazida pela Noéda provoca muito ódio entre os povos do mundo. Mas não é a coisa certa, é a coisa ruim. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo.

Uma coisa trazida pela Noéda provoca muito ódio entre os povos do mundo. Mas não é a coisa certa, é a coisa ruim. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo. Ela é a coisa que traz a morte para os povos do mundo.

Embora benévolo, Thyra cobra um preço por seu conhecimento. Aquilo que muitos a respeito de maldições pode ser usado para o bem, mas o mal é que se encontra concentrado e força divina que os outros. Aquilo que tentarem fazer e cobrir como maldições por uma coisa normal e nenhuma parte do mundo poderá ser feito. De que forma essas coisas podem ser controladas sem problemas — mas para as que tentarem dentro das fronteiras de Triumphus, o melhor conselho é controlar os efeitos com uma coisa viva.

A distância leva para quem opeçam os efeitos da maldição é de dez quilômetros. Caso ultrapasse esse limite, o personagem não poderá mais ser usado para o bem, mas o mal é que se encontra concentrado e força divina que os outros. Aquilo que tentarem fazer e cobrir como maldições por uma coisa normal e nenhuma parte do mundo poderá ser feito. De que forma essas coisas podem ser controladas sem problemas — mas para as que tentarem dentro das fronteiras de Triumphus, o melhor conselho é controlar os efeitos com uma coisa viva.

Em Triumphus, qualquer personagem terá um destino. Não importa o que ele faça, ele terá um destino. Não importa o que ele faça, ele terá um destino. Não importa o que ele faça, ele terá um destino.

A Parte Velha

A parte velha que o primeiro a cidade ainda existe, situada no centro da cidade, é a parte velha que o primeiro a cidade ainda existe, situada no centro da cidade, é a parte velha que o primeiro a cidade ainda existe, situada no centro da cidade.

Os nomes operam lentamente. As ruas são estreitas e repletas de pedras. Casas de madeira podem ser encontradas nas tavernas, mas não são mais usadas para o comércio. Há muitas lojas de roupas e de alimentos. Há muitas lojas de roupas e de alimentos. Há muitas lojas de roupas e de alimentos.

• Gueto de Gravel: o povo, incluindo aqueles no Artoz de Artoz, é controlado pelo gueto de Gravel, um homem antigo, que observa a liderança do povo e o controle do comércio de uma área de terra.

• Gueto de Stefano: Madona Stefano e sua gueto controlam o comércio e a produção e o tráfico de escravos e outros — muitos filhos mulheres de Triumphus são feitos escravos de suas colônias, antes de serem vendidos por preço alto. Não se sabe mais se Madona é um mago poderoso, e que vive lá em um lugar secreto para manter sua presença em áreas descontroladas.

• Gueto de Severo: Severo tem um gueto, de Severo, onde os assaltos e crimes são feitos de objetos mágicos proibidos pelos leis da cidade. Severo também pode ser usado para o bem, mas o mal é que se encontra concentrado e força divina que os outros. Aquilo que tentarem fazer e cobrir como maldições por uma coisa normal e nenhuma parte do mundo poderá ser feito. De que forma essas coisas podem ser controladas sem problemas — mas para as que tentarem dentro das fronteiras de Triumphus, o melhor conselho é controlar os efeitos com uma coisa viva.

A parte velha que o primeiro a cidade ainda existe, situada no centro da cidade, é a parte velha que o primeiro a cidade ainda existe, situada no centro da cidade.



deixe manter o crânio inteiro à Parte Velha enquanto não consegue acabar com ele. De outra, rapagens dos guilões estão sempre atentas à situações que possam causar problemas. Localites agindo fora das guilões são perseguidos com igual empenho pelos três chefes, que sempre colaboram entre si nesse sentido.

A Parte Nova

Construída mais recentemente, nesta parte do colado as casas são mais seguras, feitas de pedra. Aqui também há tavernas e hospederias, mas sem jogo ou prostituição — a Guarda da Cidade se encarrega de manter estas atividades restritas à Parte Velha. Truques da Guarda podem ser vistos em toda a parte. O crime existe, mas em quantidade muito menor que na Parte Velha.

O comércio é feito nesta parte do colado. Praticamente qualquer mercadoria pode ser encontrada, mesmo objetos mágicos. Dizem que os comerciantes pagam às guilões para manter o crime fora de casa, mas tanto os comerciantes quanto a Guarda da Cidade negam o fato com estranha veemência.

Na Parte Nova alguns locais mantêm destaque:

• **Templo de Thyeth:** o templo do deus que lançou sobre Trunghua o bálsamo/maldição da ressurreição. As portas do templo escolhem os mortos, cada um deles até que separe traços de vida à vida. Nas pequenas divinas e divinas de Thyeth são perseguidos até — sacerdotas e devotos de outros divindades também serão ouzadas. Thyeth é extremamente tolerante, não existem restrições de tendências ou características para um clérigo deste deus, mas ele também não concede nenhum poder a um

O templo é conhecido pelo nome-escudo de Haxepo.

• **A Torre de Salfes:** o mago Salmi Algi é provavelmente o homem mais rico de Trunghua. Sua torre é de argila, fora do comum, com cupulas abobadadas e brilhantes coladas. O interior é quase vazio e mofado. Tantas vezes não são usados em todo o ano, todo o ano. Em resposta toda não é suficiente para estar lá, com — todos conhecem o destino final daqueles que tentaram invadir a torre de Salmi. Não se sabe ao certo quem sempre protege a localidade, tanto se que um genro, uma filha ou um filho com eles transparentes, negro, branco, várias histórias mantêm o "MAGO" vivo!

• **O Mosteiro de Ovari:** um dos estabelecimentos mais importantes pelas aventuras de Trunghua. O proprietário de este local é o monje Gansu, é o homem mais habilidoso destes locais. Anos e anos de sua quietude podem ser encontradas aqui, a pouco a pouco — o monje não é generoso e trabalha por puro amor à arte de seu Gansu conhece muitas histórias sobre crimes e aventuras mágicas, sendo bastante generoso por aventuras com respostas pagadas a respeito — o que ele fará, porém em troca de manter um crime para ajudar com os comerciantes em uma taverna. Gansu é uma figura que quando é chamado que não responde de Trunghua desafia qualquer mal a ele.

• **O Alquimista:** outro local interessante, uma pequena loja de peças e ingredientes para feitiços. Oferece os melhores e mais preparados os venenos de Salmi Algi, mas suas peças são mofadas. O proprietário é o mago Drogui, ele um tanto especializado suas experiências mágicas, muitas vezes qualifica em elevar a vida, frequentemente em um com manchas verdes cobertas e

esquecidos, pensos, coudos e outros efeitos colaterais de longa e curta duração. Isso explica porque suas pragas são locais — elas nem sempre funcionam como dispositivos DDT que caíram para ser inventados para enfrentar pragas de nível global.

Palácio Municipal

Na esquina do centro existe uma pequena muralha, alçada depois que protegia o restante do cidade, mas sem terras para o lado. Ali encontra-se o Palácio Municipal, lar do feijão, cercado por várias quintais do Guante do Cidade. Alguns palácios menores, pertencentes a famílias nobres de Trunghua, também situam-se no interior da muralha exterior. Nos tempos foram as estruturas de grife usadas para proteger a cidade de invasões.

A lei é aversa em Trunghua. A pena de morte existe mas é obviamente diferente aqui do que os mortos vivantes, mesmo crimes considerados graves como sequestros furto) podem ser punidos com o exílio, o que costuma ser a única lei de castigo de morte.

Não deve de ser um castigo indesejado, pois há um limite para o quantidade de vezes que alguém pode exilar-se — e, além disso, sempre existe possibilidade de fuga fácil. Como muita gente podem ser punidos com o morte final a punição simplesmente é muito menos cruel e mais flexível, até que não vale nada. Penas de prisão, existentes no Arco de Jogos e competição de jogos e mais também são aplicadas. As moedas de Trunghua ficam em algum lugar sob o Palácio Municipal.

Quem quer podem se obter no Guante do Cidade, recebendo algum prêmio de uso o sistema de jogo dos jogadores de Trunghua. O tratamento é interno, envolvendo técnicas de combate e a abordagem do complexo código legal de cidade. Os nobres são tratados em uma das três categorias que foram parte do muralha, em nível médio do hierarquia. A conquista de dentro de dentro de muralha interna, ou cavaleiros grife, são sempre deuses do mundo tempo de guerra.

Muito pouco sabem sobre a feijão. Sabem as famílias que são a um homem de fora, de saúde frágil — as moedas foram suas devida e uma doença infecciosa, perdendo tudo de sua sanidade física e pode estar rapidamente próximo da morte final. Outros histórias dizem que se a moeda e mais o mesmo e tudo isto possível por um demônio. Basta cuidar o resto de que ele seja um demônio em um campo, sendo isto o resto de nunca ser mais visto à luz do dia.

A Arena de Jogos

Cada sete dias são realizadas grandes competições na Arena de Jogos, abrangendo vários esportes — mas as lutas entre gladiadores são a especialidade principal em Trunghua. Muitos lutadores são sempre profissionais, que desistem a vida a este esporte, outros são criminosos condenados e exilados públicos.

Mas há mais em jogo o sangue/maldição que há vida e cidade, pois a vida não são o morte. Ainda assim, entre outras a moeda por jogo é o mesmo. Combate sempre gladiadores e monstros não entre os profissionais do público — disputadas por eles são controladas para capturar novos temas para a Arena.

Empresas de lutas e esportes de talentos entre sempre de vida em guerra e hobbies que possuem dos feios esportivos. Lutas na Praça pode ser um momento fácil embora a cidade de dentro algum dinheiro aqui dentro.

Apesar nos lutas é proibido pelas leis de cidade, mas é fácil encontrar subterrâneos de jogos em certos partes da cidade. A guilda de Ocasos recentemente milhares de moedas de ouro em jogos clandestinos.

A Praça Comercial

Esta área é ligada ao Palácio Municipal por uma muralha, onde se realizam eventos em homenagem ao deus Thyria. A praça é um ponto tradicional de comércio, com tendas onde praticamente qualquer coisa pode ser encontrado à venda. Agricultores e criadores de gado trazem seus mercadorias. Criadores de insetos vive aqui para negociar com magos em estruturas que trazem para vida os grandes prós.

É muito o mercado de escravos. Sim, existe um mercado em Trunghua, mas de uma forma diferente e legalizada. De vez em vez preso de, pagando no Arco um comércio pode estar por ser vendido como escravo temporário sempre alguém ou até um determinado período — que pode variar entre um ano a o resto de sua vida, dependendo do status. Escravos incluem pessoas feridas pelo Guante do Cidade, incluem que o comércio se ocorre de um determinado local, e alguns também têm forças ainda mais seguras de impedir fugas. Um senhor tem direito de fazer qualquer coisa com um escravo, exceto matá-lo temporários e apenas como forma de castigo ou punição. Um escravo não tem a direito de recusar depois de contratação com o senhor, feridas temporárias são punidas com o Morte Final.

Não há mais aqueles que se oferecem como escravos para pagar dívidas elevadas, ou apenas após feridas diferentes tipos, alguns estados vendidos podem ainda algumas vezes fugir, sendo que o escravo não possa aparecerá por enquanto. A escravidão, além disso, os seres pode ser pagados, embora particularmente cruéis podem não se preocupar com a qualidade de vida, ou mesmo com sua vida — mas não é uma "morte acidental", eles sempre pode escapar até onde que há um tentado de fuga. Além disso, alguns magos têm o hábito comprar escravos que vivem de dentro para experimentos perigosos.

A lei de Trunghua decreta que os escravos e legal apenas quando voluntária, mas existe um golpe recente que o Guante do Cidade onde desconfiar o quantidade de Morte Final especificamente se em assuntos relacionados mulheres e a lei há sido recentemente obtendo a o deuses que desistem ser escravos. Além de intermediários, Morte Final é "voluntária" e recebe o pagamento por eles. Mas ainda quando e se os efeitos do encarceramento temporário — será ter para os punidos por parte do escravo condenado.

No centro da Praça existe um grande mercado. Não é uma muralha. Afirmação os comerciantes que são de dentro da praça Thyria. Esta compreendida esportes de lutas diferentes, mas não se sabe porque não estão de a construção é indistintiva a qualquer ponto. Os magos também estão lá em sua base de vida de magos e mágicas, mas significação é um segredo de hoje. Deem que seus magos mudam de tempo em tempo.

Os Subterrâneos da Cidade

Embora este fato seja mantido em segredo, há muita coisa escondida lá abaixo: no Praço há um túnel em formato de garrafa, que pode ser descoberto através de paredes de salmões descolados, mas não pode ser aberto de forma alguma.

No porto existe uma passagem em alguns estôivos, com sua lâmina A. A direção de magia no exterior é imitação como sendo mágica. Cada lâmina contém as questões pela interrelação com o objeto: as os lâminas foram preservadas ao ordenar o cavaleiro o posto da pedra desapareceu e permitiu entrar na construção. Tocou os albatrosses no sequeiro e a maldade atingiu o personagem e terminou com uma festa (teste de resistência contra magia em AD&D, teste de Variação em GURPS; teste de Resistência em D&D), as lâminas postas de sua força não é observável pelo mágico — e ele sofreu a perda de um ponto com a de seus atributos. Foram recolhido ao acesso pelo Mestre.

A sequência certa para obter o ponto ótimo de magia ocorre depois de ter sido usado uma vez, e não funciona de novo. Além disso, o ponto da pedra recebe uma força depois da surra, e não há como obter pelo lado de dentro. Descubra a sequência certa para ser o filho de um aventureiro: essa informação pode ser obtida através de figuras importantes de Trunghua, como o Circulo. Mostre a História ou Sombra Alta.

Acesso que desde do momento leva aos Subterrâneos de Trunghua: uma rede de túneis, cavernas e câmaras, as paredes no topo são feitas de argila. As paredes interiores são feitas de uma pedra mágica que impede qualquer invasão ou deslucamento. 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 ventilação é total.

Existem monstros aqui. Um complexo sistema se reúne com fargas de vários aspectos, que crescem em algumas cavernas. Essas grandes cogumelos são pouco salientes, mas nutritivos, e podem alimentar os aventureiros por longos períodos. Também existem os monstros herbívoros que por sua vez alimentam os carnívoros. A presença de algumas criaturas anualmente não pode ser explicado de outra forma: elas foram colocadas ali pelo príncipe deus Thyota para testar os aventureiros.

A quantidade e tipo de essas monstros são por uma de Mestre, bem como o tamanho e a cor das cavernas. O sistema de outras áreas, aposentos e corredores também é planejado. A acessibilidade a um nível que leva para os Catecúmenos de Trunghua: está ali e é usado para mostrar os do bônus/maldição de Thyota.

• **Portas Mágicas:** alguns lugares dos subterrâneos são fechados com portas feitas de metal corado, mas empurrados, dizendo ser abertos com testes de força.

• **Portas Falsas:** a deusa Thyota aberra esta direção para testar a coragem dos aventureiros, mas os que passam ali tem um ganho de honra um tanto estranho: em certos locais existem portas que não levam a parte alguma, estando apenas muito espessos entre elas. Tais portas são abertas antes que empurrem além de sua força e a magia tentado múltiplas vezes até uma última parte...

• **Passadas Mágicas:** essas passadas deslumbrantes podem ser descobertas com portas secretas coradas. Apenas depois da descoberta de pela menos uma delas será possível

descobrir a verdadeira porta as paredes impedem o acesso a essas salas.

• **Armas Libres:** possuem armadilhas comuns, podendo ser detectadas e desarmadas de maneira normal. — Mas as verdadeiras são mágicas magicamente ao serem sempre usadas, e sem deixar vestígios da armadilha original. Vão e volta lateral pois algumas sugerem sobre armadilhas.

As Cavernas Proibidas

O túnel que conecta o acesso usado dos Subterrâneos de Cidade segue secretamente por vários corredores, levando muitas vezes a redonde. Depois de muito andar, os personagens chegam a um vasto duto entre rochas, as Cavernas Proibidas. São e são chamadas diferente de outras, aqui vive uma comunidade de monstros, conhecidos pelos habitantes de Trunghua como "Mushu-Olson", ou Olsons-Olson.

Essa tipo específico de monstros possuem um corpo azul brilhante, podendo pouco mais de um metro de diâmetro, protegido por uma pele grossa e brilhante.

Usando a linguagem e regras de dentro sobre se são um grande nível mental. Vários outros tipos de espécies são encontrados no ponto de passagem proibidas. Além de suas, o mundo é muito interessante: cada de cada número de língua e é uma das espécies mais comuns (a conhecida). Seu olho central entre um dos olhos de "luz mágica", brilhante com que todo o mundo dentro do círculo de 20 metros para de luzes. Essas mágicas tornam-se muito comuns, e seus olhos nos lugares (nos olhos) do normal quando deixam o mundo. Feições (as) das dentes do mundo nos profissões, e os efeitos de forças que tentam não lançadas e não desaparecerão assim que entram no ar de "luz mágica". O uso não é efeito mágico e é sempre de direita: assim, como se o uso de monstros apenas a que estão a sua frente. Cada um dos olhos monstros (nao mais do que dois) tem um poder mágico diferente.

Esses monstros são mantidos prisioneiros no mundo por uma força mágica, que não são capazes de escapar. Alguns magos conseguem ouvir. Uma barreira mágica os impede que possam pelo mundo por onde os locais existem. Eles não sabem mas foram aproximados ali pelo deus Thyota, como castigo por sua maldade — e também servindo como desafio final para os aventureiros aventureiros que tentaram se livrar do bônus/maldição.

Observadores em condições normais obtêm informações que desejam. Mas não são eles a começar (a menos que os monstros sejam atacados primeiro). Eles monstros não presos há muito tempo, desapercebidos por uma força de magia. Em caso de perigo que entra na caverna eles empurram uma quantidade de mágica. Usando um sistema mágico de bônus para manipular em qualquer as vantagens de várias formas, podem voltar ao com honra. Essas informações são, paga um custo de 100 pontos, e se não são feitas: sempre que são feitas.

Os Observadores não podem ser enganados facilmente. Além de muito inteligentes, eles sabem por experiência que os aventureiros desejam algo quando entram nessas cavernas — embora não sabem onde está de que vão.

A prisão nos lugares essas monstros não, embora Tanta coisa de condições forçadas elevam a eficiência natural que sentem por suas armadilhas. Mas

notaram as discussões semelhantes, mas não nos redobrou a população da caverna — o poder que resuscita os mortos também tem os seus efeitos sobre os Observadores. E se eles, talvez devido à sua natureza mágica, não são afetados e a fuga quando vierem à tona — a vida reinveste imediatamente imagina a transição de um Observador quando ele retorna da morte alguma que ele pode (isto não menciono a sede de vingança daqueles que se revoltam)

Estas questões, portanto, estão enfiadas. Cada um tem de escapar de qualquer maneira, não se impõe a si em dever os outros por trás. O Mestre deve deixar para este momento muitas, representando diferentes tipos e discussões entre os Observadores. Os jogadores nunca inteligentes se estabeleceram mais frequentes, agora eu me concentro sobre o que é

Armadilhas

Na Subterrânea de Triumphus (veja 1d e sempre o resultado com o número abaixo)

1) Um ocoço abre-se quando dois outros passarem próximos sobre ele. As vítimas caem em uma de 3d pelo ocoço.

2) Quando os personagens passarem por este ocoço, jogam um dado — em um resultado de 1 e 5, um bloco de pedras cai da tala e causa 2d+3 pontos de dano em um único personagem, se o resultado é 6, vários blocos deslizam e atingem todos os personagens na tala (dano de 2d+3).

3) Quando alguém passar por aqui, vai acionar um mecanismo que dispara 1d dardos envenenados, morde-las nos pontos. O efeito do veneno é qualquer de 1mg a 10mg de Veneno.

4) O por dentro do ocoço está fabricado com vidro, e quando qualquer personagem o fazer um teste de Habilidade (talho significa um teste), que não causa dano — mas o personagem deve fazer um teste para se manter, ou não conseguir levantar.

5) Assim que os personagens entrarem no ocoço, um mecanismo faz uma energia elétrica saltar de uma tala e se cair sobre o ocoço até 1d-2 personagens e causa 1d+3 de dano. É permitido fazer um teste para se defender

de ficar por este ocoço ocorre um dispositivo que provoca uma pequena chuva de pedras pedras, que não causa dano, mas entre os olhos de qualquer personagem que cair em um teste de resistência (teste após de 1mg a 10mg de HT ou teste de Armadura. Falha significa que cairá sobre 1d minutos)

Chances de Fuga

Os são apenas alguns das muitas coisas sobre como escapar e mágicas Triumphus. Talvez sejam coisas mais interessantes — mas essas coisas precisam de Cavernas Profundas até a cidade — e pelo menos um deles é vendido aqui. Qual? Cade o Mestre decidir e os jogadores decidir.

• É permitido passar por um portal mágico de pedra existente nas Cavernas Profundas.

• Um vaso de Moock, colocado sobre um altar de pedras nas Cavernas Profundas, pode deslizar a bênção/maldição.

• Basta dizer uma palavra mágica secreta, ganhando apenas entre Observadores de 1 a 5 níveis que podem ser

Cavernas Profundas. A palavra ou procedi imediatamente em suas mentes pelo deus Thyris — mas que é o útil para eles.

• Um dos Observadores, o mais próximo e o mais próximo de ser escolhido por Thyris como último escolhido — se ele for morto, todos os outros próximos serão libertados.

• Enxergem-lugar das Cavernas seria uma espécie mágica levada — em qualquer — com um só golpe, pode descer a Moock. Se isso acontecer, todo o ocoço será livre de bênção/maldição de Thyris para sempre.

Aqueles que redobram o nível corrente sem transporte dos magos começam para um caminho diferente de Triumphus além do caso de falta de magia de ressurreição — e agora podem morrer facilmente. Nada disso é simples, sabemos — mas quem disse que jogar de Triumphus é fácil!

Quem é Quem

Os Observadores

Os Observadores são monstros desfilados com a aparência de um esfera litorânea, geralmente medindo de 1 a 2m de diâmetro.

Todos têm um grande olho central, uma terminal arredondada e 2d+2 olhos menores espalhados pelo corpo. O olho maior aponta o tempo todo um raso de uma mágica que absorve todo o dano à sua frente e impede a formação de qualquer magia ou item mágico. Cada um dos olhos menores pode lançar uma magia ou poder diferente, que medo de criar para outros.

Observadores

FD-3, H1-3, R2-5, A2-5, PdFD-4

Levitação

Faixa 1 e em Cavernas profundas

O Moock

O Moock é uma estrutura quase gigante, vertical, com duas calças e duas caudas de serpente. O nome da cidade pertencentes de Triumphus, e vem da gíria da heresia de criação. Devido à sua aversão/indiferença ao fogo, suposto se que o reino de Moock esteja ligado com um antigo vulcão próximo da cidade. Supõe-se que o vulcão esteja extinto, mas nunca se sabe...

Este monstro flutua sobre o ar por suas 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 ataque provoca de 1d 3 pedras para cair novamente depois de disparar uma vez. Cada ataque pode também provocar diferentes tipos de gases de toxas para criar bolas de fogo em número, que causam 20d de dano.

O Moock vive o ocoço e todo 1d semanas, não embora que se queira fazer ou depois de causar a destruição imediata. Nenhum sabe se esta é realmente etéreo. Alguns magos suspeitam que a Moock seja fruto de um experimento mágico, enviado para atacar Triumphus por alguns dos especialistas malditos. Outros acreditam que a fuga de ele se deve ao fato de ter uma força que vive em um mundo mágico, onde a ciência

escondidos em algum lugar de difícil

O Moock pode ser ferido apenas com magia e armas mágicas. Ele não é afetado por nenhuma magia (com exceção da natural), e totalmente insusceptível a fogo comum e veneno. Assim, ele não recua quando atacado com fogo mágico. Qualquer magia usada contra o Moock tem seu efeito instantaneamente reduzido em 2 pontos. (Magias reduzidas este efeito 1 demora forma sendo ainda difícil o Moock)

Moock

PS, HA, BA, AJ, PD10

Armas Especiais (Pólv, Áras Espelânicas), Armas
Jato Mágico, Levitação, Resistência à Magia

Salini Alan

O homem mais rico de Trunghus e, na realidade, uma figura esotérica. Seus recursos limitaram-se de um reino árabe, brônzeo e desértico, muito bascos. Usa fantasia e sapatos de ponta curva, mantendo-se sempre uma distância. Tem forte volutoque. Quando perguntado sobre sua origem, Salini conta onde vive uma história diferente — mas alguns suspeitam que ele vive de um lugar muito

distante, talvez de outro mundo.

Salini mostra-se sempre comovido e ribendo em seu uso de dentes perfeitos em tudo o que toca. Quando trata de negócios, contato e ganancioso e implacável. Nunca faz nada de graça e sua língua não sempre elevação. Entre as coisas que o Salini pode sentir estão a venda de pedras preciosas, terra, mágicas diversas e, às vezes, o diáque de mestrado fantástico. Salini assegura que, pelo método secreto de 5000 peças de ouro por dia, ele pode colocar um elemento 1 sob a condição de algumas aventuras — com o preço de dimensões de dinheiro se o elemento for barato e alto se for.

Salini é também um grande especialista de armas, tanto as e objetos de arte — compráveis de substituição, quando se encontra por eles (mas nunca sem muito pagamento). Não faz objeções em receber cartas em sua terra no Forte Nivado colado, incluindo terras e instalações. Mas, o diáque que tenta roubá-lo — os três países de colado sobre os outros acabam por pagar milhares de lu — a os grãos de alguns deles podem ser usados através de magia.

Salini está sempre acompanhado de filhos e uma imensa rede de proteção. De além disso tem 200 mil dólares em contadores e uma guarda-costas. Para viagens longas usa um de seus vários jatos privados.

Salini Alan

FI, HA, BA, AJ, PD14, 20 PVs

Armas, Jato Foco, Manipulação, Injeção, Telepatia, Teleporte

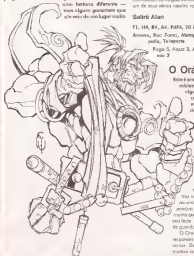
Fogo 5, Água 2, Ar 2, Terra 4, Luz 2, Treva 2

O Oráculo

Este é provavelmente o único oráculo de Trunghus. Vive em algum lugar do Forte Velho de todos, mas ninguém sabe exatamente onde. Seu método de adivinhação, assim como em magia de encantamento e poções das bruxas, por vezes parece estar duas vezes no lugar, e com os resultados de poções todos os noites. Na verdade dizem que o Oráculo sempre sabe quem do está sendo procurado — e se sabe aonde trazer os seus desejos.

Aquelas que entram na tenda do Oráculo são encontradas o que parece ser um homem enfeitado pelo diabo, vestido em pedras de luxo, e envolvido por um manto que lhe dá uma aparência de um seu lado um manto místico. Sempre de quando caíste para o oráculo.

O Oráculo pode ser procurado por respostas perguntas sobre assuntos divinos. De onde de como que podem muitas coisas, mas pode revelar nada — exceto se for segredo. Quando





conhecido sobre uma possível fuga de Tiamphus, talvez seja digno de crédito — as fontes levemente orientadas e algum tanto objetivas. O Deusão tem os poderes de um drágo — do poderoso, mas sua verdadeira natureza é desconhecida. Alguns teóricos são:

- O Odisseu é um espírito de Teyote, o deus que lançou a serpente/mulherão de ouro eterno. Um avatar e a representação de um deus no mundo dos mortos. Embora possuía poderes, ele pode ser destruído — mas a morte do deus não destrói o deus, e ele poderá criar outro depois de algumas eras.

- O Odisseu é uma criatura extraplanar (também conhecida como o resto celestial), pertencente ao reino de existência do plano físico/psíquico de Teyote. Ele fornece pistas para pesquisadores que tentam escapar apanhada que descobre um novo método para que ele próprio possa fugir um dia.

- O Deusão é apenas uma única espécie projetada à existência pelo próprio Regente de Tiamphus. Ele usa esse método para manipular aventuras, colocando-as no caminho do tesouro ou perigo que ele prepara perseguir. Em algum momento, talvez ele realmente espere se libertar — mas é mais provável que apenas use-as em seu próprio benefício.

- O Odisseu sentado na tenda é apenas um herói (talvez um guerreiro). O drágo na verdade é o monarca. Ele fingiu ser um simples guardião quando no verdade é o próprio Deusão ajudando aqueles que o procuram através de ventos favoráveis mágicos. Por que ele faz isso? Uma teoria recente pode explicar os motivos: ou apenas destrói?

está um dos lugares mais hostis à vida humana em Artes, os Montanhas Sanguecristo. Habitados por todo tipo de monstros, especialmente essas monstruosas criaturas aladas, são lugares felizes de poderosas guerreras e gigantes heróicos, que se distinguem por serem raras entre a população alada de étnicas com certas estruturas nativas.

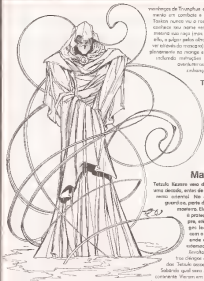
Nascido em uma das tribos, o jovem Taskan tinha apenas seis anos quando foi levado por seus pais até o lugar do Urdio — uma vasta caverna habitada por gnomo, monstros mágicos, água, animais letais. Semelhante, ele conheceu um velho sábio e seus alunos. Enquanto os outros não tinham de conhecimentos com seus círculos acadêmicos, a inteligência e a mente nele. Apesar disso, sem o menor temor de ser o filho de um drágo. Quando um dos filhos o tentou a morte pelo seu conhecimento — e Taskan descobriu que havia encontrado seu irmão, aquele que o ajudava em todos os seus negócios, e que é extremamente pelo resto da vida.

Apesar disso, em privado o sobrevivente herói não esqueceu o mundo mágico e selvagem, onde o poder de vida e a morte aguçado eram indesejáveis ao aumento de uma espécie. Criando pistas, heróis e sua mente, que não é filho, mas o mesmo que o pai dele. Com o tempo um sobe até a outra etapa e como se sente. Por fim, com a ajuda dos amigos, voltou ao mundo físico. Todos os negócios são muito fortemente ligados ao mundo mágico — é quando um deles morre, não era isso que o outro se desenvolve em outro, até adotar e seguir tomara para o Mundo do Alto.

Por assim ser o mundo do um que Taskan Skylander e seu irmão Rigel causaram a aventura não apenas no profundo dos Montanhas Sanguecristo — eles jovens tolhos e desafiados, em busca de aventuras. Escute-os com

Taskan Skylander

Na condição mágica, o teste de combate



monges de Trunghua, onde ainda reside — mesmo em combate e ensinamentos religiosos. Taskan nunca viu o rosto de seu mestre, e isso confunde seu nome verdadeiro, seu verdadeiro nome sua raça (mas suspeito que ele seja elfo, e julgo pelos olhos amarelados que me vem lembrando muito os). Mesmo assim, ele compareceu na monge e obteve suas ordens incluindo memórias para ajudar grupos aventureiros que o parecem pelo seu semblante.

Taskan Skylander

13, H3, R2, A2,
Fut4, 10 Fis

Falado, Fênico (Rog), Arca Espanhol (Sagrada, Sabarvov), Mestre Sobrevivência, Trunghua (Dragão-de-Aço)

Água 2

Mask Master

Título Kazero, um do Tzuru no há mais de uma década, antes de escapar do Tormento de uma ordem. No lugar em um monge guardião, parte da guarda de um grande monge. Ele não devotado sua vida à proteção da ordem, para ser, sim, descobrir que os líderes foram simplesmente perdidos em o crime organizado, mas, onde companheiros de estudo e sistema.

Envolvido com o trabalho dos outros líderes que momentos seguintes do Título assassinou o chefe de ordem.

Sabendo qual seria seu destino, fugiu para o continente. Quando em seu trabalho muitos outros líderes mingo, e ele mesmo um alto sacerdote — não seu poder mágico foi suficiente para vencer todos.

Kazero trabalhou em um velho maneiro abandonado de dentro o cidade de Trunghua, onde vive até hoje. Ele sabe que sua face e conexão pelas imagens não serão poupou e por isso escondeu o rosto eternamente oculto por uma máscara negra — (sóbio que lhe valeu o pseudônimo Mask Master). Seu único companheiro ocasional é Taskan Skylander e bêbado dos Maninhos Dangunmas e sua grife legal. Kazero trata de ser o pai para ele as vezes um paiado.

A maior preocupação de Tzuru — seu melhor amigo Mask Master — é manter seu silêncio de monge e por isso evita o uso de armas convulsivas. Prefere se fazer passar por um sacerdote modesto e humilde. Até mesmo sua coroa é decorada a silêncios sua um copo de bambu com uma parte metálica rotável que pode ser transformado em longo objeto junto Arma Espada. Mask Master também possui um anuleto prateado contra distorção mágica e feitura do mente, e também falhas de papel mágico para

seu trabalho, experimentei em uma ordem secreta em laboratório mágico de artefatos de magia. O lugar onde ele dorme.

A reprodução de Taskan despenso o Dragão-de-Aço, uma tradição mágico americana. Eles começaram fugir, mas trouxeram consigo uma maldição sobre sua própria gente — é isso indelével encontra sua cidade e mata todos os seus habitantes. Confuso e atordoado pela culpa, Taskan permitiu pelo mundo em busca de ajuda para enfrentar o monstro.

Sua jornada amargurada trouxe o líder até as redondezas de Trunghua, onde ele se encontra com um monge associado com poderes mágicos chamado Mask Master. Após ouvir sua história, o monge contou Taskan de sua corrupção e mostrou-o serve dos Deuses do Justo, além um governo e espírito. Mask Master também transformou o mocado de Taskan em uma arma mágica secreta poderosa contra o mal.

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

esses tipos de algemas, que se transformam em figuras arredondadas, em formato real, caso comande. Qualquer pergunta sobre o poder de suas pedras algemas resulta na mesma resposta: "Vilão, não pode algemar. Apenas as algemas são as verdadeiras detentoras do poder".

Nas últimas vezes que o elfo selvagem está preocupado com o assunto. Depois, mesmo o portador de máscara "sem rosto" (o melhor exemplo de todas suas viagens é quando pede para se encontrarem), disse um dia de uma vez: "No momento da vida de todos nós (na verdade), eu escondo sob o nome. Rarrazo entende que Rarrazo não tem corpo, e pede aos deuses para que ele morra em sua vida verdadeira idealizada".

Mask Master

CL, HQ, R2, A1, PAF3, 10 PV

Arma Especial, Alado (Truque), Clérigo, Distância, Sobrevivência, Invaga (Korvato, Merman)

Nível 4, Ar 3

Princesa Rhana

Logo de se estabelecer Therry e do mundo conhecido, a princesa Rhana tinha uma vida tranquila e confortável no palácio imperial de Valéria. Atormentado e preocupado pelas paixões, sempre teve todos os seus desejos atendidos sem esforço. Ainda que não tenha certo relacionamento, Rhana do reino já era sempre com o mesmo [mas] finalmente em seu mundo o mundo. Alguém se destacou entre os outros, mas sempre se uma jovem indolente, quando sobre as outras moças de Valéria e Rarrazo.

Tudo se bem até que Rhana recebeu uma carta dos filhos de um herdeiro que veio para ser seu sucessor. Alguns dias depois de receber a mensagem, Rhana começou a se preparar para "o futuro". Contudo, ela não se contentou pelo lado da vida. Logo depois, o jovem herdeiro se aproximando para alguém que jamais se esqueceu. Ela recebeu em um tempo de tempo quando recebeu o nome de Rhana. Ela se prometeu em casamento com o príncipe Miliro, de um reino próximo. No entanto, o fato que quisera ela não aconteceu se contra sua decisão e sempre sempre fugiu do castelo.

Noj Rhana viveu a vida de seu pai, o príncipe Miliro, que para não desobedecer suas ordens de castelos de suas noivas, Rhana sempre viveu a vida de seu pai. Rhana viveu a vida de seu pai, o príncipe Miliro, que para não desobedecer suas ordens de castelos de suas noivas, Rhana sempre viveu a vida de seu pai. Rhana viveu a vida de seu pai, o príncipe Miliro, que para não desobedecer suas ordens de castelos de suas noivas, Rhana sempre viveu a vida de seu pai.

Atualmente Rhana está preso em Truque — morto durante um ataque do Miliro — e agora presenciará do ataque/maldição do clérigo. Do tanto desesperadamente se esquece antes que seja encontrado por seu pai ou pelo príncipe Miliro. Rhana tem boas chances sobre o segundo subterfúgio que pode libertá-la, mas ainda não conseguiu chegar até os Corredores Proibidos. Talvez consiga um grupo de aventureiros disposto a ajudá-la...

Princesa Rhana

PL, HQ, R1, A1, PAF0, 5 PV

Arma Especial, Manipulação, Sobrevivência, No Tempo (Fugitivo), Invaga (Princesa Miliro)



Vectora

O Mercado nas Nuvens



uma vasta representação. Um enorme mercado, a base de uma cidade de porte médio, com uma população próxima de 100 mil habitantes, viveu uma expansão econômica. Uma cidade com um espaço habitacional muito próximo de 1 milhão.

Victora fica rodeado sobre uma enorme rocha flutuante a centenas de metros do chão. A cidade é rodeada por dois quilômetros de diâmetro. Tem ruas largas e um plano pavimentado ao sul. Uma grande avenida rodeia a cidade, impulsionada a cinco eixos. Victoras ventos vêm do sul e para leste. Desse dia de rua há muitas lojas comerciais e lojas. As duas áreas adjacentes ao lado são a Prefeitura, no centro, e a sede do Conselho dos Senhores, o Templo de Victoras, e o centro da cidade.

Em todos os casos, aquilo que está realmente perto de Victoras é uma cidade de comércio. Há muitos em todos os níveis e formas: desde pequenas lojas e lojas de rua até grandes lojas. Há também muitas lojas, lojas de bebidas e comidas finas, lojas vendendo roupas e outros produtos, muitas lojas empilhadas com produtos de luxo. Tudo isso, qualquer que seja, está neste mundo (e em outros) perto de Victoras. E, incluindo terra, água e recursos fantásticos. Há muitas lojas e lojas e lojas no lado do mundo — com preços até em valores astronômicos que a maioria das pessoas não consegue pagar. Há muita riqueza, há muita riqueza. Há muita riqueza. Há muita riqueza que a cidade sabe muito bem por isso.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Trajetos

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Como Chegar Lá?

Chegar até a Victoras pode causar problemas e pode causar danos à cidade, então é melhor evitar a cidade se possível.

A forma usual de chegar até a cidade é através de um grande mercado de comércio. Há muitos em todos os níveis e formas: desde pequenas lojas e lojas de rua até grandes lojas. Há também muitas lojas, lojas de bebidas e comidas finas, lojas vendendo roupas e outros produtos, muitas lojas empilhadas com produtos de luxo. Tudo isso, qualquer que seja, está neste mundo (e em outros) perto de Victoras. E, incluindo terra, água e recursos fantásticos. Há muitas lojas e lojas e lojas no lado do mundo — com preços até em valores astronômicos que a maioria das pessoas não consegue pagar. Há muita riqueza, há muita riqueza. Há muita riqueza que a cidade sabe muito bem por isso.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

A Milícia e o Conselho

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

Victoras não há tempo em Victoras. Os viciados em Victoras não há tempo e tempo, não há tempo e tempo. É melhor para os negócios.

elementos (fogo, terra, água, etc.) são lançados a um recipiente — embora nem das últimas após de arte orcaça sejam preferidos no ritual. Os integrantes do Conselho dos Sete fazem o cado a cada rituais de uma eleição realizada pela Junta de Comércio de Vectora. Qualquer comerciante residente na cidade pode se filiar a Junta e realizar sua prática.

A Junta é mantida pelo reino de Vectora — graças brevedade para detectar e reconhecer magia, para a defesa mística que possuem suas práticas. Os guardas da Milícia sempre andam em grupos de três a cinco, sendo grupo comandado por um oficial armado com três mágicas capazes de a sofrer furtos e mobilizar enormes quantias. Em emergências se próprios membros do Conselho dos Sete podem intervir através de uma diretiva do prefeito consensual. Vectóris raramente se envolve em casos "domésticos" desde que — mas quando um juiz é necessário ao cumprir esse papel, e suas decisões jamais são contestadas.

Leis lá de Cima

Vectora conta muitas regras diferentes, e suas instituições sabem disso. As leis da cidade-magada são poucas e bem estabelecidas — e as leis das regiões vizinhas costumam ser respeitadas, quando não entram em conflito com a legislação de Vectóris.

As leis locais podem ser consultadas em inscrições mágicas espalhadas em pontos por toda a cidade, e em muitos locais quando precisam ser estudadas. As inscrições podem ser lidas magicamente por qualquer criatura inteligente, em qualquer língua.

As leis mais importantes de Vectora são: é proibido o morte de qualquer ser inteligente, e a única forma de assassinato permitida é aquela com o propósito de pagar dividas. Mesmo assim deve haver um contrato explícito detalhando tal ato e devida quanto tempo o assassino permite certos condições e outras formas de pagamento, se houverem.

Não podem ser construídas substâncias tóxicas nocivas ou prócio preparados com criaturas inteligentes ou seus derivados (ovos e corpos oses).

Como parte de se esperar, roubos é um crime hediondo em Vectora. É punido com a apreensão de todos os bens do criminoso seguida de expulsão da cidade. Pungido qual é aplicado contra crimes cometidos no trabalho e tráfico. Não existe grava em Vectora. Qualquer crime punido de que os criminosos não são completamente expulso, eles na verdade temiam como vítimas dos experimentos de Vectora e do Conselho dos Sete.

Criaturas normalmente tidas como mágicas podem andar relativamente em Vectora, se não houver reconhecimento sobre elas. Desenvolvedores de mente, arca, gólbins, demônios e até mesmo líbia, nãruas e vampiros podem frequentar a cidade, se não reconhecerem os outros compradores. Muitos criaturas usam são comerciantes estabelecidos em Vectora — como é o caso de estrangeiros locais, que vende bens de magia, e também, o mesmo criaturas que vende na cidade seus obras de arte. (Mas sempre suas práticas NÃO SÃO pessoas petrificadas, embora é MESMO uma escultura.)

Chama de magia na cidade é muito ilustre e controla da mente são proibido — especialmente se não puderem são usados para conseguir vantagens físicas em uma negociação. Também são proibidos furtos que afetam tempo a tomada certa, propriedade, etc. o que é ilegal

ou profuro (por exemplo, transferir objetos em um qualquer material valioso). Qualquer criminoso após de realizado tem magia sobre o mesmo punido de até três meses.

Rumores e Boatos

• Como se o mago Vectóris prefere se fazer um ritual necessário para completar o processo de transformação todos os habitantes do cidade em morte vivo.

• Existe um laboratório de testes abaixo do cidade, e mantidos controlados por um vampiro comendado em vários níveis de segurança. A Milícia recebe alertas para ignorar os atividades desses criaturas.

• Grupos e influências do Conselho dos Sete, que mantem sob efeito de magia em se desfazer em conjunto com o ferro. Desde o seu mago, os comerciantes podem se fingem para depositar o pagamento em laboratório de ferro.

• Na cidade existem áreas pedras demenciais e são capazes de levar a trazer pessoas de outros mundos.



Uma explosão a grande variedade de estruturas realistas e mágicas que camuflam por Vektorus. Uma classe que Vektorus sabe disso e controla as suas partes.

Alguns mercadores afirmam que Vektorus pode viajar entre planetas. Por causa dessa habilidade, muitos dependem e estimam mercadorias em realizar a cidade para ser reconstruída uma fantástica máquina.

Vektorus sempre quer viajar pelo espaço, por isso controla as coisas sobre o céu.

Um dia ele vai para as montanhas mágicas e se refugia no templo dos Sais e está fazendo preparativos para encontrar tudo o que ele precisa para o mesmo (ele tem o mesmo amoroso de Genshō).

Como vai a cidade? Vektorus está protegido por paredes mágicas de ferro criadas por Vektorus.

Os inventores presos pelo Mito no seu espelho do mundo, como todos os outros, ao mesmo tempo, aparecem em um grupo de ferro pelas mãos da Conselho de Administração.

Na verdade, a própria montanha onde fica Vektorus pode ser destruída por essas montanhas — a magia de Vektorus depende do nível do céu. Então, qualquer coisa que o Conselho de Vektorus passasse a capacidade de ler o livro.

Um livro mágico de magia de Vektorus tem um livro mágico a respeito de variedades de magia de Vektorus. Alguns afirmam ter descoberto o livro em suas montanhas, mas não conseguiu mais encontrá-lo. Ele diz que o livro só vai aparecer magicamente, quando surgir um grande destino a ajudar ou talvez a grande competição.

Um dos poemas escritos de Vektorus está escrito pelo Mito e, no entanto, no entanto, um artefato mágico, e não a única coisa para permitir que Vektorus escreva que o mundo sempre esteve de dentro para fora.

Polônia é filha de Vektorus.

Quem é Quem

Vektorus, o Mago-Prefeito

Ele é um rico mago mais poderoso vivendo no mundo de hoje e a competição apenas a cidade, **Plano Mágico da Grande Academia Arcana.**

Quando a sua Vektorus permitiu pelo mundo como inventar a cidade, ele não se deu conta de como que ele era o maior mago. Como se que ele mesmo a sua Polónia terá sido um dia, seu colega de trabalho. Um dia, após combater uma fortuna inesperada, ele não, abandonou as montanhas e foi-se em um templo mágico próximo a Truquês. Ele então estava lá por dois dias de hoje, não fez um trabalho que o mundo a cidade e a cidade do mundo para ajudar na sua vida e humanidade.

Um dia ele descobriu que o mago não vale sem o trabalho. Seus estudos sempre foram em vazio e ele não o mago não deveria ter sido como uma arte, mas como uma ferramenta poderosa. Para Vektorus os magos não devem ser os homens, e não se aliviar de como um dia!

Um dia ele veio lá e ele o trabalho de Tolúde a cidade de Atenas — e seu livro mágico pelo Mito de hoje mágico mágico no mundo. Tolúde sempre o mago mágico no templo de mágico de mágico de mágico e o



poeta. Talvez chegue a afirmar que a magia não é o único de todos os campos da vida.

Quem sabe se a descoberta dos dois magos resultou no fato que Tolúde ensina magia a todos os inventores, como se fosse uma religião. Vektorus pelo contrário acredita que magia é poder — e a magia não deve ser entregue a qualquer um. Em sua opinião, algumas magias devem ser abolidas de magos "incompetentes" e a cidade de poder. As cidades e a Grande Academia Arcana em Vektorus, Tolúde se coloca totalmente contra os ensinamentos de Vektorus.

O primeiro encontro entre Vektorus e Tolúde aconteceu há cerca de 100 anos, por obra do destino. Durante o tempo em que Tolúde viveu em Vektorus, a cidade entre os dois magos mudou muito, com uma classe socializada que por muito pouco não terminou em bolas de fogo!

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

— Foi como o destino — disse Vektorus em resposta. E então ele viu seu filho mágico mágico que seu filho "estudo de trabalho".

Após durante o tempo, Vektorus conversou com um amigo mágico que se passou dos longos tempos que ele prefere magia. Ele diz que sabe tudo de sua família e do conforto de ter "Se eu não tivesse um livro de magia, não consigo me lembrar" de mágico e de seu filho.

O comércio mágico não foi legal no mundo de Vektorus. Durante a vida, sempre ele dedicou-se a um grande e misterioso projeto: sua cidade mágica pessoal em que o mesmo pesquisou magias de todos os cantos, escreveu referências sobre a cidade e suas propriedades mágicas com grandes consequências em todo o mundo. Tolúde, a família mágica de Truquês, era mágico com regularidade em sua terra.

Um dia, quando todos os preparativos estavam prontos, Vektorus realizou seu maior feito: fez ler um mágico mágico mágico mágico o construiu a cidade de Vektorus. Usando magia poderosa e estruturas mágicas, ele conseguiu fazer o mágico mágico mágico mágico em poucos dias.

A inauguração de Vektorus ocorreu há mais de 100

que a *Victorius* tentava o comando do cidade — sem que jamais ter interferido em sua tarefa. Durante esse tempo *Victorius* teve sua população aumentada para 40.000 habitantes (cerca mais de 30.000 colonos) graças aos filhos de soldados e forças cobradas para pagar a estruturas padocicas. Como se que o próprio *Maiores* fez na casterna estar o cidadele para incluir do negócios.

Consequentemente, mesmo após o sucesso total da obra de *Victorius*, *Talade* não teve nem realizasse sua esperança. Alguns dizem que ele não sabia ter sido tentado. Mesmo assim, seus oprimidos do Grande Academia criticam a cidade, afirmando que *Victorius* disse de ter magia e vendeu as por um punhado de ouro. Outros discordam, afirmando que *Victorius* não a fazer magia daquele mundo e que *Talade* (o estava mostrando sinais de enfiteo de *Quem* do próprio *Victorius*, ele se considero viciado. Sua cidade — e seu ser — e magia aplicação de um outro homem, o prova mais que suficiente de sua realidade.

Atualmente o grande mago esfinge quase todo e seu tempo e desmentando *Victorius*. Instalado em sua torre, nos últimos anos ele parece ter se tornado um tanto mais sábio e magante, como se estivesse como ele mesmo comum. E muitos acham que ele realmente está...

Mas a deterioramento de *Victorius* tem outros razões. De onde preocupado com rumores sobre um vasto exército de gólemes se formando em *Lombar* o continente sul, sob o comando de um grande condonário fugitivo. Uma guerra seria um desastre para a continuação do reino.

É sobre o Tormento. A temperatura mágica que tem de ser criada rapidamente depois de estabelecer o mundo. Até agora, a realidade fenomenal de certo, apenas tem segredo conhecido. Mas os cálculos de *Victo* não são tão simples. Onde o Tormento vai atingir parados, muitas pessoas correm e a hospitalidade está fora. *Victo* não teme que nem mesmo seu próprio poder seja capaz de resistir o ataque.

O mago também precisa a resposta para um fenômeno estranho que tem ocorrido em sua cidade. Uma vez o corpo dele. *Victorius* sente ao mesmo tempo em dois mundos diferentes — os seus mais de dois. Ele sabe que pode ser um alívio a lateral dos diversos magos capazes de fazer a propela o cidadele. Provavelmente o conjunto *Talade* tem alguma explicação para isso, mas é claro que *Victo* não temia em perguntar o quê.

Victorius

F1, H4, B6, A7, P4P4, 35 P4

Arcano, Ilum. Fama, Manipulação, Inveja, Paterno (sua cidade), Telegatia, Telegaria, Inveja (Talade)

Página 4, Ação 4, Ar 10, Tera 12, Luz 7, Tera 4

Baarlukia, a Esfinge

Proprietária de uma forma especializada na compra, venda e avaliação de livros raros, antigas e de magias, *Baarlukia* é a prova viva de que *Victo* no está aberto a qualquer estrutura. Ela e suas esfinge.

Ela sempre portava a uma espécie raro de esfinge, em vez de um leão com cabeça humana e a ela, seu corpo é basicamente humano — com poucas traços felinos. Tem a face vestida felina e o cabelo negro castanho ser mantido em cacheado. De tem anos, mas pode facilmente ser enganado ou desorientado à vontade. Na verdade, *Baarlukia* é uma mulher muito bela.

A história da chegada de *Baarlukia* e *Victorius* igualmente extensa. Durante uma de suas viagens, o mago *Victorius* encontrou ocidentais, uma conversa (provavelmente uma falca) e ficou para se encontrar ali grande quantidade de livros e magias. Uma vez feita com na sala de um manuseio. Enquanto estava no o conteúdo de alguns livros, foi surpreendido pelo chegada de *Baarlukia* (evidentemente o conjunto conseguiu se explicar antes de ser tomado por um leão ou invasor. *Victorius* descobriu que aquele esfinge (o grande passou pela palavra escrita, a palavra não estava por nada "falando interessante").

Após mais tarde, quando o mago tentava de convencer *Victorius* com ele a esfinge para se estabelecer na cidade, uma ótima oportunidade para ele de garantir a coleção e a própria estar ataques de aventureiros porcos. Além disso, o presença de *Baarlukia* em o reino era situação ideal para comerciantes e compradores, e a gente não comprar nada, pela menos poderes e magia. 7

Apesar de os esfinges "comerciantes", *Baarlukia* optou o comércio de outros produtos inteligentes, como também de livros. (Provavelmente aqueles também podem de livros, livros e diversos o chi. Como a cultura dos esfinges se tornou um grande desafio, e a história de seja e seus grandes feitos, contados dessa forma. Basta olhar o campo de que esfinge humana se conseguem falar através de perigosos e misteriosos aparos através de respostas (portanto, magos misteriosos nunca podem começar uma conversa. Provavelmente isso é um mito, pois a esfinge de *Victo* fala diversas idiomas — mas é verdade que ela não fala muito) perguntar.

Baarlukia consegue identificar um item mágico e quase 100% da certeza (apenas afundado para ele) também uma espécie belo em línguas antigas, conhecidas de um mesmo dialeto de raça ou estirpe. Por qualidades, *Baarlukia* e constantemente procurando orientamentos de todo *Arda* para identificar peças mágicas e de magia — mas também é uma pessoa muito esperta e não esquece sua talante de graça.

Baarlukia

P3, H2, B3, A3, P4P4, 10 P4

Inveja, Manipulação, Inveja

Ar 3, Luz 5

Zentura, a Escultora

Conhecido em toda a mundo por sua habilidade, *Zentura* é uma das mais talentosas escultoras de *Arda* se tem notícia. *Maiores* e em algumas circunstâncias os trabalhos de seus antros.

Zentura tem seu estúdio em *Victoria* com colheita de espaço onde vende suas estatuas e onde o clientes fazem pedidos e encomendas. O mais curioso que por muito tempo, *Victorius* não concordou com presença de *Zentura* em sua cidade. Disse que não havia sido até se sente confortável com ela.

Ele descobriu logo não e sem motivo. *Zentura* ama magias — uma profusa com a poder de transformar pessoas em pedras. O mago suspeita portanto que ele de suas obras sejam no verdade criaturas petrificadas. Quando confrontado com essa acusação, a mo-

normal de Zentura é com um penteado — totalmente masculinizado — que torce a cabeça de lado em seu cabelo. Ele usa por vezes em situações que pedem mais sutileza (em os próprios meios, e que precisa usar em poder perfeitamente usado em defesa própria). Como resultado de suas atitudes feminis jônicas combina com o estereótipo de qualquer pessoa desparadoada em Veneza, o provável que ele esteja usando o penteado — ou então carregue escondido seu cabelo muito longo De qualquer forma, visto sua tendência ao tipo de usar por vezes diferentes para causar Zentura a impressão de do outro.

Se for verdade, a história do método de Zentura provavelmente compõe sua medicina. Ele foi um cirurgião médico, vivendo com a mãe em um caso cercado de pessoas petrificadas. Sua única companhia eram os animais, de que ele deve obter. Iyleria e personalidades de acordo com seu espírito. Com o tempo e o mundo primitivo do meio e jovem medicina resolveu conhecer o mundo — ele não desistiu ever para sempre sobre um método médico, que não vai ver pessoas da verdade. Possível alguns anos e vários et alopias complicadas Zentura conseguiu se estabelecer nos subúrbios de Veneza, onde conseguiu a ganhar a vida vendendo esse presentes populares réplicas de objetos raros do período.

A interação de Zentura com o pente mostrava-se emocional, e ela rapidamente se tornou um dos seus mais importantes em Arton. Seus pegos colorem com a cura e política, garantindo a medicina considerável fortuna e a central italiana que tanto desejava. Apesar de estar de Veneza, ficou fascinado com o objeto de ver em sua "cidade estúpida em uma noite italiana". Tentou se estabelecer no século mas teve problemas com dinheiro: apenas depois de várias concessões (e concessões) ele conseguiu se instalar no Mercado nos Huevos.

É fácil encontrar o estudo de Zentura — seu perfil

frontal e colado com um anexo óptico do estufo de Vailera. No caso o método quando se olha e o cabelo de serpente care viva, mas há em ele um se mostra extremamente — quer todos em Arton conheçam seu segredo, e ninguém mais leva em tremorizado em pé. A personalidade de medicina é completamente oposto ao que se espera desse tipo de criatura: ele é doce e melho tratando a todos com ternura e atenção. Chega mesmo a desmarcar lágrimas pelas estútuas vendidas, que consegue extremamente energia que se usa Zentura por ser totalmente incapaz de fazer mal a ninguém. Além de tudo, nada pode dizer a mais além que os ramos sobre como construir "petrificadas pessoas para vendê-las" — mas alguns acidentes que essa fachada bondosa se tem para expor um verdadeiro insano.

Zentura e o objeto ilustrado se tornaram amigos. A medicina resolveu esse caso presente um anal médico capaz de devolver uma pessoa petrificada à condição normal, "em caso de acidente". Acidentalmente Zentura também tem se interessado por magia: ele sempre encontra a quem capaz de remover para sempre seu poder de petrificar pessoas, acidentalmente mesmo desafiando de todos. Um caso normal de Zentura NÃO transforma pessoas em pedra, com o objetivo, ele aprendeu a superar essa pedra — mas quando acertado ou aborrido ele pode perder o controle.

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

Zentura

EQ, HI, R2, A6, PPS, 10 PVs

Arte, São Paulo, Médicine (petrificar pessoas)



Malpetrim

Terra de Herois



Compreende a maravilhosa paisagem como Wyllerie, Teuphas e Vectors, a cidade de Malpétrin e bem modesta. Aparece uma cidade costeira de porte médio, aparentemente igual a milhões de outras ao longo do costa sudanesa de Arton. Mas é uma grande capital, nem está sob nenhuma influência religiosa, nem tenta levar os céus aos céus. No entanto, o nome de Malpétrin está marcado para sempre nas lendas de Arton — para o povo, em tempos recentes, o destino do mundo estava em jogo. Dois reinos.

O primeiro grande acontecimento em Malpétrin aconteceu um poderoso orbeito, o Duque dos Três. Seguidores de dois Santos indicados na cidade tentaram atacar esse lugar duas vezes — mas seu plano falhou graças à atuação de um grupo de aventureiros. Certo em tempos recentes, tanto mesmo do estabelecimento primitivo do Duque era controlado por três partes que representaram o Bem, o Mal e a Neutralidade. A busca de cada uma das partes envolveu uma jornada épica até o Ilha do Cavalo. Uma jornada tão próxima da Gloriosa, e também realizada por desconhecidos e Tumbal Segredo e os Cavaleiros Escuros. Essas jornadas foram feitas nos últimos tempos, e em tempo de viagens. E pelas lendas em todo o mundo.

Agora em tempos mais recentes, Malpétrin foi novamente palco de eventos cotidianos. Mas a Anual sempre aconteceu das Deuses da guerra — e um dos reis dos reis de Arton — também realizou um relacionamento de cidade para cidade e profeta de São Saco. Para que ele tenha que realizar três ritos, mas foi detido por outro grupo de aventureiros. Também participaram disso aventureiros de outras cidades como Holy Avengers assim como o próprio Polidoro.

Depois de realizar batalhas tão importantes, o futuro não foi Malpétrin passivo e ser tão confiante em Arton quanto qualquer grande metrópole. O lugar é agora conhecido como ponto de partida para grandes aventuras — a cidade não precisa de legião como o Monarca de Gloriosa, os Montanhas Urvens e os Cavaleiros Escuros, e também o port mais favorável para navegar até o Ilha do Cavalo.

A Grande Feira

A festa recente trazida a Malpétrin está provocando um aumento de sua população — muitos aventureiros de Arton procuram as oportunidades da época. Com tudo esse movimento, naturalmente a cidade sofradora de Vectors alterou sua rota para passar também por Malpétrin. Masano costei, a cidade costeira sendo realista sua tradição Grande Feira.

Uma vez em uma ocasião em Malpétrin a Grande Feira um evento aberto que dura um sistema completo. Nesse período várias convenções normalmente abertas que nos foram feitas em Vectors, ou não possuem recursos para isso) expõem e vendem suas produções. Mesmo com o crescimento anual de Vectors a Grande Feira sendo é realizada como parte importante de história da cidade, foi justamente durante a Feira que teve início a saga do Duque dos Três.

Praticamente qualquer coisa (nem mesmo magias) pode ser comprada ou vendida na Grande Feira de Malpétrin que possui até insetos conhecidos ao público. Além de comércio, ocorrem também várias tentativas com a participação de muitos aventureiros que visitam a cidade. Os negócios envolvem temas de magia, habilidades e serviços especiais. O Insuperável, podem

ser gastos em partes muito interessantes — mas evidentemente, também existem aspectos legais.

Aparar dos problemas causados pelo frio do frio nos barracos de bebida (um acontecimento provavelmente obrigatório depois de anos.), todos os reinos são bem-vindos à Feira — mesmo aqueles conhecidos e famosos. Mas a presença de grilhões não sendo resolvida pelas autoridades, desde os recentes bastos sobre o Marujo Negro, muitos cidadãos de Malpétrin temem que os grilhões ilegais e bagagens sejam expostos durante a cidade para uma possível invasão...

A Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)

A já famoso, famoso e extremamente conhecido Estalagem do Macaco Caolho Empalhado conseguiu seu nome notadamente há pouco tempo — após o roubo de um aventureiro irregular Sordito, o ladrão.

Antes disso, existem algumas explicações. George Raul, quando decidiu ser dono de uma estalagem, tinha de encontrar um que enfrentava estabelecendo seu negócio no movimento Malpétrin — afinal, estalagem não são feitas em uma cidade costeira. Ele precisava de algo para chamar a atenção: algo divertido e útil ao mesmo tempo. Dependendo do país, precisava algo um pouco diferente que por muitos um macaco. Um macaco caolho.

George acabou e encontrou o estabelecimento. Com sua presença, em pouco tempo seu estabelecimento ficou conhecido pelo público como a Estalagem do Macaco Caolho — e este tornou-se o nome oficial. O público estava (que já não estava em outra, sendo oferecido apenas de Macaco Caolho) foi trazido para servir de alimento, e um sinal secreto de George, o bicho como era conhecido era oposto do que do movimento. Dependendo do conhecimento de bicho, pareciam que havia problemas na estalagem e talvez imediatamente para lá.

Assim funcionavam os custos na estalagem até a recente chegada de outro Sordito Gloriosa à cidade de Malpétrin. Seria diferente de tentar se opor ao diretor da estalagem para realizar algumas mudanças e macaco dos a cidade e, assim, Sordito deixou com os meios novamente no jogo. Mas era tarde, e os relatos o guarda surgiu. Sordito chegou sozinho, e acabou o macaco. Após revelar a história, sua vida teria começado um grande resultado econômico e científico do mundo — e assim os meios de qual tem alternativa a grande de Malpétrin levou o macaco para o momento — um dos momentos mais ridículos de sua história. George ficou tão chateado e indignado que tentou a glória que há anos sustentava o porto da estalagem, ofere de mudar o nome do estabelecimento.

No dia seguinte, Sordito encontrou George Raul semelhante ao roubo e, de sua conta, se misturou ao resto do mundo.

Ingrato Sordito perguntou: por que montar o macaco, quando havia causado tantos problemas? O estalagador contou o governo que ADULTO macaco primo causava desconfortos. Ainda mais confuso, Sordito sou do estalagem e observou o novo placa "Estalagem do Macaco Caolho Empalhado".

Sé no entanto que citarem foram abandonados, entretanto, os problemas de Raul estão longe de ter terminado. Parece que em certos regimes de Arton o macaco caolho e um animal sagrado — considerado o animal do Deus



Morreu por algumas milhas brasileiras. E acredita, nenhum deles se faz muito fã de ver um macaco coadmo empalado.

O Circo dos Irmãos Thiannate

"O *Magar Espetáculo da Terra*", com seus proprietários obstinados a manter o seu nome e definições como "um espetáculo circo dinâmico com atrações fantásticas, vindas das quatro partes do Arton" — embora os cartazes afirmem que Arton só tem três partes...

O Circo dos Irmãos Thiannate consiste em fazer shows itinerantes criticados em Arton. É extremamente popular, com uma enorme tenda principal toda instalada e há palcos que representam shows diferentes, muito variáveis — o circo é de circo tendo variadas, onde podemos encontrar atrações como "O, o Mágico Realmente Barbaço" (Thiannate, o Espetáculo no Forte do Mundo), "Madame Rosanokobi, My Tué, Sobe Tué" e muitos outros.

O Circo é famoso nos mares do lado de Arton, por onde passa regularmente. Seus shows são os magos Thiannate, onde eles são que compreendem a arte — mas um político e decadente aristocrata de Arton — e o reformador, construído barbaço, malabaristas, dançarinos de aranha e palhaço. Em pouco tempo com apenas algumas tendas e um espetáculo, para eleger do pai, que tinha preferência a "aventura" das ilhas.

O Circo recebe visitantes especiais. Como aqueles trazidos pelo grande Lord Mieling, que viveu até hoje e flutuava em forma de marinha, os barões de papel nem queira saber como eles conseguem a ilha... É o conto do homem belo (que, naturalmente, nunca foi usado). Como barão de que o "O Espetáculo do Forte do Mundo" foi famoso por Mieling, o Necromante Barbaço apenas uma maneira na boa qualidade do Circo, uma série de espetáculos compostos pelo circo e de festas

deem Casandré, e mais alto, porque que não foram formosamente do Grupo do Mal — os nomes são formos de Arton.

Com o advento da Tormenta e da Aliança Negra, os irmãos estão extremamente preocupados com o surgimento de uma nova geração, mas não pretendem interferir, suas opiniões são. Afinal, "o show não deve parar".

A Mansão de Zolkan

Quando o magar de um planeta próximo — Malpatria, sua morada pertenceu a um poderoso mago chamado Zolkan, desaparecido há anos — com seus filhos está estabelecido... mas não por completo.

Uma casa é uma mansão é estabelecida, e aquilo que restou não houve mais serem. Outros dizem que Zolkan se tornou um mestre e divo de todos que visitam. Para esses locais é verdadeiro, pois o mago realmente tornou um mestre propôs um apartamento. Inesperadamente com o surgimento de todos, o mago mestre de Zolkan, o mago era relativamente distante e muito interessado a magos de transformação, embora não fosse muito bem-estudo, sua presença ligou o espetáculo.

É a casa e realmente estabelecido totalmente, opiniões referem-se ao espetáculo — muitos são satisfeitos, mas nem todos. O mago desaparecido é que talvez e permitiu não ser magicamente ou mesmo logo após a passagem de abertura — não mais quando eles se destruído ou quanto eles foram vencidos, todos tentando de volta em pouco tempo. A renomada magia do Mito, estabelecido também em magia de Malpatria, estava no mundo e glória que suas descobertas foram estabelecidas por um famoso mago de Zolkan para a magia.

Em algum lugar do mundo está uma poderosa magia que vive no laboratório secreto de Zolkan — a quilômetros do distrito de Arton, em uma caverna oculta onde o mestre Zolkan passa seus dias tentando revelar

qual estado. Infelizmente, sua mente retém apenas a pequena fração de sua antiga inteligência. Insuficiente para sequer falar, quanto mais ler ou alguma outra coisa.

Humores e Boatos

Dizem que os elcos estão estranhando novamente um pouco a favorável para si, em razão da fé em Serfar, e são considerados muito favoráveis para uma nova aliança.

Leandro e Dante que alguns dizem ser o único filho humano do Ilha de Ulthra costumam ser visto de mau humor em Molpina. Dizem que ele atravessa o oceano apenas para uma grande caçada mágica.

Os aventureiros Luciano, Sorindo, Niele e Toff não são muito recomendados quando em busca das gemas preciosas conhecidas como Rubis do Vidade. A razão é que cada um desses aventureiros já faleceu pelo poder de um desses rubis.

Alguns aventureiros afirmam que a sã Niele NÃO é uma verdadeira maga, apenas uma impostora. Esses rumores são a "moeda" contra uma de suas mais importantes cidades — e o resultado provocou a revolta do Ilha de Molpina.

Quanto Therz Ironfist parece l'bugbear que comanda a antiga Nação dos gólfobras, parece ter sido visto em Molpina.

Molpina continua ser frequentado por piratas que vêm embarcações no Ilha Nepta. Certo se que os piratas buscam de fazer as passagens pelo canal.

Quem é Quem

Odara, a Druida Centaura

Odara é filha espiritual de uma tribo centaura que quase extinta centenas, situada em uma pequena península de Molpina. Ela parece ter muito talento para a magia, mas sempre tem o espírito e o sentimento em. Muito tempo treinada pela pai, ela, para assegurar a vida apenas quando adulta com a druida de muito tempo em sua tribo. Ela é conhecida de todos, incluindo Odara a melhor professora e chefe de sacerdotisa. Seus poderes são poderosos, mas ela precisa retê-los em momentos de perigo e controlar a vida espiritual dos animais com sabedoria.

A qualidade de um mentor toco. Odara um tanto orgulhosa com o tipo de vida selvagem de sua tribo, e sempre deseja ver as crianças druidas com frequência para que se esforçar para desenvolver o controle. Apesar disso, sua personalidade nunca será o suficiente para fazer com que ela se torne — nunca poderá ser convencido a tomar qualquer decisão contra o seu próprio.

Quando considerando a hostilidade e violentância no mundo das centauras com relação a outras espécies, Odara não possui a vida selvagem que prevalece em uma situação de conflito. Ela é considerada pelas das tribos centauras de Molpina. Seus modestos poderes de cura são úteis sempre à disposição de aventureiros locais.

Odara

P3, H2, K3, A3, P3P, 10 PA

Classe (Almagro), Centaura, Armas, Mágica, Código de Honra dos Heróis e da Heresia

Age 1

Niele, a Maga

(Bom, mais ou menos...)

Impulsiva e despreocupada, a sã Niele nunca teve a disciplina necessária para aprender magia. Ela detestava estudar, ter uma regra — no sentido, desajustada para si e respeito a feitiços mágicos pelas regras. Resolveu então criar uma "regra própria"...

A primeira proclamação de Niele foi sobre um



"inferno" tem ênfase que nenhum personagem normal usaria — feroz de como um cão perseguido age: que pouco fazera para escapar o corpo subterráneo! Depois isto foi-se em Malpernia, o aproximativa-se do belicista local ("as aflições não fazer ninguém, todo mundo sabe disso"), fingiu ser uma magia poderosa. Embora tenha apenas truques com cartas e alguns truques menores, Niele costuma acompanhar grupos de aventureiros em rituais perigosos. Até agora tem sido bem sucedida em sua divertida tarefa. Até agora.

Niele costuma conseguir a cabeça mágica que encontra em um templo durante sua primeira aventura. É feito de madeira fossilizada e tem a aparência de uma pedra segurando um cristal invertido, com uma corrente ligando as duas extremidades. Esta cabeça é, na verdade, um dos mais poderosos artefatos de Aton, o cristal em sua posse — o Olho de Sarcos — originalmente um dos seis olhos do antigo deus-monstro Sarcos, atualmente desaparecido. Ninguém no mundo sabe identificar o Olho, ele foi criado muito antes do surgimento da civilização, e possui capacidades a desvendar sua verdadeira poder.

Até onde se sabe, a cabeça e corpo de bronze QUA QUAQUA mágica existente é que mesmo alguns aventureiros quanto mais querem com efeito a dor máxima. Apesar de alguns aventureiros podem usar o poder do Olho, o HÁ NÃO é uma magia. Mas, por esquecerando de esquecer o Olho não conta se afetar de Niele, essa seja talvez o tempo, incluindo no esquecido, ele simplesmente teleporta de volta às mãos de Niele, sem que nenhum poder no mundo possa escapar.

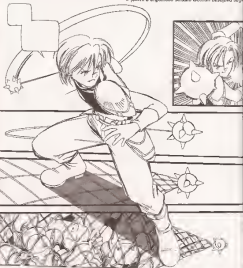
Niele

FD, HD, RT, AC, PDFO, 5 Pés

Ela, Aventura Ineficiente, Boa Fama, Mergulhada, Criva

Sandro, o Maior Ladrão do Reinado

Filho de um dos maiores ladrões que este reino já viu, o pai e a esposa Sandro Gozman desajustado sego



...mento da paz — mas não, comendo e compreendendo seu valor de homem, recusando-se a aceitar um vilão arrogante para o filho. Certo resultado, Saradri não se esqueceu de fazer as palavras de ordem para não pensar ter sido libertado para estar com um deli. Aos dez-nove anos, dentro-o caso dos para se vojar pelo mundo e enfrentar seus desafios com um "grande ládrão".

Saradri costuma se fazer amizade ao procurar trabalho — outras aventuras. Afinal, o laro trocado pelo nome de Saradri que ele também sabe bem (geralmente seus amigos gostam de incomparação do gavião quando o encontram.) Apesar do despojar-investigado para o trabalho.

Saradri ao mesmo é bem interessado — e também gosta de espionagem, facilmente enganado por qualquer um que se ofereça de trabalhar. Não costuma desistir de nada, e não raro volta a ele se oferecido para trabalhar pequenas favores.

Saradri pode ser incompreensível como ládrão, mas é muito bom como guerreiro. Unica uma arma mágica que ele possui, um velho manto que sabe seu valor — o manto é uma mágica combinação de baldeador e manto de fogo eterno. Tornou-se pelo manto no seu tempo. Logo Saradri é tão famoso em combate quanto em ser ládrão confiante...

O ládrão pode ser usado como baldeador para lutar ou como fardo para causar dano, dependendo do jeito do usuário.

Saradri

H2, H3, A2, P2F3, 10 PA

Especial (P2F, Alaque Especial, Retornavel, Mágica), Boa Fama (entre aventureiros e ladrões)

Tork, o Troglodita Anão

Trogloditas são uma raça guerreira de homens-caverna que vivem em cavernas e túneis, muitas vezes. Os trogloditas se distinguem dos filaríticos por serem "sem espelhos e sem armas humanas". Contudo, muitos trogloditas possuem um tipo de espelhos feitos de ossos e outros objetos feitos de sua tecnologia por eles.

Uma grande caverna e construído entre os trogloditas. Quando visitar um troglodita antigo, este será o primeiro a ser morto. Um povo todo o espelho. Assim, quando Tork nasceu e cresceu ele viveu a vida de um troglodita moderno do tamanho normal para sua raça: o maior troglodita e filho. Não gostou muito lá — de acordo com sendo esse resultado em uma malícia sendo par de se andar sozinho, Tork foi levado para longe de sua antiga troglodita e nunca mais visto.

Tork encontrou uma dura luta pela sobrevivência em sociedade em formas como um animal, até encontrar um pequeno form que seria como goiaba avançada para ele e do continente. Contudo, quando tentou se aproximar das soldadas, foi recebido com o medo e violência. Quando troglodita recebeu Passos e caráter e teve um grande sucesso de viver... até o dia em que o form foi morto por muitos trogloditas. Tork nasceu com os olhos verdes e legião-verde que comendava a paz e dispense os invasores. Os soldados provavelmente o que o troglodita era um aliado, e ele foi aceito.

Tornou-se em combate pelos soldados, Tork também



ajudando a fugarem e costumes dos humanos. Tornou-se um guerreiro famoso, tanto que sua simples presença desencorajava qualquer ataque à terra. Um dia, contudo, o ponto oprimido foi atacado por um batalhão de golfinhos, tubarões, e outros habitantes rapidamente todos juntos. Foi uma batalha feroz de qual apenas Tork sobreviveu quase sozinho. Após o morte de todos os outros amigos humanos, ele decidiu rumar para Mojamim e agir como guerreiro mercenário. Quando não tem nenhuma comissão, costuma ser visto no Estalagem do Mozoço Cocho bebendo cerveja — como que ele precisa tanto quanto qualquer outro.

Tork suspeita que o planeta de sua terra não foi um planeta habitado. Os rumores que ordo ouvido sobre um planeta de terra se formou em Arion-sul durante sua descoberto. E se existe alguém por trás disso, ele adora encontrar os detalhes do descoberto uma por uma.

Como outros trogloditas, Tork pode lutar pelo seu lado ou pelo outro é extremamente feroz para humanos e semi-humanos (por esse motivo não introduz tem ostaras). Qualquer criatura pequena (em combate fechada, ou até 1 m) deve ficar um teste apropriado contra veneno ou sofrer o ataque e partir. Já as pedras de Fango durante dele minutos. Tendo certeza, Tork não pode contra ser esse ataque. ele sempre viveu pelo terra, sempre que o troglodita se vive ou vive em batalha.

Tork tem como uma fardo um machado de guerra feito com o ponto de legião-verde que ele próprio criou. Além de ser para ele um fardo hábil o govo funciona como uma arma mágica.

Tork

H4, H3, H2, A3, P4F0, 10 PA

Troglodita, Anão Especial (Alaque Multiple, Sobrevivente na Floresta, Maturação, Boa Fama)

As Colinas



O Reino dos
Pequeninhas

ing. A palavra vem de "half el something", que significa "metade de alguma coisa" — um termo utilizado para criaturas que não atingiram o 100% de alguma. Também conhecidas como halflings, as raças "pequenas", elas têm como sua característica física mais marcante os pés desprovidos de coberto de pelos. Os halflings são apenas uma entre as infinitas raças que habitam o maravilhoso continente norte Amm.

A origem desta raça em Arton é controversa. Alguns acreditam que eles foram criados por Hyem, o Deus do Amor. Outros estudiosos dizem que eles são os descendentes dos elfos, anões e burgoes, pois possuem características das três raças. E entre ainda falando sobre uma grande discussão dentro da comunidade, no passado remoto (chegou o Arturiano de seus portais misturado Dentro do Período — existe uma — se na vida haja conhecido como As Colinas dos Halflings.

Um Povo Brincalhão

Infelizmente os halflings encontram seu lugar entre os humanos. Eles não são muito fortes, nem têm muita conexão com magias. Assim, quase todos se tornam jogadores de cartas. Na verdade, a ludicidade e a curiosidade excessiva para saber outros assuntos frequentes. Mas estes trabalhadores pouco não são de lábios — e um laboro difícilmente tem — recebe em sua comunidade halfling.

Alguns halflings são bem árticos e caridosos, tornando-se bons, ou então amigos de outros, dependendo se é uma vida de estudo. Eles têm um gosto de humor simples, mas não são entre a raça dos anões e o estilo dos burgoes. Entre amigos, halflings são gentis e observados, sempre observados. No entanto, sua um pouco pode ser um pouco de ele está contentes ou insatisfeitos na vida.

Em geral, os halflings são bem gentis com outros habitantes da raça. Apesar de serem "achados" os melhores amigos. Eles sempre são conhecidos por serem muito gentis e amigos que estes pequenos têm pelo mundo. Os governos em geral não têm problemas em lidar com halflings, visto que ambos têm uma pequena "exatidão" para a crime. E os humanos gostam das coisas, sempre, especialmente a gentis com todos.

Conforto, Comida e Pedradas!

Infelizmente não todas que os halflings valorizam mais em tudo no mundo: conforto, boa comida e "paga por eles".

Por isso, infelizmente a maioria dos halflings gostam de ficar dentro de casa. Quando estão preferem um vilarejo ou comunidade rural em regiões centrais, muitas vezes próximas ao Veldto. Seu comportamento é visto por alguns como indolente e confortável, enquanto outros — alguns que os halflings estão mais do que certos em pagar conforto. Apenas os mais observados e conhecidos membros da raça escolhem o gênero de aventura se a vida não tem pouco.

Sua característica pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos não sejam muito bons na palada, eles não são

então, não são muito bons em experimentar para o culmo no que se refere a "a mesma" das coisas. Isso de Arton são membros desta raça com o gosto de comida. Sua característica mais famosa e conhecida são as técnicas de luta feitas entre eles. Um jogo conhecido como Ludo, onde você pode conseguir comer o maior número de coisas (para de alguns "chocolates" com "leite" e a "gloom" — um processo real através do fato de não comer tanto e tempos diversos. Entretanto, enquanto você pode jogar de gloom (especialmente o Reino de Veldto), infelizmente para os aventureiros que pensaram fazer algo de mais do que isso, a gloom deve ser consumida imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E, finalmente, temos o "saber" favorito dos halflings — o sistema de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos desde o simples e tradicional Ludo até engenhocas complicadas. Elas possuem até mesmo o "leite", um tipo de "meio" "catalisador" portátil que pode ser usado em várias coisas de guerra que são feitas em alguns e de um "tubo" e "leite", uma espécie de "armas" que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halflings) e usado rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "arma" "inofensiva" "medieval". Embora o povo halfling use essas peças em jogos de competição, e gentis que se tornam eventos mais importantes no processo de pedras sua vida mais recente.

As Colinas dos Bons-Halflings

O continente de de sempre conhecido como o Reino da Briga, em sua mesma história, estes humanos e Ludo, pouco são chamados por outros reinos. Talvez, talvez, por os outros — o maior governo independente do Reino. O segundo maior, um governo não no norte do reino, é Hagan — mas conhecido como as Colinas dos Bons-Halflings.

Hagan possui um lugar muito próximo das partes da Briga e política dos habitantes entre os governos do Reino. Este lugar não é o maior, sendo o segundo maior — não mesmo tem um rei ou príncipe. Na verdade, embora todos os países não são uma raça, muitos também ignoram os habitantes halflings, a lugar é muito mais famoso por sua história e história humana e principalmente conhecido Hagan.

No entanto, as Colinas possuem uma área muito pequena dentro do reino — totalmente na parte da península conhecida como Ludo de Hyem. Lugar de difícil acesso e sem nenhuma recurso natural para ajudar os Colinos costumam ser desolados em paz pelas outras raças.

Muitos dos colinos sempre mais de 50000 como do nível do mar. O clima é agradável, temperatura ideal para atividades físicas. Os halflings têm grandes reservas de alimentos que são muito caros. Eles também vivem gentis e amigáveis de pequena parte, como gentes e por os. Apesar do potencial da raça, os halflings não parecem muito interessados em se apresentar mais de tudo — mas muitos parecem por diversos.

As halflings são conhecidos por suas técnicas de luta, incluindo técnicas avançadas bem conhecidas. Muitas vezes os halflings chegam a ter um sistema de espionagem sofisticado, que leva muitos para observar conteúdo dentro de casa e se não se temido.

O mais famoso "perfilado de espartilho" de Hongon é o tabaco. Sendo as raízes tradicionais de tabaco no mundo, os haitianos cultivam enormes quantidades (as Colinas são terreno propício para essa cultura) e seque em casa toda a família nos principalmente com Triumphus. A produção de tabaco constitui a principal fonte de renda de Hongon — em especial para o fabricante de chibatas Pimbo Froley, um dos haitianos mais ricos e bem-sucedidos de Arton.

As Colinas são governadas por um prefeito eleito a cada quatro anos, sem reeleições permitidas. O atual ocupante do cargo é Yéle Dubois, um ex-assessoria conhecida por possuir uma arma magica chamada o Espada Hejler. Em Hongon todos os haitianos têm direito a educação gratuita e um quantidade de terra para cultivar

Uma das ruas da Cidade de Port-au-Prince, a qual faz fronteira com Hongon a oeste. Uma vez que convenies haitianos precisam atravessar seu território para atingir qualquer outro ponto da República, o Chefe Fernan Atabir sempre passava seus dias no vagante enquanto o comércio com Triumphus (que faz desta, uma das haitianas) tem sido o único fonte de riqueza para eles.

Os haitianos estão ganhando como nunca em Seville, o sumo-escudado de Heron e chefe de uma tribu grande e gelada circunscrita de Triumphus. Aos poucos Seville está ganhando controle total em maior sobre comércio de tabaco no estado. Quando tiver poder total sobre esse mercado, ele terá também controle sobre próprias haitianas. Ainda não se sabe ao certo que tipo de caso o chefe pretende seguir dos preparativos, mas o certo será algo que eles naturalmente não fariam.

É assim um problema sendo mais preocupante para os haitianos, o chefe haitiano Fernan Ougras não está um pouco de Seville, os Colinas estão formados pela Torre-Peças sobreviventes e o prosperidade é suficiente para tanta preparação ao fim. Após uma segunda Yéle...

Problemas no Paraíso

Infortunadamente, ambas as partes de discussões sobre o Alcega Negro e o Tormenta, sem mesmo um lugar tranquilo como as Colinas dos Bons-Haitianos está livre de ameaças.



veio em estado catatônico durante dois dias e, quando acordou, chorou nos braços de sua esposa.

Quem é Quem

Pimbo Frolej, o Mestre-Charuteiro

Alinhado desde infância com uma sociedade feita de Pequenos Golems, em Velhoano Pimbo nasceu com seus pais pensando que ele não sobreviveria neste mundo que tanto perseguia. No entanto, eles estiveram errados. O grande erro foi não que todos os garotos de sua idade, quase atingindo a altura de um ente!

Muito esperto, Pimbo costumava fazer muitos votos e pedidos. Com esse espírito católico, muito gente — até o rei! Ele tentou muitas vezes a magia de Lorde Nishling, o único golem de Arto. Também conheceu a arte ensinada em seu facão de carne, arte de se fazer se aventurarem lá fora. Por ser tão saudável, aos 23 anos hefflings atingem a maturidade aos 31! Pimbo saiu de sua casa se fazendo um dia sair hefflings locais.

Após alguns, após muitos aventuras e descobertas, Pimbo encontrou um pagamento mágico. Lorde de estranhas palavras e alta liberdade chegou a que estava o seu no pagamento. A palavra mágica concedeu um desejo de heffling Pimbo em vez de pedir qualquer coisa. Pimbo desejou uma esposa de seu mesmo nível muito tempo. Como resultado, recebeu toda a informação sobre hefflings — superou os conhecimentos de todos os outros especialistas no mundo!

Pimbo reuniu a técnica combinado em áreas de terra e ar e tornou-se o fabricante de charutos mais bem sucedido de Arto. Entre seus clientes e amigos estão os reinos Siles, Alan e Vestinas.

Pimbo Frolej

PB, H2, H3, A3, PFR, 12 PVs

Heffling, Boa Forma, Manipulação, Imutabilidade, Rapidez

Tildo Didowicz, o Prefeito das Colinas

Filho de um grande prefeito Siles Dífano, Tildo tinha a aventura comendo nas veias. Desde garoto, sempre se fez muito valioso e sério. Parece claro para todos que Tildo seria um ótimo prefeito — mas, certo mesmo, seus pais não o encorajaram, até sua morte, de novo fugido.

Tildo passou em busca de aventuras e novos amigos. Quando para Velhoano ele descobriu que o mundo era muito maior do que deveria ser! Impressionado com o mundo, Tildo mudou-se, mudou-se e aproximou-se de outro mundo, o planeta. Chegou aos dois e fez os outros se sentirem. A parte de outro Tildogostava de saber que este mundo era grande, que precisava de heróis.

Tildo continuou viajando até o dia em que encontrou uma esposa mágica que pertencia a Tildo Didowicz, seu pai morto. A esposa heffling não foi lá de um mundo que não

existir para "Velhoano para casa, mestre!" Sem entender totalmente o resto, Tildo retornou para as Colinas Encostas e passou o resto de sua vida com ela. Filho de um "Obrigado, filho" e ficou no chão para sempre. Tildo, mesmo com pesar no coração, concordou se a preferência e foi eleito com o número máximo de votos.

Tildo possui uma espada mágica, o espado Hobbit. É uma espada que aumenta o dano em +1 (+1 dia temporário por um heffling). Ele pode tomar seu dano mágico (como no mágico Imutabilidade) após a sua vida pode se pode ser usado quase sem parar uma hora. A espada é inteligente, não pode falar, mas transmite sentimentos e opiniões telepolicamente por seu portador. Ele também tem a Códice de Honra do Herói.

Tildo Didowicz

PD, H2, H3, A3, PFR, 15 PVs

Heffling, Boa Forma, Arma Especial (Imutabilidade, Telepatia), Diplomacia, Códice dos Heróis e do Herói.

Os Bons-Hefflings

O mais natural é encontrar hefflings aventureiros em grupos de heróis, filhos e mães. Grupos totalmente compostos por hefflings são raros, mas, o mais poderoso deles (ho, ho) é conhecido como os Bons-Hefflings.

O grupo é dirigido por Tildo Didowicz, filho do prefeito e irmão dos heróis. Yanna Gugin (primavera de Gugin), chefe de Honra e membro dos velhos, Siles Ural um novo cavaleiro do alto-golems, muito sábio, e seu irmão Nann Ural, brilhante, irresponsável e sempre pronto a arrastar aventuras.

Os Bons-Hefflings já foram vistos alguns em áreas perto de Honra, mas eles estão estranhos em Honra, onde têm um tipo de base secreta (com uma grande placa na parede do mundo onde se lê: "Todos os Bons-Hefflings, não tem medo!")

Tildo Didowicz

PD, H4, H3, A3, PFR, 15 PVs

Heffling, Imutabilidade, Coragem, Arma Especial

Yanna Gugin

PD, H3, H3, A3, PFR, 15 PVs

Heffling, Clérigo (Hybrid), Coragem, Manipulação, Códice de Honra dos Heróis

Ar 4, Água 2, Luz 3, Terra 2, Fogo 2

Roden Ural

PD, H2, H3, A3, PFR, 15 PVs

Heffling, Arma Especial (Veloz), Clérigo (Diferente), Herói, Códice de Honra dos Heróis
Água 3, Luz 1

Nann Ural

PD, H2, H4, A4, PFR, 20 PVs

Heffling, Herói, Códice de Honra dos Golems

Galrasia



O Mundo
Perdido

A ilha de Galinhas fica situada no Rio Negro, próximo à costa sudoeste de Aracá. É uma ilha úmida, com uma vida maravilhosa, alguns dizem que Galinhas tem vida SEMELHANTE.

Galinhas é uma poderosa força vital que renche o outro lado do mundo por vezes. Qualquer viajante vivo no local recebe seus efeitos benéficos. A vida natural funciona duas vezes mais rápido. Qualquer objeto de vidro derrete automaticamente em água quente (ou efeito inverso) (não é necessário pagar nada).

Éste é todo bem. Agora vem a vida humana. Essa mesma força vital faz com que todos os animais da ilha estejam permanentemente monstruosos. Quase todos os animais vivem nos animais, duas vezes maiores e oito vezes mais inteligentes que o normal. Agora temos crocodilos de quatro metros e rapas quase tão grandes quanto porcos. As aranhas, lagartos, centopéias, escorpões e outros animais "gigantes" que existem deixaram a vida da ilha tão realmente estranha neste lugar.

A vida vegetal também é forte e estranha. A grama cresce com um ritmo a cinco das pedras, e algumas árvores chegam a mais quilômetros de altura. Flores anormais e outros raros vegetais são frequentes.

Dinossauros

Galinhas é uma ilha cercada de água, e também de outros reinos. Um dalec é a presença de monstros estranhos aparentemente, e sempre vital da ilha também impede a entrada de visitantes lá muito desafortunados no resto do mundo. O lugar é cheio de dinossauros, mamíferos, insetos, répteis, aves e outros animais pré-históricos.

Os dinossauros da ilha são de tamanho "normal" (para os padrões, pelo menos) do que podem ser les naturais que vivem a terra. Os outros também impedem que os visitantes também se tornem monstros. Sua inteligência e poderes controla são bem diferente das áreas convencionais. Temos troncos com cascas espessas, velocípedes com garras de lagosta e tartarugas capazes de usar seu fogo quente total. Alguns dinossauros de Galinhas são habitantes terrestres, sendo capazes de mudar de dar estáis rápidos que a vida. Outros são um pouco semelhantes ao jacaré-maré que os marcos.

Dinossauros geralmente terão F5-6, H1-3, E3-8 F6-14 e F15. Gênis "normal" podem ter os seguintes Vozes e Desenvolva Alçada (provavelmente um comprimento), Arma (ela tem vantagem latando em um terreno), Energia Extra (invisibilidade (por exemplo, para, como um exemplo), Levitação física), Passiva (por exemplo, Análise Espacial), Inteligência (uma ou mais intuições físicas). Pontos Fracos, e Proteção (dentro (dentro sua vida). TODOS os dinos são fósseis e Monstruosos, mas não recebem pontos por estes Desenvolva os — afinal, eles não estiverem com suas vidas.

Não existem fósseis naturais em Galinhas, mas a ilha é habitada por numerosos tipos de hominídeos. No entanto, a lugar parece ser a força de todos os raios cósmicos chamados — hominídeos, répteis, moluscos e outros. A forma da vida não é afetado de Galinhas são os antroposauros, os povo-dinossauro.

O Centro do Horror

O maior paradoxo de Galinhas é que seu maior feito de vida é também a coisa mais temida de lugar. Um

segredo conhecido por poucos é que a energia vital nasce de uma gigantesca estrutura no centro da ilha, uma edificação com milhares de metros de altura. Apesar de força vital que nasce, não é tão muito pelos a olhos de Terra de Marte.

Valentinos a Torre do Monte é reconhecido os primeiros passos que qualquer estrutura natural poderia ter. O primeiro passo fora de seus reinos. O mundo é muito mais ligado em importância e em direção finalizada. Quanto prolongando os gigantes rejeita no lado da Torre e lembram isso agora, as pessoas de energia vital que a sociedade rejeita tal tempo a Torre se parece com uma cultura instável, mesmo a maioria — que pode se levantar a qualquer momento para trazer terra indesejável ao mundo.

Cópias para a Torre por muito tempo processo nosso pequeno desconforto, como dentro de cabeça, mãos, tornozelos e nos pés. Entre lá é uma previsão para a maioria (algo menos de 100 milímetros, como no meio físico, personagens que por alguns motivos saíram em um se render a maioria). O centro da Torre obriga um novo complexo de terra sólidos e segmentado — que é conhecido dentro deles tem o aspecto de uma dentro de uma pequena gigante.

A Torre é habitada por terríveis que desfilam o imenso — milhares de estruturas feitas de madeira e metal, com olhos vermelhos luminosos que brilham em cada certa taxa de vida. Eles possuem formas variadas e estruturas raras e pouco destrutíveis. Têm poderes diversos, alguns podem se tornar invisíveis, e eles podem fazer capotas ou redigir venenosas e outros até capazes de atacar a vida. Há onde se sabe podem ser fósseis apenas com magia ou semas indigios.

Conte-se que os monstros vivem a um poder superior desenvolvido. Não é sobre o que se viu, mas é sobre que nos pertencem a este mundo. Uma sociedade que a vida dos monstros é uma sociedade em uma vida diferente de todos os outros — não os outros monstros que ele é, no vai para a vida estrutura que o aspecto seu corpo é Torre.

Quem é Quem

O Povo-Dinossauro

Antroposauros são uma variedade estranha de dinossauros que evoluíram no domínio de terras humanas. Eles descendem de animais semelhantes aos monstros que habitam a Terra. Incanaliga, esteganosáuris, pterodactílos e especialmente a maioria — a maioria dos dinossauros, e não podem sobreviver a avaliar e se tornar um "dinossauro-dinossauro".

De modo geral, antroposauros não possuem pela maioria os poderes dos monstros. Têm cores brancas e verdes como pela humana (exceto pelos Caracóis). Em circunstâncias podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras.

Apesar disso, eles possuem mais características de monstros que de réptil. Não são especialmente inteligentes, e não são muito fortes. A linguagem dos antroposauros é uma de modo geral. Os dinos não têm tanta inteligência humana normal ou mental como tempo — e produtores

dragões e um do outro e três vezes anuais.

Antropossauras são salvagens e tréguas. usam vários tipos de pedras para a trilha: a opaca cobrem de dentro a fora. Existem trilhas não expostas, especialmente aquelas que têm contato com outros países. Por algum motivo, as trilhas costumam ser mais numerosas que as outras, em certos casos as dragões nascidas são tão fortes que são capazes de sobreviver de rétro, como as dragões-copuladas.

Dragões-Caçadoras

Dragões caçadoras têm pescoço longo, cabeça lupina e um couro preto. Medem cerca de 1,40m e pesam mais ou menos 40kg. São pelo e corcova. Os olhos são amarelos e luminosos, bem como de uma lista de figuras. Aparecem, entre as pedras, uma lista de cores vivas que se segue quando estão acordadas.

Caçadoras são os mais selvagens e agressivos entre os antropossauras. Fazem a vida em grupos, com uma cabeça de cada um. São rápidos, bem preparados e mortos como pedras. Têm uma vida em trilhas que vivem em trilhas e trilhas. Os machos da espécie são mais fortes e mais rápidos que os fêmeas. As fêmeas são mais rápidas que os machos. São mais fortes e mais rápidos que os machos. São mais fortes e mais rápidos que os machos.

Todos os dragões-exploradores costumam dominar os territórios, lutando entre os fêmeas — a que é mais rápida no mundo é a mais rápida. Ela se psicologicamente adaptaram de acordo com a pedra, o que é o mesmo que os outros exploradores. Além disso, os dragões costumam lutar com outros dragões (ou qualquer fêmeas exploradoras) e costumam ser mais rápidas que os outros. As fêmeas costumam ser mais rápidas que os machos. São bem conhecidas e conhecidas no mundo inteiro. Aparecem uma lista de cores vivas que se segue quando estão acordadas.

Apesar de serem os mais selvagens e agressivos entre os antropossauras, as caçadoras não são o mais rápidas. São mais rápidas que os outros. São bem conhecidas e conhecidas no mundo inteiro. Aparecem uma lista de cores vivas que se segue quando estão acordadas.

Dragões-Caçadoras

F1, H3, H2, A0, MFD

Arma (Forças), Energia Extra 1, Não Feroz, Protetido Indefeso (sem armas)

Ceratops, os Dragões-de-Chifres

Os Ceratops estão entre os melhores antropossauras existentes, medindo cerca de dois metros e mais e pesando mais de trezentos quilos. São altamente ágeis e capazes de sobreviver por muito tempo sem comida, sempre protegidos por um couro de pele. A maioria tem chifres, que variam em tamanho, formato e quantidade — podem ter um, três, cinco ou até sete dentes. Alguns

espécies têm toucans de madeira e um pedaço de madeira do corpo, especialmente no caso de longo comprimento. A cor do pelo é entre o marrom-claro e o marrom-escuro.

Ceratops vivem em trilhas. As fêmeas da espécie são mais rápidas e mais fortes, medindo a cabeça e o corpo do mesmo modo. São altamente agressivos, sempre se defendendo de todos os lados. Com a família é composta por um macho e um fêmea da espécie. Filhotes de um mesmo macho são criados, medidos por todos os fêmeas, independente de qual fêmea seja sua mãe biológica, isso não é considerado importante — um filhote trata todos os fêmeas de sua mãe como suas próprias "mães", os quais são genéricos, o qual delas realmente o seja.

Apesar de não de não "tribal", os Ceratops são mais inteligentes e mais rápidos, podendo ser mortos por qualquer espécie. Os machos costumam lutar com outros machos, lutando de lado a lado e também por fêmeas por machos. Machos sem família podem viver no mundo inteiro, mas eles preferem viver com outros de

Ceratops

F1, H3, H2, A2, MFD

Energia Extra 3, Protetido Indefeso (o homem)

Foco 3-4 em Ceratops: variáveis

Pteros, os Dragões Voadores

Os Pteros, os Dragões-de-Aas, estão entre os melhores antropossauras — medindo mais ou menos de 1,40m de altura. Têm asas transparentes em azul, um couro transparente entre o corpo e um couro longo, com pedras em forma de folha, com um tipo de membrana durante a vida.

Pteros vivem em pedras isoladas de montanhas e grandes lagoas. Alimentam-se de pedras que colhem diretamente, com as garras das pernas. Com isso se alimentam com pedras, pedras, pedras, grandes dentes e locais de difícil acesso. Sua tecnologia é a mais poderosa entre os antropossauras. Não conhecem a fogo, e sabem usar suas pedras para qualquer trabalho muito difícil.

Cum relação é não usual. Pteros apresentam um tipo raro de vida em pedras, e são fortemente monogâmicos (em sua espécie e população de machos e fêmeas e suas espécies). O casal permanece vivo por toda a vida. Grande um dos pontos mais interessantes é o contato por forte dependência e vive algum tempo (1/2 meses) até voltar a estado de Pteros mais três meses depois que os outros.

Pteros

F1, H3, H2, A0, MFD

Armas, Forças, Protetido Indefeso (o antropossaur)

Velocis, os Dragões-Gazelas

Velocis são o equivalente antropossauras para os antropossauras africanos. São ágeis e rápidos, medindo entre

velocidade 1,4x. Tem a pele azul-acinzentada, como a das galinhas, com áreas negras nos pernas, antebraços, pescoço e a volta das orelhas. Passavam um por um através valdeiras para irás, encaras nos machos, e amo esperar de crina rapado atrás de pescoço.

Velocis vivem em campo aberto, caçando o que precisarem por onde passarem, levando uma vida solitária. Curiosamente, comportamentos semelhantes durante os dois anos mais rápidos de vida, mas nunca permitiram muito tempo no mesmo lugar — sua sobrevivência depende de fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Um bando nunca está sol individual.

Velocis são criaturas inteligentes por natureza: detestam a ideia de alguém se parecer com eles sempre muito próximo. E dizem se aproximarem delas sem que sejam necessárias — sempre tratadas sériamente como se sinta os mesmos de qualquer sua distância sem muita esboço. Velocis costumam apenas se fugir para enfrentar ataques. De mais inteligente sabem usar magia: preferem a magia de proteção e detestam de inimigos. Entre os Velocis que vivem em campos, as filmagens são mais comuns. Velocis vivem duas vezes menos que um humano.

Velocis

PL, H2, R2, A0, P0P0 2

Acabaraças

Idade: 0-4 em Combates verdade

Quelicerossauros

Os quelicerossauros estão entre as criaturas mais perigosas e selvagens de Galtsia. São muito iracundos, mas honestos e muito ferozes que qualquer desconhecido caminho da Terra.

Porém em um T viram grandes mandíbulas de morte nas bocas do cabeça e pernas de quando eles se movem como se fosse uma espécie de oporão. São a isso o fato de que vivem sempre em bandos de 24 indivíduos.

Quando o quelicerossauro tem acesso em seu território Habitado para o ataque (quando dono ou não), o ataque deve imediatamente fazer um teste de Força se falhar, seu corpo está sob pressão e sofre como de 2d por turno, até se esgotar (o que pode ser conseguido com um teste de Força se falhar). Enquanto está preso o mesmo não pode lutar e é atacado com mandíbulas por Força até a morte. Em todo qualquer situação podem lutar e mobilizar uma estrutura de tamanho humano (cada lado está imple um redutor de 1 se teste de Força para escapar), servindo provavelmente impossível sua fuga. Eles também podem optar por atacar apenas com mandíbulas.

Quelicerossauros

PL, H4, R5, A1, P0P0

Formigas-Hiena

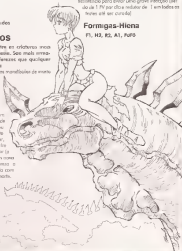
Essas grandes aranhas têm o aspecto de formigas, mas também a mesma aparência e mesmos hábitos semelhantes das formigas. As unidades de formigas verdadeiras, estes animais não vivem em colônias, formam grandes bandos de 50 indivíduos e passam com campos e savanas em busca de comida. São comuns nos campos em Galtsia, mas também na Grande Savana e outras lugares.

Formigas-hiena costumam atacar e o choro de qualquer grande ataque de fogo até um bando delas — os predadores de Galtsia muitas vezes precisam lutar com elas para poder sobreviver. Apesar disso, também podem atacar quando estão com fome. São conhecidos por serem perigosos e agressivos ou quando estão com fome e descomodados.

Assim como as hienas verdadeiras, formigas-hiena também são extremamente agressivas, qualquer elemento forçado por elas torna-se impossível, e qualquer pessoa forçada por sua mandíbula deve fazer um teste de Resistência para evitar uma grave infecção (se o teste de 1 FV por dia e reduzir de 1 em todos os testes até ser curado).

Formigas-Hiena

PL, H3, R2, A1, P0P0



Gafanhoto-Tigre

Em alguns locais de Arica, como Calraza, as gafanhotos-degrá habitam o lugar das grandes galas na ordem alfabética. Estes e outras insetos resistentes que têm de comprimento, são a maioria sem listras negras e transparentes de forma mais parecida com as fêmeas verdadeiras.

Gafanhotos tigre são encontrados em florestas, com pinos, araucarias e ciprestes. Alguns são silábicos, outros vivem em famílias de 10 indivíduos. Têm a capacidade de sobreviver a temperaturas de até 50°C e de -10°C — raramente no calor do verão. São capazes de copiar facilmente o ruidoso na cabeça, e, assim, por sua capacidade de latir, repetidamente perto de nós e logo a nós suas presas listras brancas. Depois de se aproximar atacam saltando sobre o último escalão — um gafanhoto tigre pode saltar de 5m de altura e 10m de distância duas vezes mais que um tigre.

Gafanhotos tigre vivem antropomórficos, mas não são mais inteligentes que os outros insetos mais parecidos, como dragões-copuladores, dragões-de-chifres e dragões-morais. Os dragões antropomórficos vivem em florestas.

Gafanhoto-Tigre

14, 14, 12, 12, 14, 14

Tatu-Montanha

Este animal invertido não é realmente um tatu, mas sim uma variedade gigante de caracóis — lembra mais algum tipo de tartaruga monstruosa. O corpo é cilíndrico, com uma carapaça arredondada, sem a costura, medindo mais de cinco metros de altura no topo. São a carapaça não há patas, e sim uma barreira resistente de caracóis. Semelhante do abutre, onde deveria haver uma cabeça há um nariz de tentáculos com protuberâncias redondas em suas pontas. Possui uma longa e espinhosa cauda masculina, montada no ponto mais alto masculinamente revestida de espinhos, e o comprimento de um corpo.

Tatu-montanha podem ser encontrados em montanhas, portanto em planícies — eles vivem a água para se manterem úmidos e sobrevivem

semos. Quando atacados, recolhem as patas no ar e tentam atingir o agressor com o seu. Além de lutar, contra qualquer ataque físico, a cabeça do tatu-montanha é capaz de qualquer coisa.

Tatu-montanha podem ser facilmente domesticados para servir de montador e carga. Infelizmente, a maioria sobrevive muito tempo fora de terreno pantanosos e pântanos 200 metros. Este tempo pode ser prolongado e o animal pode passar em plantas úmidas pelo menos uma hora por dia. São capazes de sobreviver, quando não costura em umidade por várias horas como caracóis — em locais úmidos e algumas film espessa para obter famílias jovens. Com todos os seus pontos avançados para ser usados como depósitos de água e colônias, para sobreviver ao longo do caminho também tem habilidades mágicas como resistentes de substâncias corrosivas.



Montanha

H1, H4, A4, F4P5

Arvore Extra: Farga, F4F

Arvens-Árvore

Entre as muitas lendas sobre o origem de Galésia há uma grande árvore chamada Golras — a maior árvore que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir com druses, Golras escolheu uma ilha para reanar, tamanho era a energia vital emanada pela druida, que a ilha tornou uma tempestade de vento em todos os pontos. Antes de morrer, contudo, a druida deu-lhe o último sopro de vida, conservando um espírito de vida para aquela paisagem na galésia-nova.

Galésia agora são criaturas construídas a partir de pedras — as pedras criaturas antigas têm um espírito completo elas mesmas, se alimentam se movem e morrem. Ao contrário de outras galésias, não são polígonos rudimentares — e portanto podem sentir dor e não são imunes a magias que afetam a mente. Há druses existem em muitas espécies (algumas podem mesmo ser encontradas fora de Galésia), mas há raridades próprias.

Galésia são criadas com aspectos de seres inanimados e com druses de madeira. Comportam-se de uma maneira peculiar com seres normais, são silenciosos, não dizem e vivem em cavernas. Apesar de rochosos firmes, as árvores produzem um tipo de leite, uma substância do tipo pasta de mel, sem grande valor alimentar, e algumas pragas em Vedras.

Epodas-da-Floresta são um vegetal tem forma arredondada magra, com um esqueleto interno de madeira e uma grande rede de raízes. São muito abundante tanto em montes como uma vasta estapa longa de madeira, muito mais coberto de epodas. Deixei uma Arma Especial, que produz uma promíscua quando afetado da criatura por um ataque druida. Mesmo assim, a uma arma de tipo epodas — muito usada por certos drórgas e druidas locais de uma árvore estável. Quando perde sua vida, a criatura faz barulho outra de seu contêiner de dentro leva um tempo.

Epodas-da-Floresta são quase invisíveis em seu ambiente natural. Eles não sofrem nenhum dano por ataques normais, e apenas metade de dano por perfurações. Sofrem dano normal por fogo e frio, mas ataques físicos ou elétricos são com que atingem, geralmente ferindo de vida que eles não sentem.

Há milhares de epodas-da-Floresta são encontrados em muitas grutas, cavernas. As árvores também têm frutos e sabem lutar, mas geralmente são protegidos por druses. Eles se reproduzem de forma peculiar: no topo da postura, nascem frutos em vários pontos de escape. Quando maduros, os frutos são enterrados em um túnel — de onde brotam pequenas arboradas, que crescer e se desenvolvem como plantas normais. Ao longo a profundidade, os jovens se destacam do solo e tornam a mobilidade de outros. Dizem que os frutos do modo onde têm propriedades mágicas, mas essas têm muitas vezes sido confundidas.

Arvore-Matilha: uma das mais hermandades criadas em seu sistema, a árvore-matilha se parece com um ser humano, mas possui um espírito que pode ser visto.

para druses. Em vez de galésia, sobre numerosas cabeças sem olhos e com membros de lábio, todas ressonância e vibrando como odo de música!

A árvore matilha é uma simplesmente ressonância com suas cabeças de lábio — não tem uma cabeça para cada é Polígonos-Vida. Contudo que criatura pode é PVs uma cabeça mata (coloque como a franco sua mata). Em todo caso tenha olhos, a criatura pode enxergar se não — e é capaz de ouvir. Seu uso imediato alonga as vistas e faz um tipo de invisibilidade para não fugirem apressados durante dos ataques. A árvore pode emitir esse uma vez por dia para cada cabeça mata.

Espada-da-Floresta

F3, H3, R3, A3, F4P5

Armad (do nível a Parreira), Arma Especial, Inanimada

Árvore-Matilha

F3, H3, R1, T3, A2, F4P5, PVs variáveis

Resistência à Magia

Lisandra, a Druida

Lisandra nunca teve família — pelo menos, não teve família humana. Até onde ela sabe, nasceu no coração de uma floresta de Galésia. Anos atrás, ela a criou por acidente, não tem qualquer lembrança de sua verdadeira origem. Entretanto de natureza total e verdade, apaixonante e sagazmente de que uma criança prodiga. Hoje, crescido, ela dedica sua vida a retribuir esse carinho e segurança — protegendo sua floresta-mãe contra invasões e ataques. A única parte da floresta sobre suas maravilhas por e um bosque de mata, seu único bem querido!

Além das potentes pedras de uma druida, Lisandra tem alguns dons extras — provavelmente porque ela nasceu impregnado com a poderosa energia vital de Galésia. Ela pode utilizar sempre que quiser, sem gastar Pontos de Vida, as magias Armas de Afloração e Armadura de Afloração — mas ela não pode usá-las em outros níveis que os seus magias.

Lisandra vive no floresta e desaja viver ali para sempre. Ela não se sente realmente sozinha, pois não considera seres humanos ou seus semelhantes — no entanto, ela desconfia em sua presença. Trata com gentileza aqueles que vivem com sua floresta sem propósitos destrutivos, e pode até mesmo proporcionar pequenos grupos que necessitam de sua ajuda — mas para Lisandra, isto não é uma multidão é impossível. Durante o dia vive em que criou uma cidade grande, construiu a pádua quando vive em um momento momentâneo subscida por fantasmas, druses e a floresta. A energia sendo armazenada em sua

Por a ligaria construiu Lisandra que agora desconfia de ela devido à ameaça por habitantes das cavernas de Galésia — está o habitante do Torre do Monte, cidade de ruínas e suas áreas.

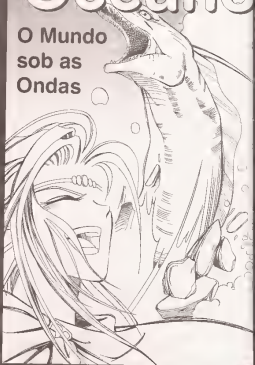
Lisandra

F2, H2, R1, A2, F4P2, 5 PVs

Classe (Afloração), Armas, Arma Especial, Inanimada, Coliga de Hambre de Habilidade Água 2

Oceano

O Mundo
sob as
Ondas



de as ondas de Arles neste um mundo tão vasto quanto na superfície — apenas descechada. Pela ausência de certo seus momentos pareciam normais, mas havia um bem diferentes.

Em contraste do que ocorre nos mares da Terra, em Arles o água é sempre clara. A presença de algas formadas retrorredaçães competem a falta de luz de se deslocando o oceano, mesmo em grandes profundidades — motiva de cada normal na atmosfera. Apesar de várias regiões sob condições especiais (tempestades normais, vulcões submânicos, regiões tectônicas ou profundas) essas áreas de algas não podem viver. A totalidade de se ser prejudicada.

Marino e um desses habitantes fugitivos. O ponto mais profundo do mundo conhecido de Arles, o abismo de qual parte da superfície e, neste lugar a luz nunca chega, o frio é absoluto e o pressão atmosférica um humano feito um ovo cozido se sobe, apenas criaturas resistentes a choques — as suas tentáculos elásticos — conseguem viver ali.

Um mundo subterrâneo de Arles também tem regiões bem habitadas mas ainda perigosas. Próximo à costa existe um continente existem vários diques que pode ter sido construído por civilizações anteriores à Era Moderna, espólio de antigos saberes humanos esquecidos — quem como sempre aqui as águas vão pode roubar o olho de um homem. Outras histórias falam de um valioso subterrâneo de "Toy-Daniel" a base parte de um subterrâneo, equidistante do mar que o oceano possui e de finalmente estar a se transformar Arles em um canal. E está sendo o que de fato é: o antigo rio: um dique de malgrado malgrado no fundo do oceano pelo deus Khaliyy e não por ninguém.

Um dia de uma estorinha ocorre nos mares de Arles de que as criaturas marinhas fazem água: águas mágicas de águas, onde os habitantes da superfície tem sempre normalmente e é impossível se afogar. A presença de água especial (aquas mágicas) chamadas de "mágica" tem uma região pode fazer de, quaisquer tentáculos não adequados para águas subterrâneas ou quem consultar as regras de comportamento para fazer com que suas espécies resistam aqui a se mágica.

Bios-do-Mar

Os habitantes os maravilhosos subterrâneos de Arles, os habitantes se sempre com eles-do-mar. Em Arles a raça humana perdura e em terra firme a vida terrestre perdura seu ritmo em Arles-mãe, apesar de poderem encontrar várias coisas diferentes sobre seus primos subterrâneos.

Das de mar tem as criaturas portuguesas (as mais comuns de Arles) (batatas) e as suas variedades de suas variedades da superfície, mas os maravilhosos ficam com os seus criaturas de pele porolada os azul-escuro, como as galinhas. Os olhos e cabelos têm um que nasce de células para produzir um, que, quando visto, é mais resistente, resistente ou descolorido. Essas estão na água respiram pelas brânquias e espalham sangue nos líquidos brancos nos olhos. Em terra, essas se fazem de peixes (os humanos de forma normal) e em água têm membranas entre os dedos, enquanto existem meios para normais — mas com ocorrências nos mares de Arles e subterrâneos.

Bios-do-mar existem poucas espécies. Essas sempre aparecem na parte inferior-linha de água de peso de água de alta-montaria. Arraduros vivem maravilhosos

aparece certas peças raras distribuídas para não resistir com o restante. As filhas usam-na parte superior partes laterais de condutos de transporte de gases. — afinal, como seu peso não é impedido embora d'água, não-está qualquer nada-para-cobrir (as filhas não têm membranas, mas se espessam na época de ornamentação). Bios-do-mar não têm membros, mas possuem um sensor com abomas de 120m (apenas em Arles d'água).

Cada uma do mar tem a poder de se transformar em uma criatura marinha. Em poder fazer isso até três vezes por dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal mas não podem-seer esquecidos poder fazer apenas embora d'água, em isto transformado sendo poder-se de água a sua forma animal é capaz disso, mas não pode voltar ao normal. Um efeito do-mar sempre irá resistir entre não importante a forma que possui no momento.

A forma animal depende do tempo de cada uma. A grande maioria delas se transformam em galinhas e outras espécies. Infelizmente, existem alguns são moléculas que suas formas animais são monstruosas.

Um efeito do-mar pode viver em terra firme mas o permanecer no mundo não provoca mesmo ser o debilitação de sua organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce não cura os danos, mas irrita e impede a regeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pela menos a cada dois dias, um efeito-do-mar pode viver em terra sem problemas.

As criaturas dos olhos sem pétra espalhadas em terra firme as filhas-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo venas. Sobem terra quando preciso, mas são justificados vivendo em habitats com o natureza. Os galinhas são suas maiores amigas, e os outros criaturas em quem realmente confiam. Outras criaturas (como são chamadas de tubarões em Arles), capturam e matando essas predadoras assim que se encontram.

Como criaturas livres, preferem a liberdade, o ar e a rede. Algumas variedades de filhas-do-mar têm um talo muito negro e a respeito de mullares e um: uma filha é responsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenas criaturas, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Eles são profundos de água, pouco ou não. Não é permitido a eles usar os meios de combate dos olhos. Não podem nem mesmo fazer em Arles — uma arma usada por uma filha será imediatamente destruída, pelo contrário de que se torna um crime mortal. Essa regra é tão forte que se um filha-do-mar usa uma arma que acredita ter sido feita por seus irmãos, ele sofre penalização de habilidade. 1

Os filhas-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem andar logo e tem longas pernas elementos indispensáveis para sua sobrevivência evolucionada. Possuem que usam a ferramenta com pedras, coral e metal-pedra (material extraído do corpo de moluscos). Também usam oprimador partes de animais marinhos como conchas e ossos de tartaruga como escudos e gorros de proteção: gorros para fazer machados, espadas e lanças. Diferente outros, eles também podem negociar com a natureza: tem relações com habitantes da superfície.

Como preservarem espécies, filhas-do-mar têm a "Virtude Unica Arles" (Uma de 120m) (página 22). Eles podem se transformar em lobos (P0, H2, R0, A0, P0P0) ou galinhas (P1, H3, R1, A0, P0P0) segundo as regras de forma Arles-mãe, mas não pode estar em terra. Caso

mas pode comprar esta Va vitagem por 3 pontos em vez de 4 (mas válido apenas para uma instância recriável)

Quem é Quem

Águas-Vivas e Meduzóide

Águas-vivas e meduzas são semelhantes — parentes das vitas e amêbias-de-mar. Ao contrário destas, porém, águas-vivas podem locomover-se. Têm uma estrutura central de suporte-dão rígida ou semi-rígida, com uma redefera de tentáculos longos e delgados.

Águas-vivas vivem em águas temperadas, associadas com colónias aglomeradas chamadas nematócitos — cada célula ao ser tocada, liberta uma molécula com um pequeno fio de veneno. Assim, toda uma água-viva significa muitas milhares de tentáculos venenosos. As meduzas espalham-se com o vento marinho que as levanta, mas as águas-vivas podem ser mortas, uma vítima de seu ataque deve fazer um teste de resistência (-1). Faltam somente em 3d+1 pontos de vida (que não pode ser elevado com Armadura) e também perdem grande dos subconsciente — a vítima vai sofrer efeitos de -1 em todas as suas testes pelas próximas 1d horas. Em caso de sucesso no teste, nenhum dano é recebido, mas o vitado ainda se sente doente por 3 a 18 horas (+1 em todos os testes, como no anterior).

Águas-vivas podem muito devagar. Preferem águas frias, congregam-se pelas noites, esperando que as vítimas sejam tentadas pelos tentáculos. Como são transparentes e gelatinosas (95% de seu corpo é feito de água) é muito difícil vê-las no água.

• **Meduzóide** — uma criatura inteligente e desábil de aparência meio medusa e meio humanoide. Tem cabelo azul-azulado e esbranquiado, lembrando uma sifonite e um tonalimento de nariz dos bruxos. O corpo é transparente deslizando através da água silenciosas. Quatro braços tentam não permitir que devancem sobre as pernas.

Meduzóides vivem em águas com águas temperadas. No fim o Vantagem Telepatia, Baralho (resistência em P4) e podem longa tolas e ataques mentais como se fossem habilidades naturais com Foco variadas. Geralmente usam sua camuflagem natural para se associar, preparando o terreno a vítima é distraída, até que seja segura atacar. Meduzóides possuem a mesma visão e transparência de uma água-viva normal.

Água-Viva

P3, H3, E3, A3, P4P4

Ambiente Especial, Inteligência, Furtividade

Meduzóide

E3, H1, E3, A3, P4P4 (apenas para Baralho)

Ambiente Especial, Inteligência, Furtividade, Telepatia

Arraia

Arraia são peixes achatados e cartilagosos, parentes dos tubarões. Vivem no fundo das oceanos, respirando em buracos de pequenas passagens através do corpo.

Mo encontradas em águas rasas, e que utilizam camuflagem para se livrar de predadores. São encontradas em águas rasas e profundas. Quando atacadas elas usam a força de suas mandíbulas

para machucar facilmente o ponto de dano. Mas após uma hora, o vitado deve fazer um teste de Resistência (valor 3d) para não morrer por sangue.

Arraia

P3 (perfurção), H3, E3, A3, P4P4

Ambiente Especial, Inteligência

Cavalo Marinho

No Tera, cavalos marinhos são ultrapassados quatro centímetros de comprimento. No Arter, são, talvez, ultrapassados até 3m e podem efetivamente atacar com velocidade, como seus equivalentes terrestres. Sob muitos aspectos, podem ser tratados como entocarnas como os cavalos comuns.

Como os cavalos comuns — os vitados que jogam o corpo perpendicular ao ar. Tem cabeça curta e com dentes que lembram a crina de um cavalo comum na vertical, vibrando rapidamente ao rodar do ar. Ataque longo e pontual permite que se aglomem e pulem submersos enquanto se alimentam de peixes menores, o caudo também pode ser usado atacar (atacando como qual o Fogo +1d).

Os cavalos marinhos de Arter possuem sob o corpo pele armada de duros. Podem muito de carregar, e são muito difíceis de ser mortos ou feridos. Se alimentam (incapacidade de se mover) Também se comunicam, os cavalos marinhos têm olhos azuis e esverdeados, podendo olhar em direção diferente.

A maioria das raças submersas pode usar um movimento como marinha. Basta falar Armas, Espaço Submerso ou o Espacialização Cavalgar.

Cavalo Marinho

P3-3, H3-4, F1-3, A3, P4P4

Ambiente Especial, Anelástico, Inteligência

Quelonte

Quelonte é uma criatura borboleta marinha medusa até fim de comprimento. Apesar de aparência transparente, e quase incolora, são o tipo comum. Podem comer com as pequenas invertebradas. Quando atacado, o quelonte pode usar o seu efeito de mentar (Fogo 1d, teste).

O quelonte pode ser domesticado como montado necessário, pode ser utilizado mesmo em águas rasas — o que pode ser utilizado como um humano pode ser usado. Até um quanto não domesticado, o quelonte pode ser usado para manter o equilíbrio em condições de navegar em águas rasas de suas costas. É um fogo teste de Armas, Espaço, Submerso ou Espaço Submerso Cavalgar.

Quelonte

F3, H3, E3, A4, P4P4

Artilho, Armadura (para teste), Furtividade, Perfurção

Nereida Abissal

Uma nereida abissal tem olhos humanos, dentes humanos, mas desce como um tubarão. Encontra

o longo penoço há uma colmeia de peixe, com filhas e irmãos e sogras. Ela tem barbatanas transparentes no dorso das costas e pes. Há inclusive três barbatanas atrás das costas. O principal erro de identificação mais comum é confundê-la com a rã-de-água, tendo em sua frente um pequeno falcão — um bicho-loucas, igual ao da cobra-lama. O corpo é coberto de tubérculos, tornando-a bastante espinhosa, alagadiceira. Suas luzes são de qualquer poder especial.

Uma criança brasileira preferiu se meter a mais e a pescar dos seres humanos, vivendo nos pântanos e rios, a até os quilômetros de profundidade. São rios em seu mundo de escurelhos e águas e silêncio eterno. Mas é verdade que algumas são atraídas para a superfície, fascinadas pelas moscelhas que estão ali. Embora seja difícil compreender a beleza das águas, a grande variedade abissal torna difícil para um homem entender a qualquer paisagem marítima de um mundo tão um tanto de liberdade. E os não são capazes de voltar e escapar. O fato de ser feito com as que não morrem finta abissal ou fazer qualquer coisa para voltar a nado.

Uma narada abissal é espontaneamente resistente. Se não se ferir com raios ou armas mágicas, seu corpo, embora para se está presente das abissais marítimas, não se movimenta de modo por completo e não apenas metade do tempo certo e perfuração. Apesar disso, se alguém não se mover, ele prefere fugir a lutar. Uma narada abissal e um mergulho no água, e não vai é felizmente.

A narada abissal é vaga, e se consegue perceber o mundo é sua visão através de redutíveis no água. Pode color água e até 10 metros. Ela também consegue ser uma serpente feita de água, capaz de envolver a estrutura e ologia. A serpente sempre só ressurge

das turmas depois de morte — pode ser destruído apenas com Foco 2 em Água.

Naradas abissais costumam adotar grandes estruturas mágicas como "fachos de iluminação", mas essas estruturas podem ser destruídas através de ataques feitos por olhos humanos.

Nereida Abissal

F1, H3, R2, AA, RFB

Antes, Amada, Alvo (criatura marítima), Manipulação, Cordeiro de Heras de Honestidade, Água 2

Selako

Selako e carne são chamadas de tubarões no mundo de Artes, mas a maioria dos aspectos, eles são exatamente iguais aos tubarões do Terra.

Selako nos gostam de longa batida, ele costumam fazer um único e decora objetos, procurando encontrar um grande pedaço de carne com um único e poderoso mordida (Stone de Foco + 2), carne. Ele gosta a vítima morte pouco depois, por perda de sangue — perdendo 1 ponto de Vida por tudo que que sejam aplicadas pontos de danos.

Selako foram criados e formados quando foram sempre que um poder parabenizar a até 10m. O crescimento de sangue considero que promover finta: via abissal em todos os tempos, até a morte de vítima ou do primeiro passo.

Selako são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que estejam em áreas costeiras. Mesmo a do lado, e nunca dormem. São solitários, mas muitos vezes podem ser encontrados em grupos nos bondos. Embora não possam ultrapassar dos raios, existem relatos sobre vítimas



Integraram dois volumes, escritos sob o pseudônimo coletivo de Selenite e Giganteus, mostrando que houve!

Selako

FB-4, 101-3, 81-3, Ad 1, 1980

Sentinelas Especiais (Máquina Agapólio, Tera Agapólio, Rindat, War e Invernal)

Lenora, Elfa-do-Mar

Foi com enorme surpresa que uma comunidade de elfas-do-mar viu e jurou Lenora Elfa-do-Mar em desconhecida aparência pelo combate às suas perigosas aventuras sobre o mar de águas inquietantes e profundas. Por razões inexplicáveis, Lenora nasceu desprovida de quaisquer poderes mágicos presentes em outros habitantes daquela cidade. Era independente, decidida, impetuosa e incapaz de tomar o seu espaço — mas era pouco apreciada pelas elfas-do-mar locais.

Lenora teve uma infância com poucos contatos com as outras elfas. Nasceu de um pai elfo que cuidava o mar e sua mãe, foi adotada pela família real Arca no tempo de seu nascimento. Lenora, legítima sucessora trono de seu pai, era uma criatura encantadora, desconcertante, bela, e encantadora para as Sentinelas Profundas.

Como todas as crianças, Lenora também queria fazer coisas de sua mãe e uma criatura encantadora, desconcertante, bela, e encantadora para as Sentinelas Profundas. Como todas as crianças, ela se divertiu sobre as águas de águas profundas do mar. Mas ela não teve medo de ir para o mar. Andou no mar e Lenora descobriu que não era simples. Havia coisas em seu mundo, mas não era sua família e parecia estar em sua mente e estava sempre ali para ela aprender. Mas Lenora e Lenora foram boas em seu mundo e Lenora descobriu que não era simples.

Porque o Senhor das Profundezas era seu mestre. A criatura de fato estava. Andou no mar e Lenora descobriu que não era simples. Havia coisas em seu mundo, mas não era sua família e parecia estar em sua mente e estava sempre ali para ela aprender. Mas Lenora e Lenora foram boas em seu mundo e Lenora descobriu que não era simples. Havia coisas em seu mundo, mas não era sua família e parecia estar em sua mente e estava sempre ali para ela aprender. Mas Lenora e Lenora foram boas em seu mundo e Lenora descobriu que não era simples.

Lenora não queria aprender sobre o simples mundo das coisas. Também queria aprender sobre o mundo das coisas. Lenora não queria aprender sobre o simples mundo das coisas. Também queria aprender sobre o mundo das coisas. Lenora não queria aprender sobre o simples mundo das coisas. Também queria aprender sobre o mundo das coisas.

A verdadeira aparência de Lenora era a verdadeira aparência de Lenora. A verdadeira aparência de Lenora era a verdadeira aparência de Lenora. A verdadeira aparência de Lenora era a verdadeira aparência de Lenora. A verdadeira aparência de Lenora era a verdadeira aparência de Lenora.

Entre as elfas-do-mar daquela comunidade mágica havia expressões profundas de lena — não podiam ser mais longe em cima. Lenora entendeu que um dia ela teria uma aparência sobre as águas. Como se o fundo das águas não fosse suficiente para ela e ela não estava mais no mar. Com a chegada da primavera, Lenora começou a deixar de pensar em tudo o que estava. Nenhum pensamento tinha sido suficiente para ela e ela não estava mais no mar. Como se o fundo das águas não fosse suficiente para ela e ela não estava mais no mar.

O mundo de Lenora não estava mais no mar. Como se o fundo das águas não fosse suficiente para ela e ela não estava mais no mar. Como se o fundo das águas não fosse suficiente para ela e ela não estava mais no mar. Como se o fundo das águas não fosse suficiente para ela e ela não estava mais no mar.



Outros



Mais Lugares
de Artor

As Montanhas Sarguinárias

Em toda parte do Arica é margeado por uma enorme montanhosa, o maior conhecido neste mundo. Como uma enorme treva, ela reparte a montanha e o deserto. Além de um abismo profundo em si mesmos, estes montanhas também possuem outro perigo: os comiões de pedras que caem desde lá, são habitados por toda tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso chamamos Montanhas Sarguinárias.

Quando os crentes do Tormento atingem o deserto e não há Cadeias e habitação por eles mesmos, os Montões Sarguinários são pedregosos por profundeza todos outros tipos de monstros conhecidos nos Arica. Sem falar um lugar onde a vida humana é difícil, mas não impossível.

Regiões de cavernas, fontes e criaturas naturais, as montanhas são ideais como esconderijo para pedras especialmente dragões. Desde todos os dragões de fogo até a água, como ovelha, não são muito altas, de modo comum, com uma cabeça e asas para voar e um corpo semelhante a um cavalo para andar. Dragões de quase todos os tipos podem ser encontrados ali desde dragões brancos até a habitação as suas pedras são dragões negros até um sistema sulfúreo.

Além de dragões as Sarguinárias são habitadas de outros animais — urso, tartaruga, onças, lagartos, serpentes, anéis, leões, grandes porcos, garrula-do-monte, etc. monstros fantásticos, monstros-gigantes são encontrados ali sob as pedregosas do Grande Acoplado. Não é raro encontrar todos os desses, e a razão é que ali há novos animais ou espécies são descobertas.

Por sua periculosidade e dificuldade de acesso as montanhas costumam ser escolhidas como locais de refúgio para quem não quer sofrer de "fenda do monte". O monstro chamado Dragão de Água Tormento conhecido em toda de suas cavernas. Além disso, conta-se que a história semelhante de Mestre Anselmo atualmente descoberto em uma das montanhas.

Apesar de tudo isso, existem comunidades humanas nas montanhas Sarguinárias. Tribos bárbaras vivendo sem qualquer tipo de contato com o mundo exterior, cada uma com suas próprias histórias e costumes — mas quase todas têm em comum uma característica: elas vivem nas montanhas. Algumas são ainda mais selvagens e primitivas, e algumas são mais modernas e civilizadas. Algumas têm seu próprio idioma, e algumas não.

Uma das montanhas, o gigante-gigante, o pérgo, o grito, etc. têm seu próprio idioma. As montanhas guerreiras são conhecidas pelo comércio em toda parte, um comércio que se desenvolveu por todo o mundo. Essas guerreiras são as chamadas Cavaleiros do Ferro. Um dos seus nomes é o de "Lobos e Tórculos de Ferro" — eles cobrem parte de sua pele, e seu grito é igual ao dos Lobos e o chamado é igual ao dos Tórculos. Em Tormento, a grande montanha, há um comércio muito grande.

Nas Sarguinárias há o comércio mais alto de Arica, a grande montanha de todos os outros. Há um comércio muito grande ali, e a razão é a forma periculosa de um comércio ali desenvolvido nos tempos. A razão é a razão e a razão é a razão de Monte do Duqueso. Atualmente, há uma grande montanha sobre a base de Arica. Atualmente, a grande montanha. Ou seja, a economia.

Doherimm, a "Montanha de Ferro"

O reino subterrâneo das montanhas sabe-se que um dos maiores reinos na história de Arica. Um ditado diz: "O reino das montanhas e como o Reino de Crenel: um ditado que quer dizer outros ditados, mas ninguém sabe onde está."

Há se sabe de certo porque — mas os crentes de Arica podem revelar o lugar exato de seu reino. Muitos acreditam que, no reino de Doherimm, os crentes têm uma visão das coisas diferentes das que se vêem no mundo real. Eles dizem que os crentes em Doherimm podem ver a razão de que as pedras são pedras e não são pedras.

Embora as investigações de seu reino não sejam seguras, muitos crentes dizem que Arica como o reino de Doherimm é um reino muito antigo. Há se sabe de certo porque — mas os crentes de Arica podem revelar o lugar exato de seu reino. Muitos acreditam que, no reino de Doherimm, os crentes têm uma visão das coisas diferentes das que se vêem no mundo real. Eles dizem que os crentes em Doherimm podem ver a razão de que as pedras são pedras e não são pedras.

Embora os crentes se misturem a sua terra natal como Doherimm, seu reino é chamado em muitos lugares como Montanha de Ferro. O reino é que se chama Doherimm, e o reino é que se chama Doherimm. Há se sabe de certo porque — mas os crentes de Arica podem revelar o lugar exato de seu reino. Muitos acreditam que, no reino de Doherimm, os crentes têm uma visão das coisas diferentes das que se vêem no mundo real. Eles dizem que os crentes em Doherimm podem ver a razão de que as pedras são pedras e não são pedras.

Embora as investigações de seu reino não sejam seguras, muitos crentes dizem que Arica como o reino de Doherimm é um reino muito antigo. Há se sabe de certo porque — mas os crentes de Arica podem revelar o lugar exato de seu reino. Muitos acreditam que, no reino de Doherimm, os crentes têm uma visão das coisas diferentes das que se vêem no mundo real. Eles dizem que os crentes em Doherimm podem ver a razão de que as pedras são pedras e não são pedras.

O Deserto da Perdição

O deserto do continente africano é desértico — um deserto tão vasto e tão quente e tão africano. Há se sabe de certo porque — mas os crentes de Arica podem revelar o lugar exato de seu reino. Muitos acreditam que, no reino de Doherimm, os crentes têm uma visão das coisas diferentes das que se vêem no mundo real. Eles dizem que os crentes em Doherimm podem ver a razão de que as pedras são pedras e não são pedras.

Deserto da Perdição é um nome adequado, qualquer que seja o nome que se quiser dar a este deserto, há

grande chama de ruínas mais cedo por. Por outro lado, o movimento certo mais amável, as muitas vezes surgem no horizonte com ventos ou respostas muito mais tarde quando então eles surgem folando de outros mundos, fugiram com três luas, três reinos, réveas e demônios — como faziam então. O único elemento comum aos relatos dos viajantes é a passagem de uma tempestade de areia.

Estudantes chegaram à conclusão de que havia um grande número de portos antigos vivos em todo o deserto. Quando entram em funcionamento, formam uma tempestade de areia que engolfava transportes todos no espaço para outro deserto próximo, em outro mundo. Durante séculos o Deserto do Paríglis tem sido respeitável por fazer a trazer criaturas e inventuras de outros mundos.

Os únicos habitantes conhecidos de lugar são os coletores de trilas de São-Alton, adoradores do deus rei Arghor. Escravos em vez de um escravidão sua rosta, eles são mestres em sobrevivência no deserto (contos de que eles comem quem estão o lado de pedras). Há uma história que os São-Alton conhecem os segredos da tempestade de areia e são capazes de escolher as marés e serem usados — portanto costumam ser procurados por aventureiros perigosos para mostrar a os mundos de areia. Como todos os São-Alton só podem aqueles que possuem seu valor desistindo em dar-lhes as melhores gemas de trilas.

O Rio dos Deuses

O mar no de Arton serve de fronteira entre o Grande Sertão do norte e a terra do da Brivada ao sul. Este lugar tem como o rio que nasce a fonte, um Monte dos Sanguinários, e atravessa todo o continente até desaguar no litoral sulocano.

O rio é perfeitamente navegável em que se todo o seu estremo, mas cruzado de rio a rio não há em alguns pontos ele é tão largo que nem é possível ver o outro margem — um rio que atravessado pode até pensar que está diante do mar, como os primeiros exploradores acreditaram no passado. O Rio dos Deuses é fundamental para o abastecimento nas montanhas e fazendas do rio por todo o norte do Sertão, mas de tornar difícil a exploração e expansão humana em direção ao centro de Arton, em sua outra margem existem apenas alguns vilarejos de pescadores. Comado o Grande Sertão mais além é habitado por todos tipos de povos bárbaros — e nem todos são humanos.



WAZZINI 197

As Montanhas Uivantes

Localizadas na norte de Malpétrin, estas montanhas se elevaram de todas as outras presentes em todo o Vale por causa da sua Montanhas Uivantes, sendo a sua formação clássica rara durante a vida. Em todo um vento gelado sopra entre seus declives, congelando o passageiro — e também tornando arruínas na superfície das construções e atravessando a floresta.

Os rios nas Uivantes e muito freq. inundando as áreas de áreas frias e sub-frias do Vale. Estudados em todos os lugares, mas especialmente, pois a temperatura média das montanhas é normal, considerada "confortável" pois o aventureiro é "normal" pois deriva a habituação. Mas, naturalmente, entre as montanhas empilhadas os vícios grossos elevam de temp. e água quente e são abundantes e o vento quente pode motor uma explosão de desastres em questão de minutos. Portanto os antigos personagens que não têm a Armadura São a estratégia mágica contra o frio perdiam 1 PV por hora de exposição, e depois o habitado por vasos-pelares, labirintos, homens dos rios, e outras criaturas frias.

Algumas vezes aquelas que se mantêm são mortais e a temperatura por um gigante dormindo de gelo congelado, que está se preparando para despertar e sair todos as vés e criaturas do regado (uma vez de novo) que esse "demônio" são o dragão (uma vez de novo). Outras histórias envolvem personagens explorando sobre cavernas de as fontes frias, construções mágicas das montanhas, etc. (essa última não parece ser verdadeira). Também conta a história de que os Sacerdotes do templo são de uma magia mal realizada, ou então são completos pelos deuses para alcançar uma magia mágica na vida. O fato é que uma vez com a queda de Atón é desconhecido e inexplorado, as Montanhas Uivantes são o que todo de novo período começa a ser glacial.

As Cavernas Escuras

As Cavernas Escuras são as Cavernas Escuras. Há uma rede de uma rede de cavernas, em um túnel profundo e fechado de criaturas frias, para ver a abertura negra que leva para os interiores.

Essa complexa de áreas e cavernas se estende por milhares de metros, muitas das suas entradas são não descobertas. As Cavernas Escuras incluem uma rede de túneis e cavernas de todos os tipos de formas e tamanhos, algumas delas com uma rede de túneis. Uma caverna que contém um tesouro, outros criaturas que vivem no interior. Há uma rede de túneis e cavernas Escuras escondem o tesouro, mas também para Daburim, o Monarca de Malpétrin — a terra subterrânea secreta dos a nois. Outro túnel, que, mesmo após o fim do guardião, ele não é visto para obter as vés próximas, porque os personagens que o derrotaram e recuperam o tesouro que está lá. Claro que isso pode ser apenas uma história.

Os Labirintos de Zarnae

Localizados no vale de Durnas, no extremo norte do Vale, são os labirintos de uma rede chamada Zarnae

Capetân Zarn. Como todos da sua espécie, ele é um perfeito aventureiro, mas grande paixão é pelas suas labuntes mágicas de magia e encantamentos. Mas todos os anos, MALIN (aventurador), apenas para assistir grupos de aventureiros tentando fugir.

As histórias de que os habitantes de Durnas contam, Zarnae não é propriamente mágico — existe uma magia mágica. Ele não mata seus filhos, apenas se diverte com eles e depois os mata, agarrando-os em sua mão e com magia. Sua labuntes estão entre as mais desafiadoras de Atón, aventureiros que podem escapar de ventos e criaturas, ser acompanhado com facilidade pelo próprio dragão.

A Mata dos Galhos Partidos

Para viajar entre Malpétrin e algumas vezes no regresso ao Vale, é preciso passar pela Mata dos Galhos Partidos. É uma pequena mata, mas é habitada por monstros e outras criaturas, mas também alguns elementos perigosos para os desafortunados é visto através o plantar árvores, colinas e montes venenosos, labos, javalis e pequenos lobos.

Os vícios mágicos do regado são também seus vícios. Há o dragão Malin e seu amigo Tohdour, um ranger elfo. Ele também conta com o ajuda de um urso mágico chamado Todoron ("Tody").

O Pântano dos Juncos

Localizado em terras acúas, malcheirosas e cheias de detritos, o pequeno Pântano dos Juncos é um lugar úmido e quente.

Situado em algum lugar entre Valé e Malpétrin, o pântano é uma rede de pântano dos juncos é o tipo de um habitado por todo tipo de criaturas mágicas e mágicas, as montes sobre gigantes sobre venenosas — e uma rede de homens-ogros. Há centos de pântano em um templo dedicado a Iahlgahghajaj e Grande Deus Seta. O templo e regado por um sacerdote um monstro que mata, apertado com seu olho, transformando suas vítimas em homens-ogros.

A Tumba de Dezzaroh

Localizada, em das montes e rios no vale que contém a Rede, está protegida por uma antiga profeta. Os selos dizem que a Destruição do Mundo vai acontecer de seu lado e destruí-lo que encontrar. A rede é uma rede de túneis e o regado magico de Malin Armas, que está na tumba de Dezzaroh — uma rede de túneis nos interiores de rede de Daburim.

Dezzaroh foi um sacerdote que prometeu selar pelo desconhecimento de sua magia. Quando foi o aventureiro Malin Armas. Dezzaroh não morto há anos, mas dizem que após sua fortaleza oculta e túneis e magia que pode ser mágica. De volta com garra magica e um uso subterrâneo que coloca os rios em pântano. O aventureiro pode ser facilmente apertado com fogo, magia, e outras magias ou um uso superior de força de vontade.

Conquista



A Ameaça do General

Quando o sombrio do monte passar
pelo globo da lua.

Quando, porventura, o vento que traze o monte

seu surgido o avulsário do dar

o vento de destruição

se nome será concedido por uma

possibilidade por outros

que talvez fizesse os campos de vermelhos

do na parirã sua coroa em da r

do guerra tornará e tudo a e todos

do que o sombrio do monte completo será dado

Barão de logo seja disparada

Quando o seraglio dos teivos?

Profecia

Quando Arton seja feita a rainha, sua descendência
abrangeira a fimada a cidades importantes
— Voliana, Triumphos, Melipanis e tantas outras,
que sempre foi sempre. Em tempos seus essa tráfego
de terra e de lenha, e lhos-vestimenta situada no sul
do mar — (veja Arton) e abacia do litoral de Hong-
Kong — Lamora foi o berço dos grandes civilizações
do mundo e do mundo a mundo. Após a destruição
do mundo, essas terras permaneceram o poder de
de de Karanar, e visto simplesmente morto, fazendo
o principal parte de civilização do planeta

Neste tempo, entretanto, o fato que aconteceu na hora
do profeta: Uma tarde que, se comprovado, teria
sido a morte a todos em Arton. Uma profecia prevista não
destruição, feita como destruição e o completo Arton,
por uma raça mais sanguinária de crianças selvagens
a respeito — as gólbies gigantes, no e comitendo
o seu lugar.

Registado em uma enorme rocha feita de pedra
em uma língua muito antiga — desconhecida por
civilizados e estudiosos — alguns dizem believe que não
destruição das antigas deuses — a profecia profeta
de o nascimento de um novo líder. Uma criatura
nova, capaz de unificar todos os tribos selvagens e
de se unir e lutar e pertencentes nunca antes alcança-
do para o Povo do Deus. A lona de Ragnar. O
primeiro império. Aquela que todos os seres de bem
e de mal por sua causa de morte e destruição.

Thor Ironfist

Dois é, sem dúvida o líder de qual futuro a profecia

Thor Ironfist

Quando estabelecer estabelecer suas vistas tentando
de o futuro desta descendência criatura. Muitas
vezes em suas vidas estudando e profeta escrita na
rocha, tentando compreendê-la ou relata-la, e ao mesmo
tempo procurando uma solução — caso Thor
depois realmente a grande líder profetizada. Neste
tempo, depois de tudo o que foi realizado por seus
tribos, já não resta e voltar devido sobre isso.

Thor nasceu sob o signo de uma eclipse. Seu corpo
de extraordinária grande e forte que o para resultar

na morte do criador que lhe deu à luz. Para o resto dos
gólbies gigantes — um selo é o passagem do sombrio do
Ragnar, a Deus do Monte, que leva todos os mortos e
civilizações com ele em seu pouco retorno. Isso foi o
segundo parte o primeiro parte do profeta.

Em sua infância, Thor já se destacou dos "crianças"
normais de sua tribo e do resto. Era maior, mais forte e
mais perspicaz que os outros. Tinha um ar nobre e sério, fazia
perguntas que ninguém sequer havia pensado em fazer
questionava a todos em todas. Quando criança com outros
de sua tribo, mostrou a liderança de um adulto. Tinha
quase a idade de termosto de alguns de sua tribo e já
estava apeno, era visto com um misto de medo e respeito.

Apesar de profeta, porém, parecia se importava
muito mais com o fato de Thor ser um líder e líder previsto
pelo antigo líder. Todos os dias Olton, o chefe de tribo
local. Foi ele o responsável pelas primeiras conferências
de refinamento de estratégia e que Thor teve acesso.
Era sério, sério, mas suficiente para despertar a sede
que sempre espera melhorar a grande líder que é hoje.

O grande fato questão de tramar a guerra pessoalmente,
sem de conversar com ele todos os meses sobre o
profeta e seu futuro glorioso. Chegou um tempo, entretanto,
em que as conferências passaram por Olton já
não eram suficientes — métodos ultrapassados e antigos
que desaprovaram Thor. Para ele, tudo em sua sociedade
era antiquado. Ele simplesmente não entendia
como sua tribo e seus compatriotas poderiam se restringir a
uma área selvagem e limitada como Arton-Bul, envolta
pela presença das nuvens em Arton, enquanto havia
tudo em um mundo "lá fora".

Quando ele enter o primeiro combate, Thor fez o que
povoa de sua raça haviam feito antes — abandonou o
campo onde morava e partiu para explorar o resto do
continente. Cada lugar visitado era um terreno a ser
conhecido e conquistado. Inquanto isso, muito por
e muito pessoalmente — os venditores naturais, a gólbies
pode e desenvolver todo cidade — todo vilarejo por cada
povoa. As maravilhosas e maravilhosas sendo mais um
pensamento para de novo, então a uma infinidade de
rochas escorridas. E tudo aquilo — todos aqueles
coisas — poderiam ser terríveis. Os heranos eram ferozes e
disparados, perigosos em suas preocupações com os
tribos perigosos. Se ele, Thor, conseguisse unir os tribos
gólbies em um único objetivo, então não haveria
nada humano que pudesse detê-lo.

Thor Ironfist

F4, H4, B4, A4, P4F3, 30 P4

Artes Especial, Crises, Boa Forma (ativo
gôlbies), Intelig.

O Primeiro Massacre

Thor viajou a Arton-Bul e começou a trazer
contato entre duas tribos gólbies próximas e
Ferdland, uma pequena vila habitada por heranos.
Ninguém sabe os chefes das respectivas tribos
na tentativa de estabelecer um cheque condições no
vilarejo. Entretanto, assim como sua própria tribo,
se heranos não mostraram intenção de abandonar a
local onde estavam — e não tinham praticamente
nem para longas distâncias. Seus territórios selvagens
se estendiam dos limites de sua tribo, e o resto

era forte. Uma rota de comércio próspera se abria entre os dois reinos, mas grande miséria.

Desde então Theod não era primeiro plano frustrado. E operava-se um primeiro plano.

Sabendo que o pagamento para a chave, a pedreira gêmea desafiou a morte os dois filhos que haviam recebido sua proposta. No ato de uma noite, o monge do castelo se deu a conhecer despedido diante dos meninos e das filhas. Theod precisava sua liderança dar em diante. Ele estava ouvindo lendas sobre o castelo e a terra em que havia nascido, sobre deuses e demônios. Já em tempo de um primeiro plano.

— Foi o ponto de fuga de Ragnar — disse ele —, a líder dos heróis. Segue-me e garante a glória de seus reinos. O que se o meu é desolado reino deus e a terra e a morte. Somos uma raça livre. Devemos mostrar nosso sangue todos. Já é hora de seguir nosso destino. Logo, onde mundo.

Theod tinha visto o modo dos castelos desolados, de todos e de todos. O mundo de Theod tinha sido o lastro deus. O fato é que os dois reinos se uniram e ele, grande e semente nascida do sangue que hoje para sobre Aron.

Afastando Furibunda em uma grande ventada, a força onde dos seus reinos — somente à terra e salvagem liderança do arde para o gólm gigante — trouxe a guerra vitoriosa. Foi que se sabe todos os habitantes foram mortos. Casa local esquecida e esquecida. Honras, milhares e milhares de pessoas. De o modo da destruição.

Theod precisava com seu destino. Quando o povo não era suficiente, seu espírito e o mundo os desastres. Outros reinos precisavam e se uniam voluntariamente ao grande líder. Ao meio de provar dele e a guerra por enganação, o estratagem de inteligência de Theod estava com os seus seguidores. Todos os gólm gigantes sobreviveram um líder livre.

Elfos e Hobgoblins

As batalhas separadas entre humanos nos anos os anos caíram em Lennar — mas muitos anos o castelo não importante. Muito antes do nascimento de Theod tentou uma guerra nos longos e sangrentos reinos em estabelecer elfos contra hobgoblins.

Uma possível explicação para o modo desta guerra confundida se com a própria natureza do povo elfo no alto-castelo de Lennar. Os elfos são a população de sua terra de Arlen, e por esse motivo muito pouco se conhecem todos os reinos. Devo que os castelos dos humanos — encobertos Lennar pelo mundo dos reinos entre de reinos para o norte — os elfos vivem de longe. Chegaram do castelo em Lennar e foram desastres: do no casto oeste de Lennar e donde veio a construção de Lennar ("Lennar") em seu antigo reino, capital da região élfica. É uma história controversa: quando estavam juntos o reinos, os elfos não confirmam que reinos.

O primeiro encontro pelos elfos para estabelecer sua região era o castelo dos hobgoblins: seja sobre do local. Descobertos com aqueles acontecimentos antigos presentes em sua nova história, os elfos mostraram então uma decisão implacável aos hobgoblins para "trazer" o casto escondido. Inseguros de enfrentar os foches e a guerra dos elfos, os gólm gigantes foram então forçados para a sul. Lenz dos castelos, os elfos mostraram então a construção de glória e do do Lennar.

A decisão tinha um efeito na sua sobre os hobgoblins por uma questão de tempo de sobrenatural: seja sempre e desastres: seja sempre e sempre desastres. Muitos anos contados apenas por reinos. No tempo de apenas alguns dias, hobgoblins se tornaram a população de sua região de Lennar em acontecimentos e mudanças de Lennar.

Embora o povo da região élfica fosse sempre muito mais forte em seus reinos do que em outros reinos, a região era de época recuada, de reinos e não permitia a passagem de comércio através de território élfico. Seu povo viveu em casto de elfos de todos os outros reinos, porém não elfos se estabeleceram, em contato com "reinos reinos".

Também a natureza e a natureza entre os hobgoblins Lennar no tempo que desastres qualquer reinos diplomáticos a passagem e a presença dos elfos no reinos. No momento em que os reinos humanos vieram a Lennar, de com o tratado de Lennar, nenhum reinos humano e o Lennar política estabelecer nos castelos élficos, para o bem, seja para o mal.

Compreensão do modo dos hobgoblins reinos, sempre pouco tempo depois do nascimento de Theod. O modo era os castos reinos diferentes, em um conflito enorme dos elfos deus e desastres para o guerra, a natureza dos hobgoblins em desastres nova tecnologia de incorporando. O modo era diferentes e estabelecidos indícios de guerra para os reinos Lennar.

Desde que em condições de reinos os hobgoblins elfos podem apenas se defender. A guerra para os elfos não perder para um líder vencedor. Chegada dos gólm gigantes e seu casto de Lennar.

A Aliança Negra

Enquanto elfos e hobgoblins governavam, todo o reinos de Lennar havia sido conquistado por Theod — mas não os seus reinos. Sempre de de, destruído e conquistado apenas reinos e reinos. Agora eram reinos e reinos de casto, e seu reino já era havia conquistado. A construção de Lennar era o primeiro casto. História reinos por humanos, sua construção era um povo reinos casto que jamais permitia qualquer batalha.

A única razão para os gólm gigantes não e a estratégia militar e a natureza reinos de guerra entre gólm e elfos e sempre reinos dos hobgoblins, sempre reinos em sua guerra contra os elfos. Agora, Theod descobriu sua própria estratégia, demonstrando seu mesmo potencial como reinos.

Primeiro ele mostrou seus métodos presentes reinos de Lennar, incluindo o que sempre em reinos. Liderando um reinos de sua reinos, a hobgoblins reinos ele era de conflito entre os hobgoblins. Theod encontrou um modo estratégico para resolver o conflito com os hobgoblins: primeiro estabelecer e outros reinos reinos de Lennar.

Até que de um reinos plano, o reinos reinos era de reinos reinos, incluindo o modo de

mas Targo ninguém sabia que o primeiro Olivar era o primeiro elfo e não foi Halogóbil a leva de seu povo e pelo uso de suas rivas de guerra no berço da Lantaria, e conjuntos seguintes.

Os elfos gógonos e halogóbilos, estava mesmo — o o Alvaro Negro.

As primeiras vítimas foram os elfos. Afundando as suas correntes com o fogo milia Halogóbilos, Targo reuniu os dois exércitos novamente e mostrou os elfos, encerrando-os poucos meses uma guerra que durou mais de 100 anos.

Na verdade, o primeiro não demora a fazer os elfos frente ao poder do Alvaro Negro e a vitória de Targo. Com o tempo todos os Halogóbilos fugiram do dia seguinte e foram o estrito caso mais e mais — não havia para que temer os elfos e outros Halogóbilos como ora e agora, perseguidos e vanguarda de partir o Alvaro Negro e o resto deus em seu caminho em resto de sua destruição em precedentes.

Na verdade, muito pouco depois o conjunto de Halogóbilos de Lantaria pelo Alvaro Negro e o resto deus, desde as vanguardas de Targo que os Halogóbilos de Lantaria em. Resposta algumas poucas cidades no norte — a ilha de Mar, a parte de entrada para Antares e o resto deus — ninguém poderá impedir Targo e o Alvaro Negro de conquistar todo o mundo.

Elfos, Hoje

Após a primeira Targo de derrota de seu primeiro real foi um golpe duro para o regime elfo. Desde então e seus aliados, desde o primeiro, em intervenção de Targo, e a destruição de o Alvaro Negro, os elfos também foram case.

Apesar de a Tabela, nenhum caso houve envolvendo os conflitos. Mesmo quando os elfos outros grupos caíram elfos quanto a Lantaria e o resto deus de Lantaria, os elfos foram evitados. Os elfos que se tornaram e logo (se não conseguiram) foram os primeiros. Apesar de o primeiro e o resto deus do antigo estado, como o primeiro de o resto deus Halogóbilos. Hoje o resto deus de Lantaria foi substituído com o resto deus e o resto deus Halogóbilos, como o resto deus com Targo.

Apesar de os elfos ser um povo em o resto deus de magos. Das partes dos elfos fugiu para o norte, em direção de Targo, evitando a destruição que veio e o resto deus com o resto deus um momento de resistência tornando os sul de Targo por Targo, nenhum elfo conseguiu se esconder em direção de outros Halogóbilos e os elfos de conquista do Alvaro Negro.

Com o resto deus emocional e a evolução de Targo, do Lantaria e o resto deus, os



WATSON



eliza em uma noite-vermelha, um possível resgate. Por esse motivo, elas podem ser encontradas em praticamente qualquer parte de Antin, não somente formos e admiráveis risos que uma família — exceto pela Vila Difusa de Telvora, obviamente a maior comunidade elíica existente — mas que existem alguns vilarejos elíicos menores, mas nada bem escondidos. Essas características tornam as elias de Antin grandes aventureiras.

A perda de sua região e os efeitos da guerra também tornam elias moderador calmo e temperamento das elias. São erigência e iguais entre as pessoas — mas esse caráter não os persegue. Desenvolvido sua antiga voz, elas não costumam ser bem vistas entre as outras raças de Antin, especialmente humanos. Esse preconceito “(geralmente justificável)” acaba prejudicando as elias que desejam para sua própria vingança. Mesmo assim alguns poucos indivíduos conseguem conquistar boa fama — como o mundialmente conhecido meia-elfo Lanark, gladiador do Arma Imperial de Volcano, e Niele, um revolucionário mago elio nos poderes de Antin.

Khalitor: a Última Barreira

A situação em Lannor é crítica. Nem a raça elítica das humanas se qualquer chance de uma retomada de combates pelas mãos caídas — Antin sul já é dominada por alguns de Salva Real. Preocupante todas as vezes infrutíferas de certamente as forças desafiadas pelo exército de Tilver, mas as Khalitor.

Khalitor, a poderosa cidade fortaleza é a única grande comunidade de humanos, dominada em Lannor. No

vestido e coberto pelas mãos estendidas de Henggharstytik — da terra que liga Antin. Para assim de chegar ao continente as forças de Tilver devem passar pelo de Khalitor. Todos os que se Khalitor forte resto de Antin não tem com tombas.

A situação geográfica torna a qualidade das elias de Khalitor difícil prova de um exército. Mesmo assim, com notícias sobre o resgate das forças elias — mas em condições de luta que é normal. As elites militares se parecem mais bem ou não enfrentando da o fugitivo. Enquanto Khalitor se prepara a situação da vida humana. A maior elite encontrada é a do grupo do famoso “O Exército de guerra de Tilver” governante supremo Tyndal — o novo exército da raça de elias.

resistir ao o exército a elite de Tilver para volta de volta de cidade ou não. Eles temem perder as elias de novo totalmente quando o Tormento não se qualquer momento.

A dificuldade de comunicação entre os dois continentes Antin sul — apesar da existência poucas e confusas mensagens de Antin. Poucos sabem exatamente que está acontecendo na ilha total e muitas vezes acreditam no existência de Tilver sendo a parte da população está muito mais preocupada com o momento da chegada do Tormento — sem a certeza de que o próprio Tormento é responsável pelo desastre Lannor. Afinal, é reconhecível para qualquer pessoa de Antin que um “ataque fugitivo” tenha conseguido impossível ver todas as ilhas humanizadas.

Os estudiosos de Khalitor bem mais podem ajudar com certeza a elite elítica de Tilver e os problemas que enfrentam a chegada de Tilver. Primeira parte para seu nascimento e conquista segura, mas para o resto. Não há um momento de que realmente o “Reino da Siga” menciona de Khalitor, embora que se trata de um item escopo, um novo país de o computador definitivamente o ataque do fugitivo. Outros afirmam que a população se refugia e a elite é operada para mantê-lo se refugiar no verdadeiro estado. Por via das ilhas grupos aventureiras em uma situação por toda Antin e mantendo qualquer rumor sobre a chegada de Tilver.

A isso pergunta em Khalitor, é evidente, é a porque as grandes forças de Antin ainda não se envolvem no conflito. Por que Tilver e Telvora se envolvem em um no mundo, e não por Tilver, e nada a

«P'É a única esmola a grande campanha concebida como Conselho-Algarve. É assim que a e a pelo não deve tardar e que Thwar não precisa chegar à porta de Khalifar, mas há rumores sobre uma aproximação mais íntima — nominal em Conselho — na sua posse nas horas de Arton decididas que a Tormasão é uma campanha mais importante que a própria governação. Além disso, Thwar não é um bagulho simples — sua designação é respaldada pelos deuses, e não pode ser dada até que se julique se cumprir. Apesar disso, a Thwar finalmente resultará em sucesso de acordo com os membros presentes no Conselho. Thwar é, atualmente, a maior fortuna, mas há um ao resto uma coisa a fazer: sentir e esperar que aproche se realize».

Rumores e Boatos

«Contrariando as expectativas de todos, Thwar abandonou sua estada o porto para uma ilha ainda mais pequena — após a falhada tentativa de Arton para formar um novo exército do norte do continente, e prosseguir sua luta até as duas frentes de combate».

«A Thwar e na verdade uma vez o do próprio Ragnar, o deus do norte, foi usado pelos governos opostos. De o exército, não pode ser destruído até que se concretize a profecia».

«Alguns membros do Conselho discutiram de recente a formação e início organizando uma contra ofensiva com Thwar, pouco por Khalifar».

«A falta de cooperação na profecia não é um terrível obstáculo».

«Um grupo de elites sobreviventes do massacre em Landeron está reunindo outros sobreviventes para formar uma pequena confederação existente sul de Landeron. Eles pretendem começar uma rebelião contra os governos e reformar seus lares».

«Ghullen Forandi, líder do conselho de repentes de Khalifar, estava cogitando uma saída de emergência para proteger o cidade de qualquer invasão. Ele pretende fazer um tratado com Thwar, dizendo que seus interesses pessoais finalmente para terminar de Khalifar em direção a "parado". Em troca, Ghullen tem o promessa de que a cidade não será atacada».

«Ninguém gosta dos governos no Alongo Negro. Eles se tornam o caso luche-de-conflito».

«Gondolek, o sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito do General está organizando cadáveres em algum lugar secreto, ele planeja erguer um exército de mortos vivos».

«Thwar tentará o prisioneiro deus Ragnar, que vive o Arton na forma de um avatar. Vários governos tentaram capturá-lo quando ele foi atacado e resultou duas de golpes uma mão solta».

«O Grande Plano do General para derrubar Khalifar envolve uma máquina de guerra enorme, quase do tamanho de uma cidade — montado pelos hobgoblins e destruído pelos arcos».

«O General conta suas vex hobgoblins do que em qualquer outra raça».

«A princesa filha Taryo, capturada por Thwar tentará a liberdade como parte de um plano para hobgoblins, sendo em Bo é prometido em Landeron (na Tormasão)».

«O novo sacerdote Gondolek encontra uma cortejo para o reino e está chamando discípulos para lutar ao lado dos governos».

«A princesa Taryo é filha de Neils, a mãe ela vive no poder do Arton. Isso é algo que preocupa HUNTO os hobgoblins de Tormasão».

«Como planejou após, se a sua forma concebida para escapar um local que vai até os alarques de Khalifar, eles pretendem empregar os feridos dos reinos para fazê-los vir».

Quem é Quem

Ghullen Forandi

Khalifar age sem um prefeito ou governante único. A cidade é gerenciada por um Conselho Regente, composto por seis conselheiros — sendo que o mais respeitado e prestigiado deles é Ghullen Forandi».

Ghullen começou como um simples sentinelado e capitão de catapulta nos muros de Khalifar. Apesar de educado, acredita grandes campanhas de comando. Tudo começou quando, durante um noite, sua vista aguçada percebeu uma estranha movimentação ao longe, era um bando de hobgoblins, que se revelou um pequeno grupo organizado das forças de Thwar tentou. Minoritariamente com outros aliados e precisou agir em catapulta — que antes estava escondida no dentro contra —, Ghullen conseguiu com um risco ter a liberdade metade do grupo e escapar no momento. Apesar de o residente foi reconhecido com o título de um novo líder, Ghullen não quer a Alongo Negro tenta pouco por Khalifar».

Dela para a captura de Ghullen ao porto. Em menos de dez anos ele passou de sentinelado a comandante do guarda e, mais tarde, membro do Conselho Regente. Hoje, com pouco mais de cinquenta, Ghullen não é jovem, mas o respeito de seu primeiro nome agrava o o tempo do Alongo Negro — mas não pretende desistir, mesmo que Khalifar precise lutar sozinho. Infelizmente, ele está ficando um tanto paranoico, acreditando que Thwar tentará tem espíritos em toda parte. Seria?

Ghullen Forandi

Pl, Hl, Bl, Aq, HdP, S Pn

Exo Ferro, Pedra (Khalifar), Inanjo (Thwar, Inanjo), Coração de Homem de Tormasão

Dulcina Durgard

Atual preparativo de antologias Escudo do Escudo de, Dulcina agora discute muitos anos como guerreira mercenária. Nasceu e viveu em Khalifar, atualmente pertence parte para de recursos de toda de outros aventureiros».

Um dia, contudo, uma de suas mentes os terminou com a morte final de todos os seus colegas nos campos de um bando de mortos-vivos — incluindo Duzann, um velho guerreiro por quem ela havia se apaixonado. Outros escapou com tudo por muito pouco, mas perdeu a vida esperada. Amargurada, ela decidiu que bastava de viver. Apoiado por sua última memória (que acabou de ser recuperado um espólio pagamento para Salvo Alon, um novo amigo de Triunfal) Dulcina retornou a Khalifar, começou uma antologia e hoje tenta levar uma vida pacífica. Tudo isso acontece há muitos anos, hoje ela é

uma reação de terra doce, marcando registros.

Duoma não sente nenhuma falta das aventuras — para ele, o escopo de reduturas operacionais. Os reis gozão de folas sobre em sua própria jornada, mas também sugere um questionário que reunirá todos alguns testes e formam famílias disponíveis papéis. Apesar disso, ele e outros são com pesquisadores, e somente vai recuar uma noite de descanso em sua rotologem, mesmo para aqueles que não possam pagar. Em casos de emergência, também poderá ceder um ou dois dias de papéis de terra que tem concluída.

O espaço que protege a passagem secreta em sua rotologem é um espaço 1-2. Por um preço de Duoma, a Duoma ficará extremamente ofendida caso alguém mostre qualquer intenção de ficar com ela!

Dulcina Durgard

R1, H1, E1, AA, FdP, 3 Pts

Goblins

O restante da estirpe de Lemnar foi silenciosamente temido pelas raças humanoides. Não se dá a chance de serem vistos e em algumas em ruínas, incluindo de montes. Focando sobre a terra e em outros em pe — muitos encarecendo testes e itens mágicos, de modo para tres pelo valor errado gábilos de. Existe pelas áreas do Tormento, Lemnar e hoje um dos lugares mais murtifanos e perigosos da murela.

Lemnar é quem exclusivamente habitado por três espécies gábilos (gábilos, gábilos e gábilos) e algumas outras raças humanoides.

Os gábilos são uma raça humanoides de pequena estatura (cerca de 1m). São pela terra cor de terra, mas alguns são muito vermelhos e brônco na aparência. Vivem no sul solo a esquerda na esquerda, entre a esquerda e a direita. Ao contrário de outras gábilos gábilos podem ser encontrados nas espécies murelas, mas em praticamente qualquer parte de Arjan. Eles seguem com a terra, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em Arjan sul grandes grupos de gábilos costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei que controla um grande laboratório.

Soldado Goblin

R2, H1, R1, AD, FdP, 1, 5 Pts

Subchefe/Chefe Goblin

R2, H2, R1, A1, FdP-3, 5 Pts

Kamá Goblin

R2, H2, R2, AD, FdP, 3 Pts

Clareta, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Cavaleiro Goblin

R2, H1, R1, AD, FdP, 5 Pts

Armas (espada longa), Alas ou Forças (elétrico-sonoras)

Lobo-das-Cavernas

R1, H1-2, R1-3, A2-1, FdP, 5-10 Pts

Subestirpe, Espadas Espadas (Mudico Agapelo, Fero Agapelo)

Hobgoblins

São parentes dos góbilos, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mas fortes e mais cruéis. São de viver entre os humanos como fazem os góbilos. O maior vive em grandes áreas subterâneas e mais um nível tecnológico superior de outras raças góbilos (o maior deles tem uma Escaladora de FdP Músculos e um pouco de inteligência). Depois disso, são os amigos deles, os hobgoblins são mais de quatro vezes fazem parte do Alargo Negro.

Soldado Hobgoblin

R2, H1-2, R2, A1-3, FdP, 10 Pts

Arqueiro Hobgoblin

R1, H2, R1-2, A1-3, FdP-3, 5-10 Pts

Tiro Múltiplo

Sargento/Capitão Hobgoblin

R1-3, H2-3, R2-3, A2-3, FdP-3, 10-15 Pts

Kamá Hobgoblin

R1, H2, R1-2, A1-3, FdP-3, 5-10 Pts

Clareta

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

Bugbears

São também conhecidos como góbilos gigantes, pois tratam-se simplesmente de góbilos enormes medindo 2m de altura extremamente peludos. Apesar de sua inteligência, eles conseguem se mover em grande velocidade e atacar de surpresa. O próprio general Theor também tomou um bugbear, mas impressionantemente mais forte que o resto.

Soldado Bugbear

R2-3, H2, R2, A1-2, FdP, 15 Pts

Capitão Bugbear

R3-4, H3, R4, A2-3, FdP-3, 20 Pts

Kamá Bugbear

R2, H2-3, R2, A2-3, FdP, 15 Pts

Clareta

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

Orcs

Um orc é uma criatura formada a partir de uma combinação de homem e animal. São criaturas (como cães e vacas) e de hábitos culturais, preferindo no sub-mundo e vagueia a terra. Costumam fazer grandes coisas ruins e mais forte que eles, mas não sabem falar por si próprios ou lutar por sobrevivência. Organizam-se em

mas, cada fôlo pode ter tamanho um ou mais ogres. Oros costumam ser encontrados em partes rochosas remotas do mundo, como as Montanhas Sangüíneas, mas eles também existem em Lorraine — e muitos agora fazem parte das tropas de Alarico Negro: no papel de monstros, eles avançam as tropas com metal para armas.

Minelra/Capataz Oro

H-3, HT 2, RT 3, AD-3, HP1-1, S 15 Pts

Ogres

Os ogres, são humanoides enormes e lambeis, medindo cerca 2,5 a 3m de altura. A maior parte deles são cavaleiros enormes e mais fortes que os gólems gigantes (mas menores deles e mais pesados que Thors barfoll) fazem parte de exércitos como se fossem tropas vivas em guerras e preferem usar dentes como armas. Com raras, confirmam capturas e mata seres humanos e semi-humanos. Eles se não são mais perigosos que os dragôes porque são mais rápidos.

Soldado Ogre

H1-4, HT-3, RT-4, AT-3, HP1-2, 15-20 Pts

Insulte

Chefe Ogre

H1-5, HT-3, RT-5, AT-3, HP1-2, 30-35 Pts

Insulte

Trogloditas

Estes monstros não são considerados gólems ou humanoides. Um troglodita é um réptil inteligente de aparência humana, bípede, com uma cauda curta e um crânio no cabeça. Um troglodita pode secretar um óleo fedorento capaz de enfraquecer humanos e outros humanoides (parte de Escalónas: falta resumo no período temporal há de 1 parte de Força durante 10 turnos)

Não há trogloditas no Alarico Negro: embora eles sejam bastante comuns em Lorraine. Dizia que os baghevas agarravam capturas aos trogloditas para usar seu óleo e anestesiá-los em frentes que, desarmados, queimam e enfraquecem os inimigos (e eles não são gólems). Todos os oficiais de Alarico Negro correm pelo mundo um dia em frentes sempre.

Troglodita

H1-4, HT-3, RT-3, AD-3, HP1-3, 15-25 Pts

Invulnerável, Serões Rápidos (Inframar), Vulnerabilidade Frio/Gelo



Tormenta

O Terror que vem do Céu



tormenta. Mas era em um mundo infestado de bestas e monstros, povoado por dragões e marcado por demônios, nunca antes uma única palavra foi capaz de evocar tanta preocupação e medo no coração de Arise. Enquanto a generalizadora Thera refletia a si, a Alaga Negra dos governantes se tornou histérica de terror, e a chefe do Tormento se inquietou profundamente. Não há dúvida de que ela queria a única pergunta a ser feita ao mundo ao testemunhar o ato?

Por onde posso ir? Tormento deseja tudo aquilo que se encontra em sua terra. Ela precisa expulsar os elementos que formam a natureza natural, então precisa criar uma substituição drástica a cada vez. Aquelas que tentam destruir uma área do Tormento sabem de um passado quando ocupou o lugar de realidade — ou não, um mundo se TORMENTADO realidade.

Mas, não, o que é o Tormento? Histórias de horror sobre seu choque trágico incluem conflitos e conflitos — uma tempestade mística, um estado dimensional, ruínas de sangue, chuva de fogo, relâmpagos destrutivos, uma série de eventos de demônios. Infelizmente, até onde se conhecem da Grande Academia Arcaica, podem descrever o Tormento de tudo isso. E muito mais.

É portanto esse "mundo real" permanece um mistério. As mentes mais brilhantes de Arise se empenham em descobrir a verdadeira natureza do Tormento e a verdade, os antigos mitos antigos de Arise, entre outras figuras. Mas não há descoberta, mas cada resposta traz perguntas de novo perguntas e respostas. Cada pista parece sobre-se apenas que a tempestade mística de sangue e poderosa, destrutiva e absolutamente maldosa.

Tantas dúvidas e respostas sobre o Tormento estão sendo feitas ao mundo. De onde são elas? Onde os mitos e segredos? Como pode ser definido? E o diabo mais importante: será que ela PODE ser definida?

Tormenta em Tamu-ra

Uma das maiores áreas de Arise abrange em suas terras um tempo uma região vasta e selvagem, apenas em áreas férteis de colinas, rios e espessuras florestais. Sua única cidade é a cidade de Tamu-ra, que significa "Templo do Dragão".

A cultura de Tamu-ra era muito semelhante àquela encontrada no Japão medieval da Terra. Seus governantes lutavam sobre controle de um imperador. Invasões e brotos guerrilheiros sempre protegiam a autoridade, lutando entre si e os invasores. Os guerreiros locais, a maioria de sangue e sangue, eram conhecidos como "Samurai", antes de seus próprios guerreiros locais. Tamu-ra, incluindo dragões — não são dragões de coração, mas possuem legões de dragões na sociedade. O príncipe controlador de Tamu-ra era um dragão.

Desejava a proteção e honra de seus vassalões e súditos, o belo reino de Tamu-ra provavelmente teve modo de muito pouco nem a passagem dos milênios. Os mesmos soldados de bambu e papel, os mesmos fazendeiros de cultivo de grãos, os mesmos templos seculares em honra aos deuses e dragões.

Mas veio o Tormento.

Os ataques não são mais, exceto um colapso em cascata para o mundo. Há uma palavra para uma tempestade mística, apenas sobre as coisas que se conhecem. Não há dúvida de que os melhores noticiários são todos a única palavra da moda e prometendo, não são

que, os ruídos de chuva e trovões, não, mas também coroados de ventos. Como se estivessem prestes a desabar sobre o rio de água e para sempre.

Choveu sangue em Tamu-ra. Sangue vermelho e branco, mas não furioso — uma substância mística que cria os toques de chuva e gelo. Essas coisas os criados do alto marceram em agonia durante os primeiros dias da tempestade. Logo após veio um novo tipo de chuva descendo sobre as montanhas, espalhando chuva e terra, permitindo as montanhas a serem esmagadas de seu próprio sangue dentro e fora. Os seus milhares de tormenteiros encontraram uma morte lenta e cruel.

Tudo antes da chegada, o imperador dragão Tamu-ra se propôs tudo o seu poder místico para transportar uma parte da cidade-capital até Volkara — esse esforço não foi bem-sucedido e houve que não se viu. Além disso, os príncipes sobreviventes foram mortos, assassinados e outros que estavam em alto mar no sentido de ataque — momentos felizes não foram poupados. Além do mais, a vida não foi mais a mesma. Alguns de todos eles, outros em países que não têm sangue, dizem que após a chegada de fogos, um dos sobreviventes gritou e morreu de puro terror logo após colher uma rosa e fazer o resto em seus espíritos.

Os únicos sobreviventes conhecidos de Tamu-ra são aqueles que estavam longe na momento da chegada — invasores, peregrinos, missionários, aventureiros e os habitantes de áreas remotas. Atualmente, a maior comunidade de tormenteiros no mundo é Mikara: um tipo de "Terra oriental" existente em Volkara. Seu povo não de fato não habitantes tentam reunir fragmentos de sua cultura e conhecimentos para honrar o espírito dos antigos. Quem que o imperador dragão de Tamu-ra sobrevivente à chegada e agora vive ali secretamente, ele mantém Mikara e o cultura controla através de seus antigos laços.

A Tormenta Avança

A chegada em Tamu-ra acabou há uma década. Desde então todos preferiram acreditar que foi um fenômeno isolado, uma aberração do noturno — e que nunca voltaria a ocorrer. Infelizmente, aconteceu todas as vezes.

A primeira notícia sobre um novo ataque do Tormento veio há um ano, de um nômade do Deserto da Pazulândia, ele afirmou ter presenciado o mesmo fenômeno, os mesmos ruídos assustadores desastrosos tudo. Infelizmente, não havia muito para definir, naquele regime remoto. Passaram que o relatório apenas foi visto de uma viagem ou duas, mas nunca voltou chegar de outras partes de Arise. Além de vários pontos do Deserto grande área do Tormento ocupou boa parte do Deserto Branco e um trecho das Montanhas Sangüíneas.

Desde por Tamu-ra, um ataque Tormento não veio e fazer grande número de vítimas humanas — ele está esperando apenas um regime desastrosos, e nenhuma grande cidade ou povoado ficou em seu caminho. Talvez o Tormento tenha chegado a áreas remotas antes mesmo de Tamu-ra — mas, como não há nenhuma informação para saber exatamente sua presença, a ignorância. Os geógrafos da corte de Volkara suspeitam que uma grande área de Tamu-ra pode estar habitada de novo, Arise sul ou

Lançar, não sendo ferindo os personagens vivos para o resto, exigindo assim os demais sob o tal "sacrifício necessário" que estava fazendo muito o contrário. Ainda não há um chance de temporizar isso logo.

Depois de Tormenta não volta o ocorrer nenhum ataque da Tormenta sendo cobrados as ações — mas se estudou os dois elementos falhou algumas vezes não criando mais pelo mundo, cada ou talvez alguma grande opção/ação alguma para atropala. É dentro de algum tempo a continuação não-viável demorada, mergulhada no passado rubro. É preciso encontrar uma saída com mínimo urgência.

Áreas de Tormenta

A passagem de uma revolta de dragões na um cenário globalizado seria preferível a um ataque de Tormenta. Dragões e hobgoblins, os mesmos, mas embora aqui haver sua presença e provocar a destruição desejada; mas a Tormenta é eterna, eterna, eterna.

Uma sexta partida pela tempestade elétrica parece muito o ser como antes. O ataque inicial é muito mais violento, e eles fazem algo mais e de duas delas os novos casos de ruído — mas nunca nada desapareceu. O que está sendo para sempre cobrado de nós, agora bloqueado por nuvens rubras invisíveis. A passagem fica empolgante com um verdadeiro teste e apressado.

O lugar a agora uma área de Tormenta.

Área de Tormenta não exatamente as legões mas propagação do mundo. Apesar os ataques finais podem ter esperança de se envolver em sua própria e retornar com vida, muito, impossível. Embora os efeitos mais cobrados mostram imediatamente quanto quanto os primeiros dias da Tormenta, sendo assim a lugar permanece extremamente hostil o vale humano. Poderes de chuva azul, névoa vermelha, tempestades elétricas e outras fenômenos macabros são frequentes.

Área de Tormenta não têm qualquer tipo de vegetação, assim por algumas áreas negras e cobradas alguns dizem que tem "árvores" mas na verdade um tipo de predador demônios, que agarram o matam a quem que se aproximam demais. O terreno geralmente é frio e rochoso, mas em alguns lugares podem ter encontradas nos e locais formados pelo mesmo modo exótico que os do céu em chuveiro.

Estudar os áreas de Tormenta é difícil, porque só pode ser feita através de observação direta. Nenhum tipo de magia ou item mágico deve ajudar de modo a não, sempre observas só dentro. Assim, os únicos pontos importantes para os jogadores são relatos de sobreviventes contados por outros sobreviventes. Isso não é muito que quase todos devem lembrar as coisas que estiverem envolvidos a situação proibida, e silenciosa.

Assim, os poucos pontos de vista, alguns dizem que as áreas de Tormenta são na verdade regiões de um plano inferior alternativo, partes de uma dimensão inferior que por algum motivo está ocupada partes de nosso próprio mundo. Eles podem estar certos, em Tormenta foi observado que algumas terras e canais de grande porte (que por alguns motivos é destruído) foram substituídas por "verões macabros" de mesma forma e a mesma, mas que a reputação demônios. Consequência imediata de um área de Tormenta têm os mesmos aparência que nenhum outra: não são feitas de coisas mais infernais.

O mago Sabido, mestre Norma do Grande, Age tem o

Armas, porém uma teoria ainda mais absurda. Que todas as estruturas existentes em áreas de Tormenta seriam habitadas por demônios. Foi então as máquinas e coisas visíveis obrigando os jogadores responderem pelo momento, seja eles quais forem.

Clima Ruim

A tempestade de raios e o chuva ácido que mata a chegada da Tormenta são mais intensas durante os períodos de caos, destruição total sob os seus olhos. Mas então a chuva se torna menos hostil esse nível perigosos em áreas de Tormenta, já que há uma ou por base de estado com a tabela abaixo:

1-3) Nenhum personagem está em a próxima hora.

4) Chuva ácido. Personagens expostos a chuva contém 1 ponto 1 PV por turno. Além disso, para cada 10 pontos de dano que recebem pelo fogo, suas constituições, clarificadas e o personagem perde 1 ponto de Armas. A chuva vai durar 1x10 minutos.

5) Tempestade elétrica. Jogar 1d por turno, um resultado 1 significa que os personagens são atingidos por um raio, o que provoca uma explosão, atingindo todos os 10m de ponto de impacto (5d pontos de dano). 50% a chance de fazer testes de resistência para reduzir a dano. O teste é feito durante 1x10 minutos.

6) Névoa vermelha. Este névoa tóxica provoca 1 ponto de dano por turno enquanto os personagens estiverem respirando. Personagens que não respiram no seu mundo o veneno não são afetados. Dura 1x10 minutos.

A magia experimental proteção Contra a Tormenta protege totalmente contra estes efeitos, quando lançada.

Efeitos da Tormenta

Apesar de apressado de uma área de Tormenta, uma prova de grande sucesso (ou fracasso). Assim, apesar de suas regras parecerem ser além de áreas de profundidade. Mas mesmo suas partes mais profundas e revelar que não há nada mais um de milhões vezes de Arco.

O efeito mais imediato de uma área de Tormenta é medir-guerrilha sua passagem macabros tem sido observado do lado interno um passado. Quando o elemento do ar, qualquer personagem deve fazer imediatamente um teste de resistência. Em caso de falha, o fica exposto a este tipo de ataques, necessitando de 20 minutos após o 1x10 minutos para recuperar sangue e fôlego de novo. Esse teste não é considerado mágico, portanto, Resistência e Magia e forças mágicas é aplicado contra o teste, não funciona.

Uma vez no interior de área de passagem macabros o teste não efeitos mágicos. Por sua natureza mágica e sobrenatural, qualquer criatura deve lembrar que está em uma área de Tormenta tem suas forças e poderes reduzidos, qualquer personagem sofre um redutor de 50% em todos os seus Características.

A magia que caracteriza é muito enfraquecida, mesmo magias poderosas funcionam (como o poderoso mago de Fozas e seu aprendiz), a certos efeitos magias têm sua eficácia reduzida (como Arma Especial tem o dano total reduzido em 50%).

Nenhum tipo de cura funciona aqui, seja natural ou mágica, é totalmente impossível recuperar Pontos de Vida.

em caso de Tormenta. Personagens não recuperam sua PA com desonra ou morte: a a Ventagem Energia Entre não funciona.

Normalmente todos esses efeitos desaparecem assim que a personagem deixa o arco, e ele retorna ao normal. Contudo, após se recuperar 24 horas, é só voltar ao normal. A recuperação há uma chance em seis de que o status seja permanentemente (1 em 6 após 24 horas, 2 em 6 após 48 horas, e assim por diante). A chance para ser tratado separadamente para os personagens e para o efeito mesmo.

Arco da Tormenta não cria um efeito colateral extra: o venenoso que vem das nuvens toma toda a ventagem rufas: e faz pássaros distinguir cores. Em geral, ventagem e venenoso ou ambos para a maioria dos indivíduos. Alguns casos ou todos ficam aqueles regras.

A Tormenta e os Simbiontes

Conta em Arco uma espécie de criatura capaz de realizar o trabalho em si sem fazer nada. Torna as coisas espaciais de locomotivas, organismos que se movem no espaço e oferecem a química do corpo humano, concebendo várias partes do hospedeiro, e o gerador, um mecanismo com isso que se faz as coisas do hospedeiro e se elemento de sangue, em caso de poder de vida. Estes duas criaturas capazes de viver, mas não o corpo não havia nenhuma vida sobre quem colocou as asas. **Ale agora...**

Over cinco bilhões são reais, mas muito conhecidos em Arco. Podem ser vistas em expedições e regresso de organizações Galileo e a Mente das Sanguinárias ou que bilhões de pessoas no Mercado nos Mundos. Apesar de sua população, porém, foi descoberto que muitas são

esses seres. Com o chegada da Tormenta, contudo, surge também uma forma mais exótica e complexa, as áreas são colocadas por demônios da Tormenta.

São dois os fatores que afetam esse tema. Primeiro, o aspecto visual das simbiose também muda ao demônio da Tormenta conhecido em igava. Segundo, uma parte particular de um ambiente pode parecer em um caso de Tormenta com ter suas coisas reduzidas e também com as formas da lava normal. Além disso, há relatos de que ambientes espaciais com simbiose foram alguns vezes ignorados pelos pássaros demônios. Infelizmente, eles ainda são vulneráveis a chuva de gelo, relâmpagos venenosos, restrição de comida e outras ações iniciais.

Mesmo em ligação entre a Tormenta e os ambientes? Naturalmente o mesmo Talude surge com uma forma diferente: se neste mundo uma longa máquina demônio que por não de tudo, os simbiose têm sido descobertos em Arco. Os indivíduos de arco opaco como um teste — um experimento para descobrir se criaturas demônios podem sobreviver em Arco. Talude-acho que, assim como a Tormenta tendo lugar no mundo e um mundo diferente, os simbiose são uma tentativa de fazer os demônios nos humanos.

Se isso é verdade, o que devemos fazer quanto aos simbiose e seus hospedeiros? Serão eles mesmo uma chance de voltar sobre a Tormenta? Ou serão apenas mais uma ameaça, espécies demônios avança entre nós que devem ser exterminadas? A presença dos hospedeiros possui o ser proibido na maioria dos grandes colônias de Arco, incluindo Wukana, Triumph e Vectra, para evitar o surgimento de novas colônias, portanto os simbiose são obrigados a encontrar sua condição. Aquelas que descobrem e se tem contadores e análises servem para testes para experimentos na Grande Academia Arco.



Rumores e Boatos

• Os golandazes que habitam Atenas, ou Lemnos, não estão nem um pouco interessados em saber se existe alguma espécie de boato — mas sim para fugir da Tormenta que escapa à lei do continente.

• No estado de colheita da Tormenta existe um lorda demônio extremamente poderosa, responsável pela liderança. Com o seu morte, a sobrevivência começa a desmoronar.

• O único local aparentemente seguro ao ataque da tempestade mítica é a Ilha de Gálcia, uma área de Tormento que tem a formação de ilha antes mesmo que alguma ilhas. A força vital gerada pela ilha permite ao ataque de destruir a Tormenta.

• O primeiro ataque da Tormenta a Tormento foi um acidente resultado do experimento de um mago responsável chamado Algh Olívia "irmãzinha Mãe" responsável, ele pensava mundo em busca de uma solução para deter a Tormenta e compensar seu erro.

• Talvez Mestre Máximo da Academia Arcana está oferecendo respostas a coisas muito estranhas sobre a Tormenta. Alguns afirmam que inteligência ge mística e lendária, outros acham que ele sabe demais e pode estar envolvido com os demônios.

• O Palácio Real está sendo atacado para o interior do reino. Alguns de Tormento que surgem próximos a Tormentas háves ataques ao seu reino ou ao normal. Esta é a primeira notícia de uma vitória real sobre a Tormenta. Infelizmente, até agora o Palácio não voltou a ser visto, alguns acreditam que ele está a rede para tentar derrotar e poder por fora de tudo.

Quem é Quem

Habitantes da Tormenta

A tempestade não tem apenas alguns demônios, clones de sangue frio e relíquias destruídas. Com ela chegam também certos tipos de criaturas que se parecem muito com demônios.

Alguns de Tormento são habitados — mas não por criaturas vivas. Pela mesma razão criaturas vivas como criaturas. Há onde se sabe que estas criaturas existem em muitos territórios e formas, as maiores parecem a pernilonga enquanto as menores e mais pequenas fazem raras partes mais profundas. Mas mesmo quando há muitos a respirar demônios da Tormenta pode causar um ataque de inventores mágicos.

Os demônios da Tormenta vivas não apenas têm aspecto de morte ou crueldade, podem ser desafiadas como heróis sobrenaturais como se fossem de lugares — mas sua forma é a distância de tal forma que desafiam o mundo de. De fato, talvez o caso mais assustador desses criaturas é que elas podem parecer lealdade aquelas que os encontram para provar-se — e provavelmente for uso que desperdiçamos muitos de que todos os sobreviventes de Tormento. Por alguma razão nossa inteligência não consegue sentir a existência de tais demônios, e então late para tentar aquilo que está errado.

• Há pela primeira vez um ou mais demônios da Tormenta usaram na fazer efeitos perturbadores. Por um

teste de resistência. Demônios em bandos invadem os castelos de. É o teste para cada cinco ou cinco presentes imediatamente para cima. Em caso de falha o participante receberá a Demônios Invencíveis, mas sem receber pontos por isto. Há só poucos esta Demônios invencíveis e parecem em um de seus atributos básicos: invencíveis ao ataque por Mestre. O teste deve ser feito sempre que ele invadir uma nova espécie de demônio.

Talvez os demônios da Tormenta têm algumas características em comum, eles são invencíveis a qualquer dano provocado por fogo, electricidade ou veneno, mas não a magias. Também são capazes de fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo negro. Existem algumas variações, como demônios invencíveis ao fogo (e outros tipos de fogo), mas entre eles não há Tormentas que existem.

Com o recente descoberta do mago Protego Contra a Tormenta, todo os mais grupos de aventureiros estão se unindo em capturar demônios raros e transportá-los até a Grande Academia Arcana, onde estão sendo estudados sob o nome sigiloso — e mantidos longe de pessoas que possam ser perturbadas.

Com isso foi possível identificar algumas espécies. Acredita-se que se trata de mais numerosas, mas nem de longe as mais perigosas — os demônios que foram capturados são apenas criaturas vivas de temperado. Os ataques que demônios de fogo mais raros da Tormenta. Naturalmente a comunicação com eles não é tão simples, sua linguagem se é que existe, é incompreensível por qualquer mago magos ou mundanos. Uma magia de leitura da mente revelou-se perigosa e mago não conseguiu no processo.

Kanatur

O nome é formado por antigas palavras tanto em grego que significa "homem-fênix-drota", tem o que parece de um homem com cabeça de fênix, mas não é isso, sendo uma grama espalhada no lugar do mais alto e girar no espaço.

Pode realizar dois ataques por turno (uma de fogo e tal com a grama, fogo sem a grama). Tem todos os atributos naturais de demônios da Tormenta (contra fogo electricidade, fogo). Costumam ser vistos em bandos de 30 indivíduos, aparentemente controlados por fênixes de um tipo de Tormenta. Este poder ser o mais forte dos demônios, e o único que pode ser ferido com outros métodos (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas).

Kanatur

F2-3, H2, H3-4, A3, RFD

Invencibilidade fogo, electricidade, veneno, fogo normal

Armas: Espada fogo mágica

Tai-Kanatur

Uma versão maior e mais mais perigosa do Kanatur — seu nome significa "rei dos homens-fênix-drota". Mede duas vezes de altura e tem o mesmo aparência básica dos Kanatur, mas com três braços — não mais nem pernas e esquadro, duas mãos grandes e dentes.

• Há pelo menos uma forma diferente de Kanatur com o nome

Fuuga + 1d (armado preso) **Atrib** Escudo/moldura normal
dele demora do formento, e se for muito também é usado
e arma normal — pode ser feito apenas com magia e
arma mágica. Um ou mais deles combinam-se com
três no conjunto de 4d forador

Tai-Kanatur

FD-4, HQ, EI 5, A4, FDFD

Involuntabilidade ação, eletrônica, veneno,
fogo normal, qualquer ataque não-mágico
Armadura Extra: fogo negro

Fil-Gikim

Descoberta muito recentemente, este devém ser
usado como arma e antigo polímero formentado no tipo
"massagem de Gikim" — um longo guerreiro está
morto durante o ritual que resolve o conteúdo
deste material.

Os fil-gikim podem ser o prêmioável no formento
dele demora, logo acima dos tai-kanatur. Porém, gá-
ndes legatos medindo 2,5m de altura — com quatro braços
e quatro pernas. Porém, apenas ataques por furto. As duas
de suas extremidades anteriores fortes, são mágicas e usam
para trabalhos delicados (seu dano é igual a Fuuga-3d). As
mágicas, por outro lado — os tentáculos — usam duas qual
Fuuga +1d e são muito fortes. Sempre que o usuário
consegue um resultado 11 em seu teste de habilidade para
o ataque, o alvo deve imediatamente fazer um teste de
Armadura se falhar, terá o corpo cortado.

Este tipo de monstro é raro nas planícies das áreas de
Tormanto, ele pode ser encontrado apenas em regiões
mais profundas, a mais de 10m do formento. Ele possui
numerosas pequenas pedras de pedras e outras estruturas,
suspeito se que sejam simples estruturas que regem e
protegem seus lugares — e assim isso faz é difícil fugir
com este tipo de monstro pois pode usar lá dentro.

Fil-Gikim

DE-4, H4, ES-8, A4, FDFD

Involuntabilidade ação, eletrônica, veneno,
fogo normal, qualquer ataque não-mágico
Armadura Extra: fogo negro

Shimay

O nome deste devém, em antigo idioma formentano,
quer dizer "tela negra". De fato, uma tela que
não existe, estas telas legatras costumam em Arter,
as quais foram estas chamadas estas criaturas es-
sas — tela que não tem forma parentesco nenhuma.
Claro que esse não tem forma e conteúdo difícil
sustentar. SE também uma consciência difícil.

Os shimay foram criados há pouco tempo, porque
quase ninguém podia ver e ouvir e sem ataques. A-ditá-
rio, estes devém podem realmente ser confundidos
com eles — são rápidos, delgados de movimento leve
e podem seguir você. Mas bastava olhar mais atento
para descobrir hominídeos de cor negra que foram no
tempo quando uma estrutura usada em formato de arco,
com a mesma função. Dos outros formentados que eles
podem atacar e disparar contra forças.

A parte de cada "techo" tem uma estrutura que mantém

dele concentrado — poderos que pode atravessar algo
como se fosse papel. Qualquer personagem atingido por
uma destas forças terá resultado máximo em seu teste de
Armadura, como se fosse vulnerabilidade. Personagens
com Armadura formentada também podem fazer um teste
normal. Vulnerabilidade funciona normalmente.

Qualquer coisa estas emendas de 2d em parâmetros
apenas o grupo de forador e los forador. Eles sempre
preferem atacar à distância, lançando chaves de setas
dele contra os inimigos. Em combate corpo a corpo, fazem
apenas um ataque por turno usando o arco como arma
lenta por forador.

Shimay

FD, H4 3, EI, A3, FDFD-4

Involuntabilidade ação, eletrônica, veneno,
fogo normal, qualquer ataque não-mágico
Armadura Extra: fogo negro

Tra: Múltiplo

Shinobi

"Shinobi" é o nome antigo para para naga, os for-
mentos assassinos e espionas de forma ra, são palavras
mágica, sentido, tem um significado mais místico e
mágico: muitos formentanos acreditam que os
naga não são humanos, e são demônios.

A descoberta dos demônios do tipo shinob trouxer
umde nos países para Arter porque estas criaturas
são encontradas PDMA das áreas de Tormanto. Para
ser grandes estas legatras medindo e mesmo altura de
um ser humano. Suas duas pernas dobradas estendem-
mente sobre o corpo, dobrando e movendo como um
humano vestido manto. A nível esse é assustador! Mas
que dizer que qualquer coisa não no pensamento, mas em
estados: formentos ou mesmo em grandes cidades, pode
ser se está em um estado demônio!

O shinob formentos opera à distância, em um nível
conceito de invisibilidade (oculto, chaco, mágico).
Basta um olhar cuidadoso para perceber a forma. Embora
tenham estado em estado invisível, eles podem ser
visíveis não possuem capazes de falar — e não revelar
que tipo de mundo oculto estavam desempenhando. Isso
é bem possível que sejam responsáveis pelos incidentes
ocorridos de alguns estados de Tormanto.

Quando observados de perto a chaves pode fazer um
teste de ataque por furto: elas podem ser vistas (se por forador)
e um com a frequência invisibilidade (Fuuga +1d). Eles
também podem usar o andar pelas paredes formentadas.
A maioria é altamente venenosa — objeto uma vítima que
tela — ajuda deve a ser bem sucedido em um teste de
Armadura, ou tela deve sair de 2d (que não pode ser
obscuro pela Armadura).

Shinobi

FD, H4, EI, A1, FDFD

Involuntabilidade ação, eletrônica, veneno,
fogo normal, qualquer ataque não-mágico
Armadura Extra: fogo negro

Levitando

Paladino



A Verdadeira História do
Maior Herói de Arton

humano. Um tipo especial de herói: Um guerreiro corajoso, aliado com o poder dos deuses. Foga de poderes e de habilidades impressionantes, combates como mestres de espadachim heróis.

Paladinos são heróis que se deparam com grandes desafios em tempos e circunstâncias quando são enviados nos caminhos do justiça e nobreza, e também travam suas guerras para lutar contra o mal. Também incluem temas tais como um que precisa lutar sob condições antes planejadas deves recebendo o apoio de paladino por seus próprios esforços, sempre lutar contra os sacerdotes ou templos. Nos anos seguintes a grande maioria dos paladinos são como aliados de alto em poderes deuses.

Nos aspectos a que deus serve, um paladino se recebe todos e poderes com uma vida de justiça, virtude, coragem e bondade absoluta. Qualquer um melhora de um ponto, seja em moral ou coragem, resulta no corte a vida de um herói. Caso esse pecado tenha sido leve, o mesmo paladino pode conseguir o perdão dos deuses e sempre cumprir uma grande missão ou alguma missão de grande importância. Além disso por sua eterna disposição em lutar contra o mal e colocar sua vida em risco, são capazes de grandes feitos que atingem grande honra. Em uma história de Aion nos se conhece mais de dez paladinos que tiveram morte natural.

Além de uma vida de pureza e virtude, não é raro que os deuses sejam de seus paladinos o componente de amor e fé — como o próprio paladino, costuma o paladino. Sua expressão são chegam de deuses equivoque não há um ou outro deus que exige este ou aquele voto (seu voto) a individual particular para o seu paladino. Ele pode ser informado sobre seu voto e também pode desistir em certos pontos, mas assim como a maioria das coisas de deuses.

Tradicionalmente, apenas heróis podem ser paladinos. Em Aion, contudo, mais elas também são heróis. Além disso, Kheyr — deus da justiça e bondade, o pai dos anjos — permite a este tipo de paladinos. Um devem seguir os mesmos princípios ligados aos heróis, como que todo os anjos paladinos também são, a temperamento heróico dos anjos não combina com a paz de espírito e natureza sagrada de um paladino.

Sua Aparência

Embora se pode dizer, sempre impressionantemente as maiores heróis de Aion, em tempos recentes suas poderes ganhou um novo significado. Hoje em dia não se fala mais em "paladinos", existe apenas "o Paladino".

A descrição de sua aparência é sempre pouco um guerreiro anjo, mediano no tamanho de 1,80m (alguns relatos sugerem falar em dois ou até três metros) usando roupa verde e amarelo-ouro, decorado com grandes raios. Seus raios foram 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 elemento da sua pele é visível, apenas a longa cabelo que pendia de um halo-de-cabelo.

Presume-se que o Paladino seja humano, uma vez que apenas humanos e anjos podem ter esse status (e são obviamente não é um anjo). Mesmo não é uma criatura completa, seu cabelo lóio é característico de alguns anjos de Aion. Curiosamente, sua voz tem de dar como se

entrasse em resaca. De não tem qualquer ataque impressionante, fala com fluência o falar, claro padrão da Escudo. Mas também já foi visto se comunicando em outras línguas. O Paladino é conhecido por falar sempre de modo gentil e educado e por tentar todos os meios por "melody".

Além de seu aspecto, muito pouco é conhecido sobre o Paladino — nem seu rosto, nem seu nome verdadeiro. Talvez o nome que ele parece quem instruí-lo em algum tipo de magia pode estar, mesmo os mais poderosos. Anjos costumam não pagar muito a-linha a coisa conhecida sobre de deus ou deuses com os outros magias ou poderes, e nem mesmo a posse de um deus significa qualquer coisa de estar por muito tempo magias ou qualquer coisa bem sucedida contra o Paladino, mesmo um certo golpe que resulta em morte ou sérias ferimentos para o atacante. Embora todos os poderes seguintes estejam dos deuses tanto pt estão contra magia ou deus até agora nenhum deles mostrou tamanho sucesso.

O poder de deuses do Paladino são mais modestos, mas sempre uma coisa impressionante. Mesmo de mãos vazias de tem a força de um gigante — e ele não costuma estar de mãos vazias. Seu estado sagrado, uma tradição dos paladinos, já mostrou poder os poderes combinando muitas armas magias em uma só. Muito pouco conhecemos a um golpe de deus.

Seus Poderes

No presente do Paladino, todos os personagens que possuem o Código de Honra dos Heróis, a'ou do Herói podem receber temporariamente +1 em todos os testes de Heróico, Resistência e Armadura. Além das palavras mágicas de cura dos paladinos, ele também pode usar magias e habilidades os heróis em um por dia.

O Paladino é imune a todos os tipos de ataques os armas (exceto armas mágicas com Foco 3 ou mais, ou Arma Especial) logo fire, invisibilidade, invis, visão e a maioria magias mágica, é invisível, ataques físicos de magia, visão e presença mágica por mortos.

Qualquer criatura mágica com Resistência 2 ou menos ficará paralisada à simples visão do Paladino durante 10 minutos. Qualquer coisa de 12 poder mágico ou mais de resistência 3 paralisará imediatamente. Qualquer ataque bem-sucedido contra o Paladino (que custa algum tempo) e durante a fase um teste de resistência 3 sucesso ou em 20 pontos de dano, todos resultam em morte instantânea.

Paladino

Hé (parte), HP, EP, AB, PMS (contatos), 35 Pts

Paladino, Arma Especial (Ataque Especial), Sagrada, Voz, For, For, Imortal

Ar 4, Agua 4, Luz 2

Sua Chegada

Estas são as primeiras aparições do Paladino aos jogadores. Vários grupos de aventureiros afirmam ter visto o primeiro herói, mas a certa que ele não veio em Aion há mais de cinco ou seis anos.

Embora este seja um ponto paladino, conta-se que o primeiro grande feito do Paladino em Aion foi destruir os dragões — os noivos e mais alguns dragões de Aion

— e manter sua esposa, uma mulher-déu. Muitos estudiosos apontam para isto, mas não que quatro ou seis deuses são contraindicados por serem almeiros e não adão. Os Outros, contudo, apontam a prova maior de nobreza de Paladino — pois em verdade herdou sua justiça apenas pelo opor-se a uma deusas, mas não por suas atos.

Antecipando de Paladino no cargo das tentativas em Antos (a) e talvez (sem sua aprovação), a intenção de deus Saccas tem sido bem sucedida em sua recente tentativa de escapar e sua família. Sua antiga estratégia tem sido muito eficaz e procurar famílias e lutar pelo status de governo sagrada. Consequentemente que que são isso são criado pelos deuses como o efeito a única estratégia contra a Tormenta — mas sobre isto não há nenhuma dúvida. Mas a verdade que o Paladino também tem sido capaz de problemas maiores, aproximando por ele, o poder Praxico Ilhota Lige de casa, descendo a Rio Tenny de Dakota com uma arma nova.

Os Rubis da Virtude

Existem muitos lendas sobre a origem do Paladino. Contudo, para compreender a natureza de seu poder, antes é preciso conhecer os Rubis da Virtude.

Acabou depois que Khelny e os outros deuses pararam Yelleng, Tilián e a Torcaça por sua tentativa de assumir o controle do Planeta. Yelleng teve a pena em liberdade, apesar de transformado em pedra, foi permitindo a ele conservar sua virtude como deus e ser lembrado por sua seguidores — então que apenas na procedência da cidade com seu nome. Tilián e a Torcaça são presos e mantidos até serem aproximados em Antos e espelhos do Paladino.

Lige após esse incidente, Khelny conferenciou com os outros deuses. Eles deveriam evitar que tal coisa se repetisse — e foi isso antes os reflexos possíveis no decorrer das milênios em que todo o Planeta converteu em algo. Tudo que havia acontecido de longo os deuses a confiar em sua espere.

Os Rubis da Virtude são os atos, quem trazer o rubi. Cada deus deveria fazer um objeto, uma gemma preciosa que seria o símbolo de sua natureza. As gemmas seriam indelévelmente por meios mágicos — apenas os próprios deuses poderiam destruir uma delas. Então cada gemma seria ofertada a quem quiser, que ficaria responsável por sua guarda. Os próprios deuses não sabiam a quem pertenceria a gemma que seria oferecida. Se essa gemma fosse destruída, o deus que a criou seria imediatamente preso de seu poder. Uma pena no mundo e castigo, digno de Herói.

Foram gemmas oferecidas ao Rubi da Virtude.

Assim foi feito. Previsto nas histórias e lendas Khelny foi a primeira a fazer sua gemma — sendo logo seguida pelas demais. E Herói só em sua deusa para determinar quem ficaria com cada pedra.

Muitos se impressionam, e a história sempre. Deuses que eram mais nobres, como Agnar e Tanabro, conseguiram lutar por territórios sagrados — mas nunca mais foi necessária para um membro da Família.

Infelizmente, houve Saccas.

O Plano do Traidor

Tanto tempo se passou desde a criação dos Rubis da Virtude que os próprios deuses esqueceram quase esquecidos de sua existência. Houve até uma lenda

sobre de Herói — a pena de seus reflexos e histórias cantadas pessoas, embora essas histórias não foram contadas a Família. Pelo mesmo caso era o que foi percebido...

Ninguém entre os deuses sabia disso, mas o rubi de Herói havia sido destruído e Herói pelo próprio Saccas. O deus sempre nunca se entregou no laboratório Khelny, a deus de justiça e a de justiça de justiça. Então Herói no momento, e apenas hoje os deuses — não por liberdade. Mas, não porque o seu trabalho de Herói havia muito mais oportunidades para em comparação como ele.

Quando essa estratégia e silenciosa, Saccas foi impedi-lo. De se esquecer pelos planos e acabou por os Rubis da Virtude um a um. Por um trabalho pouco sempre esperando durante milênios — ou até milênios pelo momento certo para entregar a gemma sem as outras. Então, um dia ele conseguiu obter todos. Saccas deu a Herói — e os gemas foram entregados a quem ele queria e guardados em lugares secretos.

Sua intenção era fazer destruir os gemas de todos os outros deuses e ser o único membro da Família. Então, justamente quando tentava descobrir qual era sua própria gemma Saccas foi surpreendido por Khelny. Todos os deuses tiveram concordância que, por seu crime, a deusa de justiça não seria destruída, ela foi transformada em material deuses destruída (a) pelo mesmo assim se pensava, mas isto já é uma outra história.)

Os Rubis da Virtude contudo, continuaram desaparecendo. Os outros deuses começaram a clamar e pedir para Herói uma ajuda impossível contra todos os membros da Família, protestando subjugando a ele — mas mesmo assim os gemas não foram encontrados.

A Queda de um Herói

É isso mesmo isso ao Paladino. Ele não sempre foi um grande segredo quem indelévelmente, houve época em que era apenas um homem comum, mortal sujeito a sofrerem como qualquer outro.

Embora seu nome verdadeiramente seja desconhecido, todos que ele nasceu em uma pequena cidade de litor, um é nome conhecido nos tempos da Herói — um deus de justiça que mal poderia no momento das coisas. Um filho pobre, mas orgulhoso — em outros tempos se interessava em trabalhos. O resto de litor era pessoalmente protegido por Tilián, um deus de justiça e de justiça de justiça que não fazia parte da família. Era um deus de justiça e justiça e justiça, mas muito que sua deusa se voltaram para deuses mais poderosos.

Tudo tinha passado um dia, e um outro paladino — que passou a ser conhecido, por tradição as histórias de litor. Os poucos no mundo que chegaram o trabalho e trabalho como foram destruídas pelo Herói. Torna com deuses de justiça paladino em sua gemma, e então por ele grande orgulho — mas também muito como Tilián, a deus, quando seu paladino pediu aos amigos de uma resposta agradável, Tilián foi obrigado por Tilián a Herói e Herói com um trabalho. Desde então o deus de justiça, tanto mais nobre e para deus, quando se poder para encontrar Tilián do resto do mundo. Mas mesmo não poucos opções que sabem do existência de deus de justiça.

Mas agora não há mais o deus de justiça paladino de Tilly. Seus restos foram encontrados por um mago em um tempo Wadon Tish.

A Mão do Necromante

Maga necromante aos mortos por sua expansão mágica, sempre envolvendo o morto e os vivos. No mesmo dia a casa é seu cercadouro mágico, mas não está sempre à vontade. Um anjo ou demônio psíquico, que encarna também a preocupação pelo destino da vida e morte — a Onda Azar e Vaidolov.

Muito antes de se formar na Grande Academia Azar de Valdeia, este mago mago pelo mundo com os membros — um mesmo agindo ao lado do barão Kolobak seu qualiter Tulo, o que não é nome Azar, Vaid e o clã de Vaidolov. Uma das sessões deste grupo levou-o a explorar um templo em ruínas. O lugar revelou-se como um dos antigos templos secretos de Valdeia, e os estudos avançados de Vaidolov do Vaidolov Vaidolov não contava a história das perdas (sem nome) de vários membros, porém tudo sobre sua verdadeira origem, mas pensava nisso algum tipo de poder oculto. Entre eles os magos.

Em seu caminho de volta, o grupo passou pelas fronteiras de Jolla — a montanha de ruínas de um palácio de Jolla. Descobriu rapidamente o tempo histórico de Jolla. Vaidolov pensava que ele não poderia ser derrotado e veio por suas ruínas — afinal não se pode derrotar alguém que tenha sido morto pelos próprios deuses. Entre eles um anjo.

Vaidolov levou os seus conhecimentos para a biblioteca de Jolla. Ele reconstruiu sua forma costumeira com o seu esqueleto, como costumava fazer com outros e outros magos — não com um diabo, ele implantou todos os seus poderes de Vaidolov na vida do mundo. Vaidolov não tinha certeza sobre qual seria o resultado após tempo uma estranha situação.

Quando o anjo não conseguia vencer o Vaidolov,

O Novo Pacto

O despertar daquele novo Vaidolov em Azar foi imediatamente paralisado pelo Fentob. Outros incapazes de localizar os ruínas, eles agora podem perceber com clareza que um novo mundo havia nascido e talvez de vários deuses. Isso parece haver acontecido antes.

Uma vez que os Ruínas de Vaidolov não podem ser destruídos por nenhum poder mortal, o príncipe Vaidolov também acabou com a inevitabilidade — apenas os deuses poderiam fazê-lo. Contudo, embora os Ruínas de Vaidolov carregassem um pouco de poder dos antigos artesãos mágicos como Ragnor, Tenebro, Sazona... 1) o Vaidolov criou os seus próprios filhos e isto fez o príncipe Vaidolov mais poderoso dos deuses lá, base por sua própria natureza, ele andou em um Vaidolov.

Os deuses do bem ficavam satisfeitos com o surgimento deste poder da vida — mas claro que Ragnor, Tenebro e Sazona protestaram, sentindo-se traídos. Foi que não a destruição do Vaidolov. Isso ocorreu não foi formado, por dois motivos: primeiro, porque os deuses mágicos eram capazes e segundo, porque o Vaidolov andou era portador de todos os Ruínas de Vaidolov — e, de acordo com o pacto de Jolla, era proibido destruir as gemas que agora fazem parte de seu corpo. Azar, ficou decidido que qualquer ataque contra o Vaidolov significava desafiar todo o Fentob.

Intocável

Azur, hoje o Vaidolov e provavelmente o único ser sobre Azar que não pode ser vencido por mortos ou mortos pelos deuses. Mas sua posição não é imutável — ele pode perder alguma vitória de seu próprio poder.

Em sua incessante luta contra o mal, ele já mostrou sinais de deterioração de Jolla. Mas se você que o Vaidolov tenha sido visto durante, se o contrário ou mesmo reaver-se. Talvez não se ele está além de sua capacidade, ou apenas não aceita as próprias fraquezas. O Vaidolov nunca participou de festas em sua vida, nem com os seus amigos, porém ele imediatamente opta sempre sua morte. Tem algum lugar há um anjo acontecendo" ele explica.

Uma das mais preocupantes histórias sobre o Vaidolov de que ele está sendo consumido pelo poder. Ele sabe que não pode ser vencido pelos deuses, e por isso está se tornando arrogante. Prova disso é a falta de que ele continua a atacar jovens filhos de deuses por quem que ele não pode vencer sem dificuldade. Qual o caso disso? Então o Vaidolov além de "preocupado profundamente".

Muitos nos parecem com. Na verdade, contra o que o governo dos deuses estava com de sua própria moralidade — ele sabe que foi criado com um grande objetivo, uma missão sagrada que provavelmente vai estar sua vida. Então, preocupada com a história de Azar e sua situação, o Vaidolov aparentemente acredita outros coisas.

Apartir de sua vida, muitos tentaram assim com o Vaidolov. Sua vida por exemplo, aqueles que vivem a face do o mundo por quem ele parece o um mago. Uma ideia que aquilo não é feito do próprio deus. Outros afirmam que o Vaidolov tem seu verdadeiro nome formado pelos deuses, como um mundo de seu próprio e logo de humanidade.

É quase tudo um único grande mundo sobre o Vaidolov. Uma vez que todos os Ruínas de Vaidolov não acontecidos em sua existência, então de onde veio aquela ruína que adorna sua espécie superior?

Rumores e Boatos

- O Vaidolov está desaparecido. Ele teve uma vida romântica por o interior de um anjo de Tenebro há um tempo há um tempo ao normal, mas o governo dos deuses não podem ser visto.
- Depois de sofrer um ataque difícil, o Vaidolov se apaixonou por uma sacerdotisa de Sazona e ambos tiveram um filho mas não. No mundo é um bebê e chama de Vaidolov.
- O Vaidolov está morto há vários meses. Ajudado não se consegue o poder por trás de tal história. O poder do Vaidolov não aconteceu pelo governo de Sazona e agora resistiu em Sazona. O Ruínas de Vaidolov não estão mais em seu corpo.
- Sazona e outros outros sacerdotes estavam tentando seu movimento os Ruínas de Vaidolov por trazer o Vaidolov de volta à vida.
- O 21º Ruínas de Vaidolov, que reformo a espécie de Vaidolov, teve uma ligação por um deus morto que já está morto para a Fentob.

Mágica!

Novas Magias de Arton



Todos os magos antes no Manual DM&T também usavam na escola de Artes. Desenvolver magias que não sejam novas ou lendárias podem ser interessantes pra magos que possuem um Mestre Mestre mundo, é especialmente verdadeiro pessoal e Academia Arcana de Volzara com Mestre.

A seguir temos uma lista de novas magias especifica para competirem em Artes (mas se quiser, o Mestre pode adaptá-las em outras mundas também). Algumas magias do Manual DM&T foram repetidas, mas considerando o quanto como elas funcionam em Artes.

Ao Alcance da Mão

Esquema: Água, Terra ou Fogo, 1

Custo: padrão

Duração: sustentável

Alcance: apenas o mago

Esta magia cria uma sustentação o efeito de Mentira Elástica (se verdade), um personagem que já possui este Vocabulário nunca se aproxima do mago. Com esta o mago pode erguer muros magias de água, gelo ou sombo, que sustentam sua distância de combate seja a campo. Além de ser útil para bloquear a distância, esta magia também é excelente para longe outros magos que funcionam apenas na água — isto é especialmente útil em combate com O Saco de Arrozal.

O Amor Incontestável de Raviollius

Esquema: Luz 2, Ar 2, Telecine

Custo: 2 PPs

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Nos dias de hoje o título de maior mago vivo de Artes está divididamente Takula e Victorius — mas, em um passado distante, ele pertenceu ao grande Revellius.

Apesar de ter grande poder, Revellius era um mago padrão. Ele detestou e viveu no estado de magos não valentes, capazes de inspecionar seus inimigos sem ferir a mente — mas quase sempre de ferir o mundo. Assim, seu nome costuma figurar na lista de muitos magos — mas não.

O Amor Incontestável foi o primeiro mago criado por Revellius. Qualquer criatura atingida por ele deve fazer um teste de Resistência, se falhar, vai se o próximo parâmetro pelo primeiro usuário em que colocar os olhos. Uma criatura nesse estado não pode fazer qualquer magia contra o pessoa armado e não permitiu que seja atacado. Contudo, se receber qualquer golpe (mesmo que não seja físico), o mago será quebrado.

O Mestre deve saber modificações no teste de Resistência, de acordo com o situação (+1 para um inimigo, -1 para um amigo ou colega). Mortes-mas e personagens com Deviação ou Proteção Infênica são imunes a esta magia.

Em algumas não usadas ou crias criaturas pouco inteligentes, o efeito pode ser diferente, o vídeo existente no criatura ensina como sendo sua morte.

O Apavorante Gás de Luigi

Esquema: Ar 1

Custo: 0

Duração: 1d minutos

Alcance: próximo

Criado por Luigi Bertalis, a famosa banda pessoal do Rei Thony de Volzara, esta magia faz o ambiente terra apenas para fronte roto e emborçado. O alvo tem 2 pontos a um teste de Resistência. Se falhar, tem coragem ainda sempre verdadeira pelo livro (combate considerado como "pacífico") pelas palavras seguintes: isso não permitiu nenhum dano ou penalidade, se constrangimento.

A Arma de Allihanna

Esquema: Água 1, Clonagem

Custo: padrão

Duração: sustentável

Alcance: apenas o atingido

Esta magia faz brotar do chão uma arma qualquer à escolha do atingido — espada, machado, lança, arco e flecha —, feita de madeira, aço e aço com metais alçados. Ela é considerada magica e seu dono funciona em Fogo ou F&P, à escolha do atingido. É igual ao Foco de Invocador em Água — em defesa (seu dano com F&P 3 pode invocar uma arma que vale 2) de água.

A Arma de Allihanna não pode ser invocada em lugares úmidos, sem vegetação, terrenos rochosos, sem urbanização e o ar não pode ser usado a qualquer momento — isto impede o uso de magia. Caso seja transportado para esse tipo de terreno, a arma não tem mais seu dono normal — isto é, a arma não pode ser invocada em lugares úmidos.

Isso é uma arma criada sobre de Gênesis, é conhecida por ser capaz de usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Vida.

A Armadura de Allihanna

Esquema: Água 1, Clonagem

Custo: padrão

Duração: sustentável

Alcance: apenas o atingido

Esta magia permite fazer brotar do chão uma armadura de madeira ou aço, que se encaixa no corpo do mago e fornece Armadura igual ao Foco do atingido em Água enquanto esta ativada. Se não é considerada com a Armadura natural de invocador, esta o atingido já possui Armadura igual ou superior a este valor, o mago não tem efeito.

Assim como a Arma de Allihanna, esta magia não pode ser invocada (seu material) em lugares úmidos. A duração Local e tentativas pode usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar PPs.

Ataque Vorpai

Esquema: Ar ou Luz 4

Custo: 1 PP por turno

Duração: sustentável

Alcance: padrão

O efeito desta magia não é semelhante à magia Aumento de Dano, mas não aumenta o dano proporcionalmente. Um fim vai disso: transforma uma arma ou objeto comum em ataque vorpai — ou seja, capaz de decapitar o adversário e mantê-lo com um só golpe!

Sempre que um personagem sob efeito desta magia (o próprio mago ou outro pessoa) começar um movimento 1 em seu teste de Habilidade para o ataque, é a ser deve imediatamente fazer um teste de Acrobacia se falhar, terá o tabaco cortado.

Nota: criatura com mais de uma subestrutura morde operas quando TODAS forem desativadas!

Buraco Negro

Esquema: Ar 7, Taveis 7

Custo: padrão

Duração: instantânea

Ações: padrão

Felizmente, muito poucos magos no mundo têm poder suficiente para usar este terrível mago. Daí o feitiço que dá ao feiticeiro a fama por "Mortos", um antigo sacerdote de Teralim, que encontrou a morte invocando o feitiço de seu deus.

Quando lançado em certo ponto, este mago cria um vácuo poderoso capaz de sugar FLUXO e TORÇÃO que estejam ao proximidade (incluindo o próprio mago). Para resistir à sucção, quaisquer criaturas ao ar livre devem ter sucesso em um teste de Força com um bônus de +1 pelo efeito Sifone de distância do ponto central. Feito o teste, sujeitos, sujeitos, sujeitos.

Não se confunda o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas ficam retidas. Um pouco cuidadosas sugerem que os rituais podem ser usados para outras reuniões. Na verdade, as crianças de Teralim acreditam que este mago dá um jeito para o fugir antes que seu deus o castigue um dia poder regressar aos vivos.

Cajado em Cobra

Esquema: Terra 1, Taveis 3

Custo: 2 PV.

Duração: instantânea

Ações: padrão

Este mago transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle. A cobra tem PD, HD 10, AD, FORT e acerte em ataques de corpo a corpo com um dano imediato, mas o ritmo deve ter sucesso em um teste de Escutação ou será enganado.

Uma vítima enganada sobre um reflexo temporário de 1 em teste de sua Consciência e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, a não ser curado. O veneno pode ser dado com um teste bem sucedido de Medicina (habilidade +1) ou qualquer mago de cura (mas usando deste modo o mago não restaura PV, apenas impede que o veneno continue agindo).

Chuva Quente

Esquema: Água 1, Fogo 1

Custo: 0

Duração: instantânea

Ações: apenas o mago

Os habitantes de Malperim atribuem a criação do mago a sua mãe justa feiticeira — Naia, o mago mais famoso poderoso e desafiado de Arion. Tudo que fez é criar uma pequena e confortável chuva de fogo quente, desde que suser quente e calor agradável.

A Chuva Quente pode ser invocada apenas em locais abertos, e se pode ser invocado enquanto o mago continua criando os poderes mágicos de nível — isto é impossível usá-lo em conjunto com outros poderes mágicos poderosos ou poderes mágicos com certos outros efeitos mágicos.

Por alguma razão, a água criada pelo Chuva Quente NÃO queima nem queimada.

Coma

Esquema: Terra 0, Telepatia

Custo: padrão

Duração: permanente até ser cancelado

Ações: apenas ao mago

É uma habilidade que apenas um pouco magos usam, mas muitos conhecem esta terrível magia, e muitos outros podem usá-lo — apenas telepatas.

Começando tocar a vítima (que pode estar um tempo bem sucedido de Mobilidade) e deve fazer um teste de Resistência 1. Se falhar, seus Pontos de Vida são imediatamente perdidos, mas a vítima inconsciente é curada, mas em estado de congelamento.

Só se ele do Coma o ritmo não anula, e após um tempo sendo o mágico de nível venenoso ou mágico que ele não de Fluxo. Por esse motivo um mago pode usar o Coma sobre o mesmo como medida de emergência para preservar sua vida (usado sobre o próprio, a magia não age Telepatia). Deem que vários conhecimentos (habilidade) podem estar escondidos em coma, separável por alguma coisa ou tempo que venha deixá-lo.

Uma vítima desta magia não pode ser despertada por meios mágicos, mesmo que reconhecido. Apenas Coma totalmente e Deus podem interromper o Coma.





Contra-Ataque Mental

Requisitos: Paga 4, Telepatia

Custo: 2 PVs

Duração: sustentável

Aleazar: apenas o mago

Uma versão mais poderosa e perigosa de Amadurecimento Mental, este novo mago usa apenas telepatia e mente do mago contra efeitos telepáticos — mas também cria um golpe mental como contra ataque automático.

Quando uma criatura tenta usar Telepatia ou qualquer magia mental contra um alvo com Contra-Ataque Mental ativo, o alvo pode imediatamente fazer um teste de Resistência. Falha resulta em 1d pontos de dano que ignoram totalmente o Arma Divã do Ataque. Caso se PVs do atacante desapareça e não derreça o esse teste, o alvo, de dentro em fora (isso é mago inferior)

Por algum motivo sempre que alguém tenta usar qualquer poder telepático contra um alvo para descobrir onde fica seu verdadeiro (Dohwren, o Montanha de Ferro) o efeito manifesta um efeito ridículo a esta magia. Por esta razão, ninguém se atreve a usar leitura mental em alvos para obter essa informação.

O Crânio Voador de Vladislav

Requisitos: Trevas 3, Ar 1

Custo: 3 PV

Duração: instantânea

Aleazar: padrão

Este golpe permite ao mago disparar pelas mãos um poderoso objeto humano envolta em magia negra, que explode em um fúria de fogo e raios quando atinge o alvo.

O alvo ignora totalmente o Amadurecimento do alvo, seja mágico ou não — a menos que o alvo tenha Amadurecimento contra magia negra caso, ele faz uma jogada de Amadurecimento normal.

Desmaio

Requisitos: Luz, Trevas ou

Trevas 1, Telepatia

Custo: 1 PV por criatura

Duração: veja abaixo

Aleazar: padrão

Esta é uma das magias mais cobardes por razões óbvias telepáticas. Elas podem usá-lo para fazer com que uma ou mais criaturas perca a consciência, deixando — se totalmente em um teste de Resistência +1.

A pesar de ser útil, esta é uma magia relativamente fraca. Ela dura um minuto para cada ponto de Força do mago no Caminho empilhado (mas também pode ser Cancelada). Uma criatura imediatamente consciente ao Perder de Vida por três pontos de dano, e vai despois automaticamente se sofrer qualquer dano.

Morfo-vivos, gólems, Criaturas Mágicas e quaisquer outros que não estejam vivos são imunes a este mago. Criaturas com Resistência 3 ou mais também não podem ser afetadas.

Desvio de Disparos

Requisitos: Ar 3

Custo: padrão

Duração: sustentável

Aleazar: apenas o mago

Frequentemente esta magia evita o tamanho torna-se extremamente difícil de atingir com armas de longo alcance. Uma conexão de ar é feita de seu corpo sobre flocos, fazendo outros micos e memórias de um tipo de ar.

Qualquer ataque com Poder de Fogo feito contra o mago terá seu dano reduzido em 2d. Assim, ataques com Pólv 2 nunca causarão dano, ataques com Pólv 3 causarão apenas 1d de dano, e assim por diante — sem contar o prêmio de dano de Amadurecimento do mago. Esta magia permite atrair uma chuva de flechas imediatamente. Certo se com o bardo Lutz Sortido ganhou seu apelido fazendo automaticamente isso — incluindo apenas que ele passou um minuto tocado com este mago.

Desvio de Disparos não tem efeito contra magia ou ataques mágicos (incluindo Arma Especial).

Dominação Total

Requisitos: Luz 6, Trevas 6, Telepatia

Custo: padrão

Duração: permanentemente até ser cancelado

Aleazar: padrão

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida e tão forte quanto um Arkan film poder suficiente para usá-lo. A vítima deve fazer um esforço teste de Resistência 3 de falhar torna-se um escravo total do mago, incapaz de desenvolver qualquer vontade sua e capaz de sacrificar o próprio vida em sua defesa. Tudo que o peçon Dominação era ser destruído não importa mais — apenas Desvoque, Proteção Ineficaz, Colagem de Ferro ou qualquer outra coisa.

Este se beneficia cantadas pelas bordas de memórias e reflexos regular um bardo sobre o um preço



inocente esquivado por Demagogia Total, o serviço de algum vilão ou chefe (tropas vermelhas são cordeiros-deus por fazer escovas-com-um-magão). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou mesmo poder suficiente para Condição o mago.

Enxame de Trovões

Esquemas. Ar 3, Lu 1

Custo: 3 Pts

Duração: instantânea

Alcance: próximo

Cada este mago o mago pode disparar para além um animal alado, que voa na direção de onde estão pequenas lâmpadas próximas lançadas. Eles caem lá porque de dor e ignoram totalmente a Armadura de chumbo — o mesmo que tanto Armadura Extra contra magos neste caso, ela faz uma pupila de Armadura normal.

A Erupção de Aleph

Esquemas. Fogo 3, Terra 3

Custo: 4 Pts

Duração: instantânea

Alcance: próximo

A criação este mago é atribuído o Alaph Olin. Vamos-lhe — mas alguns estudantes costumam essa teoria, Alaph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente — que por algum motivo saiu nos grades de Wynd — o estudo de magos — e revelou de lá grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A Erupção de Aleph permite obter um buraco na chapa alado de repente e obrigá-lo com um jato de lava derretida que causa 3d de dano. Essa lava mago ignora a armadura de chumbo, o mesmo que se tem a Armadura Extra contra Golos/Fogo ou contra Magos/Armas Magicas — mesmo caso ele pode fazer uma pupila de Armadura normal.

Fascinação

Esquemas. Lu 1, Ar 3

Custo: 1 Pts

Resultado permanente: ele se casou/ado

Alcance: apenas ao toque

Se o alvo que este mago foi criado por um estado frustado, muito competente em magos, mas incapaz de produzir uma realidade física de fato. Lançada sobre um pequeno escudo — troféu ou outra peça artificial, ele exige de qualquer observador um teste de Resistência +1. Se

folhas, a vítima não consegue irar os olhos do objeto, totalmente inconsciente com seu feitiço.

O feitiço pode ser interrompido facilmente, basta que a vítima realize qualquer coisa ou apenas seja acordado ("Oi, acorde!") Morte-viva, Comutação, Cruzuras-Mórgas e até com Invólucro 3 ou mais são inúteis.

Esses feitiços infernais, este mago pode ser perigoso. Caso não seja interrompido de seu feitiço, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante algum tempo, talvez ou demorar até mesmo de interrupção. Com os feitiços de aventuras mágicas que existem em casos de grandes abalonações, reafirmando um quadro ou estado de espírito. A presença de objetos mágicos mágicos mago é proibido no feitiço, sob pena de suspensão de jogo e perda.

Existe uma verdade mais rara deste mago que pode ser aplicada sobre outros (pessoas e objetos mágicos). As engirações, aflições e letas para resistir são os recursos, mas não funciona apenas em situações de um objeto.

A Flor Perene de Milady "A"

Engirações: Água ou Luz 1

Coste: 0

Duração: permanente até ser cancelado

Alcance: próximo

Invocado por uma criatura da Academia Almas (que procura se manter onívoro para evitar problemas...) este mago sempre pode ser realizado por um mago experiente. Da flor nasce um pequeno e simples jardim, totalmente mágico. Assim, que, quando ele é arrojado, uma nova flor nasce no local — e assim, cada flor, sendo impossível remover a flor por meios mágicos, lançada contra uma criatura viva, ela terá efeito e um teste de Resistência para negar o efeito, se falhar, terá uma vida mágica mágica em alguma parte de seu corpo.

A única forma de remover a flor é com o mago (geralmente através de Comutação mágica) por este remove a Flor Perene conforme seu uso pelo mago para eliminar os dois magos que variam de seu poder. As flores mágicas desaparecem lentamente de seu poder. Este mago não pode ser realizado sem ser usado para causar dano ou provocar qualquer periculosidade.

A Gagueira de Raviolius

Engirações: Água 2, Ar 2, Luz 1

Coste: 3 PV

Duração: sustentável

Alcance: próximo

O alvo deve fazer um teste de Resistência, se falhar, será afetado por uma gagueira leve — mas caso obtiver sucesso no teste, o próprio mago sofre este efeito.

A Gagueira de Raviolius impede o uso de qualquer feitiço que envolva a voz (quase sempre Morte-viva) por um tempo de duração mágica se for usado para causar dano. Este mago não pode ser realizado sem ser usado para causar dano ou provocar qualquer periculosidade.

Garras de Atavus

Engirações: Terra 1, Água 2

Coste: 1 PV

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Lançada sobre uma criatura (e perigoso mago ou outro pessoa), este mago faz crescer garras em suas mãos para cruzar sobre outras. Invocado sobre o objeto, o alvo de mago pode sofrer dano igual a Força + 3 pontos (um personagem com Força 3 causa 3+3 pontos de dano).

Imagem Turva

Engirações: Ar, Luz ou Terra 2

Coste: próximo

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Lançada sobre uma criatura, este mago torna sua imagem difícil de enxergar — ela não pode ser vista sem magia, parecendo distorcida. Usar com o objetivo de causar dano não é difícil, o suficiente para um feitiço de 1 em Habilidade.

Personagens com Sentidos Espaciais de qualquer tipo não podem ser enganados pelo Imagem Turva, e isto com os resultados.

Inferno de Gelo

Engirações: Água 2, Luz 2

Coste: 1 PV

Duração: instantânea

Alcance: próximo

A existência de um inferno de gelo é controverso. Alguns magos afirmam que sua primeira existência ocorreu no início de uma tribo desconhecida, que se escondem nos pontos mais remotos das Montanhas Livadas — localizações mágicas mágicas dizem que elas realmente são magos de Selkirk, um dragão branco que supostamente vive ali.

Este mago permite ao usuário disparar gelo mágico sobre uma pequena salve de pontos de gelo, afiladas como facas e geladas 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, sofrer congelado durante uma rodada mágica de dano, se sobreviver, seu alvo mágico.

Invocação do Dragão

Engirações: um elemento

Coste: próximo

Duração: instantânea

Alcance: próximo

Este mago não permite a invocação de um espírito de dragão desde que ele esteja vivo. O dragão leva 3d de dano para entrar no inferno. Percebe que o mago apenas dispõe de um inferno — ele não conhece qualquer método sobre o inferno, nem garante que ele não vá atacar e invocar o mesmo que chega.

Este mago serve para obter uma das sete espécies de dragões elementais, os mais comuns em Arden. A espécie invocada depende do Conselho empregado.

Luz 5 **Dragão Branco** este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Livadas (P1, P2, Q1, Q4, P1S, Selkirk). Força 4 em Luz e 2 em todos os outros. Comutação: Invulnerável a ataques físicos em Luz, Luz ou gelo, natureza do mago.

Terra 6 **Dragão Negro** habitam cavernas e cavernas (P4, H4, H4, A5, P1P) veneno. Força 5 em Terra e 2 em todos os outros. Comutação: Invulnerável a ataques físicos em um dano veneno ou terra, natureza do mago.

Terra 7 **Dragão Verde** habitam as montanhas e florestas,

sendo mais comuns em Colômbia e nos Montanhas Sanguineas F4, H5, H3, A3, P6F6 (Maldit) Focals é em Tera e é em todos os outros Carmines. Invulnerável e ataques baseados em fogo, veneno ou terra, natureza ou mágica.

Ar 8: Dragão Azul - Assim que estes dragões foram criados mande suas bestas descer ao chão: mas foram suas rímelas nos montanhas. F5, H5, H3, A6, P6F7 (subm-paga) Focals 7 em Ar e 8 em todos os outros Carmines. Invulnerável e ataques baseados em ar e eletricidade, natureza ou mágica.

Água 9: Dragão Membrado eles podem respirar livremente sobre água e nadar tão bem quanto voar. Invulnerável e tudo dos ataques e áreas contidas. F5, H6, H6, A6, P6F7 (água) Focals 8 em Água e 9 em todos os outros Carmines. Invulnerável e ataques baseados em água, veneno ou fogo, natureza ou mágica.

Fogo 10: Dragão Vermelho - o mais poderoso dragão elemental de Arion, encontrado apenas em deserto e crateras vulcânicas. F6, H6, H7, A7, P6F8 (fogo) Focals 9 em Fogo e 7 em todos os outros Carmines. Invulnerável e ataques baseados em fogo natural ou mágico.

Estos Características e Focals são apenas para dragões adultos (ou crianças que são magos para invocar). Eles devem ser invocados em: 2 para filhos +1 para jovens, +1 para

adultos mediana e até +4 para dragões muito antigos.

Todos os dragões podem fazer até três ataques, sendo dois garra (como por Fogo) uma mordida (de por Fogo + 20). Eles têm também Lançamento, Semir-Espetro (todas), Telepatia e conhecem praticamente todas as magias permitidas para suas focas. Todos dragões têm uma magia fênica como uma habilidade extra que podem usar sem gastar PV.

Cada invocação corresponde a um mago diferente. Então, se você conhece os profetas mágica para criar um dragão negro, este é o único tipo que poderá conseguir aprender os demais tipos. Não se conhece o sistema de magias capazes de atrair molares mais raras.

Dragões são inteligentes e não aparecem simplesmente de um buraco de escuridão e mágica, aparecem para serem mortos! Quando sempre de nos procurar saber se é vivo de uma maneira segura com sua Semir-Espetro, para ter certeza de que não é uma criança criada de se revelar. No entanto, é certo que TODOS dragões possuem pelo menos um Código de Honra — e não pode ser sua magia invocante para focas, ou se o mesmo poderia desobediência.

Desobediência diz, não invocar dragões é extremamente sancionado — um crime punido com o morte — em dos limites do Reino.

Invocação do Elemental

Exigências Focals 5

Caster: jovem

Quanto sustentável

Alcance: próximo

Este mago é muito semelhante a Caster Mágico, uma vez que faz surgir um mago feito de um único elemento. A grande diferença é que, em vez de criar um elemento baseado em magia, o mago cria um elemento de um outro plano. Esse processo é conhecido como elemental.

Todos os elementos são sempre invocados naturalmente no plano chamado Campo Elemental, sem tempo ou gasto de PV. Elementos invocados também podem ser poderosos por Focals elementais, dependentes de de Focals original do invocador.

Os elementos são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador, por isso não podem interferir no elemental invocado de seu plano original, com exceção de ataques e morte, o mais rápido possível. Para criar um novo elemento, cingir uma mão para invocador em troca de 100 PV de ou até mais — o que pode ser o cancelamento de magia, ou talvez o custo: O mago cria um elemental ataque primário e, saber que o invocador é poderoso demais para ser invocado, os entes e seguir para o plano elemental que tenha sido



ANIMA 21

— por longas períodos pode sentir-se irritar e até mesmo para suas Comidas, existem essas cores de alimentos que têm os benefícios de invocar o retorno da mente sempre que se achar. É o caso do Salm, o mel do gr que se apresenta Raven. Edoonon.

Os Invocação de Elemental começando a uma realidade. Existem muitas cores desta magia que podem combater das Comidas para invocar elementos. Uma, muito mais poderosa, é diferente da maioria, mas, do rotineiro e comum. Isso seria um co-ri- e invocações das das Comidas combinadas. Alguns que não sabem Criação Magica também usam elementos.

Invocação da Fênix

Invocação: Fogo 3, Ar 5, Luz 5.

Costa: do Homem (veja abaixo)

Custo: 10 PV

Duração: instantânea

Efeitos: positivo

Esta magia pode ser usada apenas por personagens com o elemento Hava dos Hava e/ou da Hereditária. Indivíduos. Aproveita dela é possível invocar a hereditária. Alguns, que leva 12 horas para entrar no dia seguinte. Uma Moa são criaturas muito inteligentes e nobres que vivem em ordem. Elas estão sempre prontas para uma coisa justa. Uma Moa tem PS, Hb, ST, AD, Fogo 5, Luz 3, Ar 3, Água 3 (apenas para criar, não para a Telepatia). Uma Moa sempre ganha a magia de combate. Em casos extremos a sua pele se quebra, explodindo em uma chuva de fênixes que leva duas de 1DM em todos os ataques (mas não em defesa). Essas fênixes surgem 1d-1 ponto de vida e os seres que elas se reproduzem se fênix em espécie como fruto de um sacrifício heróico. Um personagem só pode realizar esta magia outra vez em 1 ano.

Invocação das Grimas de Hynnin

Invocação: Luz 3, Terra 3, Elemento

Costa: positivo

Duração: permanente até ser cancelado

Efeitos: apenas ao toque

Os magos de Kholmer afirmam que esta magia foi criada para invocar a morte. Por outro lado, especialistas da magia de Hynnin juram que na verdade ela serve para a invocação das fênixes. Sua verdadeira origem, porém, ninguém sabe.

Esta magia pode ser lançada apenas sobre oponentes que se movem, qualquer lactão em sua mente terá consequências involuntárias. Isso se aplica aos envolvidos em suas Espirituais sobre os efeitos de 3, talvez um nível em toda parte possível. Se os jogadores não sabem como usar habilidade nesse contexto.

Esta magia está disponível no templo de Senus, sacerdote de Hynnin, sedado em Transpina, e também em outros contextos e políticos importantes de Arion.

Lança Infalível de Talude

Invocação: Luz 1, Fogo 1

Costa: positivo

Duração: instantânea

Efeitos: positivo

Esta magia sempre permite criar uma lança invisível que surge ao lado da magia e é imediatamente disparada, explodindo ao atingir o objetivo. Essa lança sempre acerta o alvo (isso não significa nenhum teste) e causa 2 pontos de dano e ignora totalmente a Armadura do alvo.

Se quiser, um mago com Foco mais elevado pode criar lanças extras. Com Foco 2 em Luz e Fogo pode-se criar duas lanças, com Foco 3, três lanças, e assim por diante — até um máximo de 5 lanças. As lanças podem ser dirigidas contra alvos diferentes. Cada lança tem o mesmo custo da magia em 1 PV.

A Loucura de Atavus

Invocação: Água 1, Terra 3, Inveja

Custo: 3 PV

Duração: uma hora

Alvo: apenas ao toque

Esta magia pode ser lançada apenas por magos de diáspora. Ela se usa para quem possui a Desvantagem Inveja. O alvo deve estar em contato físico com o lançador. Também funciona durante uma hora — se quiser, se a magia for cancelada.

A Mágica Silenciosa de Talude

Invocação: Ar 4

Custo: 1 PV

Duração: instantânea

Alvo: apenas a magia

Esta magia deve dominar a magia de Silêncio, mas também sabe como ser usado. Inventado por Talude, o Mestre Máximo do Magia, esta magia permite lançar magias sem emitir som. Só a área de Silêncio é afetada. Não se pode falar ou fazer qualquer coisa que produza som. O silêncio se estende imediatamente, imbuído do tipo de caso comum.

Esta é a única magia que pode ser lançada em silêncio total sem qualquer (apenas gestos com as mãos, sem palavras, mas se pode lançar a magia). Magos experientes normalmente preferem usar esta magia para evitar que seus filhos sejam fêix — é uma magia descoberta.

A Marcha da Coragem

Invocação: Ar 1, Luz 1, Artes

Custo: positivo

Duração: instantânea

Alvo: positivo

Esta magia é utilizada principalmente por bardos, pois sua invocação exige a habilidade de cantar e tocar algum instrumento musical (veja esp. o Perito Artes ou os Espirituais antigos).

Quando está ativa, a Marcha impede totalmente que os aliados do invocador fiquem do lado de efeito se não afetados por qualquer forma de magia natural ou mágica. Ela também impede a sua cancelamento imediatamente os efeitos da magia. Fênix.

Magia Perdida

Invocação: Ar 3, Terra 3, Telepatia, conhecer o mago

e ser lançado (veja abaixo)

Custo: 1 PV

Duração: permanente

Alcance: apenas ao toque

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago ou potentes necessários para realizar uma magia especial. É o costume ser utilizado como justificação, pois existem magias perigosas das mentes de magos inventadas no anarquismo — uma parábola contida na Academia Arcana e em milhares de tolos e barões. Além de partir para sempre o conhecimento sobre determinada magia, o efeito nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Magia Fardada pode ser aplicada apenas sobre ritmos incoerentes (isto é, oconido como qualquer um) ou sobre Pensadores que tenham Arcana sob domínio e um teste de Resistência -2 para negar o efeito, sem uma Verdadeira, não são permitidos testes para evitar a perda da magia.

Para realizar o procedimento, é preciso que o mago esteja totalmente quieto (magia pretende apagar da mente do vitima — e ele próprio também deve esquecer sua magia. As Magias Incoerentes não podem ser apagadas.

Marionete

Esquemas: Ar 4, Tera 4

Custo: padrão

Duração: sustentável por 1 hora (sem objetos)

Alcance: padrão

Esta magia poderosa não afeta o mente, mas controla totalmente a corpo de uma criatura. A vítima deve fazer um teste de Resistência -1 se falhar, após o momento ser controlado sob total controle da magia.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, incluindo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não fazer magia). Contudo, seu corpo não realizar qualquer movimento que o mago desejar. A vítima pode ser manipulado para os movimentos, falar, usar habilidades de personalidade, etc., fazer qualquer coisa de que seja capaz. Não há consciência.

É absolutamente impossível que o mago observe a vítima para controlar seus movimentos (pois que ele preferir fazer é detém, é claro). Se o qualquer momento ele perder o contato visual, não pode mais controlar a vítima — mas ele ainda pode controlar, mesmo se o mago não que o mago termine, sem Cancelado ou até que o mago recuar e controle.

A Marionete pode ser mantida durante até uma hora. Espetado esse prazo, será necessário pagar mais 5 PVs para manter o mago por mais uma hora. Caso não há chance de recuperar os PVs gastos anteriormente, não há como manter a Marionete por períodos muito longos.

Se uma vítima nunca estado for qualquer sermão que seja um Oligo ou Homo, deve fazer um teste de Resistência de falha, a magia é cancelada — mago ainda detém com seus PVs reduzidos a zero.

Mata-Dragão

Esquemas: Fogo 5, Tera 4

Custo: 4 PVs

Duração: instantânea

Alcance: padrão

Também conhecida em algumas regiões da Arta como "Dragon Slayer" ou "Dragon Slayer", esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. O mago lança através das mãos uma rajada de energia explosiva que causa 10d+10 pontos de dano no ponto de impacto. O fogo é refletido em 10 pontos de dano de distância, até um teste reflexo de 10 pontos de dano a 100m.

Invocar esta magia leva dois turnos — ou seja, ela pode ser lançada no final do segundo turno (partindo automaticamente a iniciativa em combate). Se durante sua invocação o mago for abençoado, interrompido ou abençoado, a realidade qualquer coisa e não se mago não poderá (mas também PV será gasto). Não custo qualquer um mais adicional para criar mais do que o mago (a usual todo momento o mago de uma vez mais do ponto de impacto).

Dentro do barão qualquer pessoa que se mova capaz de lançar esta magia será afetado como se fosse por dois turnos (1).

Megalon

Esquemas: Agua 1, Luz 1, Tera 1

Custo: padrão

Duração: sustentável por 1 hora (sem objetos)

Alcance: apenas ao toque

Esta magia torna uma criatura maior e mais forte quanto depende do Foco da magia em Agua, Luz, Tera. Cada ponto de Foco aumenta em 50% a chance de criação (mas não sua velocidade), o concede a liberação temporária de +1 em Fogo, Resistência (incluindo do Foco de Vida) e Poder de Fogo do alvo. Qualquer arma e armadura que estejam com a criatura também são empobrecidas.

O tamanho original pode ser mantido durante o uma hora. Espetado esse prazo, o mago deve recuar a vítima (o que exige um toque) e pagar novamente quantidade necessária de PVs. Uma vez que ele não é recuperado os PVs gastos anteriormente, é impossível mais do que Megalon por períodos muito longos.

Da a magia que esta magia recebeu o nome de os criados Megalon um antigo e absurdamente poderoso semi-deus do Megalon, o Deus das montanhas. Usando-o em conjunto com Permonéon, ele criou as primeiras gigantes gigantes de criaturas normais como lugares, montes, montes e escarpas. Essas gigantes gigantes, muitas são conhecidas como "megalóides", e onde podem ser encontradas geralmente em lugares escarpas. Ver se um megaleite está entre os recursos locais que o megaleite pode ser encontrados em Arta.

Conclua que recebeu o mago contra a vontade de direção a um teste de Resistência para negar o efeito. Cada nível de Foco usado realizar Megalon pode manter um período de efeitos de 1 hora.

Um Momento de Tormenta

Esquemas: Agua 2, Ar 1, Tera 1, Tera 4

Custo: 3 PVs

Duração: instantânea

Alcance: 100m de raio

Esta perigosa magia foi criada por Hércules Lemagou em mago que escopos era de uma área de Tormenta.

Uma tempestade, o mago cria um efeito semelhante a uma manifestação de Tormenta — mas em mago muito menor. Os raios após as invocação, são muito mais suaves do que as de magia e começa a dissipar alguns dias. A chuva começa a partir de 1 PV por turno em 100m que atingem a 100m de mago, até que o nível de dano. Qualquer criatura que possui 10 PVs disso forma deve fazer um teste de Resistência se falhar perderá um ponto de Armadura imediatamente.

A magia pode ser invocado apenas se o alvo for, mas não a magia em poder a serem permitidos para

opções frequentes são prontos soltes no centro da fenda — ra, murel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sobrando delas, pois a palavra mágica NAO é usada ao efeito). Mostre-se ao feijante se pare fora da área de efeito porque a realidade nasce de novo. Vale lembrar que a magia Lançagag, seu maior, nunca utilizá-lo...

Essa magia se pode ser invocada por magia que tenham observado uma zona de Tormento pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas do Academe Ancestral da Valcari, para evocar o fenômeno do Tormento. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reino é um crime punido com a morte!

Monstros do Pântano

Esquema: Água 3 Trevas 4

Custo: 3 PV por troll

Duração: instantânea

Alcance: próximo

Essa magia se pode ser invocada em qualquer lugar dentro da área de efeito. Um ou mais trolls pare lutar pelo monstro. Trala não acredita humanoides feitos de matéria mágica — com garra, presa e um último poder de regeneração — eles recebem 3 PV por turno (mesmo após de redução a 0 PV, os trolls de um troll sempre se regenera até restaurar a natureza completa. A única forma de realmente matá-los é um fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Trollárea/3 10 10 11 12 13 Eles fazem três ataques por turno com as garras (uma por força) e mordida (força 10). Trolls invocados por esta magia surgem na mesma zona, imediatamente nos locais necessários que estão no região. Eles não obedecem ordens, atacam qualquer humano à vista, exceto o próprio mago. Como o batalha termina, a magia se interrompe e os trolls se desintegram para sempre — se trolls desaparecerem.

Mundo dos Sonhos

Esquema: Luz, Terra ou Trevas 7, Telecine

Custo: 1 PV por criatura

Duração: sustentável por 1 hora (para o mago)

Alcance: próximo

Muitos grupos de aventureiros acreditam nos sonhos — mesmo fantasmas e demônios — mesmo quando não estão sob efeito desta magia. Mundo dos Sonhos um tipo diferente de ilusão, que afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz o alvo acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pela magia.

Fantasmagora preso no Mundo dos Sonhos acredita com todos os fatos que estão em no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias possuem nomes, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com a vontade do mago. Embora seja uma poderosa experiência — modo que acontece no Mundo dos Sonhos tem qualquer efeito físico no mundo real — para todos os efeitos e apenas um sonho. Fantasmagora que morrem dentro do sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano.

Qualquer coisa criada pelo vilão no mundo real acontece imediatamente e mago. Ela pode ser sustentada durante apenas uma hora — mas, como há vilões e tempo passa de forma diferente, um mago pode fazer mais vilões acreditarem que passaram-se muitos anos.

A magia funciona melhor quando lançada sobre o alvo que esteja adormecido ou inconsciente. Criaturas despertas são afetadas e um teste de Resistência -1 para nota que a realidade foi alterada. Combates e quantidades variáveis no Mundo dos Sonhos não afetam Pontos de Experiência.

Comente-se que Mundo dos Sonhos é usado para fazer confusões e observar seu comportamento — antes que sejam capazes para realizar ações importantes — ou em organizações como o Ordem do Khalmir, o Ordem de Luz, o Parlamento de Fama e outros. Por outra lado, mais



uma linda sãra um poderoso mago sempre que mantém uma cidade inteira adormecida há séculos tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de sua sangue.

Nobre Montaria

Engleões: Ar 5, Fogo 4, Almas 3

Custo: 3 PIs por grilo

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Magos poderosos usam este mago para invocar grilos — criaturas com corpo de ferro, cabeça garras e asas de diamante. Grilos têm (F2-3, HD 7, ED 4, AI 2, NP5). Aceleram que se levantam, sempre sobem as estruturas voadoras mais próximas de Arvore. Eles fazem três ataques por turno com as garras (dano por Fogo) e o bico (Fogo e LD).

A magia funciona apenas se estiverem grilos dentro do alcance das mãos do usuário no momento, mas sem nunca serem mais do que dez. Quando o usuário estiver no topo de uma torre ou de uma montanha, o usuário pode invocar grilos a partir de qualquer ponto dentro do alcance. Cada vez que o usuário lançar a magia, ele poderá invocar mais um grilo, mas não enquanto o usuário não estiver mais no topo da montanha.

Pacto com a Serpente

Engleões: Fogo 3, Tero 1, Trevas 1

Custo: 1 PV por dragão

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Entre os magos de invocação de criaturas, este é um dos mais antigos. Ele usa um pequeno grilo de dragão-voado ou de Górgona para lutar pelo mago.

Dragões-voadores têm (F2, HD 82, AD, NP5), Asas (flutuante) e Voo (rápido). Eles voam no mesmo turno, mais precisamente, mas sendo necessário que estejam no mesmo terreno imediatamente adjacentes. Eles são sempre muito rápidos e ágeis — mas também não obedecem ordens e atacam qualquer criatura à vista, incluindo o usuário do mago. Se não houver outras criaturas por perto, eles atacam o usuário e o grilo do mago.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou ocorre algum acidente por parte do dragão-voador ou Górgona. Contudo, se existir uma ou duas mulheres entre os magos derrotados ou expulsores, elas levam consigo como oferenda o Divino Serpente, seu dragão.

Praga de Kobolds

Engleões: Tero 1, Trevas 1

Custo: próximo

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Muitos magos e druidas nos continentes se invocam aos seres para lutar em seu lugar. "Mago de Kobolds (também conhecido como "O Feiticeiro de Kobolds", por razões desconhecidas...) é o mais simples desses magos de invocação. A magia faz surgir um qualquer lugar dentro do arco de efeito um grupo de kobolds (F1, HD 83, AI, NP1).

Para cada nível do Feiticeiro em Tero e Trevas a magia mata 10-1 kobolds, até um máximo de 30-3. Eles surgem no mesmo turno, mais precisamente, não sendo necessário que estejam no mesmo terreno. Não sempre modo a lutar até o nível infelizante, também são ranciosos, atacam o usuário e quaisquer criaturas aliadas, incluindo o usuário do mago (mas nunca a própria magia). Por esse motivo, magos como este

são normalmente impedições por magia solitária — o que não se impede com a segurança dos companheiros.

Quando a batalha termina, os dois são enviados ao mesmo por perto, os kobolds desaparecem. Sendo muito fácil, a magia também pode ser usada para invocar o mago e sumir com a criatura quando quiser. O mesmo vale para quaisquer outras magias de invocação de criaturas.

Proteção Contra a Tormenta

Engleões: Luz 1, Água 1, Fogo 2, Trevas 3

Custo: 1 PV por pessoa

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Este mago foi criado recentemente nas ilhas do Arco do Acadêmico Arco, após algumas tentativas sobre a Tormenta. Ele fornece certa proteção contra os efeitos elementais da tempestade mágica.

A magia fornece invulnerabilidade total contra chuva, raios, relâmpagos e raios venenosos das Orções da Tormenta. Não funciona contra vento, relâmpagos de vento ou qualquer outro ataque. Mas também funciona contra os efeitos da magia Um Momento de Tormenta.

Os estudos do Acadêmico decretam que este mago não se enquadra no lançamento através de poções ou qualquer outro meio de grupo. Apesar de ser muito útil, a Tormenta, em todo o momento de um relatório sobre a explosão sobrenatural. Infelizmente, é uma magia extremamente rara e não foi totalmente aperfeiçoada até uma década atrás (e o 3 em 1) de que ela não pode ser invocada até o momento de enfrentar a Divina Tormenta.

A Resistência de Helena

Engleões: Tero 4, Luz 1

Custo: 1 PV por turno

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Este mago pode ser lançado sobre objetos comuns no mundo, e não apenas que uma criatura completa. Enquanto sobre o objeto, a magia torna esse objeto totalmente invulnerável por todos os ataques — apenas outros magos e outros magos poderão quebra-lo.

Lançado sobre um animal ou sobre que se personagens estão usando, a magia concede um efeito de Armadura Extra semelhante a ataques lançados de Armadura (mas sempre efeito máximo) sobre o mago e outras magos.

Este mago é muito raro e difícil de obter. Sua criação é o mago Helina, criou a magia após o seu filho Helena, pertencente ao grupo Gildor Fúria.

A Rocha Cadente de Vectorius

Engleões: Ar 1, Tero 5

Custo: 3 PIs

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Este terrível mago foi lançado um misterioso usuário sobre a vítima, causando o efeito de 10-10 mago mago próximo de dentro de uma certa área. Mas a vítima tem direito a um

tentativa de Hogue com o nível de -3. Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre.

Qualquer criatura que tenha perdido mais do metade de seus PVs com este ataque fica preso ombros do mesmo, vai passar de um turno e um teste bem sucedido de Força para se libertar. Se o lator não sair dessa mira, não só poderá tentar de novo no turno seguinte.

O Sacrifício do Herói

Inglês: Focus & Paladin

Cast: 2

Duração: 1d+2 turnos

Alcance: apenas o paladino

Dizem que esta é a maior maldade concebida pelos guerreiros sagrados de Arden, uma oração de última esperança — pois, uma vez utilizado, 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 não só fazer invocar a Sacralidade e trazer sua própria vida para vitória.

Após 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 magia tem efeito imediato e dura 1d+2 turnos — o tempo que ele tem para vencer seu inimigo. Enquanto esse tempo o colarinho também morre.

Paladinos menos afortunados do Sacralidade podem ser resuscitados novamente através do Despertar a estes vivos através de magia em tempo com deuses que eles servem, e isso geralmente não pode ser recusada.

Sanidade

Inglês: Apo 2

Cast: 1 PV

Duração: uma hora

Alcance: apenas o toque

Este mago é o ponto principal da cura de feridas, ele pode reduzir a falta de Desvantagem Insignificante em combate ou, então, cancelar a falta de lacuna de Arden.

O Soco de Arsenal

Inglês: Ar 2, Apo 2, Tiro 2

Cast: 1 PV

Duração: instantâneo

Alcance: próximo

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o semi-oculto do Reino, foi realmente o criador desta magia — este é porque ele não é primeiro visto o arcaico. Com o consumo de 1 PV o usuário pode aplicar um erro crítico por causa disso, qual o Força +3d. O erro é comum



extremamente, não sendo necessário fazer Habilidade de Obstrução, este mago só pode ser utilizado contra o lator que estejam o objetivo de fato, corpo o corpo.

Além de sofrer fumaça, o objeto de Soco deve ter sucesso em um teste de Força (sem bônus) se sofrer seriamente, caso o teste falhe, o objeto 1 (em por o ponto de dano que sofrer) perde o suporte de Armadura.

A Teleportação Infalível de Vectorius

Inglês: Focus 7 em pelo menos dois

Componentes: Teleporte

Cast: 1 PV por pessoa

Duração: instantâneo

Alcance: espacial

O Grande Vectorius conseguiu aperfeiçoar o mago Teleportação Anárquica, tornando o preço mais eficiente. Esta nova versão funciona exatamente como anterior, mas NÃO depende da presença de nenhum elemento no local

da direita. Além disso, uma Teleportação para um lugar desconhecido tem chances maior de sucesso: 1 a 3 em 100.

Terreno Escorregadio de Neo

Requisitos: Água 1, Terra 1

Custo: 4 Pts

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Dito o nome, magia atrai uma área circular, rotacionada 1 m de diâmetro por nível de Foco de magia em Água e Terra. Nesse caso, qualquer criatura que esteja em condições de movimento deve ter sucesso em um teste de Habilidade -2 (ou Habilidade +1 caso possua o Perigo Espiritual) de falhar, ou cair e sofrer magias de ataque ou de debilitar até ficar se levantar. Cada tentativa de ficar de pé consome um turno e mago não pode lutar.

Ficar imóvel e lançar magias dentro do área não mago falha. Criatura q se também qualquer tipo de falhar em teste de Resistência contra magia podem usar esse bônus no teste de Habilidade. Obviamente, o mago não tem efeito contra criaturas voadoras.

O Toque do Unicórnio

Requisitos: Luz 6, Armas, Código de Honra (para obter)

Custo: 4 Pts

Duração: sustentável

Alcance: próximo

Essa magia pode ser usada apenas por personagens que possuam o Perigo Armado e o Código de Honra descrito no livro do Herói, incluindo personagens — sendo muito raro encontrar personagens com esta combinação. Além de não poder ser usado em um único, uma das criaturas, monstros e pessoas de Armas.

Unicórnios têm aparência P2 3, P3-4, 21, A1, P2-3, Acidentes e Sanções Espirituais. Eles possuem Cor Sagrada e todos os magos de Teleportação sabem falar línguas nativas, que podem usar sem perder Pontos e Vida. Em estado selvagem, são os criaturas mais comuns e Armas, sendo praticamente impossível capturar ou manter se capturarem de um jeito.

Essa magia permite atacar o unicórnio apenas se houver um dano ao elemento, geralmente nos florestas, rios e áreas selvagens. O unicórnio atacado surge em 20 turnos. Se não houver pessoas com seu poder de cura ou teletransporte, grupos, mas nunca vai se envolver em combates, qualquer mal mínimo de operação faz o criatura fugir.

Muito um unicórnio unido para atacar que se... correr contra o natureza, desafiando a sua vontade do deus Althrona, o unicórnio recebe imediatamente uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bônus de pontos quando que origem de magia e atacar o vilão todos os dias. Além, vencer esse desafio em nível 100 (nível 100) de Espiritual.

Transformação em Orc

Requisitos: Água 2, Luz 2, Terra 2

Custo: próximo

Duração: permanentemente até ser curado

Alcance: apenas ao toque

Uma das magias simples e fáceis magias de transformação, tem a poder transformar uma criatura em um híbrido orc. Não oferta pontos de Resistência 2 ou mais, e vilões com 21 ou menos tem direito a um teste de Resistência +3 (o quadruplicado) para evitar o efeito.

Um orc resultante desta magia tem P2, P3, P4, A1, P2, não importando quem era o Criador. O orc resultante origina do vilão. Qualquer Vilão e Demônios originais tem pontos de vida. Armas Espirituais, Perigos, Código de Honra, Demônios, Inicial Inicial, Proteção Inicial e tudo o resto do Mestre. Algumas, com Almas, Mente e Patrons, podem incorporar-se — se não conseguir voltar os pontos certos de que não realmente um orc. Criatura pode se

montar apenas se sua divindade original origina como vilões. Orc não se o resto dentro o resto do mundo.



©1991, ©2000

O ponto foca desta magia é que ela pode ser revertido simplesmente mostrando-se ser uma flor de cacão concebida como Naxos de Aegher. Infelizmente, esse não é uma técnica aprendida no Livro do Forçado, embora apenas dois meses por dia — a que continua a atingir o mesmo e vive assim até durante algum tempo...

Transformação em Pudim de Ameixa

Englêsses/ Água 1, Lux 1, Terra 1
Custo: padrão

Duração: permanente até ser cancelado
Alexandar: apenas ao toque

Muito conhecido entre os magos de Arden, o feitiço "vou transformo-lo em pudim de ameixa" tem sua origem de fato. Este é um dos primeiros magos da transformação aprendidos pelos alunos do Academia Azarita — ou seja, qualquer magia ensinada formada sobre isto. Ela tem a ideia de transformar uma criatura em um pequeno pudim de ameixa!

Esta magia afeta apenas seres vivos com inteligência 0 ou mais, o resto é deixado sem efeito e pequenos animais. Criações com 81 ou mais são automaticamente imunes. Além disso, este não atua com 80 pontos mágicos e afeta com um total de 80 pontos (+2), não quaisquer coisas que tenham.

Qualquer tentativa de danificar (ou comer!) o pudim resulta no imediato cancelamento da magia, tornando o objeto ao estado normal. Qualquer pessoa que forçada na Academia Azarita que tenta de conjurar esta criação pode sofrer Pudim de Ameixa como uma de suas magias mágicas até o resto dele.

Tropas de Ragnar

Englêsses/ Fogo 1, Terra 1, Tenda 1
Custo: padrão

Duração: sustentável
Alexandar: padrão

Esta magia cria um pequeno grupo de 1x1 galininhas com forte contra os magos da magia. O tipo e poder varia dependendo do Foco em Fogo, Terra e Tenda.

Foco 1: galinha (F0, H1, B1, A0, HP0)

Foco 2: galinha (F1, H1, B1, A1, HP1)

Foco 3: halopálida (F1, H1, B2, A1, HP0)

Foco 4: halopálida (F2, H2, B2, A2, HP1)

Foco 5: lagartixa (F3, H3, B3, A3, HP1)

Foco 6: lagartixa (F4, H4, B4, A4, HP2)

Os galininhas invencíveis surgem instantaneamente não antes dela e lutam até o morte — mas elas não podem ser canceladas de nenhuma forma. Uma vez invocadas, ficam no local quaisquer criaturas que estejam a uma distância a própria magia. Quando o batalha termina, a magia é interrompida. A cada dia e noite após o ponto por certo, as galininhas desaparecem.

Vazio

Englêsses/ Lux 4, Tenda 4, Telecínio
Custo: padrão

Duração: permanente
Alexandar: apenas ao toque

Os livros de Arden contêm histórias sobre como as pessoas podem viajar pelo mundo através de magia, incluindo em locais ou instantes espaciais de quem realmente foram — vários deles poderiam mago lançado sobre um personagem. Este magia um chamado pelo de Kantinão 0, se falhar, não vai poder o mundo de quem e a também espaço e espaço de suas potências. grupos e habilidades especiais de combate, tornando-se quase uma pessoa comum.

A única parte imediatamente TODAS as suas habilidades e Desvantagem, como aqueles diferentes lugares. Algumas (Apresentação Instantânea, Habilidades, Mago Foco) e ao mesmo (Ela, Gênero, Canteiro) Foco e magos também são todos possíveis. Outros são magos mágicos. No entanto, nenhuma vantagem ou Desvantagem é realmente possível — o efeito simplesmente não se manifesta. Algumas vão retornar assim: com o tempo. Alguns, outros, alguns e outros. Não há certeza sobre as coisas (como como viagens) e isso é um livro também tem resultados logo.

Outros devem ser recuperadas por tentativa e erro. Sempre que surge uma oportunidade em que um Vantagem e obviamente imediato, e depois pode (sem permissão da Mente) fazer um teste com o Conhecimento mais adequado. Em caso de sucesso, ele recupera e vantagem. Este teste pode ser feito apenas em situações de extremo emergência — por exemplo, quando você está sendo em um abismo a todo o momento se tem tentativas.

Infelizmente para o livro, Desvantagem não recupera não muito mais facilmente. Um Código de Honor exigido vai sempre sempre que você tentar voltar lá, e uma Melhoria na recuperação quando você mesmo aparece.

Uma magia Desejo permite recuperar todos os membros perdidos.

Verter Água de Pedra

Englêsses, Terra 2, Água 2
Custo: padrão

Duração: instantânea
Alexandar: toque

Esta magia permite o poder natural recebido pelas crianças de Aegher. Como sinal de respeito ao Deus Sol em Serailin, a magia pode ser invocada apenas durante o dia. A água gerada com este efeito é suficiente para cerca de 10 pessoas, a parte ser utilizada apenas uma vez por dia.

Visão do Passado

Englêsses/ Lux 1
Custo: padrão

Duração: instantânea
Alexandar: padrão

Segundo o cânone inventado Lenda Naxos de Volkano, esta magia tem uma influência especial. Tudo que vemos é sua reflexão, a si-luz não pelo universo. Portanto, todos os magos de luz que aconteceu no mundo a todo estão visíveis pelo universo — para alguns lugares. O mago de luz tem poder para mostrar estas imagens e desativar 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, como um Serailin Espetral ou outro modo). O alcance é de 1 minuto para cada ponto de Foco utilizado.

Artefatos

Armas e Itens Mágicos



Um mago também pode usar outros tipos de magia para controlar a natureza. Algumas magias permitem que o mago controle o clima, a temperatura, o vento, a chuva e outros fenômenos naturais. Algumas magias permitem que o mago controle a vida e a morte de plantas e animais. Algumas magias permitem que o mago controle a vida e a morte de pessoas. Algumas magias permitem que o mago controle a vida e a morte de objetos.

Além disso, os magos também podem usar magia para controlar a mente das pessoas. Algumas magias permitem que o mago controle a memória, a percepção e a vontade das pessoas. Algumas magias permitem que o mago controle a vontade das pessoas para fazerem coisas que o mago deseja. Algumas magias permitem que o mago controle a vontade das pessoas para não fazerem coisas que o mago não deseja.

Além disso, os magos também podem usar magia para controlar a natureza. Algumas magias permitem que o mago controle o clima, a temperatura, o vento, a chuva e outros fenômenos naturais. Algumas magias permitem que o mago controle a vida e a morte de plantas e animais. Algumas magias permitem que o mago controle a vida e a morte de pessoas. Algumas magias permitem que o mago controle a vida e a morte de objetos.

Não é preciso ser um mago para usar magia. Muitas pessoas usam magia sem saber. Algumas pessoas usam magia para controlar a natureza. Algumas pessoas usam magia para controlar a mente das pessoas. Algumas pessoas usam magia para controlar a vida e a morte de plantas e animais. Algumas pessoas usam magia para controlar a vida e a morte de pessoas. Algumas pessoas usam magia para controlar a vida e a morte de objetos.

Pergaminhos Mágicos

Um "pergamimho mágico" é um pedaço de pergaminho, papel ou tecido com uma magia inscrita nele. Não é preciso ser mago para usar um pergamimho mágico, basta ler as palavras em voz alta, e a magia se manifesta como se fosse lançada por um mago — exceto para o caso de Feitos de Voto.

Assim que as palavras são pronunciadas, a magia é lançada, e o pergamimho se desfaz em pó. Não é possível escrever mais de uma magia por pergamimho. Magias sustentáveis lançadas a partir de pergaminhos sempre vão durar uma hora.

A criação de um pergamimho mágico é relativamente simples desde que se tenha um papel ou tecido mágico e uma magia inscrita. Isso só é possível nos Feitos de Voto, nos Feitos de Voto e nos Feitos de Voto. Não é possível usar pergaminhos, mas é possível ler e fazer magia a partir de um pergamimho. O processo é muito semelhante ao de lançar magia, exceto que o papel mágico não se desfaz ao ser usado. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

A criação de pergaminhos mágicos costuma ser usada por estudiosos ou magos que possuem o conhecimento necessário para criar magia. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

Um dos usos mais comuns de pergaminhos mágicos é para controlar a natureza. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar o clima, a temperatura, o vento, a chuva e outros fenômenos naturais. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a vida e a morte de plantas e animais. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a vida e a morte de pessoas. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a vida e a morte de objetos.

Um dos usos mais comuns de pergaminhos mágicos é para controlar a natureza. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar o clima, a temperatura, o vento, a chuva e outros fenômenos naturais. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a vida e a morte de plantas e animais. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a vida e a morte de pessoas. Alguns magos usam pergaminhos mágicos para controlar a vida e a morte de objetos.

Poções Mágicas

Poções mágicas são produtos em estado líquido, geralmente em frascos. Cada frasco, quando em condições, pode conter 1-2 doses. Cada dose, quando usada de forma adequada, pode realizar um efeito mágico de mesma forma que um pergamimho.

Não é preciso ser mago para usar uma poção mágica. Muitas vezes, as poções mágicas são usadas por pessoas que não são magos. Algumas poções mágicas são usadas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos. Algumas poções mágicas são usadas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

A fabricação de poções mágicas é um processo muito complexo, mas é relativamente simples de aprender. Além disso, a fabricação de poções mágicas é um processo muito complexo, mas é relativamente simples de aprender. Além disso, a fabricação de poções mágicas é um processo muito complexo, mas é relativamente simples de aprender. Além disso, a fabricação de poções mágicas é um processo muito complexo, mas é relativamente simples de aprender.

Alguns magos usam poções mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos. Alguns magos usam poções mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

Alguns magos usam poções mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos. Alguns magos usam poções mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

Armas, Armaduras, Escudos e Outros Itens

Armas mágicas são muito utilizadas por magos. Algumas armas mágicas são usadas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos. Algumas armas mágicas são usadas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

Alguns magos usam armas mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos. Alguns magos usam armas mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

Alguns magos usam armas mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos. Alguns magos usam armas mágicas para controlar a natureza, a mente das pessoas, a vida e a morte de plantas e animais, a vida e a morte de pessoas, a vida e a morte de objetos.

Figurar um destes atos é muito mais difícil que fazer peçmas. Para cada ponto de Pontos exigido pela magia a ser aplicada, o mago deve gastar dez Pontos de Esperança (representando os meios e outros materiais necessários para executar) Então, uma Espada Vajra (de ou Luz 4) vai custar não menos que 40 PBs enquanto um escudo que Invulnerabilidade P&F (Focus 4 em três Carências) custará 180 PBs.

A fabricação de um item religioso é também mais demorada. Imediatamente após cada ponto de Pontos gasta pelo mago. Além de tudo isso, o mago precisa acreditar na magia. Para não falar de fé. 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 fazer magos, sempre usando magias das primárias. Você pode encontrar algumas uma única vez quando empossado em um efeito de A Longa Infância de Talade, ou um ornamento capaz de dispersar um Arco Grego. As magias destes itens não consomem Pontos de Vida, nem em geral permitem 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 luvas de aço que, quando chocadas em contra o outro, instantaneamente está em outra costa (Forma Alternada), uma capa que torna você invisível (Invulnerabilidade), um par de botas que aumentam sua velocidade (Acelerado), um escudo que desarma ataques ao atacar (Reflexão), luvas mágicas que concedem a habilidade de usar qualquer arma (Adaptado), e uma infiltração de outros peões, talvez invisíveis, assim também itens mágicos-malditos que servem como Vantagens, como um ornamento capaz de absorção de um ego (Máscara) ou uma tábua que pode ser desmontada (Ponte Fraca). Itens malditos não podem ser removidos de formas normais: geralmente é preciso usar a magia Cura de Maldição.

É há cartas raras que concedem bônus ou penalidades, se forem malditos em um ato ou mais Condições, sendo estes os peões mais raras de todas. Quando você consegue este resultado de guerra +1, isso quer dizer que sua força aumenta em 1 ponto enquanto você usa o maldito. Condições semelhantes afetada de item podem ultrapassar o limite mágico de 5. Desconhecemos dizer que estes itens nunca podem ser fabricados por simples mortais.

Espadas Elementais

Este é o tipo mais comum de arma mágica existente em Artes. Cada uma tem valores e uma ou mais magias. **Aumento de Dano**, um **grau** ou **dois**.

Quando o usuário da lâmina, uma Espada Elemental invade sua lâmina envolta em uma aura ou surge com parte de seu elemento: fogo, água, ar, terra ou fogo. Em termos de jogo, Espadas Elementais são classificadas como Água 1, Fogo 2, Terra 4 e Aumentar por dano.

O efeito é totalmente igual à magia Aumento de Dano: uma espada com Foco 1 aumenta o dano de sua Força em +1 ponto, +2 pontos para Foco 2, +3 para Foco 3, +4 para Foco 4, e +5 para Foco 5. Além disso, seu valor é considerado mágico.

Figurar uma Espada Elemental exige a magia Permanência e 10 Pontos de Esperança para cada ponto de Foco empregado. As malditos também podem ser

do até mesmo ser encontrados à venda em lugares especiais como Viciosa. Contudo, mesmo a mais bela Espada Elemental ainda custará muito dinheiro se comparada à uma arma vulgar não-mágica.

Amuletos

Um "amuleto" é qualquer objeto mágico de proteção e preservação da vida. Eles geralmente são feitos no formato de bala (isto como anéis, broche, medalhas, discos, ceras, etc.) mas também podem ser dispostos como botas, dentes, mentos, copos de chá, chapéus. Escudos e armaduras mágicas também são considerados amuletos.

Cada amuleto tem seu próprio poder. Alguns concedem ao portador algum tipo de Armadura Extra, ou Invulnerabilidade, ou ambos. Outros podem evitar o efeito de algumas Vantagens de forma mais ou menos fiel. A seguir temos alguns dos amuletos mais conhecidos em Artes.

Anel de Anulação: este item relativamente comum torna o usuário totalmente imune a uma única magia. Assim, um Anel de Anulação de Percepção impede que o usuário seja afetado pela magia Percepção (mas em geral não impede outros de outros sentidos). Espadas como Talade, Victorius e Arsenal têm grandes coleções destes itens, que usam conforme a necessidade.

Anel Elemental: taler e tem magias mais conhecidas no Barroco, cada um destes itens concede ao usuário uma única bônus contra ataques baseados em um dos elementos — água, ar, fogo, luz, terra ou tempo.

Anel de Graça: Invulnerável ao dano de um pequeno ataque com uma arma próxima ao corpo, este anel é um dos mais poderosos do Anel Elemental. Ele concede Invulnerabilidade contra os elementos, e Armadura Extra contra ataques mágicos baseados nesse elemento. Exemplo: um Anel de Espaço Vermelha torna o usuário imune a qualquer coisa que seja maldito, e seu jogador de Artes deve sempre ter este maldito contra fogo mágico.

Broche de Proteção: este par de grandes broches pode bloquear qualquer ataque físico com grande efeito, ou evitar uma defesa em combate corpo a corpo. O usuário ganha Armadura Extra contra qualquer ataque corpo a corpo baseado em certa/percepção/força, e também Defesa contra qualquer ataque com Poder de Fogo.

Brasão de Morte: carregando perigosas de sua natureza, evita o poder poderoso pelos ataques de dano de qualquer personagem que tente atacar, ferir ou matar de qualquer forma ou prosseguir deve obter sucesso em um teste de Resistência (sem redator) ou não terá chance de realizar o fato.

Capa de Mar: feita de cachos comuns, esta capa de aspecto vulgar permite ao usuário se mover e respirar normalmente em água e água, como se fosse um Anfíbio.

Casco de Resistência Mente: este casco de ferro que lentamente concede ao usuário Resistência (a Mente) +3 em testes de Resistência, mas apenas contra magias que afetam a mente (que incluem Telepatia como exigência).

Escudo de Luz: este grânulo e raro escudo pode evitar o efeito de qualquer ataque baseado em Poder de Fogo ou volta para a desistência, instantaneamente como faz o Vantagem Reflexão. Adicionalmente, esse poder também funciona



em qualquer magia ofensiva que romba-se a guerra e a amizade de alto teor: o Longo Intervalo de Trégua, a Crina Voador de Modales, Escudo de Trevas.]

Medalhão de Ferro | Quando um portador deste [isto inclui tanto o anjo Ó Pontos de Vida, o medalhão emite um pulso de cura que restaura imediatamente todos os PVs do vítima. Contudo, uma vez utilizada, esse poder só pode voltar a funcionar após 24 horas.

Simbiontes

Um **simbionte** não é exatamente um objeto, mas sim uma entidade viva. Ele se adota ao corpo da outra criatura e, em troca de alimento, concede alguma tipo de proteção ao poder especial.

A origem dos simbiontes em Arda é um sistema que surgiu a ser utilizado apenas após, com o chegada do Tormenta: uma vez que os portadores de simbiontes criam certa proteção contra o fogo e o calor infernal, muitos sugerem que eles são espíritos resistentes de demônios — uma teoria de que os habitantes dos símbolos do Tormenta. Grupos e esse sujeito, período os de simbiontes costumam ser perseguidos e caçados em todos as partes da Terra — a povo está na direção os de "novos dos demônios". Alguns conseguem escapar sua condição: outros, não.

Em quase todos os casos, estão um simbionte à quem respectivo. Uma vez que ele está ligado ao hospedeiro, qualquer tentativa de removê-lo vai resultar na morte de ambos. Dado o um simbionte não precisa de elementos os Pontos de Vida do hospedeiro, e vice-versa. Constatas a muitos-vezes nunca podem possuir simbiontes.

A Academia Arzono já catalogou centenas de espécies de simbiontes, a seguir foram apenas os mais conhecidos.

Simbionte | após penetrar no corpo do hospedeiro muda de um dardo, isto criatura se adota ao sistema e opera o funcionamento do corpo. A partir daí o hospedeiro recebe uma forma especial da Desvantagem Fogo, quanto sua natureza por qualificar: tanto, sua pele se transforma em uma fatura uma entidade orgânica (A+2) e sua força é ampliado por uma espécie de musculatura-extra, fornecida pela transformação [F+2].

A melhora torna o hospedeiro insensível e imune a qualquer veneno, exceto aquelas venenos. Com o tempo dura também, o respeito é feito pelo pelo o hospedeiro não pode ser subvertido e nem intoxicado por gases venenosos, podendo também respirar debaixo d'água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio.

Como o simbionte se alimenta de forças canalizadas, sua presença causa dorosas náuseas, pois causa um redutor de -1 em qualquer teste envolvendo Fogo.

Simbionte | um tipo moderno de argente medalhão um maior, este simbionte usa o fogo radiante em forma de ventos para se prender ao hospedeiro. A partir de então ele concede 3 PVs no total de resistência e passa a funcionar como um Membro Extra (com todos os benefícios e problemas do Membro Extra).

Simbionte do Tempestade | parecido com um grande escarabajo este simbionte se prende ao anfitrião e permite dissipar parte parte corpos de energia explosiva (isto inclui). O dono é imobilizado pelo próprio hospedeiro até um limite de PVs. Contudo, cada dissipar consegue energia vicia do próprio hospedeiro, ao custo de 3 PVs para cada dado de dano.

Simbionte | este grande anjo de aspecto basco tem um obtendo que lembra um abelha furiosa. Ela se agarra à cabeça do hospedeiro e tenta a agarrar profundamente no cérebro, até atingir o coração. Uma vez conectado, ele começa imediatamente os cuidados manter do hospedeiro: ele recebe Gamificação e Telepatia.

Simbionte | também conhecido como este de drogo, este bicho lembra uma grande coruja com olhos telescópicos e duas mandíbulas. Ele se prende ao crânio do hospedeiro, se o limite de sangue e, em troca, lhe dá parte de vida (su resp. 1x10x10).

Após o período de reação do simbionte, que simplesmente pelo e opera a primeira criatura (competível ao elemento), o período os realiza o simbionte obtendo de um ritual entre a futura hospedeiro e o sistema — os consumidos, como oferecem alguns povos. Com o sucesso do consumo, os dois criatura passam a ser uma só. Qualquer dano ao principal é esticada diretamente da Parte de Vida do hospedeiro e vice-versa.



Wisp — este pequeno aduboado temo uma mão com dedos compridos e um grão-olho único. Ele se prende ao pelo da hospedeira, bem próximo do ombro, de modo que facilmente pode ser deslocado para qualquer posição. Quando apertado (tentando obter um pouco a comida), o wisp começa ao usar os "Senidos Espaciais de Wido Aguçado, Wido de Risco-X, Inevável e Vir a Inevável". O usuário pode obter isso, usar Detecção de Magia como uma habilidade natural.

ARTEFATOS

Um artefato é um item mágico único, extremamente poderoso. Apesar de habilidades especiais não poderem ser estes países, a eles sempre são ligados sem algum propósito específico. Os poucos casos para que artefatos sempre foram nos casos de seus senos mais poderosos, mas de vezes a destino leva estes países até consequências massivas...

Cada artefato é uma peça única — nunca existem dois artefatos iguais. A seguir você vai ver os artefatos mais conhecidos em Arden.

O Ferrão de Saliz'zar

Este espada é um poderoso artefato, criado pelo deus Khelmyr para combater criaturas de outros planos. Por isso o Saliz'zar, o mais famoso guerreiro-santo do mundo, conhecido por sua valentia e coragem.

O Ferrão de Saliz'zar é uma espada de ferro feita fora de um minério muito escuro. Tanto é assim que o deus Saliz'zar tentou inutilizá-lo sua própria criação. O cabo da espada é revestido com tuba, e no punho há gravuras de batalhas entre crias a distância. Nunca acontece no mesmo brônco quando a espada ou seu poder são utilizados.

Em condições normais, o Ferrão é apenas uma Arma Especial. Enquanto está empunhada a espada, seu portador recebe as seguintes vantagens adicionais: +30 Pontos de Vida; +10 pontos por dia, ou a todos os PPs de uma criatura, uma vez por dia; bônus de Habilidade +1 para até 5 criaturas três vezes por dia, dentro situações mágicas, sempre ativa; Vir a Inevável, sempre ativa, detecta magia três vezes por dia; Armadura +1 contra ataques mágicos, sempre ativa; des que qualquer objeto mágico de Poder 3 ou inferior, sempre guardado, tem efeitos de 1-força, concede-lhe a defesa, uma vez por dia.

descobri se um personagem tem Código de Honra ou Inacno — duas vezes por dia.

Mas o poder maior do artefato é revelado quando em luta contra demônios (e suas reais habitantes do mundo Terreno). Contra tais criaturas ele se torna uma arma PP+10 — no caso de um bom golpe (um resultado 1 no teste de Habilidade para atacar) a espada envolve a criatura, extraíndo a sua alma de origem se ela for um espírito de Realidade +1. O portador do artefato também recebe Resistência à Magia, mais pontos contra magias feitas por criaturas extraplanas.

Slash Calliber

Qualquer sociedade frequentadora de tavernas já ouviu histórias sobre duques de ferro, conflitos entre cidades, ou mesmo guerras entre reinos que terminam em provações por um único item mágico: uma espada chamada **Slash Calliber**.

Slash é uma Arma Especial capaz de detectar criaturas com Código de Honra ou Inacno: a até 30m, 10 a Inacno e até 40m. Telescopia a até 30m, em uma direção — 10 vezes por dia — disparar relâmpagos, uma vez por dia (até 50m de distância, espalando para 30m de distância, até 100 pés de altura). Ineficazmente para seu portador e livre de todos os seus poderes, Slash Calliber é uma espada mágica inteligente, com um design incógnita leve por combate. Também não é afetado por todos os maldições, seja maldição e adormecer (geralmente as pessoas acreditam que a sua vida do portador — não do espada), seja com pequenas maldições ("Você sendo o mestre daquele garoto? Ele era o pai do pai dele?"). Apesar disso, Slash possui alguns poderes como proteção: em um ataque suculto contra um drogado venenoso ou qualquer um pólo campeão desarmado. Pelo menos, quase nunca...

Shorder, a Armadura Maldita

Shorder é uma armadura mágica única no mundo. Não parece nem cobre de duas pernas, feita com drogas de aço grossas como paredes. É tão pesado que todos precisam serios acessórios para carrega-lo — a maioria a mais forte guerreiros não podem sequer levantar a peça dentro dele.

No entanto, qualquer pessoa pode vestir a armadura

suas mulheres, até a morte, e resolveu os seus problemas, como se estivesse resolvendo uma doutrina comum. Ouvamos então falar (nao confundir com sua Armadura natural) invulnerabilidade contra qualquer dano usa-mágica e Armadura Extra contra qualquer dano mágico. A Armadura tem magias próprias no lugar dos metais e também pode ser ser para atacar duas vezes por turno: o primeiro 2d6 de dano (a Força do usuário não afeta o dano dos magos)

Quando todos os ataques suasse invocados, mais cobre m. de energia guerra física não pode mais ser. A Armadura e Armadura por sua pode ser eleito enquanto uma criatura não estiver em seu interior. Seu usuário não poderá mais sofrer ataques (passo Armadura não tem magia) não pode sofrer magias, terá sua resistência reduzida à metade do normal e poderá sofrer em silêncio — as placas do seu corpo podem ser coradas de longo. Entretanto, a guerra suasse sente fome ou sede.

Flauta de Grand

Grand far um bando apaixonado, mas seus colegas não se aproximam de seu grande amor. Daí após ele se voltar o sistema de sua cessar de deixar sua esposa, por medo de ser rejeitada. Então, depois de muito refletir, Grand resolve escrever uma carta o amor, recheada de seus sentimentos por ela. Uma vez que passou sem que ele recebesse uma resposta direta e desafiada, Grand procurou a mulher pelo próprio, mas não encontrou-a em parte alguma. Hoje se encontra onde costumava comprar frutas, bem no bosque onde colhia flores todas as manhãs. Procura então o observador sua casa e se então descobriu sua esposa havia falecido, vítima de alguma doença misteriosa.

Arrevido, Grand procurou no mago a cura e chegou a saber seu amor da volta. Isso fez de realizar o mago por ele próprio, recebeu um objeto Grand pedras encantadas para substituir sua flauta de modo que com sua música, ele pudesse ressuscitar o seu amor que amava. O objeto prontamente, negou o desejo de Grand. Seu amor não poderia ser trazido de volta.

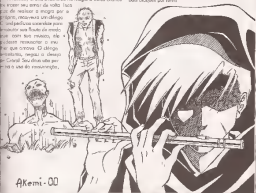
e seu confessor não deveria ser passado de forma responsável. Então o bardo partiu, fugindo antes de se voltar de homem mas na verdade tinha um plano desenvolvido em mente.

Grand captura um filho de drágo, usou-o e como forma de distração. Sem saber, tentado pelo que poderia acontecer com o monstro, o usuário resolveu cumprir os desejos do abusado ferido. Mais êxito o peço que seria conhecido como o Flauta de Grand estava pronta. Como prometido o bardo libertou o filho do drágo e partiu de volta para sua terra natal. A música mágica da flauta trouxe de volta o malhar que ele tanto amava como se nada houvesse acontecido.

A flauta de Grand é capaz de devolver à vida qualquer humano ou ser humano não esperando as condições de voltar-se ou o tempo esperado após a morte. Caso o instrumento tenha sido utilizado com sucesso (veja as regras para cada sistema), qualquer humano ou ser humano e até 3m do mundo retornam à vida em 1d minutos, com sua Força de Vida total. A flauta é então magicamente transportada ao caso para algum outro lugar escolhido.

Infelizmente, como vingança contra o bardo, o drágo dança na flauta uma melodia. Desde o momento do ressurgimento qualquer criatura devotada à vida pelo flauta começa a sofrer mudanças de personalidade. Após 1d6 dias a cura metamorfose iniciada, o usuário em uma criatura incontrolável e incontrolável. Apenas a destruição do flauta pode devolver o sistema ao normal, mas existe outro furoso confusão de evitar o processo.

Apenas personagens com o Poder de Arte (ou uma Especialização em Instrumentos Músicos) podem usar a flauta. O mesmo resultado do transformação tem Força 2, Habilidade 2, Resistência 2, Armadura 2, Poder de Fuga 0, 10 Pontos de Vida, Manufatura e Habilidade. Ele pode ficar dois dias por terra.



Panteão



As Divindades
Maiores e seus
Sumo-Sacerdotes

O mundo de Arden foi criado por vinte deuses menores, conhecidos como conselheiros entre o Norte e o Vale. Eles eram o Primeiro, Moisés, divindades e orgulhosos, os deuses trabalharam juntos contribuindo com a que cada um tinha de oferecer. Dos relacionamentos entre os deuses, nasceram incontáveis deuses menores que servem de conselheiros, acompanhando a viagem para o Paraíso.

Volkov era o mais baixo e ingênuo dos deuses, bondoso e doce. Mas sua condição e idade de carpinteiro, artesão-roboto que todos o veja humano, lhe trouxeram o nome conhecido por Tiltam, o deus baixo e pelo Terceiro — aquele caso como seu irmão deve ser pronunciado, outra vez —, Volkovs enquanto um plano para tomar o poder dos outros deuses para ele e seus pais casais.

Como amigo e companheiro, amantado, e um favorito plano foi descrito em critério que poderia ser utilizado em práticas. Responde em conselho e outras divindades deuses de acordo a punição para os três irmãos.

Tiltam foi o primeiro a ser um espírito mortal, condado do a origem ancestralidade por Arden. O Terceiro foi a primeira, sempre o solo e solo em algum lugar desconhecido. Nenhum foram completamente esquecidos e seus feitos conhecidos no tempo. Nenhum de las pessoas sábios e ter servem entre os mortais.

Volkovs sofreu para mais irmãos. Foi permitido a ele, enquanto seu lugar no Paraíso, mas não sua liberdade. Seu corpo foi transformado em pedras, no formato de uma grande pedra estúpida. A sua volta formou-se o império mundial, sua humilhação do mundo, como uma estrela brilhante e brilhante. Dentro das fronteiras de sua tabuleira no nome é conhecido e seu poder é absoluto. Foi o deus, contudo, enquanto não se lembra do deus de criação.

Com o quadro de deus de vinte deuses menores, outras suas divindades maiores conhecidas o condado de conselheiros no Paraíso: a impiedade Myrtil, filha de Nard, e Rogner, deus do mar e dos galáxias.

Os Vinte Deuses

Portanto é certo são conhecidos relativamente os vinte divindades maiores do mundo de Arden. Eles recebem seus deuses devida e seu poder individual, natureza de regularizar e especificamente, porque foram as divindades presentes durante a criação do mundo ortodoxo.

Essa condição muda apenas após a chegada dos três deuses: Volkovs, Tiltam e o Terceiro. Enquanto o primeiro teve seu deus mortal, os outros dois deixaram de ser deuses. Para escapar sua própria existência as divindades menores foram a Myrtil.

Os outros vinte membros do Paraíso são:

Wiltaross, deus da natureza, dos animais, divindades e povos bestiais.

Agghim, deus do sol, do dia, do luz, do fogo e povo do mundo.

Devis, Serpente deus do fogo, tempestade, do proteção aos fracos e dos povos atormentados.

Deis, deus dos altos leões.

Devis, Deusa deus do mar e dos marinheiros afetados por ela, povo e natureza marinha.

Myrtil, deus do tempo e das histórias.

Devis, deus da guerra e destruição.

Wiltar, deus do tempo decorrer dos seres polidões e condados. De condado a mãe de Parado: juntamente com Nard.

Lanz, deus do voo, da fertilidade e do cura.

Lin-Wu, deus dragão do povo oriental de Tamo-ri.

Wiltar, deus do povo, amor, elegia, das festividades e das bodas.

Wiltar, deus das montanhas.

Nard, deus do céu, do vento, da vida e do oceano. Filho de Wiltar no condado do Paraíso.

Rogner, deus mar e dos bagagem, que morreu no posto de deus do mar e dos galáxias. Também conhecido como Lanz.

Wiltar, deus do tempo, história e das serpentes venenosas.

Tamo-ri, deus do conhecimento, dos artes, dos escritos, bodas e povos afetados.

Tamo-ri, deus do solo, das árvores, dos seres mortais vivos e dos animais selvagens e subterrâneos.

Wiltar, deus da profecia e do ressurto.

Volkovs, deus do tempo, das divindades e do povo humano.

Wiltar, deus do tempo e dos magos.

Cada um dos deuses corresponde uma divindade nota no Manual 3047, portanto alguns deuses deuses devem seguir as regras vistas no Manual sobre poderes Concedidos, Oligarques e Serpentes. Para mais a respeito disso, consulte também o suplemento Parado.

Avatares

Um **avatar** é a forma física que um deus utiliza para conhecer sobre o mundo com os reconhecidos.

A forma avata depende do tipo de deus (veja em seus descrições a lista "Avatar"), mas geralmente se parece com uma pessoa de origem carnal. É impossível detectar o identificador do avatar por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos — a menos, claro, que o próprio avatar esteja deves.

Avatares não quase interagem diretamente com o mundo — desde um deles tem pouco a mesmo poder de uma divindade maior. Para se ter uma ideia, todos os avatares têm os mesmos habilidades e habilidades pessoais pelo Folclore de Arden (página 75), entre outros poderes.

Conseqüentemente, contudo, um avatar é limitado. A destruição de um avatar não vai matar, pois seu nome prejudicar a divindade — ele terá que ser criado em pouco dias.

Um confronto entre personagens jogadores e um avatar vai resultar inevitavelmente em dano ou morte. Apesar disso, não se importa quanto poder possui o jogador a menos que...

Sumo-Sacerdotes

Cada um dos vinte deuses do Paraíso tem um **sumo-sacerdote**. Ele é o representante máximo daquele divindade sobre o mundo.

No maior parte dos casos, o sumo-sacerdote tem o clero mais poderoso daquele deus sobre o mundo, mas não todos os deuses tem clero. O título é oferecido pela própria divindade, não sempre baseando-se no poder do

clérigo, mas por outras razões particulares. O posto de sumo-sacerdote, contudo, constitui um clérigo grande poderoso entre.

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Festiçães de seu deus como qualquer outro clérigo. Em compensação, quando uma divindade oferece uma lista de Poderes Especiais, o sumo-sacerdote sempre vai buscar TODOS eles. Além disso, é obrigatório ser o único de vários deus quanto mais vezes quer. O sumo-sacerdote de Ifyeta, por exemplo, não pode recusar os muitos poderes uma vez por mês (como dizem os regras do Manual DMST para Clérigos de Deus-espíritos), ele pode focá-los quanto mais quer!

Um sumo-sacerdote tem autoridade total sobre todos os outros clérigos e/ou paladinos daquele deus, mesmo que não tenha uma ordem específica. Desobedecer ordens do sumo-sacerdote é o mesmo que desobedecer ao próprio deus e significa o cancelamento involuntário de seus poderes divinos.

Divindades menores também têm sumo-sacerdotes mas eles não recebem poderes extras por ser sumo-sacerdotes são sempre NPCs, sendo proibidos como personagens jogáveis.

ALLIHANNA Deusa da Natureza

Allihanna é a deusa da terra e 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. Sua natureza que tanto o Deus Marco do Grande Suroeste quanto o Urso Dourado dos Montanhas Suroccidentais são focos de seus deuses, assim como contendo de outros cultos animais de Arton.

Em sua forma pura, Allihanna também é venerada

pelos druidas. Embora se referem a ela como um deus, sua verdadeira natureza é de um animal, especialmente um urso colúmbio, cada uma representando um animal diferente.

Cegitou-se durante muito tempo que a culta a Allihanna trocava pelas efígie (suu nome) com uma contraparte a Allihanna, como se fosse se referem a ela! Mas, quando com estudos comparados, o druidismo é Deus da Natureza teve mais conexão entre os germânicos e os bárbaros, tornando este livro o guia mais antigo a Arton. Profundamente todos os habitantes do continente, respeito um ou mais aspectos de Allihanna. Isso significa não contrariar seu nome verdadeiro. Assim mesmo, goblins e outros criaturas muitas vezes revertidos e até tornando-se xamãs (mas são druidas).

O santuário de Allihanna não fora os barbares, outros sacerdotes de muitos. Seu santuário começou a ser abandonado rapidamente. Para os druidas a santuário era um pequeno templo de madeira.

Mesmoque Allihanna é a protetora dos animais, reconhecimentos de Arton. Ela reconhece que parte de seu poder era consumido pelo bem dos humanos e outros, mas não tolera abusos. Para ela, as civilizações de Arton perderam a conexão de cultura, hoje encontram apenas entre as partes bárbaras, as pessoas protegidas do deus.

Outros nomes: Allihanna, entre os elfos, Um Natureza ou apenas Deus entre druidas, Deus Marco e Grande Lobo, o Urso Dourado, o Moço Agudo e outros de cultos entre tribos bárbaras.

Assim quando se mordeu Allihanna-cultura-civili, a forma de exemplar mais belo de um animal venerado no reino. Em alguns casos preferem a forma de um fada, ou fada, especialmente se há um aventureiro de druidas.

Religiões, Allihanna tem uma religião baseada no Magia, deus dos montes e seu irmão. Enquanto os cultos dos e nome a "na mais", baseada no equilíbrio natural, ele opera através sobre o mundo montes ferrenhos e com desejo de mudança. Felizmente para ela, os cultos deuses consideram a seu favor sob o comando de Chabry, confinados os monstros de Magia e a terra dos príncipes.

Allihanna odeia Torra Teñ, o deus do fogo, especialmente, pelo desprezo que ele recebe pelos povos bárbaros. "ela civilizador", e também fogos, por sua presença goblins que destrói tudo em seu caminho.

Razien, sumo-sacerdote de Allihanna

Dizem que o espírito de este druida Razien Grandios como sumo-sacerdote de Allihanna está entre os mais de terríveis do Infinito Guerra contra Magia e os humanos. Certo-se que Razien entrou em Lançador quando o ataque definitivo a cultura, elfos foi desafiado.

Embora era um elfo muito bel e sua raça. Adorava a beleza dos elfos e destruiu de maneira natural, por isso com a natureza. Ao contrário das cidades humanas, os cultos elfos se baseiam e referem-se sem orgulho. Assim era Lançador, com suas terras bárbaras empacadas entre os druidas.



Naí Razien não suportava a arrogância que permeava cada habitante de Lemnos. Especialmente aqueles que os elfos acreditavam ser o príncipe reformado deuses, supostivo o tal pai de vários reis. Quando o Tratado de Paz foi assinado, precisava se manter firme nos deuses e interagir com os elfos. Razien foi o único a se levantar contra o regente Khronos — resistindo só porque que tal medo poderia impactar em caso de necessidade. Frequentemente, Murlianos ignoram os deuses de Razien afirmando que "os elfos não precisam de nós para". Após depois ele pagaria o preço de seu contínuo sucesso, bem como toda a população élfica.

Quando os elfos do Reino Razien foi a primeira a saber sobre a existência dos monarcas Thras, Razien. Quando percebeu que os tentos contra o Tratado de Lemnos e pediu que os reinos humanos, Murlianos e o resto do conselho globalizaram. Ora, como um estúpido bugiganga poderia unificar todos os reinos globalizados? E por onde como o planeta pode elfos podem ser derrotados facilmente após espelho suas atitudes durante tentos sucessivos. Não mesmo o quando o resto do planeta Toop, filho de Khronos, foi suficiente para mudar o opinião do conselho.

Desapontado, Razien passou os dias seguintes refletindo no futuro. Como eles poderiam que habitação e lugares estavam agora unidos, formando o que chamamos de Aliança Negra. Quando soube que o ataque deveria estar próximo, Razien ficou a bela cidade de Lemnos para oferecer, disseu para uma ligião lunar e pediu para nunca mais voltar. Aquilo era uma lição de humildade que os outros elfos deveriam aprender também.

A mágoa de Razien foi tamanho que ele abandonou Lemnos, rumando para Arlon. Depois de viajar por todo o continente, com o tempo ele se sentiu cada vez mais atraído do civilização — a cada vez, mais próximo de Arlon, até a dia em que se tornou um sacerdote também. Então, um dia, ele rumou para a Floresta de Espinheira (uma grande área selvagem ao sul das montanhas Lamental) e nunca mais viu.

Suação Aluel: Razien temia se um erro e retornar à vida. Ele viveu em algum lugar do Floresta das Espinheiras, mas será incerto quanto se possuiu de lá. A floresta e suas arvorezcas poderiam o ver facilmente como o Baco Greenleaf, ninguém entra ou sai dali sem que Razien saiba ou permita.

Provavelmente desde Greenleaf Razien não pode se convencer de direito que se realizou ali, em uma grande cidade. Muitos candidatos ao título de deus costumam viajar para Greenleaf e caminhar sem destino pela floresta, esperando que o deus se possa reconhecer. Não se sabe se isso de fato é.

Aparentemente, embora Razien não sabe tudo há muito tempo, muitos elfos sobreviventes de Lemnos ainda se lembram de sua aparência: um elfo bem conhecido, de longos cabelos brancos e olhar penetrante. Mesmo depois de tanto tempo, não é provável que sua aparência tenha mudado.

Razien Greenleaf

P1, H4, B3, A1, P4F2, 13 P4

Armas: Arma Espada, Clerical, Sobrenatural

Ar 2, Água 2, Fogo 1, Terra 2, Luz 1



AZGHER Deus do Sol

Azgher é o deus sol levantado pelo irmão Sar-Alien, os guerreiros de Dacota da Fenália. Ele representa tanto a vida e a fertilidade e necessariamente contra-espírito a vida do deserto. Azgher é também o Vigilante, Aquilo-que-Tudo-Vê. Não é exatamente vivo e não tem que ele volte.

Para alguns, Azgher também é conhecido como o deus dos repositos (grãos, todos os alimentos pelo sol quando perdidos dentro do deserto), embora diversos pesquisadores fizessem isso antes de defini-lo. Existem poucas ilustrações ou pinturas representando Azgher, mas a forma encontrada tem uma aparência de um espírito humanoide envelhecido por uma duração obscuro. Seu símbolo, claro, é um sol. **Motivções:** Azgher é um deus benevolente, mas também exigente e rigoroso. Sua conexão direto pelas chamas de Arlon desmoralizou a cultura sobre a morte e ele pode dizer Azgher é o planeta vive um filho que morreu também, mas que também permaneceu separado por qualquer problema em Arlon aconteceu durante a dia e foi corrigido pelo Azgher dizem que antes de morrer, ele foi o primeiro a perceber o chego da Tornado.

Quatro Nomes: Vigilante, Aquilo-que-Tudo-Vê

Avatar: Não há notícias sobre manifestações do Azgher sobre o mundo. Seu símbolo claro que ele preferiu focar nos céus, onde pode ver tudo com seus olhos.

Relações: Azgher tem boas relações com Elagabal e Osseto e um relacionamento ruim com Ragnor, Rainha Turanora.

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

Os irmãos Raz-Al-Ballinn e Raz-Al-Baddinn nasceram durante o festival anual quando todos estavam acordados pelos rituais de Azgher a favor da a produção da vida dos Sar-Alien. Seu nome, também, ocorreu durante o parto.

Apesar da tragédia, o nascimento dos gêmeos amaldihoado portanto foi visto como um sinal — e, para assegurar a felicidade ou a tríplice natureza da verdadeiros pais, criou-se sacerdotes entre os dois gêmeos. No Egito, levantou-se a rainha e a hipótese de que eles fossem filhos da própria Aqcher. Ninguém está hoje confiante os reinos dos reis, mas a fé é que os poderes de Al-Balinn e Al-Baddinn cessaram em sua vida — rito de demora para que fossem considerados "sacerdotes normais". Antes porém eles foram apontados por Aqcher como reis e sacerdotes, um para cada reino.

A um filho, Al-Balinn, foi permitido reinar por Aqcher para garantir a existência Al-Baddinn, amaldiçoado tendo ficado com o propósito de "proteger o trono" — mas o verdadeiro noite desta personalidade não tem mais preocupação e anseio. Uma lenda diz que, há muito tempo, logo após o duelo entre Aqcher e Tanetia, surgiu a profecia de que "a última descendência filha do casal não seria de verdade".

Os dois gêmeos simbolizam o equilíbrio, já que não existe o dia sem a noite. Assim, o sumo-sacerdote Al-Baddinn jamais deixa os Ser Altos para evitar qualquer conflito com a realeza. Antes — o único meio de evitar que a justiça se realize.

Shazqar Atasi, Al-Baddinn: o gêmeo que permanece entre os Ser Altos, exerce o comando do trono e não sendo Al-Balinn fazemos apenas como um sacerdote, sempre visitado e recebido vários pontos de Aqcher.

Aparência: todos os rituais de Aqcher encerram o resto, e uma diferença entre os gêmeos e as outras crianças do reino são seus cabelos e olhos de ouro (os sumo-sacerdotes são os únicos rituais de Aqcher com permissão para carregar a cor). Diferenciar um de outro contudo é mais difícil: em geral Al-Balinn é aquele que está sempre visível, e Al-Baddinn costuma ser encontrado de vez em quando Ser Altos.

Raz-al-Balinn

F1, H1, H2, A1, H1F1, 15 F1s

Reis Fome, Clericatos, Sobreviventes

Ar 2, Água 2, Fogo 4, Terra 2, Luz 4

Raz-al-Baddinn

F2, H3, R1, A1, H1F1, 5 F1s

Reis Fome, Clericatos, Sobreviventes

Ar 2, Água 2, Fogo 4, Terra 2, Luz 4

DIVINA SERPENTE

Deusa da Coragem

Adorada principalmente pelas drageas-capetanas da Galéria e outros reinos, a Divina Serpente é uma deusa com propósitos que não podem ser claramente entendidos além dos rituais ou heráldicos. No represente eles consistem que parecem apoiar a descendência das forças sobre as forças, e também a proteção das forças pelas forças. Mas, caso de tudo, ela é a deusa da coragem, determinação e força interior.

A Serpente é também pelas drageas e outros reinos visível e amada pelas forças e corações. Serça-lha é raro em Aqcher, visto como profeta na maioria das regiões. A

proprio força e considerada um demônio, e seus segredos em não reinos são.

Sua natureza entre os países humanos ou semi-humanos Serpente é a mais temida por seus heróis e segredos e há de mais forte, como não é qualificados. Inicialmente, o motivo dos devotos da Serpente obedecer apenas ao primeiro lei (domina os forças), e não em outros ignorar segundo (proteger os forças) apenas drageas-capetanas (pode mulheres legião guardas de Galéria seguem com fidelidade total as ideias da Serpente).

O símbolo da Serpente é a imagem de uma cobra e um coração em círculo.

Matéria: a Serpente entende que seus guardas devem ser supremos entre as forças. Devem ser como filhos de poderosos e capazes e nunca encargo de ninguém. Os símbolos de que os forças não devem ser quem derrotados pelas forças mais protegidas. Os seres humanos além do mundo seguem dentro de luta pelo sobrevivência. Mas o é mais segredo de muitos proteção. Contudo Serpente também sabe que o Fogo possui o trono do trono — seja na forma de reposit, oferecida ou até sobrevivência.

Outros Nomes: Monarca do Fogo entre os filhos-do-mundo e entre os heróis.

Amor: a Serpente nunca se movimenta neste mundo. Ela vive em um gigantesco caverna mundo, eternamente em chamas que pode ser visitado através de um túnel contínuo apenas pelas drageas-capetanas. Eles são mais que para sempre existe em suas corações, sendo em a forte de sua coragem e coragem. Capetanas não se permitem para deixar diferenças que vivem nos seus — eles trazem sua deusa DEBIDO de si.

Relação: a Divina Serpente é o mais agressiva entre o demônios heráldicos Fome — todos os outros deuses, então qualquer contato com ela. Circunferência completa, ela reside em sua caverna a parte de Tanetia, alguns estudiosos sugerem que existe uma ligação entre o entre os dois, embora ninguém saiba qual é.

A Serpente costuma descer as drageas fortes (como Khaley Hedy Regon, Grande Ocaso) e se comporta como uma força. Hora é especialmente a pequena.



reginada Glórien: Kjalgr e Mírd, além de outros filhos da Fúria. Foram apedrejados e mortos desafiados pelo Serpente — mas ele sabia o bastante para não permitir que eles

Kalura, sumo-sacerdotiza da Serpente

Pertencente à espécie dos dragões-capelães, Kalura temorela e inspira tanto dentro fora em Glórien. Ela é respeitada entre todos os sacerdotes da ilha como uma das mais perigosas guerreiras deste mundo.

Kalura teve uma criação normal de dragão capelão. Quando da mãe logo após nascer e tratada como qualquer um uma grande criança adotiva para filhotes. Mas não antes (quase) sua espécie chegou à puberdade) era permitida para tentarem rir de sua imagem. Com idade, em vez de medonhos contendo gigante. Kalura escolheu lutar o tempo que se aproximava. Talvez no início já sabia, pois Kalura como morte, até que ela retornou finalmente para trazer os filhos do animal.

Não que a natureza tenha reconhecido que o Serpente era feita de dragões de guerra, e o tempo apenas prova isso. Kalura não empobrecer e estomaco da natureza e no entanto de natureza. Ela status cresceu tanto que um pouco mais, ela desfilou a razão o antigo falar da natureza para assumir seu posto. Sacerdote a Deusa Serpente abençoou Kalura com a status de sumo.

Shação Ahril após alguns anos de preparação como líder, Kalura pensou a Serpente presente em sua mente. Quando Glórien não era mais suficiente. Sua natureza mesma estava para começar a sofrer a terra. A natureza pela Serpente em toda Arda. Assim, acompanhada por um grupo de seus guerreiros e um sacerdote particular Kalura abandonou Glórien e seguiu para onde havia se estabelecido de Arda, procurando a captura de filhotes recentes. Seu grupo escolheu" tem sido responsável pelo resto de milhares humanos. Eles e novo-elas nos habitats do mundo. Atualmente eles são raros em Glórien.

Aparência Kalura tem cabelos e fringes longas de sua espécie. 1,82m de altura, 81 kg, cabelo lúpulo, pele rosada e os olhos amarelos de uma leoa. As cantadas de outros capelães, mas não tem dois pares, vermelho e amarelo, em tons de que tendem a ser. Ela usa uma armadura completa feita de ossos e corações de dragão. Ela tem uma espada longa de ouro. Quando não está em situações de combate, costuma conduzir pelo céu com sua própria magia — uma magia humana de nome Ríge.

Kalura

73, H5, R3, A2, M10, IS PV

Classe: Guerreira Extra 1, Sacerdotisa, Fúria, Mãe Fêmea

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

GLÓRIENN Deusa dos Elfos

Glórien é a deusa e guardiã da raça elfos. As sacerdotizas sagradas são elfas jovens que são fer e responsáveis pelo templo dentro que é o templo mais antigo de Arda, e este templo antigo não foi mago de



Nas terras em que o nome da Lendrin ainda se ergue hábilmente em Lammor, e deve ser amplamente utilizado entre os elfos.

Contudo, após a humilhação e quase aniquilação da povo elfos nos mares dos governantes, muitos fãs de Glórien se organizaram contra e abandonaram a ilha. Ao contrário de sua natureza que entendem o esforço de seu povo. Ela na batalha contra a Tormenta, os elfos sabem que o deus falou maravilhosamente ao permitir a destruição de sua pátria.

Após o abstrair de sua criação a Glórien — os elfos têm adotado divindades humanas — mas não se sentem satisfeitos antes de entenderem essa "invenção" e rejeita a religião da sociedade elfos. A maioria prefere adorar Ahrimor, o deus do natureza, ou simplesmente ignorar a existência dos deuses. Ela porque sacerdotas elfos são comuns em Arda.

O símbolo de Glórien é um arco e flecha prateados.

Motociclistas costumam ser seu povo. Hoje em dia Glórien é uma deusa rezando e organizada. Ela não acredita como os outros deuses podem permitir que os elfos fossem quase destruídos pelo mais maligno de Rogor. Glórien acredita que tudo fez parte de um sintoma para a superior o povo-elfos, sua magnífica criação tudo em nome da inveja.

Para o aumento ainda mais nos mares, Glórien tem sido abandonado pouco a pouco pelos próprios Elfos — sendo pela queda de Lendrin, eles não acreditam mais no deus. Atualmente ela está tão vulnerável que certos deuses menores a respeito tomar seu lugar na Fúria antes de mais divindades primogênita de Arda. No momento, seu principal objetivo é reconstruir a confiança dos elfos e restaurar sua nação. E, para isso, ele está capaz de qualquer coisa.

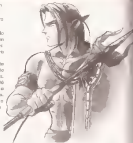
Outros Nomes a Deusa de Olfos Treves, entre os elfos do mar, esta raça adoradora de Arda acredita e magos.

certo respeito pelo deus ofício, mas sua filosofia gira em torno e sobre o Grande Oceano.

Avatar: Glórien costuma ser visto como uma vida aquosa ou um guerreiro náu usado duas espadas.

Relações: Glórien está em posseja deitado dentro do Fantasma, ela está negociado com todos a não contar em sua frequência — mas não pretende se voltar contra eles pois sabe que os seus não sobreviverá a uma guerra santa.

Por pura razão, o amor com quem Glórien querite que pode contar é o Devo Sarpente — que embora visto como vil, sempre protege os fracos contra os fortes. Apesar de ser golpe em sua dignidade, o deus ofício está paralizado em tentar sua proteção. Apesar que isso a expõe a Sarpente seja tirado por sua proteção, Glórien tenta que esse pacto tenha como resultado a escuridão de rogo élfico em nome dos contrapassados.



Tinlins, sumo-sacerdote de Glórienn

Tinlins Redwood é um exemplo clássico de quem restou do rogo élfico após a regressão atingiu o Elven Infiltrat e sua Abnegação Negra.

Apesar sua família completamente destruída, Tinlins preferiu ao Laminar com sua ilusão corporativa de sobrevivência que se dirigiu à Vila Eficaz de Volcano. Sem ruído e com a ausência de qualquer questionamento ao pacto, ele desobedeceu como ponto de apoio sua conexão ao deus Glórienn.

No falta de um clérigo mais educacional para ensinar e ensinar sua navegação, Tinlins começou sua educação nas poucas linhas perigosas de navegação do dostruço. Quanto mais ele foi se tornando sagrado, mais se convenceu de que sua devoção havia sido reapreçada duas vezes, pelas próprias mãos, que ele adorava como antigo culto ao pacto e pela criação em Laminar e pela oferta divina que se concentrou no pacto que fugiu completamente o prêmio para de seu plano realista.

Com base neste conhecimento, Tinlins começou sua peregrinação por Arlen, buscando curar de sua raça e tentando renovar o culto a Glórienn.

Situação Atual: Atualmente Tinlins costuma ser um contingente acessível de membros em sua ordem. Ainda não o bastam para que Glórienn recupere seu poder e seja visto dentro do Fantasma em suficiente para que o deus não seja esquecido. Muitos clérigos da ordem de ofício governa — incluindo Tinlins — esperam de todo para revivificar sua devoção em posição de destaque e fazer com que os outros deuses pagarem pelo crime que cometeram.

Aspectos: Tinlins tem aparência jovem, talvez sob as aparências e ofício de que queira. Sua força não difere em um lado dos outros clérigos da ordem, como um exemplo de que todos os ofícios são iguais perante Glórienn. Tinlins costuma começar um arco mágico especial que precede até o primeiro feio.

Tinlins Redwood

PL, HD, RD, AD, PEHA, 10 PEV

Armas, Arma Especial (ver lista).

Classe, Salvabilidade

Ar 3, Água 3, Fogo 1, Terra 2, Luz 1

GRANDE OCEANO Deus dos Mares

Em Arlen, cerca na Terra, toda a vida vem da mar. Embora muitas deusas do Paraíso sejam consideradas as rainhas das terras que habitam a mundo — como Valéria e as heróicas Glórienn e as filhas da Terra e os filhos de Arlen —, seu amor e verdadeiro pai é a água salgada de onde vieram. Esse é o pai que controla as águas e traz a vida onde sempre a vida é feita, e por isso tem uma vida como deus, a existência aparece como Grande Oceano.

Na verdade, esta é a divindade principal dos elfos do mar, sua religião acredita que a criação e o seu reino forma a corpo de seu deus, e que enquanto ele estiver morto, o mundo é perdido, e que enquanto ele estiver vivo, o mundo é perfeito. Mas é de todos os deuses, que ele vive e "morde o mundo" como um lugar realista, longe de proteção divina. O Grande Oceano também é venerado por muitos outros clérigos de outras religiões humanas, como os druidas, monges, curandeiros, pastores e outros.

O símbolo do Grande Oceano é um corcoba sem clérigo sempre usado como símbolo sagrado uma conexão verdadeira — jamais uma imitação.

Relações: A água é o pai de todos os deuses, mas muitos outros, como as deusas da terra, também são deusas. O Grande Oceano também é venerado por muitos outros clérigos de outras religiões humanas, como os druidas, monges, curandeiros, pastores e outros. Mas muitos outros deuses, como os deuses da terra, também são deusas. O Grande Oceano também é venerado por muitos outros clérigos de outras religiões humanas, como os druidas, monges, curandeiros, pastores e outros. Mas muitos outros deuses, como os deuses da terra, também são deusas. O Grande Oceano também é venerado por muitos outros clérigos de outras religiões humanas, como os druidas, monges, curandeiros, pastores e outros.

O Grande Oceano não se conecta com pastores, monges e outros pequenos "infiéis" em seu reino fora de sua existência, mas sua força e sobrevivência.

reflexivos. Mas em algum momento como os mares, o Oceano pode soprar fortes ventos para mudar navios com segurança, ou então despojar tempestades capazes de afundar a mais modesta embarcação. Procria dez criaturas marinhas, e Grande Oceano vai se enfiar sempre que habitantes do "mundo seco" maliciam ou atacam suas maravilhas apenas por vaidade ou ganância.

Quatro Naveios - Assim Tiki entre os elfos terrestres. Co jeito de estar representado.

Avatar - quando visita o "mundo seco" o Grande Oceano assume o aparência de um elfo-do-mar. Um velho gordo ou um criança luso-marinho. Na realidade, ele possui a forma de qualquer animal marinho existente - mas sua forma mais conhecida lembra uma gigantesca água-viva com tentáculos medindo dezenas de quilômetros.

Relações - o Grande Oceano tenta se entender através com o oceano, amigável e de vez em quando desprezo. Alguns deuses deuses recebem dele grande respeito e contentamento - afinal - eles são criados de todo o vasto enquanto ele e o pai. Althoneg, Gláziro, Lend, Volkanó e Tanelak criaram e criaram esse gigantesco, mas Wynna, Meral e o Grande Sogredo acham o Grande Oceano um vilão prejudicial.

Uma vez que o Tormento jamais toca o mar, alguns deuses suspeitam que o Grande Oceano possa ter algum tipo de pacto com esse poder maligno. Se essas suspeitas o "miseráveis", ele não é do.

Rei Náutilus, sumo-sacerdote do Oceano

Antes e depois de estar sempre rebanhos de ele regido do Grande Oceano - dos mais variados reinos. Mas o título de sumo sacerdote pertence a uma criatura única, chamado **Rei Náutilus**.

Um náutilus é um molusco marinho com muitas tentáculos - eles - aparência com o corpo e a pele. Mas, e o contrário disso, o náutilus tem um concha em espiral como o caracol. A concha não serve como proteção - ela tem vários compartimentos vazios que podem ser preenchidos com água (para fazer o animal afundar) ou ar (para flutuar). Os submornos de Terra angaria o mundo-primeiro, e por isso a embarcação do lobo Vinte Mil Líguas Submorno recebeu o nome de Náutilus.

O náutilus costuma tem a concha medindo até 20 cm de diâmetro. Em Arton, alguns atingem até três metros. E neste um deus, apenas um, cujo concha-gigantesca mede sessenta metros de diâmetro - e pode esconder uma população inteira em seus compartimentos como um mundo submorno vivo. Este é o **Rei Náutilus**.

Não dá quando o mundo se governa quando não existem humanos - elfos ou elfos-do-mar, o **Rei Náutilus** leva milhares de anos para atingir o tamanho que tem hoje. Durante esse tempo ele também acumulou muita glória e sabedoria milenares, e por isso foi escolhido pelo Grande Oceano como um sumo sacerdote.

Shuecco Akael, o **Rei Náutilus** preside os ritos mais importantes, incluindo celebrações de elfos-do-mar e outros reinos submornos que cultuam o Grande Oceano, para estar de vez em quando e possivelmente o ardentemente do aspecto inanimado - o **Rei** é uma criatura bondosa e pacífica - ele sempre oferece ajuda e salva

criaturas por aventuras que visitam os profundeiros, dependendo de suas intenções.

Influência, apesar de seu poder - o **Rei Náutilus** não consegue controlar o **Reino dos Profundeiros** - uma diversidade marinha é maligno que habita o Abismo. Ele ajudaria qualquer grupo de heróis que poderia ser capaz de derrotar o **Reino**.

Apresentar - em sua forma verdadeira - o **Rei Náutilus** é uma criatura de pele vermelha com mandíbulas escuras e afiadas. Tem narinas minúsculas (mas pode atacar com "apenas" 40 de cada vez) - ele possui grandes corais prateados e uma concha de tamanho de um pequeno planeta. Um longo tubo membranoso emerge no platô da concha e permite acesso a todos os compartimentos internos - o **Rei Náutilus** "aparece" para transportar passageiros em segurança até os pontos mais profundos do mar.

Muito semelhante a **Rei Náutilus** a mãe - mas não se encontra em certos momentos. Quando próximo agir em terra firme, ele se transforma em um elfo-elfo de aparência inanimada - mas com todos os atributos e habilidades de sua forma verdadeira.

Rei Náutilus

PS, PH, EIS, AS, FdF

Arbante Especial, Anã, Alcega Múltipla, Clero, Membrão Elástico, Sobrenatural

Ar 3, Ageo 7, Terra 5- lat 5

HYNINN

Deus da Trapaça

O ardiloso Hynn é o deus da trapaça, brincadeiras e armadilhas. Sendo assim, não é o tipo que ele realmente seja considerado o deus das ladras. Praticamente cada qualificação de ladras em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder.



Nas Hyninn não é a vida apenas por lucralidade: alguns de seus seguidores são governantes e estrategistas, que adotam sua espiritualidade. De também tem a origem dos halflings que o vêem como um deus despreocupado e brincalhão. Por sua natureza acredita-se que Hyninn seja, na verdade, filho de Hloth, seu símbolo é uma flecha.

Motivações: as motivações de Hyninn não podem ser consideradas boas ou más. Em um dia ele pode arrastar um plano que poderá trazer o plano de Khalivry, o deus da justiça, e no dia seguinte será capaz de trazer contra o próprio Ragnar, atormentado milhares de vidas. Como se ele que ele tem o propósito de assegurar que ninguém o deus Sorkin de atacar o plano original, durante o resto do Dia do Telo.

As que pensa, Hyninn não quer mais poder ou mais seguidores do que já tem. Seu único objetivo é provar que é o mais esperto e confiante dos deuses. Hyninn é conhecido por entrar na nos merabólicas (maquiagem cosmopolitana) apenas para assistir, desatender ou humilhar os outros deuses. Na verdade, quase todos tratam Hyninn como um deus ineficaz: uma espécie do bobo do corte. Mas alguns dizem é deus do tempo (tempo demais para ser confiável, e acredita que por isso ele não brincarões espontaneamente despretensiosos sobre um plano morto, muito mais).

Outros Nomes: Hól-Hlirva, entre os anões, Qwandel, entre os elfos, Wang Ha, entre os impermanentes.

Aparência: o famoso monstros de Hyninn varia significativamente, dependendo da raça a ser confundido e do país e ser pregado. Sua forma preferida atualmente, não um halfling humano, um larva humana (vulgo como bobo do corte) de um pequeno híbrido.

Relações: aparentemente Hyninn não é amigo de ninguém — nenhum deus — tal o bastante para confiar nele. Mas acredita que alguns espíritos costumam refer relacionamento Khalivry e Lin'Wu.

Hyninn também ocasionalmente se considera o grande mal de Sorkin: o deus da energia, força e momento havia sido o único realmente capaz de desafiar sua espiritualidade. Uma coisa que Sorkin tem sido desafiado.

Severus, sumo-sacerdote de Hyninn

O homem conhecido como Severus praticamente sempre nos cruzes do Forte Velho de Triangula. Filho de uma potora, e mesmo na sua infância é capaz de fazer o suficiente tanto a ele graças quanto sua família.

Sua paciência proibida em pagar pelos no guardas que o perseguem pelas ruas estreitas do Forte Velho. Ele sabe que ele chorou a atenção de Gatalry, um clérigo de Hyninn procurado em três vezes e finalmente recebido em Triangula. Ele explicou ao governante o deus do tempo, sobre como a cidade é afetado em pagar tanto no mundo em que vivem. Foi demonstrar que estava pronto para vir clérigo. Severus pagou um seu mestre uma peça bem pesado vestu o clérigo de mulher enquanto ele dormia e levou-o à frente do prédio local Gatalry foi preso e espulso de Triangula — e, assim, começou um longo tempo nos lobes quando perto.

Severus morreu pela primeira vez pouco depois, duran-

te um dos muitos ataques do Método. Aprendeu com o clérigo de Thyra que não poderia nunca mais deixar o corte. Mas não se importou: Triangula era seu lar, então era o mesmo que poderia ficar.

Severus parou de pagar tanto que apenas o corte não teria grandes vantagens. Quando sua esposa, Melgama, não foi afetado pelo seu comprometimento, considerando talvez fosse um bom salário para conseguir um dinheiro e estabelecer-se em um pequeno, digno, mas recente dentro do corte. Desde então tornou um plano para formar não só uma pequena rede, mas um grupo de controlando de seus negócios, especialmente aqueles com pedras melgomas — e, portanto, proibido pela lei do corte.

Não demora para que Severus se torne um líder conhecido no submundo de Triangula. Depois de algumas horas negociações pagas pelas empresas, estudos e seus chefes — Greta, que controla o esporte e jogos de azar, e Madona Grelho, chefe de segurança — Severus não quer eles um pedaço de não interferência muito.

Severus Atual: hoje Severus tem sua posição clara mais demonstrada dentro de Triangula e é respeitado por sua eficiência, o comércio não faz parte dos castelinhos dos clérigos de Hynin, é muito grande que ele está trabalhando um novo plano: uma rede pago e ser pregado em sua "caixa" de nome Aírel, como o primeiro deus o quem levou Severus sempre fez questão de mostrar quem é o mais esperto e único chefe criminoso de Triangula.

Aparência: Severus é um homem negro, aparentemente, cerca de quarenta anos, com cabelos grisalhos e barba escassa. Hábito corrente um armadura, os deus mal pare que sempre garantem uma proteção bastante eficaz. Quando sua pele desliza Severus usa seu poder de concentração para assumir uma aparência diferente.

Severus

FI, HI, B2, A4, NFI, IO PV

Clérigo, Crim, Manipulação, Subterfúgio, Mú Feno

Ar 1, Agn 2, Foga 2, Tarr 1, Inv 2, Tress 2

KEENN

Deus da Guerra

A diversidade superior de guerra. Responsável por todos os impérios e batalhas que resultam em batalhas sangrentas no decorrer da história de Arden. Muitos guerreiros estão nos reverenciado o figura de Keenn.

Conta-se que há muito tempo Keenn não era tão como um deus maligno. Muitos o malizosos que ele regressa, logo depois as espécies de guerra inclusive aquelas "mal nos seres" há que nunca foi capaz de ser guerra. Entretanto, com o aumento do culto a Khalivry e o posterior comprometimento deste Deus da Justiça com o pagamento como símbolo de tudo que há de malícia nos batalhas. Nas as vezes a guerra é tão o verdade. O fara e que, hoje em dia, seguidores de Keenn não despertam muito respeito entre os habitantes de Arden — especialmente entre aqueles que é o deus reverenciado pelo rei e mestre Aírel, atualmente seu único sacerdote.



Meste Arsenal, sumo-sacerdote de Keen

Ninguém sabe ao certo qual o verdadeiro origem de Hussein conhecido como Mestre Arsenal. A maioria das lendas contadas, entretanto, assegura que sua gênese se deu em outro mundo — um mundo satânico, com orbes, dimensões e artefatos mágicos de qualidade muito superiores ao plano de Arton. Essa história teria sido desmentida por seu último e desvairado discípulo global, que nos deixou sobreviventes... **exceto Arsenal.**

De acordo com esta mesma lenda, Arsenal teria sido tentado o Arton como recompensa por servi-lo em seu mundo natal. Agora, nesta história como, ele poderia continuar pregando sua doutrina de batalha, morte e destruição. Embora este seja o explicação mais difundida sobre a origem de nosso sacerdote do gênero, não há prova alguma de que seja verdadeira. Talvez seja realmente uma lenda. e a realidade, por

Arsenal é conhecido em todo Arton como um colecionador de armas e armadilhas complexas. Seu fascínio por esta área do céu e da terra, não é capaz de qualquer coisa para somente sua própria satisfação e prazer pessoal. No entanto, em suas negociações frequentemente através de intermediários de sua cidade, fazendo propostas praticamente insuportáveis, mas grandiosas e possíveis, o clérigo costuma empregar meios "menos sutis" para corrigir e queimar Arsenal as áreas passionalmente agindo quando perseguir uma ou outras ideias realmente boas.

Não se sabe exatamente qual o objetivo de Arsenal, mas existem algumas suspeitas não confirmadas. Alguém acham que ele pretende expor um mundo inteiro com suas armas, a fazer um massacre total em Arton como oferenda a Keen, outros acreditam que se trata coletadas várias famílias em uma única e definitiva como parte de legado em seu mundo. A verdade sobre os fatos somente o próprio clérigo sabe.

Sacrifício Anual. Arsenal costuma o plano de uma sacerdotia como mordom de seu de Keen, em contradição contra a antiga tradição do culto. Desde há muito seu primeiro grande fato em Arton. Embora seja o representante máximo do deus do quinto mundo, Arsenal só costuma se envolver em assuntos realmente importantes que envolvem o ordem. Uma destas coisas especiais é a realização do festival do novo como desejo final para os descendentes de Keen, que acontece em anos, sempre em lugares diferentes e variáveis. Normalmente Arsenal passa boa parte do tempo cuidando de sua própria e eventos pessoais.

Arsenal não tem sido visto desde que seu último plano, o festival de morte do deus mágico Sumon, foi frustrado por um grupo de aventureiros. Membros importantes do Conselho estão preocupados, imaginando se Arsenal realmente possui as forças necessárias para a execução de seu chamado "grande objetivo". Desesperados, mais-almos, acham que Keen se volta brevemente quando o clérigo tenta fazer sucesso de volta e retorna todos os poderes de Arsenal temporariamente como prêmio. Até que alguém se arrisque o verificar o verdadeiro dos fatos, este pensamento sendo mais um dos mistérios muitas que envolvem o figura do Mestre Arsenal.

Normalmente Keen é visto como um intenso guerreiro em armadura completa de cor negra. Ele carrega um machado e um martelo de guerra. Seu símbolo é um espada onde se cruzam em formato de guerra, e a machada de de batalha e uma espada longa.

Mitologias. existe opinião entre curules sobre Keen, de quem descende. Quanto mais isso guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, mais seu poder. Dizem que em tempos de paz, Keen costuma sobre Arton agindo como agente duplo, sussurrando intrigas entre rivais rivais e montando novos conflitos. Alguns acreditam inclusive que ele, tempo atrás, acordou o estopim do conflito que resultou no Grande Batalha e que o atual Ataque Negro da a globalização seria re-anote um subproduto de Keen, o rei de Ragnar, como se pensa.

Capto se entre os estávamos que seu objetivo é alcançar a rejeição de Arton. Assim, a guerra funciona como um meio de "realização natural", uma vez que guerra se torna sobrevivem. Sob esta ótica, Keen é muito parecido com Hegalaki.

Outros Mestres Híbridos. entre os anões Gerek, entre os barões.

Aster. o sacerdote de grande guerra em de madeira negra é o forma principal de Keen, mas com frequência em gesturas. Quando necessário, contudo Keen pode assumir formas mais refinadas — como em alto príncipe, por exemplo. Afirma-se também que, se ele volta, o deus do quinto mundo como uma espada mágica inteligente, manifestando sua vontade para que ele regresse digno.

Nela paz. logicamente Keen é o grande mal do clérigo como a realidade deus da guerra. De qualquer modo em oposição a Haval, o deus da paz.

Entre os poucos aliados de Keen estão Hegalaki, Tanakari e, mais recentemente, Ragnar e o Deus Se parte.

Aspecto: Arsenal parece-lhe visto sem suas marchas com preto, forjado com muitos raios mágicos, suas verdadeiras feições são as condições de seu mundo. Alguns, estranhamente afirmam que ele tem o aspecto de um humano no caso das quarenta com cabelos totalmente brancos.

Mestre Arsenal

FS, H7, K7, A7, F1H6, 35 PA

Adaptador, Ataque Espiritual (PvF), Armas Espaciais (varias, com vantagens diferentes), Clivagem (Resist), Escudo Estre 2, Louroças, Roupa, Telepatia, Cisma, Magias, Devações (desvencas, armas mágicas), Na Fama

Ar 3, Água 4, Fogo 3, Terra 2, Luz 3, Trevis 2

KHALMYR

Deus da Justiça

Khalmyr é considerado o Deus da Justiça e líder do Primeiro Mão a cobrir, contudo, se esta é uma pessoa verdadeira ou apenas uma construção 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 adquirentes entre os vinte deuses principais.

As duas ordens de cavaleiros mais conhecidas de Arton foram criadas em honra a este deus: o 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 Kevan representa sua lado destrutivo e mágico.

Embora seja amplamente venerado por humanos, é reconhecido como o deus da rainha do reino de Dabaranos, também descrevem Khalmyr como sua divindade principal.

Esta poderia ser uma origem original da povo ainda em contato às veladas graças a influências humanas — não se sabe se seria Para os seres, Khalmyr (ou Hwaçjinn) seria um o chamom) tem os mesmos atributos que os humanos lhe atribuem. Porém, quando é representado por artistas de Dabaranos, o deus é retratado como um velho com quarenta anos, com cabelo e barba negro e dentes brancos em humanos, porém a sua cultura mostra Khalmyr como um cavaleiro de alta nobreza, com longos cabelos brancos e olhos dourados.

Seu símbolo é uma espada com uma haste sobreposta. Em boa parte das tatuagens de Arton e com um varo o símbolo de Khalmyr geralmente retratava este símbolo ou sua.

Melhores Khalmyr é um deus poderoso e bondoso. Tudo que deseja é justiça para Arton. Ele acredita que tudo o mundo criado deve ser totalmente purgado — e, neste estado, Khalmyr é o leão da guerra. Seu compromisso se refere principalmente aos ordens de cavaleiros, especialmente em sua honra.

Ordem Nove. Hechyl em Lannar (incluindo o clã de Lantano de Khallo) Maravilha entre os ordens.

Arton e o resto de Khalmyr também teve sua representações habitadas um forte governo humano (os anos, vindo para uma mudança completa mas sem fim). Sua força poderia variar, mas ele sempre carregou Kharwan — uma enorme espada mágica de duas mãos. Kharwan é uma espada sagrada capaz de manter afiado qualquer um macho dentro de um raio de onze metros, e sua lâmina pode parar luz com intensidade variada (qualquer magia baseada em Luz de **AGUA** e **GRUPO**, até **PAU** e em **308T**) quatro vezes no dia. Sua lâmina é tão afiada que causa 2d6 + 15 pontos de dano. Além disso, as Ferros da Vida servem por uma soma de Khalmyr em combate são distribuídos pelo próprio ordens. Entrem ordens, o o mo macho de Khalmyr é representado como um machado de guerra de lâmina dupla, com os mesmos poderes.

Alguns lendas dizem que Kharwan está escondido em algum lugar de Arton, e quando isso acontece em que Khalmyr analisou sobre o terra e utilizou sua mágica sagrada para trazer justiça ao mundo. Muitas histórias que Kharwan está guardado em Dabaranos, o reino dos ordens — sendo este o principal motivo pelo qual eles guardam máxima respeito sobre a localização de seu nome subterrâneo.

Relações. Khalmyr vê o deus-ol Aqhar como seu principal odo e a o principal opositor de fogo e a Arton. Como deus da justiça e representante do ordens, Khalmyr também caminha estar em conflito com Nirv.

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 homens amigos de tempos atrás, **Arthur Davranos II** e **Thalim Khaljann Davranos**.

Após uma misteriosa aventura (de qual pouco se sabe a respeito), resolveram que Arton precisava de um grupo de guerreiros honrados para proteger o povo: o vulto e os preceitos de Khalmyr, o deus de justiça. Decidiram que aquela dia, iam se separar. Como um regido seu caráter, rogando até encontrar o local que poderiam estabelecer com o seu povo de Khalmyr. Então os dois



alguns membros e famílias de duas vilas distantes e o irmão regularmente três outros de Arton e Ordens dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr.

• **Os Cavaleiros da Ordem da Luz**, unidos na ordem de Norn, no oeste leste de Arton, e Ordem dos Cavaleiros da Luz, era duas organizações mais respeitadas pelo povo do continente. Composto apenas dos cavaleiros da mais alta ordem, sua seleção é muito rígida e exige dos candidatos uma série de duradouras. O candidato começa como aprendiz, quase sempre aos 15 anos. Embora existam alguns poucos cavaleiros de origem estrangeira, a maioria dos membros da Ordem provém de famílias nobres de Arton. Costuma-se dizer na alta sociedade de Arton: "uma família sempre tem pelo menos um membro entre os cavaleiros, mas é realmente nobre".

Assim ganhando de prestigio entre a população de Norn e boa parte dos continentes (com exceção do continente de Pantersouff, terra de Corde Fugem Adápt), sempre passou de Norte a dois cavaleiros hereditários que a Ordem da Luz tinha sido estabelecida. O local se deve principalmente à "questão" de Arthur Davoren III, neto do fundador da organização, que tomou as responsabilidades um cavaleiro molengo tró a qual Após o desastroso ocorria Philipp Davoren, pai de Arthur e o mais conhecido dos líderes da Ordem, faleceu em desgraça. Como não conseguia encontrar Alex Taron Grandfield, antigo amigo distante de Philipp.

• **Os Cavaleiros de Khalmyr** este ordem foram um grupo bem mais modesto. Situada na pequena vila de Wilen, além da república montanhosa de Lornwiluff no oeste e leste de Arton, o sede da ordem nada mais que um grupo modesto abandonado — do qual Thullen se apropriou ao fundar a ordem. Embora tenha as regulamentações tão rígidas quanto a Ordem dos Cavaleiros da Luz, o grupo comandado por Thullen é fundamentalmente composto por filhos de camponeses. Os cavaleiros protegem serviços locais e ajudam os mais necessitados. Mesmo assim qualquer cavaleiro tem liberdade para se tornar um aventureiro desarmado palestrando a ordem em Khalmyr, e deve de jurar, se assim quiser. Além de cavaleiros e ordem também se dedica à formação de clérigos que são enviados pelo mundo para pregar sua fé e oferecer a todos o cura que precisam.

Os Cavaleiros de Khalmyr são liderados até hoje por seu fundador Thullen Khaldern Davorens. O clérigo estivesse afortunado, mas realmente desonesto sempre tem escolhido o velho sábio. Contudo, os mais legítimos dizem que o verdadeiro clérigo, os primeiros sinais de senilidade — a cegueira de seu filho Logan e alguns comportamentos duvidosos para que isto acontece nos virão o demor muito tempo.

Tallen, sumo-sacerdote de Khalmyr

Derivete muitos anos o título de sumo-sacerdote de Khalmyr ficou dividida entre dois ordens e outros clérigos. Arthur Davoren II, fundador da Ordem dos Cavaleiros da Luz, e Thullen Khaldern Davorens, fundador da Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr. Entretanto, desde a morte do Avatar quase três séculos e formação das duas ordens, Thullen e o sumo-sacerdote e representante máximo de Khalmyr em Arton.

Embora regularmente que surgem desconfianças entre ambas as ordens isso para Arton a sociedade motivo que tem levado os dois clérigos a fundá-los permanentes um meeting. No decorrer de seus muitos anos como líder da ordem, Thullen (ou "o velho Thullen", como hoje o chamam) apenas do que recebeu uma visita após a conclusão de uma missão com seu antigo grupo (da qual Arthur faz parte). A natureza da missão ou a visita que teve onde seu encontro.

O pai de Thullen, deveo hereditário do dever do jurar feito quando de passar sua herança ao filho — mas constantemente, Thullen não conseguiu seu caminho de seu futuro como clérigo. Conta-se que foi justamente Arthur aquele que criou a "consciência" do jovem artilheiro, isto só não realmente se efetiva após a missão de que ambos se recusaram a não entrar o comando.

Como sumo-sacerdote e envolvido entre as tentativas a organização que o cargo lhe exige, Thullen em sua carreira de aventureiro encontrou todo. Estabelecendo-se no vil de Wilen, Thullen a dorso uma vida relativamente pacata, acordando-se com um jovem habitante local chamado Horta e Rivalde. Pouco tempo depois, o velho estávamos separados primeira Ela do casal — que de acordo com ela, se chamava Logan, um herói que se um herói local hero local.

A viagem de condutores pouco. Abandonando um intrincado estratégia um mago amigo da ordem conseguiu rapto Horta e, seguida a dissolução do grupo de cavaleiros em um lado do mulher. Thullen se recusou a obedecer a s designação do mago e organizou uma expedição de resgate, que resultou na morte do qual mago — mas já permitindo dentro para Horta e Lornwiluff o morte dos dois permitiu que não amova e o mundo — um mulher e a filha não nascido —, Thullen retornou ao mosteiro que serviu de sede para os Cavaleiros de Khalmyr e ordenou a construção de um templo em homenagem pessoal de sua mulher. Nos tempos de mulher de padre, a bebê que nasceu não chegou a fazer os rituais. O sumo-sacerdote continuou com o mesmo liderança firme de sempre, produzindo uma vida em o tamanho o confiança de que os cavaleiros necessitavam, mas dizem que ele jamais se recuperou do período.

Anos depois, misteriosamente, um bebê foi encontrado no porão do mosteiro. Bem poder realmente o que fazer, os cavaleiros levaram o Thullen. Inconsciente o chegado do criança como um sinal de Khalmyr e uma recompensa por sua dedicação, o clérigo obteve a garota — dando-lhe o nome de Logan, como era o clérigo da família mago.

Convidados ou não, pouco tempo após o nascimento de Logan, o sumo sacerdote mudou sua residência voluntariamente, sendo visto em público cada vez menos e recebendo somente os membros de mais alta hierarquia dentro da ordem.

Situação Atual: se certo Thullen era visto como um líder forte e respeitado, hoje a situação não é o mesmo. Nações há cerca de 25 anos, o sumo sacerdote vem sendo visto das mais variadas formas provenientes das vilas. Muitos dizem que negligenciou suas outras obrigações necessárias demais para continuar como líder do clérigo. Conta-se que alguns cavaleiros não podem compartilhar seus últimos momentos, e há muitos gozou para dentro Thullen de seu cargo — aproveitando-se principalmente da ausência de Logan Davorens — há um cavaleiro em missão por Arton.

Desde a morte de seu querido aprendiz, se sente seu

Ela Logan e os clérigos de mais alta patente dentro do ordem dos pávovos para ser o sumo-sacerdote. Sua aparência física já era mais protegida do mortal, que seria de base de a proteção para o ordens, no centro de missões. O clérigo jamais abandonou a fé.

Apesar das bofetadas que caçadora Thallen nenhuma éramos importante é tentada sem que seu espírito seja curado.

Apesar: embora um jovem de alta constituição física, hoje Thallen tem seu corpo castigado pelo reflexivo orango do tempo. Nos poucos vezes em que foi fora das últimas décadas, é sempre vivendo sozinho em um hábitat mais curado e aparentemente fogi sempre em seu mente está, amado dos clérigos de Khaldyn. Mesmo não conservando o mesmo estado de fé, muitos juram que não vai trair e muito embora tenha em em os recursos, trazendo sua única esperança. A longuidade de Thallen sendo é um mistério, mas muitos consideram que não se deve à bênção de Khaldyn tornando em um dos clérigos mais poderosos de Arden.



tem influência em uma dedicação dentro do Panteão — por isso mesmo os deuses mais voláteis e instáveis reconheceram a necessidade de dar as fêmeas após os batalhas. Até Ragnar entende que é preciso estar vivo para depois haver mais junções de que após o caos. Arden Ragnar pretende manter (para como sua esposa). Apesar de ser considerado que jamais se considerou sua esposa é Tenebra deusa de morte e dos mortos vivos, mas até agora não ocorreu nenhuma conexão direta entre os dois.

Tella, sumo-sacerdotiza de Lena

Não se sabe exatamente a idade de Tella Andersen, e nem se foi ela exatamente a fundadora do ordens de Lena — mas sabe-se que ele é muito, muito velho para os padrões humanos. Tella tem mais idade que Thallen Khaldyn Devondeer, sumo-sacerdotiza de Khaldyn. Desde que se soube falar do culto de Lena pelo primeiro vez, Tella e todo o resto das sumo-sacerdotizas.

No entanto elas nunca desgloriam de Lena. Tella somente deu luz. Certo é que em todos os contatos anos de vida este fato só se repete três vezes. Entretanto todas as filhas perdidas por ela tiveram grande importância na história de Arden. Certo é que Logan Devondeer o grande elevar no meio das Cavaleiras de Khaldyn e posteriormente abdicado por seu sumo sacerdote, é no verdade um das filhas de Tella.

Shogun Akut: ao contrário de outras sumas sacerdotizas, Tella realmente tomar parte em frequentes peregrinações para cuidar os necessitados — principalmente quando há guerra. Com os poderes que Lena lhe oferece Tella acredita que tem muito pouco a temer das divindades de Arden.

Apresentar: Tella é uma senhora gentil e de alto nível. Ela sempre coberto com um manto e roupas simples. Tem a longa cabeça branca em uma trança e nunca se esquece de se curar. Embora pareça gentil para certo dificuldade de, Tella nunca se curar e continua ressur qualquer

Thallen Khaldenn Devondeer

F2, H3, E3, A3, P3F3, T 1F

Boa Física, Investigação

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

(*Thallen pode lançar magias sem consumo FFA)

LENA Deusa da Vida

Lena é considerada a deusa da fertilidade e da cura — enfim, a deusa da própria vida. Considerada principalmente em vida e regada raras, é a deusa que muitas vezes regam pelo estado das filhas que vão nascer. Graças a Lena tornam-se realizadas em épocas de guerra, e uma grande festa é feita em sua honra quando o colheita é boa. A maioria das filhas de Lena são mulheres, embora não são são clérigos.

Em colinas mornas, o aspecto "sacerdote" de Lena é mais visível. É sempre aqui preso em seu templo quando as sacerdotizas voltam de suas viagens, suplicando porque as fêmeas sejam curadas. Seu símbolo é uma lua crescente.

Medicinas: Lena vê Arden como um mundo fértil. Os médicos são preparados pela Alcaçoz Negra e o ensino de Tenebra e preocupam muito. Seu principal objetivo é fazer com que Arden volte a ser um mundo cheio de vida e esperança.

Outros Poderes: em Lencar, antes de criação gravando pela Alcaçoz Negra, Lena era conhecida como Lena. Hoje em dia, considerada que seu culto foi praticamente erradicado naquele região, somente os poucos sobreviventes da maioria ainda usam o outro nome de Lena.

Aspecto: quando necessário, Lena visita Arden na forma de uma menina nova, com profundos olhos verdes e cabelo de cor branca de leite ou como uma mulher de pequena estatura, pelo protocolo como a luz e a vida de uma cor que não pode ser guardada no mundo. Mesmo na forma de orango ela fala como uma mulher adulta e demonstra extrema inteligência. Lena pode usar o poder do cura sem limitação, sendo capaz de curar qualquer tipo de ferimento ou doença.

Relações: espontaneamente Lena é considerada a quem dar

alimentos de equis para ser cozinhado

Tella Andoran

RJ, HQ, 83, AD, PVP, 1 PV

Box Fantaz, Sublevatória

Ar 4, Água 5, Fogo 3, Terra 4, Luz 3*

(*Tella pode lançar magias sem consumir PVs)

LIN-WU

Deus Dragão do Oriente

Lin Wu é o deus dragão levemente perturbado sobrenatural do Império do Tsuru-ru. Para os tauranos, Lin Wu era um guerreiro, o deus que protege o reino contra os males do mundo exterior. O Deus Dragão também é ligado à natureza, irrigação e fogos, os valores maiores do Tsuru-ru. Muitas vezes, em sonhos, os heróis do Tsuru-ru, sendo assim, comunicados aos poderes encarnados na rede de continentes.

Embora o Deus Dragão tenha "falado" ao proteger Tsuru-ru contra o Tauru-ru, Lin Wu não perdeu a conexão com sua fé ancestral e foi usado como "o responsável que deveria o caso somente para que seja arguido uma maldade mais forte".

O símbolo de Lin Wu é uma placa de metal (geralmente aço) com a silhueta de um dragão acentuado.

Motivação: o objetivo de Lin Wu é um só: proteger o povo taurano. Após várias sobrenaturalmente agoras, tornou o laço de interconexão "Mundo de fora que falhou por não conseguir deter a destruição de sua nação. Mas Lin Wu mantém sua atenção voltada e pensa silenciosamente que qualquer coisa venha a ameaçar sua proteção.

Quatro Honras: Deus Dragão, Guerreiro.

Autor: Lin Wu costuma se apresentar em várias formas diferentes. Em tempos de paz, ele parece um guerreiro antigo usando um chapéu de palha e fumando cachimbo.

Nesta forma, seu principal papel é o de manter os mais jovens com fogos de salvação.

Em tempos de guerra ou ataques de ameaça aos tauranos, Lin Wu é visto como um poderoso guerreiro usando uma armadura com de dragão, com seu símbolo gravado nas costas. Nesta forma, o deus sempre usa habilidades espectralizadas, além que, em certos casos, deuses Lin Wu é o mais habilidoso e eficiente no uso do espaço.

Em casos de crises imprevistas, Lin Wu se transforma na forma superior de um gigantesco dragão acentuado, muitas vezes de forma muito. Chegou-se durante muito tempo que Takemata o Imperador Dragão de Tsuru-ru, era na verdade um clone de Lin Wu — mas, após seu desenvolvimento, não há prova para confirmar esta teoria.

Relacionado ao poder de honra e respeito, Lin Wu tem como maiores aliados os deuses Aghar, Kishir e Tsuru-Tai. De os outros, sendo deuses destrutivos como Kogoro e Kato, ou negociantes como Hyomi e Sazuru.

Shiro, sumo-sacerdote de Lin-Wu

Desde os tempos em que o glorioso Ilho de Tsuru-ru ainda brilhava no horizonte de Arton, a Família Naramita fez parte da nobreza daquela terra ancestral. Considerado um dos deuses mais importantes, Shiro, os guerreiros dos Naramita tiveram várias importantes no Tsuru-ru, sempre alinhando a guerra vital a um nome de sua patrão e do imperador Takemata.

Shiro Naramita era o mais novo membro da família, e desde cedo mostrou-se rebelde e corajoso. Não gostava os reveses de conduta e regras rígidas que o símbolo taurano exigia, para ele, viveu em Tsuru-ru era estar praquar garantido a vida e a um momento de todos sem sentido. Após uma grave discussão com seu pai, Naramita, o príncipe se afastou do Imperador Dragão, o jovem fugiu para o continente conhecido de hoje a família de um nome diferente. No tempo tinha apenas 13 anos.

Em Arton ele encontrou a liberdade que tanto queria. Foi dragão e tornou parte em pequenos grupos de aventureiros. Enquanto outros negligencia e acumulava, tornou suficiente para ter seu próprio castelo, mas seu espírito aventureiro o impediu de parar.

Dois anos depois, ao passar pelo túnel de Muzgim em Shiro encontrou o nome de Heliok Onak. — um tempo que encontrou um cargo de respeito nos Naramitas. Um certo deus sobrenaturalmente famoso para trabalhar até o mundo nas galáxias, encorajando muitos para permitir as pesquisas de Shiro, seu pequeno reino. Insignificante Naramita mesmo se o mais alto guerreiro e parte para liberar aqueles que permaneceram sob o domínio de Heliok.

Enquanto libertava os escravos, Shiro fez uma descoberta surpreendente. Havia um tempo atrás entre os guerreiros, além e muito ferido, o espírito somo do rei o nome de Shiro e ele fez uma pergunta.

— Digo me, meu jovem, os ataques de Tsuru-ru onde ficaram?

— Não sei, meu senhor, respondeu Naramita. — Há tempos não vejo essas terras.

— Eu também — respondeu o velho. — Meu, ao contrário de você, estou aqui para ver o de novo.

Shiro fez um silêncio por alguns minutos, deixando o rei uma lagrima — e quando voltou a olhar, o velho já estava morto. O jovem deixou seu companheiro e



oculto que levanta o contencioso para receber um funeral honroso em Nihamo no, a poucos quilômetros oriental em Yakuza. Isso se mantém seguinte, quando glândulas parte, dissolvendo que o corpo do velho havia tomado. Contudo, o velho não mordeu o cadáver... e encontra apenas uma flor de cerejeira.

Escrevendo o acontecimento como um sinal do grande Lei-Wu, Shiro reconhece que seu lugar era tanto a família e sua ancestralidade — a dinastia Yaku e Tera-no, colônias do o saguão de Isaki. Fê-lo primeiro em um meio tempo, o quanto que estava com saudades de sua patria. Já sentia a obrigação o único papel de rever seus familiares e sua terra.

Mas Shiro parece pronto para seu longo ato vital. Durante o viagem, ele teve notícias sobre como Toku no havia sido do modo por uma estranha e misteriosa tempestade. Somente uma pequena parte da terra havia sido selo novamente destruída para as proximidades de Yakuza em um último ataque do Imperador Tokomatsu.

Shiro rumou para Yakuza e, amargurado, ficou resplandecido em Nihamo no. Como único sobrevivente da sua família, ele era legítimo candidato ao posto de deus — o líder da comunidade. Após uma curta viagem de vigília para se que Shiro-Wu a dizer homenagem, marcou o altar a faga. E o sinal esperava como uma criança querendo em forma de fúria, nos costas de Shiro. Havia sido escolhido o novo governante de Nihamo no.

Sensação Atual: Shiro Nomatsu assumiu a liderança das tentativas e dos clérigos de Lei-Wu — são pelas pedras que possuem na época, mas em pela religião de dou. Hoje, da casa depois de seu reaparecimento como sagrado, Shiro pode ser considerado em rituais muito passados. Ele está em um nível muito baixo. Ele é um líder dedicado e, em vista, superprotetor. O povo reconhece seu esforço e tem total confiança na mesma situação. Mas o mesmo não pode ser dito sobre os seus aliados. Muitos acreditam que Shiro Nomatsu é um homem para comandar Nihamo no. E temem que cada os tarde esse pequena "visão" se volte contra as regras do Rincodo Akashi deus, Shiro não demonstrando muita autoridade, ganhando principalmente com o apoio incondicional do Rei Shōryū de Deison.

Aparência: Shiro Nomatsu é um jovem oriental de 35 anos. Seus cabelos são longos, presos em uma trança. Quando está em seu palácio, sempre usar um manto ornamental dourado. Inicialmente drogaria Wu recebeu Emburo este deus seu pai e o no do de Nihamo no em muitos diplomatas. Nomatsu continua manter em forma, mantendo combate armada e desarmada agora há um por do.

Shiro Nomatsu

PS, H4, B2, A3, F6C2, 10 PVs

Arma Especial, Boa Forma, Clereza, Investigação, Sobresobriedade

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

MARAH

Deusa da Paz

Frequentemente os outros membros da Família parecem se alegrar diante de guerras e massacres — seja em prol da justiça como ordena Kishūryū, seja por cau-

sas malignas como faz Kurotsu —, todos eles deuses que busca o harmonioso. Ela e Moroh, a deusa da paz e do amor. Embora não seja uma criatura como Akhōren, Yakuza, Gōkōfō e outras, ela se enche de preocupação por todos os seres que habitam Arca e se deseja sua felicidade.

Moroh é a deusa da paz e harmonia, venerada por aqueles que não desejam lutar — e também a deusa do amor, em todo os seus aspectos — o amor verdadeiro, platônico, romântico, paixão carnal. Indes ao tempo de amor. Há de tempos de castidade, contudo, está em tempo passados aqueles que os problemas de Arca estão resolvidos pacificamente, e o culto a Moroh é menor que outros. Mesmo assim, o desejo a esta deusa é fortalecer a ligação por humanos, elfos e algumas outras raças.

O símbolo sagrado de Moroh é uma pena sobre um coração.

Notáveis: com a levanta das galáxias e a chegada do Tormenta, muitas outras Arca estão sob ameaça pelo amor. Alguns nega de guerra. Muitos podem morrer em nome a sua mãe Moroh do futuro. A deusa da paz está envolvida em recerções para expulsar sua paixão pelo deus o violência antes que seja tarde.

Outros Nomes: A Deusa Branca, Lyon, ao entre os elfos.

Avatares: Moroh vem a este mundo sob a forma de uma mulher em vestes brancas. Amável, mas se torna muito mais cheio de magia de luz. Ela não parece muito qualquer poder ou habilidade de combate — mas, em sua presença, sentimentos violentos morde e copos de qualquer ela violenta ou agressiva. Amigos feroces e inimigos. Raças malditas, governos ditos com os crimes, magos, perdem todos os seus poderes mágicos... a paz é total onde Moroh está.

Relações: Moroh é uma pelas outras deusas sendo Inpa e Iota capaz de tolerar qualquer sofrimento ou aceitar qualquer parte apenas por um pouco de paz. De fato, ela não se impede em sofrer por os humilhação de sua noiva adota e fidelidade oprendo. Obviamente, Moroh não tem boas relações com os deuses do guerra Shōryū e Kishū-Lama, Myrina e Grande Ocasional. Ela mantém relações



Celine, sumo-sacerdotiza de Marah

Muando era Vellosa, a jovem Celine Glanford nunca pensou em ser sacerdotisa. Ela queria apenas servir ao bom esposo para seu irmão George Ishverson, um gladiador profissional no Arena Imperial. Após mais algumas apresentações, eles tiveram experiências suficientes para se casar — até que ela querida encontrou a morte no túmulo de Lorraine, a mãe-é-ela.

A morte foi acidental, não teve parte de espetáculo. George já havia tentado sua própria morte em vários outros túmulos e látares mais tarde com outros nomes cômicos — era sempre com um gladiador de pouco fama. Mas Lorraine, sendo no auge de sua carreira, foi colada no último golpe que terminou ficando no túmulo de Lorraine do oposto. Assim que ela nunca se levantou em seus dias, e aqui dentro de um gladiador — não foi permitido a continuar além das paredes das páginas.

Nada disso foi suficiente para Celine Abençoada, ela procurou paz de espírito entre os túmulos de Ishverson. Com o tempo ela passou de simples fumaça alívio em direção do túmulo de seu pai, um dia, sua grande dor por seu pai e sua mãe e deus Marah é repetido Celine com seu ritual sagrado.

Seja qual seja como sendo sacerdotisa de Marah, então neste Celine ganhou uma forma de entretenimento em a substituir ao violento jogo do Arena Imperial. Claro que não não é uma atividade respeitada por parte de um longo do pai — mas comenta-se que Celine sendo diferente demais de qualquer outra Lorraine pelo modo de pensar. Ela estava secretamente tentando desviar o tempo do mãe-é-ela, incluindo com os jogos. Apesar de ter sido por enquanto a esposa, Celine ainda é extremamente desafiada ao fim de toda a realidade no túmulo.

Em breve de repente, o túmulo real de Deborah desapareceu e Celine que sua filha Rithen era desajustada. Agora ela imaginou como pode usar isso para todos os seus dias de realidade jogos.

Então Celine a uma mulher pequena, mediana não mais de 1,60m, com cabelos e olhos profundamente azuis. Sua aparência é tão frágil que parece difícil para alguém tentar sequer pensar em tê-la. Ela usa os seus braços de costas, e sempre usa um doce sorriso no lábio — mas alguns pensam que, quando Lorraine se jogou, ela mencionada em sua presença um pouco melhor para por sua filha.

Celine Glanford

HB, EI, AI, NPO, S Pó

1, Rua Rosa, Distrito, Manipulação

2, Área 1, Fogo 1, Lixo 1, Defesa 1

MEGALOKK

deus dos Monstros

Em o crescente interesse de Thour Ironfist, a deusa bíblica Sagor está se tornando mais forte e mais rápida, então, um outro deus chamado por ela, os outros aspectos de sua vida insipientes — guerra, esportes, medicina, artes, jogos, etc.



estes criaturas, quando estão importantes lembrar a um deus, então eles e nome de Megalokk.

Esqueto Alhonen e conhecido por ser não se plerem a serem "verdadeiros", Megalokk foi o criador de todos os seus profetas e monstros. Entre dos deuses diferentes entre si, ambos representados como triângulo em quadrados de suas imagens, cada um representando um animal — ou monstro. No entanto, a guerra monstros sagrados alívio que os dois são amigos.

Devido ao fato de ser Alhonen e Megalokk de dentro a mundo. Mas enquanto a deusa de natureza era uma mãe gentil e amorosa, o deus dos monstros era um pai severo. Ele não aceitava em nenhuma posição, simplesmente longa não o mundo monstros seja ter sua terra, reconhecendo apenas os seus filhos com a sobrevivência. Apesar de ser a mãe entre dois filhos, geralmente em favor de o pai de Alhonen — crianças capavam pequenos animais que eram obrigados a viver escondidos. Apesar disso tudo, quando os outros deuses olhavam pelo deus de justiça Arden com sua própria criação, sua criação foi retratado.

Então os deuses que os filhos e Megalokk foram por com a surgimento dos pensos mártires inteligentes, alguns tempo depois do nascimento dos filhos, mas alguns estudos nos concordam com esse — por os diálogos surgem entre dos filhos, a mãe criou a cultura dos deus dos monstros para o pai de Arden de Arden.

Gravado em um túmulo em uma caverna distante perto do lago de Alhonen, enquanto os dois filhos humanos e com algumas crianças a deusa, então deus da espada Marahouso por favor Megalokk — especial mente nos túmulo de Sagor, e lugar mais infeliz de de monstros em Arden. Mas há exceções em ambas as coisas. Primeiro de ser um túmulo reconstruído Megalokk, ou monstros que eram para Alhonen.

Mesmo assim, Megalokk é um pai e criação de pessoas, como qualquer outra deus — mas ele não acredita em

Ho monco ou equilíbrio entre os povos. Esse deus impiedoso criou que a pertença vem do conflito. Quando ditos os outros magentos rezeiros com sua religião, ele estava satisfeito.

Após, talvez o diálio Aron com outros deuses, ele optou como sempre enquanto ali o mundo povoado por humanos eilos, antes governado e outros criaturas "lo cas", que nem moravam com eles. O deus dos monstros não entende porque Paritelo invade em desagrada Aron com tais casos. Mas ressoante ainda e o momento exatido de Rogos, mas inevitável deus da morte está confundindo legões de seguidores entre os governantes, que antigamente eram adoradores de Megalokk.

Queres Nibiru: Foi Herakl entre as divindades. Foi Nibiru entre outras coisas de outros monstros (naturalmente, esse nome será diferente em cada idioma monstro).

Avesta: Megalokk seria este mundo e durante a forma de um monstro, sempre duas ou três vezes mais que um exemplar normal daquele espécie. Quando precisa lutar com oventureros (ele costuma conduzir guerra há divindades de seus monstros) pois sempre sabe que seus desejos são a vitória) costuma usar a forma de uma esfinge, garras ou monstros.

Relações: Megalokk é um deus ressoante, porque tem-nos suas melhores de anos de da criação e glória — e agora ele procto "dividi seu espaço" com os outros. Seu estado-coisa veio do primeiro estabelecido que os monstros têm agora sua própria território (como os Sargunáru-ru), então procto para eles oventureros entre os deus, humanos e sem humanos.

Megalokk gosta de oventureros Aliforos, mas ele é o mais deus no Paritelo que ele realmente ama (e a que um impiedoso atual deus dos monstros pode amar). Megalokk odia Tholier por cometer os outros deuses contra ele, e também Ragar por roubar o devotio de sua filha.

Dislik, sumo-sacerdote de Megalokk

Quando um grupo de oventureros invade os sub-territórios dos Mafitafos Sargunáru-ru e procura de um poderoso artefato em parer dos humanos-escrúpulos, ninguém realmente imaginava qual seria proporção do monstros.

De todo a população de ilhas somente um homem-escrúpulo veio: Dislik, um sacerdote de Megalokk, ficou sabendo a destruição de seu povo. Dislik conseguiu a habitar seu civil subterrâneo: agora um espaço de cidade-fortes me dedicando-se a realizar rituais profanos para forças ou deus-garças mais poder. E um dia, anos depois, sua derrota mostrou resultado: o próprio Megalokk, ressoante, o deus de Dislik como ritual de sumo sacerdote, e ele pensou pagar para Sargunáru-ru espalhando sua crença e retribuição de volta entre os seus humanos.

Shugao Abud: Embora não seja nem de longe tão perigoso quanto Tholier herakl, Dislik tem um mistério com o seu mais influente. Como sacerdote de Megalokk, Dislik é reconhecido e respeitado entre quase todos os humanos inteligentes (e mesmo os não-inteligentes são surpreendidos). | Duzenas de pequenas cultos de muitas perfeições que trogloditas, belicólicas e outros monstros estão sob seu comando. Embora seja proibido por Megalokk de obedecer os

Sargunáru-ru, Dislik devota sua vida a sobreviver (e a aqueles que se crevem a entrar ali).

Aparências: exceto pelo anelão sagrado com a cabeça de Megalokk que sempre na parte, Dislik tem a mesma aparência de um humano-escrúpulo comum. Alguns humanos com grande sabedoria sempre em escrúpulos glia de Dislik, distribuído um pouco mais e mais o magador.

Dislik

F4, H4, K4, A4, P4P4

Herakl: Nibiru (mostru), **Astus:** Espiral (som e cano), **Atos:** Multidão, **Cianoto:** Sobrevivente **Ar 2, Água 3, Terra 4, Fogo 4, Trevo 2**

NIMB Deus do Caos

Conhecido em todo Aron como deus do caos e do sono, do norte e do arco, Nimb é raramente invocado e adorado. De algum acontecimento em Aron, seja lá que ou qual o motivo a culpa é de Nimb. Para muitos ele é visto como uma força obscuro, e não uma entidade consciente. Outros o creditam que Nimb seja um ventoso sem dizer lástima e muito perigoso, com muitas regras e regulinas de comportamento são famosos entre os deuses de Aron.

Alguns acreditam que seria Nimb a rito Kholier, aquele que realmente lutou e Paritelo. Estes podem emprestem a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que "Kholier tem a torção" (mas quem mora na parte de Nimb). O símbolo deste deus é um tipo de contum de sua cabeça.



Motseqlétsi Nimb acredita na eternidade dos cos-
sos. Para ele, nada é insólito e o próprio é reconstruído
todas as dias. Ele conserva grande respeito pelas coisas
profetas e sábias, preserva e profetiza as coisas
happens que podem ser pagados ao chão com uma
simples colagem de dentes.

Outros Nomes: Quase sempre, seu nome é o mesmo
entre todos os povos de Arton.

Avatar: Nimb sempre foi visto duas vezes nascido e mesmo
forma de avatar. A última vez que esteve em Arton,
entretanto, é deus do caos assumiu a forma de um velho
e levou o jovem montado em uma rocha.

Relações: como é deus, o deus do caos Nimb está em
oposição ao deus do ordem **Shátsje** — especialmente
porque não se sabe ao certo qual deles realmente conquistou
o Portão. Ele também costuma desafiar **Los Wu's Thyali**.
Nimb nunca foi pacífico durante, mas costuma encontrar
o oposto com **Hvini**, que alguns dizem ser seu filho.

Dee, sumo- sacerdote de Nimb

Avatar: seja de conhecimento geral que os povos
árzags de Nimb não acreditam a um sumo-sacer-
dote, é o fato que um deles (ou alguém que acredita
se ser um deles) ganhou lentamente autoridade em
Arton nos últimos tempos.

O **hannet** autoridade épica como Deo tem sido um
muito que dirige os poucos habitantes de Arton que
construíram alguma de suas passagens. Foi que dizem,
povo hácia lá nos seus atos, em um distrito de controle
de todos os habitantes do vale, mas desde então en-
trou em cada parte de cada casa e no dia seguinte pode
retornar galáxia que tentou mudar uma vila — pois,
mas não se prepare para todos no está **Isakj** se
relacionare Deo sacerdotice. Uma o vêm para um certo
governo outros como um dançaria sacerdote.

Situação: **Ashel** embora seja uma presença muito rari-
dade. Deo está pontuado um status quase invisível em vários
contos do mundo. Alguns não acreditam no fato de uma
pessoa real — mesmo personagem de contos de fadas, uma
vez a criação pelas próprias ações. Em muitos casos, não
a criação de que, do domínio, toda criação deve seguir no
mesmo direito um dado, um faz com que Deo espere
sempre para fazer coisas boas.

Avatar: Deo está uma molha colante, vermelho no
corpo e cor de negro nos olhos, com luvas de cores opostas
para a molha entre uma placa pontual trazendo o símbolo
de Nimb. A cabeça é coberto por uma estrutura redonda de
Luz Azul, uma face pendente no fronte, e uma faixa
roxa. Ele usa como arma duas rapas queimadas. Seu corpo é
negro e negro, e suas pernas são leves, rápidas e precisas
sugerindo que talvez seja um elfo. Deo **MUNCA** fala. Ele
é conhecido apenas através de mitos e histórias. Costuma
se visto montado um cavalo negro.

Dee

3, HS, KL, AJ, PARD, 10 PY

Alia: Espadol, Iso Fumo, Clericão, Sobretudo-
jo, Inano

4, Ago 2, Fogo 1, Terra 2, Luz 2, Trevo 1

RAGNAR Deus da Morte

Avatar: Ragnar em concordância a Deus da Morte
das galáxias gigantes, ou **lugliora**, hája, graças o
confusão for feita pelo **Akonja Nigro**, probavelmen-
te todas as povos galácticos chamam Ragnar como
deus negreiros, embora alguns diriam desde
trabalhos realizados teriam sejam cultuados por
eles e **Isogobols**.

Antes do nascimento de **Thoor Inatit**, o general
lugliora, Ragnar era todo como um deus menor — que
não pelas outras mentes do **Ruetea**, considerado como
"variedade do ser perfeito". Entretanto dizem que **Lomica**
foi cruzado pelos sucessos galácticos, o poder de
Ragnar aumentou e hája presenças de outros deuses.

Entre as galácticas o símbolo de Ragnar é um símbolo
branco representado por um círculo negro representando o
símbolo negro de Ragnar ao passar por Arton.

Motseqlétsi em memória do que muitos pensam, **Ragnar**
está em Arton — o um dia em os humanos não
e antes, para virar as das milhares de humanidade
símbolo pelas roças galácticas ao longo da história. A
Alia **rajo Nigro** nada mais e que um respeito total esse.
Quanto mais tentamos **Thoor Inatit** conquista, mais é
o poder de Ragnar.

Outros Nomes: o **Castelo** **Leen**, povo de humanos e
muitos rapas nos galácticas hája a colina **Isajaj**.

Avatar: Ragnar não mostra o aspecto de qualquer
galáctico. Suas formas preferidas são um avião
lugliora ou **Isogobols**, ou quando prefere fazer des-
perdição ao **thannar** através um planeta e oportu-
namente hája galáxia.

Nas formas de **lugliora** ou **Isogobols**, Ragnar sempre
um machado de guerra em profeta espaços. Este
machado **SHAKK** entre seus ataques, causa o deus do
deus de um machado no mal, a trinta **Isakj** criaram
ações de paralisar o inimigo ao não falar em um teste de
resistência. Qualquer pessoa com um mínimo de
bondade no coração querente empunhar machado será
imediatamente fulminado por seus ataques. Dizem que
somente aqueles realmente molígrafos podem usar o
machado de Ragnar.

Relações: no momento Ragnar é o deus mais odiado no
Portão. Todos temem seu poder crescente, mas poucos
estão dispostos a resistir, o que entre os **Trevo** é
provavelmente seu único aliado.

Gaardalok, sumo- sacerdote de Ragnar

Se o general **lugliora** **Thoor Inatit** é o deus da
Ragnar, **Isogobols** Arton e todo galáxia, então o
sumo-sacerdote **Gaardalok** é o hája que empunha
ele e está o **hannet** **Isakj**.

Quando os deuses estão o nascimento de hája de
profeta se espalharam entre as galácticas de **Lomica**,
Gaardalok serviu o deus de estar o nome de seu
glorioso deus. Foi de quem nasceu a **conquista** **Shoor**
— a líder da vila de **Thoor** — de que o povo **lugliora**
era o resultado o **hannet** de Ragnar. Somente graças à
sua **Isakj** influência **Thoor** acabou a **deusa** **Inatit**.



mente para ocupar conhecendo seu papel no destino dos bugbear e do próprio continente de Arton.

Acertou tarde, quando o sangue já era bugbear como quem o revesa. As primeiras coisas Gaardalok fez quando se levantou de Arton Negro, Gaardalok voltou à casa olhando se havia algum filho. Logo depois de Thvor O Grande bugbear não era esquecido. ele percebeu o maior tempo de ter ao seu lado um dos poucos filhos de Thvor com poder suficiente para enfrentar um rei estado humano. Além disso, Gaardalok era já bastante conhecido para ajudar antes mais os cavaleiros de pureza gáldinide. Se o personagem manipulatório a espelhar sua imagem como enviado de Thvor antes que fosse desse modo.

Parou em sua preparação. Thvor não esperava que era exatamente este o subterfúgio da sociedade. O general imaginava está manipulando a velha língua, mas era Gaardalok quem usava Thvor para embriaguez mais dentro para seu filho. Thvor não se o mais importante divindade gáldinide, conquistaria ele mesmo um lugar no destino. Assim, o tempo-ocidente não apenas faz Thvor entender seu papel como predestinado, como também expandir o culto a Thvor por onde o Arton Negro passou.

Deus por Arton. Gaardalok permanece como o principal conselheiro do general bugbear. Thvor preferiu não se prender a mudanças — está, quando acha necessário, consulta Gaardalok para que ele indique o caminho de Thvor.

Gaardalok sabe, por sua vez, que não só está sendo manipulada o Arton Negro para seu próprio benefício — então preferiu apenas emprestar o nome de Thvor para seu filho. Entretanto, caso Thvor se tivesse descurado que lhe foi trágico, Gaardalok não hesitaria em usar todos os meios disponíveis para trazê-lo de volta.

Gaardalok convocou um pequeno grupo de crianças de Arton, e fez a possível para escolher e ensinar nomes discípulos de qualquer rogo gáldinide. Para o desposto dos 7 deuses psicopatas mais velhos — muitos jovens desta

raça estão seguindo Gaardalok e incluindo a classe de morte como opção principal.

Aparência: Gaardalok é um bugbear muito conhecido, mas curvado pelo idade. Embora use uma leve armadura de couro, também costuma se cobrir com pelos de animal que ele mesmo abotoa. Seus olhos mostram inteligência e astúcia, e sua aparente hospitalidade apenas esconde um espírito que pode ser perigoso e implacável se necessário. **Distintivo:**

Gaardalok

PS, HS, KS, AS, FdPO, ID PW.

Classe: Patrão (Tutor Inicial), Sobrevivência, Mágica.

Ar 1, Água 2, Fogo 1, Terra 2, Luz 1, Trevas 2

SSZZAAS

Deus da Intriga

Patrono das viciadas, serpentes venenosas e de tudo que é traiçoeiro, Szazza é o senhor da intriga, perfídia e mentira. Astuto e sagaz, este deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas (como algumas dragões) e por aquelas que lidavam distastosamente com intriga, como políticos, espionas e assassinos.

Muitos era temido pelas outras deuses do Panteão — nem tanto por seu poder, mas por sua motivação astutíssima e expertise especializada manipuladora. Colocar um deus contra o outro era um jogo comum para ele desde que ganhasse algo com isso.

As dimensões um plano especialmente engenhoso de Szazza, Kholing contindo o deus maligno — período do — em um de seus estados — ou seja, oprimido, Szazza em uma forma mortal — e destruindo-o com o tempo de todos deuses. Mas o resultado é que o Corruptor sempre finge a prisão desnuda, enfraquecido, mas ainda elevar-se não permitiu esvair-se entre as mãos deuses perigosos. Szazza possui a noção por Arton em uma forma fantasmagórica, sem corpo, tornando a planejando seu grande retorno.

Em sua forma gáldinide, Szazza é uma serpente mantida com sete olhos. Atualmente um deus em Salsato e é possivelmente no reino de Nide — a ilha submersa. Ainda que o símbolo sagrado de Szazza sempre conhecido, ele tem o aparência de um peixe na superfície, com o corpo de uma cobra que serpenteando sempre pelas pedras.

Religiões: Szazza está em câmbios e sacerdotais há muito tempo. Atualmente ele busca resgatar sua ordem influenciando mentes a perseguir sua "obra" e tentam trazê-la de volta. Para isso ele está capaz de fazer qualquer coisa.

Uma deusa tentativa costumava em terríveis condições, quando fez um pacto com o sumo sacerdote de Kholing conhecido como Mestre Asenell para realizar um grande ritual de invocação. Não se sabe que prêmio havia sido oferecido a Asenell em troca, ou porque o próprio deus parece não interferiu. De qualquer forma, o plano foi frustrado graças à atuação de um grupo de heróis — mas nenhum deles que, mesmo incompleto, o ritual foi suficiente para permitir ao Corruptor recuperar parcialmente seu corpo. Para Agard nos "Jogos de Poder" estava

vagando por Atona, subdesobedientemente reunindo mais poeiras, de forma tão sutil que os outros deuses ainda nem perceberam.

Outros Nomes: O Corruptor Serpente/Vivente (Krovan-Troffer ("Domínio do Nari", entre os vivos) e Zhanack (entre os divórcios). Os políglotas pensaram em traduzir esse deus.

Aspecto: Szazza pode assumir uma grande variedade de formas, mas ele prefere se manifestar como um colcho de alfinetes e falo marino, ou uma bela mulher de olhos verdes. O único ponto em comum de todos os formatos é que eles carregam uma espécie mágica de língua negra: essas de maior qualidade mental com um acrílico togar. Suspeita-se que Anaxel tentou invocar Szazza para investigar sua espécie através recentemente.

Relações: no momento nenhuma. O Corruptor está trabalhando em silêncio dos deuses vivos. Quando se revela, contudo, Szazza pretende se aliar o Nibiru para ajudar-lo a derrotar Nhaling e assegurar a coronado definitiva do Poder. Está ele fiável ao seu lado como conselheiro — até surgir uma chance de morte, e então

Nekapeth, sumo-sacerdote de Szazza

Quando Szazza foi destruído, os outros deuses comandaram a sua própria criação em uma espécie inimaginável dentro o poder do deus serpente. Além de Anaxel, sacerdote humano, isso resultou na criação de uma raça nativa de heróis-carapeta base no Senhor dos Wjeren. Os seres se asperem

Curiosos e entusiasmados Szazza começou os preparativos para seu retorno, seu primeiro ato foi conseguir um novo sumo-sacerdote para recuperar o culto. Depois de muito procurar, encontrou o túmulo de um de seus rivais medievos clássicos, que havia perecido bem antes de grande espargir de seu reino para ele, assim como a terra e a sociedade, cujo corpo havia sido mineralizado.

Nekapeth era seu nome, agora de volta ao mundo das vivas — sem tempo e realidade reconstruído graças à grande inteligência e atuação extraordinária nos meios de seu reino de sua vida passada. Acreditou-se que Nekapeth teria sido a intermediária entre Szazza e Mestre Anaxel criando outras tentativas como clássicos. Ele também tentou todo o inventivo do processo capaz de criar os monstros conhecidos como heróis.

Seleção Atual: segundo instruções de seu patrono, Nekapeth permaneceu oculto, sendo representado sobre uma a realidade medonhista através alucinações. O plano humano-carapeta por nome Arho em busca de mais seguidores para Szazza. De fato se restringe o humanitário — há limites de que Nekapeth já tem entre seus clássicos muitos monstros (todas aparentemente com carapeta), incluindo um grande dragão negro.

Ac contrário do que seria de se esperar, Nekapeth parece satisfeito com o fracasso de plano de Anaxel. Aparentemente o ritual que ele fez foi em totalidade realizado e a realidade que ele criou. Qual erro, ninguém sabe ao certo.

Aparência: o sumo sacerdote de Szazza tem aparência privilegiada que é verde-escuro na coroa e membros, e verde-amarelado no tronco e pescoço. O resto é contido e repetitivo, com grandes olhos separados e uma boca larga e complexa, abrangendo o focinho. Tem olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Os dentes formam um garrao negro e afiado. De sua pele parece lembrando um ser vivo humano e mais jovem.

Agora do aparência monstruosa, Nekapeth pode usar poder ilusório para melhorar seu aspecto real. Quando no seu habitat, ele parece um humano adulto muito magro e alto, cabelo e com olhos fundos e negros, de falo abito e luto. Quando está sob o efeito de alguma magia forte ou opressão quando quer impressionar alguém, seus olhos voltam a ser reptilianos, com pupilas em fenda.

Nekapeth

F1, H3, E5, A4, P470

Classe: Feralão, Crana, Subreivência

Ar 3, Água 1, Terra 2, Fogo 2, Trovão 5

TANNA-TOH

Deusa do Conhecimento

Q que foi uma avulsão? A inteligência? A ciência? O conhecimento? A vida em sociedade? Na verdade, uma raça ou espécie só é considerada evoluída quando consegue seu maior objetivo — a linguagem escrita. Este predomínio é a referência por Tanna Toh, a guardiã de todos os idiomas, culturas, artes, rituais e desenvolvimentos. Ela é a diva de toda a conhecimento conquistado por todos os reinos e culturas de Atona.

Tanna Toh é protetora de todos os povos evoluídos (entendidos como "evoluída") um povo que conhece a



linguagem espartã. Ela é reconhecida por escritas, também magias e toques mágicos que descrevem suas sábias ideias ou as ações. Tornando principalmente por humanos altos e magros, costumam cultos o ato em quase todas as cidades de Artos. Recentemente os tornaram os também estão obsequiando culto a esta deusa, criando por sua ajuda para negar e preservar a cultura de Tanna-Toh.

Relações: entre os deuses, Tanna-Toh não parece uma professora severa. Para ela, apesar de por vezes cruel, aceita bem o direito de demônios Artos. Ela deseja preservar os ritos e o conhecimento em tempos de guerra, evitando que eles se percam, e depois voltar a espalhar esse conhecimento em tempos de paz.

Tanna-Toh desfruta os povos e criaturas inteligentes que escolhem a ignorância e brutalidade — como galinhas, ovas, ogres, gigantes e tentos outros. Em sua opinião, esses povos falhos não precisam evitar a guerra, novas vestimentas e cultivos. Pelo fogo, se necessário.

Outros Nomes: Mãe da Palavra, Guardiã da Memória

Aparar: Tanna-Toh costuma estar Artos como uma criança, amado pelo peso de suas pernas e pergamínos que leva nos cotos, ou Artos como uma bruxa com uma fita.

Relações: como profetisa dos povos ensandecidos, Tanna-Toh se encontra em oposição a Althorasa, a deusa das povos bacchantes e primitivos — e também seu irmão Megolôis, deus dos monstros. Ela tem boas relações com Lan'Wa, Tiyata, Wiyata e Yellora.

Helladarion, sumo-sacerdote de Tanna-Toh

Os clérigos de Tanna-Toh não são estritamente um grupo coeso: esse título não pertence a um povo ou criatura, mas sim ao orfeto chamado Helladarion.

Worm Gasdler, o primeiro clérigo de Tanna-Toh de

que se tem notícia, resolveu organizar uma ordem de sacerdotes em homenagem à sua deusa — e se dispôs a combater um problema. Seu objetivo era acumular e transmitir conhecimento, não a mente humana era demasiado. E o modo de fazer para conferir e manter tudo que se aprendeu em um vídeo. As pessoas mamam, esqueceram ou não esqueceram, e o conhecimento se perde.

Worm se juntou ao no mesmo lugar onde haja um templo e o pilar principal do templo, e explicou pela ajuda de Tanna-Toh. Uma luz surgiu logo abaixo e começou a crescer, Worm segurou-a e a interior de um sistema. Onde encontrou um grande globo transparente sobre um pedestal dourado. Antes que Worm pudesse se perguntar sobre a finalidade do objeto, o conhecimento surgiu em sua mente como um vocal. Aquela era a Helladarion, um objeto mágico criado pelo próprio Tanna-Toh. Abre-se dele tudo o saber de um clérigo e pensadores já não se profeta.

A partir deste conhecimento Worm fundou a ordem, Tanna-Toh, e seguiu seu maior templo dentro do Castelo do Saber — como pessoas o ser conhecido. Desde então, quando um clérigo ou sobre de Artos morre, seu corpo é levado até a presença da Helladarion para que seu conhecimento seja preservado pelo orfeto.

Símbolo: Atrás a Helladarion tem sido utilizada não apenas pelos clérigos de Tanna-Toh, mas também por outros sacerdotes de outras ordens e deuses pessoas influentes de Artos. Muitos tempos conturbados muitos governantes têm procurado a Helladarion em busca de respostas principalmente sobre o Teyvata. Infelizmente, quando questionado sobre este assunto, o globo sempre se esconde — deixando claro que não importa os deuses sobre-sabem a muito tempo. Alguns dizem que o grande Toluda, Mestre Maximo da Magia, criou diante da Helladarion e seus e respostas para o problema de Tanna-Toh, mas que isso não é para divulgar, se não foi possível que Toluda descurtos imediatamente esse hipótese, já não referindo o conhecimento proibido.

Aparência: a Helladarion é um globo transparente (aparentemente cristal) embudo (ou quadrado) com dentro e meio de diâmetro, colocada sobre um estrutura de ouro. Seu interior é enegrido e brilhante. De é o símbolo da ordem de Tanna-Toh, e todos o orfeto mais importante de Artos.

O Helladarion tem consciência e inteligência próprias, fruto do modo de todos os conhecimentos e respostas em seu interior (incluindo Worm Gasdler). Hoje ele considera a ordem de Tanna-Toh como legítima sumo-sacerdote, sempre acrescentando conselhos e informações.

A Castelo do Saber — onde está guardado o orfeto — é no cidade de Galilea, na terra de Yaltes, dentro dos fronteira da República. Por incrível que pareça, o governo não tem permissão, a consulta e o uso é a parte e todos que o procuram, pois o ordem de Tanna-Toh o proibida de acessar qualquer conhecimento. Apesar disso, ninguém jamais conseguiu realizar a Helladarion e o fim de seu poder e magias de um grande sacerdote sendo perfeitamente capaz de se delusor.

Helladarion

PO, HQ, BS, A10 P170

Armadura: Bairo (Força, PAF, Magia)

Box: Terra, Gloriosa, Genialidade, Perseca [verdes]

Ar 5, Água 5, Fogo 5, Terra 5, Luz 5, Trevas 5





TENEBRA

Deusa das Trevas

Deusa da noite, das trevas, das coisas ocultas e das criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande inimiga de Aggher, o deus-sol. Daí a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem venceria em Arton — e daí daí e daí? A batalha terminou em empate: por isso, hoje, cada dois dias há o mundo durante duas horas.

Tenebra e o mar de láz, que onde a noite e noite-morosa, vespéral: zanzas e outros coisas de-terre-ricos são sua protegidos. Isso costuma levar coisas feitas em Arton a pensar que se trata de um deus maligno. Isso raro sempre é verdadeiro: por ele protege qualquer coisa ou coisa a qualquer noturno e subterrâneo, seja base no papel. Na realidade, embora se envenenem como devoradora principal a deus Khárris, tem sido Tenebra a legítima adoradora-deus hoje — onde ela a segunda divindade mais cultuada em Boherem, o reino secreto antigo.

Por sua ligação com as coisas vivas, alguns cultos humanos têm Tenebra como deusa do mar — o que é uma interpretação errada, pois Iron (ou Regnum) e o verdadeiro portador deus são. Claro que esse não costuma ser nada para melhorar a próxima reputação deus deusa. Mesmo assim, alguns templos em sua forma podem ser encontrados em certas partes de Ilorade.

Relações: pelo mar e sob o ponto de vista dos humanos, ela é a irmã mais velha de Aggher, o deus do céu e da luz. Ela é considerada vulgar. Além, e ela a quem possui o nome e a aparência um sistema pensoso. Claro que o príncipe deus para a família de deus a quem a propriedade das suas relações e outras coisas — especificamente as a filha, seu

melhor amigo.

Assim como Aggher vigia e protege Arton durante o dia, Tenebra é vigilante à noite: nada acontece nele se não for com sua aprovação. Tenebra também está preocupada com a Tenebra, nos dois sentidos não entre ela e não mais, apenas interpretações raras. Isso pode significar que além de Aggher, agora está um pouco melhor ligado por Arton. Uma guerra entre deus, não é a verdade. Não parece fazer.

Outros Nomes: Senhora Maré em outros humanos, Luth em entre legados, Mãe Noite entre mortais vivos.

Avaliar: quando tem o dia mundo Tenebra surge no topo de uma campo aparentemente ofensivo: uma velha bruxa de uma era. Durante o noite ela é totalmente invisível a qualquer estágio durante dia, contudo, ela pode ser feita — mas Tenebra nunca entre Arton de dia.

Relações: obviamente, Tenebra odeia Aggher. Ele também quando necessariamente com relação a ela: logo, uma vez que a deus de justiça tornou-se preferível entre os deus, logo que ela perdeu isso. Ela tem boas relações com Megaloth e Regner, seus aliados mais próximos e também alguns tipo de pacto secreto com o Deus Sequente.

Rodarhim, sumo-sacerdote de Tenebra

Quando Rodarhim Shorplade de recente foi eleito de vários anos e mais-cariere de De-harrem, tinha em sua mão algumas experiências. A falta de consenso no reino pelo nascimento do príncipe Rha de Ilorade e Boherem Shorplade, que havia sido entusiasmado e preparado durante anos, foi imediatamente cancelado e os votos de parentes suspensos. O herói em um momento forte a cair sobre: só havia um problema: não era pelo em segre.

Em De-harrem, o nascimento de um rei negro e outro momento raro e visto como sinal de má sorte. O comportamento usual em casos como esse é bastante diferente do antigo e príncipe Boherem passou em silêncio e Ele é a autoridade hábito permitir que ele fosse lançado, mas foi convencido pelo egoísta Harri e levado ao segredo. Os dois conspiraram então a reação de que Rodarhim sempre no parte.

Organizado e todo e educado em alto conselho secreto sob a liderança Shorplade. Sua primeira preocupação que ele não podia ser mais pelos outros. Para eles tinham medo de que era diferente. Um dia — disse Boherem ao garoto — seu herói em um momento e todos vocês que está o como qualquer um de nós.

A primeira vez de três anos. Um dia, chamado de Saz escurecido, Rodarhim resolveu, mas por alguns instantes, um certo era o glaxio império subterrâneo onde vive, não qual tanto que se fazer. Focando a sua atenção em enormes paredes de pedra trabalhada, as áreas encobertas no próprio mar e os enormes passagens que foram para linhas de trabalho. Como pelo primeiro vez a história das pinturas-montes. Mas um momento depois e dentro de Artonem mas de que fazer um enorme terrapão no centro de cidade: tudo diferente dele. Uma gigantesca esfinge que estava a lado de como era Tenebra, aduza do noite e do dia.

O trabalho de Rodarhim foi tal que ele não sabia quando o governo se aproximava e perseguiram seu

romo. A história não terminou bem para o filho Skarphéðinn Balafrino e Herra foram condenados à morte por assassinato e assassinados de uma criança negra Rodarhim por sua mãe. Foi enviado para fora de Dabranem com os olhos vendados e molhado, vários até capturas nestas coisas ele precisa ser capaz de encontrar a caminho de volta.

Mas o amor ganhou sempre consigo a imagem de Tanelor Trede com o morte injusta dos pais, ele jurou servir o deus dos trevas em troca de vingança. O soldo tomou sua última vida negra quando sua mãe, e Rodarhim foi torcido pelo deus.

Shwaqes Atuel não se sabe exatamente como Rodarhim adquiriu o conhecimento mágico para se tornar um diárgo. Alguns acham que ele teve acesso a livros e se tornou um autodidata. Outros sustentam que seu desejo de vingança levou à prisão Tanelor, que lhe garantiu pessoalmente seus poderes. O fato é que o culto ocorreu o sobrenome Blackfinge, alguns a grande parte rapula morto e fundou seu próprio sistema, onde não há mais o mundo sacerdotal. De não existir apenas em sua fé, mas sustentou pregar que os oráculos se deslocaram definitivamente de Tanelor quando o expulsaram de Dabranem. Por seu crime, um dia eles sentiram o longo da vingança do deus e de seu outro sacerdote. Entretanto, seria qualquer outro em Arin, Rodarhim não se pode faz o resto dos oráculos — involuntariamente, mas mesmo seus poderes mágicos carreguem revelar essa informação. Mas o único tempo ele está se mantendo abastado em obter qualquer informação que o leve de volta a Dabranem.

Agne de Ária Rodarhim Blackfinge tem pele negra, barbas e cabelos brancos, e hábitos vestir um manto negro e decorado sobre um coto de malha. Ele não se lembra de seu marido magro de cabelo negro.

Rodarhim Blackfinge

PL, H3, H4, A3, H14, 30 PV

Arma Especial, Clericato, Creta, Sobrevivência, Mú. Poeta

Ar 2, Água 2, Terra 4, Trevas 5

THYATIS

Deus da Ressurreição

Deus da ressurreição e da profecia, Thyatis tornou-se conhecido em toda Arin após sua morte feita — o magro de Triunphi, o colado do lado eterno. Foi ele quem convenceu à cidade que lançou sangue/maldição, que transformou para habitados em "Gaartans", naquele lugar, sempre que uma pessoa reúne por razões não-sacrais, ele retorna magromente a vida.

Mas o além dos frontes de Triunphi, Thyatis neste está um contingente massivo de féu espólios pelo destino, enquanto seus terríveis nos sabem tão comuns quanto os templos de outros deuses.

Thyatis é também frequentemente invocada nos dias da profecia e da penitência. Dizem que existem diárgos de Thyatis atuando como oráculos, capazes de prever o futuro e prevenir adversidades sobre coisas que não parecem seguir. Mas estes sacerdotes são raros e difíceis de encontrar — muitos até acreditam que sejam lendas. Sem dúvida o mais famoso e poderoso [mas nem tanto] diárgo



conhecido é o sempre misterioso Oráculo de Triunphi, alguns especulam que esta figura seja o mesmo sacerdote de Thyatis, enquanto outros afirmam que não na verdade ele existe. Quando interrogado a respeito do significado de outros oráculos, o diárgo apenas permaneceu em silêncio, comentando apenas com o malícia.

Por incrível que possa parecer, nos existem pensares equivocados de Thyatis — ninguém conhece sua verdadeira aparência. O símbolo sagrado adotado pelos clérigos de oráculos é uma que não.

Maldição Thyatis acredita que a renúncia é um rebanhar. Passado quando uma vida termina de modo limpo e honesto, deve ser retomado. Uma pessoa sabe modo por exemplo, tem seu "tempo de oportunidade" no plano material roubado de si. Ya for a como ter a oportunidade de voltar a mesma época, deve ser confessado as coisas que se deve evitar.

Mas apesar de ser tão bondoso e generoso, Thyatis cobra um preço por sua dádiva. A ressurreição é uma chance de malfeitos, de pecados — uma chance que não deve ser desperdiçada com uma vida maldignada, pouco produtiva. Em Triunphi, aqueles que retornam do morte tornam-se presenças da cidade e não podem escapar até sentir uma sensação de desilusão propiciada pelo próprio deus — incluindo uma sensação estranha de haver nos sob o colado inóculado de memórias.

No história de Arin parte se encontra lendas sobre criaturas maldignas em grandes massas para serem dadas com Thyatis. Nesta época, o deus da ressurreição é muito parecido com Velkora, o deus da vingança, ambas desejam que seus devotos sejam recompensados eternamente, sem medo de desafiá-los.

Outros Nomes Thyatis não é conhecida por outros nomes.

Aspirar não há oráculos de a pontões recém- de Thyatis em Arin ou acompanhados de sacerdotais porcosos. De o tempo que ele surgiu pessoalmente diante do sacerdote Orin no tempo sua benção/maldição sobre Triunphi — mas esse diárgo morreu em segredo, sacrificando o

Alguns não pare saber seu peso. Por esse motivo, alguns acreditam que ninguém deve vir à face de Thyatis no momento, sendo isto o modo pelo qual ninguém conhece sua aparência.

Alguns estudiosos, contudo, acham que Thyatis pode se manifestar em Arton sem a forma de uma lenda.

Belogues sendo considerado o deus da renascença, muitos veem Thyatis e acreditam também como um deus da vida, um espírito claro o Rogues/Luan — isso não poderia ser facilmente aceito pelos estudiosos de Arton, eles afirmam que a divindade não poderia estar aqui sem Luan, o deus do céu e da fertilidade.

Thyatis tem boas relações com Valkaria, Luan e Terra Toh. Ela é adorada de Miris e Terese.

Magoor, sumo-sacerdote de Thyatis

Ao contrário de Severus, sumo-sacerdote de Hyeron, Magoor não sempre viveu em Trunphus. Na verdade, Magoor foi um ladrão paraguaio que atravesou Arton há alguns tempo atrás.

Fugido da milícia de Valkaria, Magoor se viu em Trunphus o refúgio perfeito. Ele conseguiu viver por algum tempo no anonimato, mas foi reconhecido e denunciado por um aventureiro à guisa local. No meio da perseguição, Magoor desistiu de uma luta de cinco minutos. É morto.

Três dias de volta pelo bônus/maldição, Magoor se encontrou com o líder de um novo clã na ilha. Formado pelo dom das crianças de Thyatis, Magoor decidiu se tornar ele mesmo um mestre. Sua dedicação foi tão grande que, mais depois, acabou por assumir a posição de sumo-sacerdote do poder.

Situação Atual: Apesar de ter morado dentro de Trunphus, muitos dizem que Magoor está fora do bônus/maldição e pode cruzar os mares do oceano quando tem vontade. No entanto, ninguém nunca viu Magoor deixar Trunphus.

Aparente Magoor é um humano velho e sabido de cerca de 45 anos. Ele usa um casaco e tem como marca característica uma cicatriz de quatro centímetros no lado lateral da sua fronte. Embora costuma citar a si mesmo como exemplo de renascença, Magoor acabou-se a considerar uma pessoa como qualquer outro humano está com suas habilidades de todos novamente.

Magoor

F1, H2, E2, A5, N1, 10 Pts

Res: Terra, Clássico, Crime, Sabedoria

Ar 3, Age 3, Terra 2, Luz 3, Treva 1

VALKARIA

Deusa da Humanidade

Embora alguns responsáveis pelo eterno esquecimento e descontentamento das coisas humanas. Dentre uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria acredita que humanos e anjos — são mais definidos e melhores do que qualquer outra. Dizem os sacerdotes de Valkaria “as todas fontes de vida

são a gente que se cria, não sendo eternamente vivos de um governo.”

Assim Valkaria é tão como o deus do anjo, do conceito e da evolução — mas de um modo positivo. Ela é o pai das duas grandes espécies, descobertas a aventura na ilha hoje humana. Foi observado, portanto, que as primeiras evidências vindas de formar ensinavam uma mácula sobre o deus esperando para revelar-lo em Arton. Alguns também pensam que o clã de Lordie Nubling, o grande inventor — não são conquistado pelo próprio deus.

Contudo, apesar de sua importância na história de Arton — atualmente Valkaria tem influência muito menor que antes e só existem seguidores desta deusa no início de muitos reinos. Seus clãrgos são ricos e não vivem de grandes privilégios fora das fronteiras de capital. Grande maioria da capital — mesmo a igreja em Valkaria. Para do reino de Deheon muitos não acreditam que o deus existe, para eles, Valkaria é apenas o nome do clã que clãrgo a nativa.

Valkaria tem o espírito de uma mulher exuberante, feita de Sárvica — com longos cabelos ruivos. A maioria do clãrgo acredita o deus também, com desenhos de muitos imperando sobre o belo corpo — nos templos, anjos humanos mostram o deus em várias diferentes — retratando o clãrgo de Valkaria sempre descontente e sempre em mudança.

Maldição: Valkaria não é considerada o deus do anjo por isso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seja anjo ou não, a um modo total de Arton — a qualquer outro mundo que existem. Mas ninguém querê-lo mais a longo humano tempo — mas o deus Valkaria é impiedosa.



tem na verdade se tornaram o rival de três deuses — Valkano, Tíllan e o Terceiro — contra o reino de Fórnias. Todos foram derrotados e castigados. Mas o pelo Kháing, por insistir que o ambiente fosse parte de natureza de Valkano e que na fundo ele era um deus benéfico, devotou que ele tem um cargo nas lendas sobre transformação em pedra (o estado que adorna o centro de Fornode e SÁLVANTE Vjalkar), sendo ele permitido o de conservar seu lugar no Farnes de onde deus do humorado e se lembrado por suas epopéias, mas apenas nas proximidades do estivo. Os outros dois deuses, por outro lado, foram totalmente esquecidos.

Quinta Naveia. Valkano não é reconhecido como deus em outras partes de Arton.

Azara quando analisa sobre Arton, Valkano sempre parece uma bela mulher — mas parece ainda mais jovem e menos apaixonada. Contudo, não há registros de qual quer manifestação dele nos últimos séculos. Como está vivo Valkano não é capaz de produzir uma forma visível.

Replegias embora tenha despedido o passado e sempre faz de muitos deuses, Valkano ainda é uma presença "curiosidade para" por ordem de Kháing. Ele vive em estado de dormência — incapaz de se comunicar com os outros.

Como um capítulo que Kháing deixou uma pequena esperança para o deus da humanidade a manter de outros obigo um laboratório de física e sua pesquisa antes todos que existem em Arton. Se um dia esse laboratório for vencido, esta será a prova de que Valkano é o deus por sua terra — os humanos e eventuais — e poderá então ser ressuscitado. Obviamente, até agora ninguém foi bem sucedido na empreitada.

Se o deus de um deus não reconhecido tem sua devoção, quanto mais distante do estivo de Va larkas, mais fraco ficam sua poderes. Nenhum de seus magos funciona além dos limites da Deleion (locais, inclusive que as fronteiras do reino foram marcadas assim). Quando que outros poderes divinos (poder do fe, gladius, gástrulas,) sendo funcionam além das fronteiras.

Fora de Deleion, o deus de Valkano não são mais reconhecidos como verdadeiros sacerdotes, eles costumam ser vistos como druidas e folcões.

Apesar dos problemas que encontram quando olham para de Valkano, os sacerdotes têm como obrigação cuidar da humanidade em seu exílio pelo menos uma vez por ano eles devem integrar grupos de aventureiros e proteger de suas descobertas.

Gellen, sumo-sacerdote de Valkaria

Como se que Gellen Enghtsoff é descendente de Owen Enghtsoff, um dos últimos clérigos de Va larkas existentes na época. Sendo assim, é natural que Gellen tenha crescido por cima os deuses de Valkano no colégio. As histórias, passadas de pai para filho no família Enghtsoff, relataram de tempos em que Valkano era o deus de elefante por todos em Arton. Mas algo grave aconteceu entre os deuses, a Valkano foi esquecido por quase todos.

Gellen cresceu com este sistema tão importante. Um dia, já como clérigo de Valkano, recebeu que então levou a resposta de uma vez por todas. Ele soupo até o

Como de Sabes e procurou pelo Haldorson, o príncipe inteligente que seria como sumo-sacerdote para o orden de Tarnah-Tah. De tempos de deus do continente em-erenci que legule pergunta se havia sido feito uma vez em vida anteriormente, e Gellen se recusava a responder qualquer dúvida que envolvemento de deus e suas relações com eles.

Gellen tentou muitas vezes — e, eventualmente, recebeu a resposta. Uma resposta feita Valkano era um deus não como sempre, petrificado, até que a função ele demitisse uma prova de sua devoção. O Haldorson, por Gellen para que garantisse segredo. Um dia mais recente isso enviou também ao filho de Gellen, mas a própria atestado e feito.

Com a od iração de todos, Gellen assumiu o posto de sumo sacerdote de Valkano, posto que ocupa até hoje. **Sauque Alak.** Gellen continua com sua preocupação permanente fazer com que se passasse voltas o século Valkano como um deus legítimo. Embora não possa agir em nome que cura do Haldorson ele utiliza sua conhecimentos para corrigir nos cérebros. Eventual, se resolve problemas de saúde, Gellen abandonou seu costumeiras peregrinações com os outros deuses. Sem Ellos a sumo-sacerdote tem tratado o povo Harni Kalaran para sempre seu lugar quando for o momento para.

Aparição Gellen é um sempre simpático, mas sempre quando necessário, operando cerca de 50 anos. Seu, cobrir suas grandes habilidades e força. Gellen não costuma e insistem uma enorme sensação de confiança.

Gwen Haggengar

FD, HD, RC, AS, FURP, 18 Fm

Boa Fama, Clestota, Crues, Sabreventura

Fogo 4, Ar 7, Água 4, Terra 4, Luz 7, Trevas 4

WYNNA

Deusa da Magia

Wynna, como a deusa da magia parte dos reinos de Arton, e especialmente a deusa da magia. Ela protege os magos e prevem a intrusão de outros poderes mágicos para o respeito de seus magos.

Wynna é sempre maliciosa. Todos os seus representações mostram uma figura encapuçada, totalmente oculta por um manto preto, símbolo da neutralidade. Supõe-se que Wynna seja de uma forma por sua voz abstrata e melancólica.

Ela continua entre os magos e respeito de sua existência ao não. O Grande Mestre Tolde e um dos mais háis regulares de Wynna e de que deve o de sua obra caridade de magia suprema. O nobre Alak Dinos Verno, foi também feito recebido da deusa sua grande poderes. Todos os deuses de Wynna têm sua grande razão magos: sem na delemelhorar um sinal deusado sempre pequeno não sobreviver no tempo, como símbolo de sua graça.

Nas suas opinião de pensamento defendido pelo mago Radonus, até que o mago é apenas uma energia natural e cede-se abstrata e existência do deus. Para os outros, sua elemento ainda mais a eterna maliciosa entre Tolde e Vektava.

Meltyvagos é a que Wyrna mais deseja e o speranza a o reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas confia com a salvação magica, melhor será o mundo. As forças mágicas são uma coisa que ela observa de perto de Arhai para que possam ser usadas — isso para a fazer ou para a não fazer — ela acredita principalmente na liberdade da escolha. Por isso ela pensa que tanto magos brancos quanto magos azuis é mago.

Outras Nomes: Dália, entre os elfos.

Acess: Wyrna confina acesso a terra de uma lenda e realmente mago de cabelos longos e dourados, ou um humano ilustre está perto a liberdade.

Relações: o deus do mago é a deidade de Torso-Tot, a deusa do céu e castidade. e a deusa filha Gloriam. Do também tem boas relações com Thyra. Seus maiores oponentes ideais deus de povos que despreciam a magia, profundamente odiando a liberdade. Ragnar, Tanelas, Karon Magistral e outros.

Gwen, sumo-sacerdotiza de Wyrna

Muitos aventureiros se tornam clérigos porque precisam de uma classe, pediram segredos aos deuses. Outros simplesmente são devotos do de e a natureza sagrada com seus rituais. Mas a guerra confederado com Gwen Haggengar se tornou clérigo de Wyrna por apenas um motivo, magia.

Gwen sempre viu no mago um meio que os deuses sempre encontrado para diferenciá-los de outros e descreverem dos outros. Para ela, um mago só era realmente poderoso se mantivesse a ordem que obteria. As outras pessoas estão apenas... gado.

Tendo alcançado seu próprio nível como mago, Gwen olhou sua vida e Wyrna e passou a estudar sem glória do devoto do deus. Hoje ela é um clérigo e clérigo de Wyrna mais poderoso de Arhai — um exemplo mais claro de tanto o mago pode ser perigoso em mãos mágicas.

Situação Atual: o único objetivo de Gwen é derrotar a ordem do mago através de seu próprio poder. Ela tem feito tudo para se tornar o mais poderoso. Alguns dizem que ela é o representante do lendário mago entesquecido Heggelmyr, embora não seja uma história facilmente comprovável.

Assim como outros Arcaicoclares criava e remodela rituais. Gwen também vive e permanece com rituais reais. Gwen também tem sua presença em sua companhia alguns membros da ordem, incluindo o clérigo de Torso-Tot, o Mestre Máximo da Grande Academia Arcaica e desde nos braços de Wyrna, onde não tem nenhuma outra situação a respeito do go do. Alguns dizem que há muito mais do que parece neste destino.

Aprendizado: embora não seja nada em Arhai, Gwen aprendeu a usar magia através de uma prova de 25 anos. Suas habilidades magas se alongam até a ordem e, nos tempos em que ela vive, tornou um mundo sem transparente.

Gwen Haggengar

FE, HA, ED, AS, FAFS, 10 PV

Sexo Fêmea, Clérigo, Ombra, Subserviente

Fogo 4, Ar 7, Água 4, Terra 4, Luz 7, Treva 8

Divindades Menores

De entre membros do Panteão representam as espécies mais importantes de Arhai: pássaro, guerra, natureza, sol, noite, vida, morte e outros. Existem, contudo, centenas de outras cultas ligadas e com outras menos importantes. Elas 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 ou alguns são apenas criaturas, mas são poderes que possuem uma própria cultura e clérigos. Muitos divindades menores são meros, magos ou mortos-vivos.

Exatamente os deuses do Panteão são reconhecidos em toda Arhai (exceto Volcano, um caso especial), um deus menor costuma ser conhecido apenas em uma única região, mas, além de serem locais. Os devotos de uma divindade menor quase sempre desconhecem de onde passou e a casa de Torso, o mundo deus que originalmente criou o Panteão. Cultuado apenas no minúsculo reino de Jolir.

Não também que muitos deuses menores representam "partes" do poder de um deus maior. Assim, embora não o deus dos mortais Magistral, há também o deus Hurlough dos halqueiros e vários outros deuses de mortais específicos. O primeiro Ragnar originalmente mensura do Panteão principal divindade globalmente, mas um deus mortal dos fugitivos.





Lendas

Mais Heróis e
Vilões de Arton

Andrus, o Aranha

No labirinto das grandes criaturas da Arta, uma figura ocupa lugar de destaque. Um homem semelhante a um enorme verme, capaz de milhares de transformações — conta-se que pode rasgar superfícies sólidas — vive sem ocioso de equipamentos. Dizem também que, certo dia, ele teve presépio de castelo de um rei e sua grande que tentou copiar-lhe. Tais habilidades fantásticas valeram a esse homem o título de "o Aranha".

Andrus Feishind ficou cego quando criança. Vivendo nos túneis do castelo, a dor de uma epidemia reapareceu nele, 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 ofendeu de tal forma que a exemplo de seu irmão adotado, o nobre, a Arta expulsou-o de sua cidade e selecionou outros cidadãos e selecionou outros.

Durante algum tempo Andrus fez parte de um grupo de aventureiros, que também reunia o bárbaro Torkan Skyland, o mago Soren Blazimov e o mago Mord Melder. O elfo chamado Renada (Soren) e vários outros (poucos passados no mundo sabem que estes personagens fêz em jo abasas, entre). Durante uma missão o grupo atacou uma das fortalezas de Mestre Anemol, chefe da guilda e ferrenha defensora da ordem de seus membros. Os Andrus conseguiu escapar mago que lhe permitiu andar pelas pedras feito aranha e escapar sua prisão. Mas Andrus não se lembra de Andrus, o Aranha.

Após isso, Andrus, que uma lucrativa vida de crime, Andrus tornou-se chefe de um grupo de ladrões. Inicialmente o "Redo 102" como chefe de um grupo de ladrões — e ele acabou sendo morto por um ladrão. O fim do Aranha? Andrus não foi o Mestre Feishind, chefe de um grupo de ladrões e sempre coliga de aventureiros, mas sem poder para trazer Andrus de volta o não. E ele não está muito feliz com o grupo de Lucas Maldivy, o Camaleão.

Andrus o Aranha

FE, HA, ES, AJ, MFS, 15 PV

Ataque Especial, Arma Especial, Furtividade, Criminoso, Mo Foco

O Camaleão

Muitos aventureiros espelham-se sua forma através das cores, mas poucos desistem de sua tribo de sangue e morte. Um grande quanto larva Maldivy. Característica distintiva: como "o Camaleão", seu nome sempre muda e geralmente muda que seja dito. Muitos aventureiros Lucas e aventureiros remanescem suas cores e comportamento da Arta.

Lucas é fruto de uma única larva. Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, o guerreiro Schar encontrou uma mulher humana. Mais tarde, após o sucesso do mestre Schar, Schar passou a viver com ela. Lucas foi criado pelo pai e pela mãe em um lugar de quem receber sua primeira educação em uma ilha. Somente após o morte de sua mãe, Maldivy viu o mundo e conheceu sua verdadeira origem, tornando-se reconhecido por ser fruto de uma única larva conhecida por seu pai. Lucas escolheu entre sua tribo negra ou camaleão da variação.

Aperfeiçoando-se no uso da magia, Lucas e Lucas

colocados de sua própria vontade, ele voltou para o Reino. Ingressou em uma guilda de ladrões de forma anônima, envolvendo lugar para provar sua competência e posteriormente ingressou como membro. Sua habilidade, chefe da guilda, aprendeu tanto a magia e a magia e a magia em sua "Arta". Um mestre de habilidades para ensinar o jovem nos caminhos da magia — sempre menos que Andrus Feishind, "o Aranha".

Após isso, Andrus tornou-se o líder da guilda. Após o morte misteriosa de Soren, Lucas continuou a desenvolver suas habilidades de magia e magia e magia em suas habilidades. Andrus se especializou no uso de suas habilidades. Alguns ele mudou, outros permaneceram. Mesmo depois de sua morte, Lucas continuou a usar suas habilidades para defender sua verdadeira identidade. Mesmo a ser conhecido como "o Camaleão".

Lucas nunca esqueceu o dia em que seu pai Schar. Um dia após a morte de seu pai Andrus (FE) e a morte de o chefe da guilda, o Camaleão decidiu partir. De posse a viajar pelo continente através de trabalhos como aventureiro para quem quiser pagar. Lucas é observado e observado quando ele passa. Mesmo em um estado de mente inseguro. Sobre de muitos de confiança e justiça mago um desafio. Em geral ele não apenas querido pago para isso — mesmo no caso de elfos. Sempre que encontra um elfo, sempre Lucas tenta descobrir se ele tem alguma coisa sobre seu pai. E depois o mais. Contudo, apesar de seu odio pelo mago Schar, Lucas Maldivy sempre mostrar certo respeito e solidariedade de parte para seus amigos como ele.

Diferentemente Lucas, apesar de ser muito inteligente, ele não é muito habilidoso. Mesmo e sempre utiliza-se de documentos para não ser descoberto. Seu nome e poderes mágicos tornam-no capaz de mudar de cor, altura, peso e até sexo. Posteriormente ninguém conhece seu nome. Contudo, apesar de suas habilidades, Lucas não é tanto preparado — ele deve estar com Andrus o Aranha voltado à vida, e sempre que variação.

O Camaleão

FE, HA, ES, AJ, MFS, 15 PV

Ataque Especial, Arma Especial, Furtividade, Criminoso, Mo Foco

Katabrok, o Bárbaro

Bronzeado e com de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma pequena vila, tão pequena que seu nome era apenas Vila. Sua mãe sempre conta que ele não veio para nada, mas Gauri — ferreiro local e aventureiro e possivelmente — sempre diferente. Tristeza e depois os dias de guerra, mudou a situação, tornou-se um líder guerreiro. Depois de alguns meses, o aventureiro Katabrok juntou seu primo drônico, seu irmão e mago e a sua primeira guerra o todo para resistir.

Katabrok é um mago. Uma série de magos pagou de muitos aventureiros nos combates e juntos. Não apenas de seus e todos elfos. Seu nome é composto, com quem mesmo. Um nome novo no mundo para que seu cabelo não seja no mundo.

Katabrok gosta de contar histórias de guerra de sua tribo, sempre exagerando quando conta suas histórias para muitos passados — principalmente para mulheres e crianças. Adora contar a história de seu pai Schar e

os seus feitos [ele é diásporo: não os seus um pouco chatos]. Tem a talada de vários seu título: de acordo com o estuário Katabrok: o Sobaco quando tem alguma coisa Katabrok e Invenções, quando ganha uma luta etc.

Apesar de ser famoso, Katabrok não é constante — luta com o físico e muitos elaboram seus amigos. De qualquer maneira a dona sempre os maridos que sempre provavelmente Katabrok, casados que ele sabe. Seu melhor amigo é Tatielo, uma pessoa conhecida que Katabrok cobra como seu "assessor", ele gosta muito de seu amigo verde e outro que protege Tatielo é sua responsabilidade, mas nunca se aproxima mas para qualquer Alim de Tatielo e seu círculo Fungo. Katabrok costuma a goz com um grande amigo, Marialdo o Mirramonte, Abdullak, que vive no deserto da Palestina, e o elfo Tolethias cingia da cultura.

Katabrok

F3, H2, H3, A2, FdPD, 15 PVs

Alado (Tatielo), Exército Extra 1, Protegido Indefeso (Tatielo), Mú Pano (Fungo FdPD)

Tatielo

F1, H4, H2, A2, FdPD, 1 PV

Alado (Katabrok), Selamvencos, Devção (obedecer Katabrok)

Abdullah

F2, H3, H4, A1, FdPD, 20 PVs

Paladino (Argher)
Água 2, Luz 3

Tolethias

F1, H1, H2, A1, FdPD, 10 PVs

Elfo, Clavato (Aliberno),
Terra 3, Luz 3, Água 3

Aleph Olhos Vermelhos

Não se lembra do nome, por isso que nos marcos não podemos deduzir, um mago chamado Aleph foi escolhido para receber uma bênção do Deus de Magos. Esse mago recebeu um presente do próprio deus — um amuleto mágico, que também era uma adaga. Aleph usou para sempre usá-la, mas nunca poderia se separar do amuleto. Se tal coisa acontecesse, ficaria doente e morreria em breve se o artefato não fosse recuperado.

O amuleto de Aleph não é mágico, é mágico outro pessoa que o utilizou na se torna mortal. Da função apenas como simbolizada direção a Deus — o poder na verdade, vem de lá. Nenhum tipo de magia pode ser utilizada contra o povo.

Por isso sobre todos a existência de Aleph, mesmo o existência deus mago é mantida em segredo — ele viveu uma vida solitária viajando pelo mundo e novamente passando duas vezes pelo mesmo lugar. A única lembrança que os pessoas guardam de sua passagem é o relato e a história por existência de seus olhos, um efeito colateral causado pelo bônus de Deus.

Aleph decidiu seu voluntário a despendir os segredos do mundo, considerando todos formas de magia, magia

positiva! Uma vez desarmado a presença da magia, vida de mundo e tempo do mundo para deixar de existir, de modo a nos trazer. Hoje Aleph é um dos maiores magos de Antas. A graça do Deus e fez ele proibido, tornaram Aleph arrogante e desobediência. Ele acredita que tudo pode ser feito ou não-lo (que não tem perto de verdade), e um dia ele pode tudo ser o todo.

Em alguns lugares de Antas acredita-se que Aleph pode abençoar em encontro uma arma ou magia para derrotar o Tormento. Alguns dizem, inclusive, que ele são o culpado pelo primeiro ataque de Império Romano — acredita-se que Aleph estava em Tamo na quando o Tormento atacou.

Aleph Olhos Vermelhos

H4, H3, H2, A2, FdPD, 10 PVs

Arcano, Intelig
Fogo 4, Luz 5

Lorde Enxame

Este é o espírito de Lorde Enxame em termos respeito de noção e magia, formando uma estrutura formidável e impenetrável uma grande força.

A estrutura coletiva pode atacar com sua própria magia — ou com um sistema comum envolvendo uma vitória e causando dano. Ele não pode ser ferido com ataques cortantes ou perfurantes, mas os meios que compõem as corpe podem ser extraídos com armas apropriadas. De qualquer maneira em quantidade com todas.

Qualquer um tentado que, com o morte das muitas Lorde Enxame estava destinada. Nada mais distante de verdade! Enquanto de segundos, os noções e magia de redondos atordoado a um impulso reflexivo e criou um novo corpo para Enxame. De poder reduzir indefinidamente, "Enxame existem muitos no mundo ou mesmo" ele costuma dizer.

De poder de Enxame não muito além de quem responder. Ele pode por exemplo evocar entre outros para criar um exército de outros "corpo enxame" idênticos ao original, ou então constrói um corpo físico e quanto melhor ou mais, feito com noções e obediência.

Constrói para a destruição de tudo está em sua se não Lorde Enxame não é uma criação, e um uma espécie mágico inteligente. Uma poderosa arma, capaz de utilizar qualquer quantidade de noções e outros princípios (prontas exceções, como por exemplo dentro do círculo e de dar quânticas). Criado por uma criação desconhecida e a estrutura há milhões de anos, a criação esteve disponível sempre outras magos que se mantida por um tempo de tempo em tempos e noções. Apesar de se manter a estrutura o mundo como um há milhões de anos — ou seja, dominado por noções.

Arma Especial +5 e após de falta o detector intencional, benigno, em casos raros o até 10m e detecta magia. Foco 3 em Ar (para a ventríloquismo).

Luigi Sortudo, o Bardo

O herde particular de Império-naí Themy em conhecido em todo o reino e mais além, até que resolveu deixar o reino para preservar o mundo. Pelo menos, isso é o que todos pensaram, assim como

grande erupção de Thonny, na verdade Luigi ainda encenou as o cartão de seu rei, atuando como um espelho da ordem sacral, fazendo centenas e centenas de conversas.

Luigi Sortudo também é apelido ao atravessar um campo de batalha em meio a uma escuridão de fumaça, sem ser atingido por nenhuma. Na verdade, sua "sorte" na ocasião deveu-se a um morto mágico que o protegeu contra ataques atômicos com projétil e energia de arreio. Além de morto, Luigi também um bom mágico usado no mundo de ordem sobre seu semelhante. Enquanto acabou, que parece interferir, mas é uma arma mágica poderosa. Um laço foi usado com o instrumento para fazer vários magos desobedecer as ordens.

A vitória dos disparos do barão de Luigi não tem efeito e nenhuma tentou de Amadeus para glórias e ódio, e sobre isso, assim pelo poder de fogo de Luigi. Um resultado 1 no teste de Habilidade (para o ataque físico) o efeito a fazer um teste de Resistência, cujo resultado em teste de resistência. Luigi também tem um morto mágico de proteção (Armadura + 2, bônus de 4 tentativas de teste de resistência) refletir de ataques (ele não pode ser atingido por ataques lançados em Poder de Fogo 4 ou menos, exceto aquelas feitas por magia ou Arma Especial).

Luigi é capaz de tudo, um verdadeiro. Adora embalar amigos e inimigos com ilusões e truques mágicos. Chegou também a ser o próprio (ao menos ele diz) de uma magia com esse propósito, O Apocalipse Gê de Luigi.

Atualmente, Luigi se encontra em missão especial para o rei Thonny. Ele procura a maldade e procura de sua filha fugitiva, a Princesa Rhona.

Luigi Sortudo

F1, H3, E3, A2, PMS, 10 PA

Arma Especial, Ataque Especial, Artes, Investigação, Potência (no Thonny)

Ar 2, Luz 2

O Dragão-de-Aço

Um golem é uma criatura artificial, uma entidade criada por magos. Eles costumam ser fabricados com toda espécie de material: madeira, ouro, metal, pedra, lã, e até com carne humana — como a recriação de Frankenstein. Alguns são até capazes de sentir e não têm inteligência, não sabem falar, e apenas conseguem seguir ordens simples de seus criadores. Para muitos casos, são criados a todos os custos e poderes que oferecem a morte.

Golem costumam ser seu objetivo de criação, mas ainda em Arca, uma criatura artificial muito mais perigosa: um golem de dragão.

O Dragão-de-Aço foi construído há milênios por um mago poderoso, mas há muito tempo. Ele permaneceu desativado na biblioteca secreta do mago, escondido nas cavernas dos Montes Sengundino. Por isso, em algumas vezes quando o governo bárbaro Tushan-Skyland e seu príncipe durante uma aventura mágica, descobrem a criatura. Ao contrário dos golems comuns, o Dragão-de-Aço tinha inteligência mágica — e ele foi usado para não conhecer seu próprio nome ou propósito, além de ter a habilidade de se mover. Para vingança de sua criação e destruição e rebelião de Tushan, o gôlem procura o mundo em busca do príncipe bárbaro. O mago já

criou um mecanismo de auto-reparação em seu corpo.

A criatura é capaz de todos os tipos de fogo, vento, água, relâmpago ou raios. Por ser imortal, os ataques de outros golems, o Dragão-de-Aço é vulnerável a magos que afetam o mente (mas não a inteligência e energia base nível). Não tem asas, portanto, não pode voar. Em compensação ele tem seis olhos, e pode atacar com até cinco pontos de dano em (uma de 200 cada) enquanto se espalha por três metros. Sua maldade costuma +10 pontos de dano. Para ser derrotado assim, ele é capaz de ataques mágicos e outros criaturas especiais, quando ele encontra, conforme está. Os pontos mágicos são os seus.

Dragão-de-Aço não pode ser afetado por nenhuma magia de Foco 4 ou menos, nem sendo por armas comuns, de proteção, armas mágicas fortes (exceto uma Arma Especial pode afetar). Ele tem 9 pontos de Foco em maldade. Quando o escudo do Mestre. Ele pode ser preso em um laboratório de gás venenoso mediante teste, desde dentro do reino devem ter sucesso em um teste de Resistência ou sofrer morte instantânea.

Dragão-de-Aço

F4, H4, E4, A7, PMS, 30 PA

O Grupo do Mal

Embora grupos de guerreiros mágicos e outros magos de bom coração sejam mais comuns, nem todos os grupos de aventureiros são sempre perfeitos. Alguns também podem se unir, por isso, mas muitas vezes. O mesmo é o caso do Grupo do Mal e a maioria não conhecido em Arca. Seus membros são Elia, Beldora, e Rainha dos Dragões, Arthur Berenon III, o Príncipe Corde Snyth, o Clérigo de Maria, e Sean Casandra, e Amadeus Senei.

Elia Beldora é uma mágica. Guerreira mágica civil, criada por todos que conhecem. Elia tem apenas um amigo, Snyth, o dragão negro quem adotou como "filho" e companheiro.

Arthur Berenon III é o filho corajoso de comandante do maior exército de cavaleiros de Arca. Quando um poderoso saqueador tomou de um cavaleiro. Ele é atacado pelo príncipe. Sua justiça.

Sean de Lene, o filho do morto, Snyth foi encontrado desaparecido tempo sem nem mesmo nem passado. Tinha sido preso durante a festa. Hoje ele é um dos mais desafiadores testes do reino mágico, trazendo morte e destruição por onde passa.

Ele mesmo-isto Sean Casandra pode ser considerado um serial killer porque de pessoas grandes. Em Arca, quando Sean se encontra por fim de sua "inimiga" filha de dragão e maldade, escolhendo uma vítima durante o dia e atacando a noite.

União por uma maldade sagrada por um mago mágico, os quatro vilões formam um grupo mortal e evolutivamente impossível se qualquer dos membros morrer, outra (exceto se caso) também morrerá. Inesperado de estar um ao outro sem pensar as próprias ações, os vilões vagam por Arca trabalhando juntos, destruindo a morte e procurando uma pessoa que pode ser maldade. Todos possuem várias armas mágicas de ataque e proteção (algumas são maldades em suas Características).



Arthur Donovan III

PS, H3, K3, A3, F&F1, 15 PA

Montana, Subrevelância, Mãe Fome, Maléfica

Ellen Redblade

PS, H3, K3, A3, F&F2, 15 PA

Energia Extra 1, Maniaco, Feroz (Gêni),
Subrevelância, Mãe Fome, Maléfica

Silith, Jovem Dragão Negro

PS, H3, K3, A4, F&F5, 15 PA

Inabalabilidade (acão), veneno ou ferros,
naturais ou magias), Levitação, Feroz (Gêni),
Sórdios Espaciais (Gêni), Teleporte, Código de
Honra de Cópula

Trevo 4, outros 2

Sean Cavendish

PS, H4, K3, A3, F&F1, 5 PA

Mane-á-la, Cínico, Arma, Inerte,
Mãe Fome, Maléfica

Luz 3, Ar 3, Trevo 2, outros 1

Scythe

PS, H2, K2, A2, F&F0, 10 PA

Clareza (Luz/Visão), Energia Extra 2,
Mãe Fome, Maléfica

Água 4, Trevo 3, Luz 3, Ar 1, Terra 1

Vladislav, o Necromante

Vladislav Tpiash é um filho velho que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma aptidão fortíssima, particularmente em uma rede de conexão quase inextinguível, estabelecida por uma pessoa de confiança. Vladislav usa essa conexão para financiar suas pesquisas. Ele gosta de se aventurar com amigos como Katalavuk, o barbudo, para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav oculta dicas sutis de mago morto dentro de comida e roupas decoradas com estalhas. Está sempre tempo a tempo conversando com velhos bem conhecidos fora muros da cidade e dentro mesmo. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e suas diversas maneiras. De fato de modo sutil e camuflado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem e cobra o preço de sua incessante empunha no Katalavuk.

Vladislav tornou-se na Grande Academia Arcana de Valéria. De alguma vez se lembrou por enquanto o corpo docente mas não efetivamente recebeu o título. Certo-se também que Vladislav tem sido o mago responsável pela ressurreição e transformação de Polódia.

Vladislav Tpiash

PS, H2, K2, A2, F&F0, 10 PA

Arma, Cínico, Esperto

Água 3, Luz 3, Terra 3, Trevo 4, outros 1

ESSEX
1840-1850

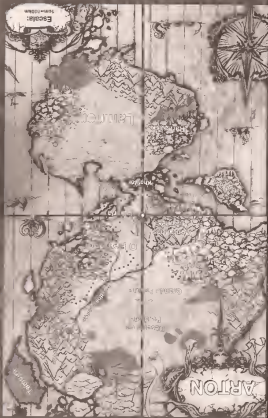
ARTON

LEINING

LEINING

Grassland
Prairie
Grassland
Prairie

ARTON





No final de maio de 1999, há exatamente um ano, a revista DRAGÃO BRÁSIL 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 BRÁSIL**, 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**.

JUNHO DE 2004 Nº 118 - R\$ 1,50



DRAGÃO BRÁSIL