

Tormenta ALPHA



Suplemento



Resumão



Tormenta 3D&T Alpha

Introdução

Bom. Esse livro na verdade é uma adaptação de Tormenta para 3D&T Alpha. Minha intenção é de tentar desenvolver esse novo material para que todos possam usar da melhor maneira possível. A maioria das informações saíram do manual dmestre tormenta D&D já que ainda não achei uma versão para 3D&T.

Esse texto encontrei em um arquivo doc em algum lugar da internet e resolvi dar uma diagramada no material para ficar mais fácil de ler.

Abraço à todos e bom jogo.

O que é Tormenta 3D&T Alpha?

Tormenta é um cenário de campanha para jogos de rpg. Muitas das vezes quando você quer jogar uma aventura, acaba não fluindo uma idéia do que mestrar para entreter a garotada.

Nesse manual será oferecido tudo a você. Como surgiu esse mundo, como ele é, o que há nele e etc. Se você já está acostumado com o sistema 3D&T, saiba que você não precisa se preocupar muito com as regras. Aqui, o que mais conta é a descrição do cenário e ficha de alguns NPC's. Logo, se você não for mestre de RPG, baixe isso e por gentileza dê ao seu mestre. Essa versão não é licenciada... Por enquanto!

Um Mundo Sob Problemas

Sob a maioria dos aspectos importantes, o Arton é igual ao nosso planeta Terra na Idade Média. O céu é azul, a lua é prateada e a terra tem gramas verdes. Sua única diferença é que Arton é um mundo mágico. Arton não é nome de um planeta, mas de um continente, ou melhor, de um grande continente com o tamanho igual o da África. Nesse mundo há seres humanos. Mas também tem muito mais que isso. Arton é chamado de mundo no sentido de que só ele importa para os seres que vivem lá, mede pelo menos 11.000 Km de Norte a Sul e 8.000 Km de Leste a Oeste, tem forma quase ovulada com extremidade no sudoeste e nordeste. O terreno



litorâneo é baixo e pouco navegável.

Um Mundo de Cidades

O maior centro populacional se encontra no Reinado, uma conglomeração de nações que se inicia de Deheon, o reino-capital e demais reinos vizinhos. A maior parte dos seres humanos se encontram nele, 80% para ser mais justo, o restante deles vivem na montanha sanguíneas como bárbaros ou como nômades no Deserto da Perdição, um lugar onde muitos mistérios se escondem. A cidade mais importante de Arton é Valkaria. Ela é a capital de Deheon e de todo o Reinado. Construída aos pés de uma estátua misteriosa de meio quilômetro de altura, Valkaria assinala o marco zero da civilização artoniana humana. A partir daí, o Reinado se expandiu até Rio dos Deuses ao norte. Nessa capital, está sediada a Arena Imperial, o Protetorado do Reino e a Arcademia Arcana e possui Dois milhões de habitantes.

E há outras regiões como Triumphuns que será comentada mais tarde.

Um Mundo de Muitos Povos

Não resta dúvidas de que Arton tem a maior parte de seu continente humanos, mas porém eles dividem o mundo com os demais seres. Raças não-humanas vivem em Arton também, dentre eles, os Elfos. Diferentes de outros mundos, os Elfos de Arton não possuem lares, impérios e cidades. Elfos são Nômades e vagabundos. Antigamente eles residiam em Lenórienn, a única civilização élfica conhecida, mas ela foi destruída por membros da Aliança Negra em sua maioria Orcs e Bugbears. Enquanto isso, seus primos distantes os Elfos-do-Mar estão distantes no oceano (nem todos). Também há Anões em Arton. Eles também tem sua pátria, porém, de maneira alguma eles revelam para as pessoas o seu país secreto, nem

mesmo sobe o efeito de uma magia poderosa. Esse reino é conhecido apenas como Montanha de Ferro, um lugar onde eles forjam o aço, fermentam a cerveja e cavam minério. Normalmente eles se encontram em Tavernas bebendo ou nas ruas. A terceira raça não humana são as dos Goblins. Nem todos são maus, porém a maior parte é egoísta embora nem todos pensam em matar e pilhar. Alguns tentam ganhar a vida entre os humanos com trabalhos baratos e muitas das vezes sem qualidade. Um ótimo recurso para aqueles que não tem muita grana e muito menos esperam que algo saia eficiente. Não há gnomos em Arton, há apenas o Niebling, um lorde famoso e cientista que veio de uma dimensão desconhecida e promete uma nova era para Arton. Há também habitantes na Arton-Sul, ou Lanmor. Essa região graças a essas criaturas se tornou o mais sangrento campo de batalha. Orcs, Goblins, Bugbears, Ogres e Hobgoblins infestam o local lutavam separadamente até chegar Thwor Ironfist, um general Bugbear que uniu todos esses povos e formou a Aliança Negra. O primeiro ato de guerra deles foi derrubar de vez Lenórienn. Depois disso, não há quem diga que Arton está seguro.

Há muitas raças diferentes nesse mundo que podem vir dos Portais Místicos do Deserto da Perdição, logo, há muitas maneiras de entrar ou sair de Arton e nada pode impedir de você está aqui.

Um Mundo de Tormenta

Por incrível que pareça, não é ataque de dragão, de mago maligno, de um exército formado por um bando de orcs que causa danos eternos em Arton. Existe algo bem pior.

Sua aparição primária ocorreu há doze anos em Tamu-ra. Coisa igual jamais foi vista, o céu escureceu como escurecesse em início de uma tempestade, mas as nuvens eram sangrentas. Relâmpagos riscavam os céus rubros caindo sobre as cidades e destruindo palácios e casas seculares, então veio a chuva,

corrosiva e sangrenta desmanchando e acabando com tudo que tocava. E isso não foi pior, pois era tudo que os sobreviventes podiam lembrar. Mais tarde ocorreu algo tão hediondo e tão pavoroso que chegou causar medo em todos... as pessoas não poderiam aceitar, há menos que perdessem a sanidade. Quase todos os sobreviventes estão loucos com a mente despedaçada pela lembrança do horror que viveram. Os raros indivíduos que continuaram lúcidos após o ocorrido nunca mais tocou no assunto como se algo muito importante estivessem em jogo.

Eles apenas mencionam... a *TORMENTA*.

Dizem que a tempestade de sangue ainda ruge na ilha, dando lugar à terríveis criaturas rastejantes cuja visão pode arrancar a alma de um homem. Poucos aventureiros ousaram visitar o local; ninguém retornou. Tamu-ra é um lugar de Tormenta agora, um local onde é proibido viver.

Infelizmente mais tarde, vieram relatos de que a Tormenta infestou alguns pontos de Arton como certos pontos do Deserto da Perdição, Partes da Grande Savana. Desde Tamu-ra, a Tormenta não tinha atacado nenhum centro populacional chegar o tempo recente em que a Tormenta enfim ataca a cidade de Trebuck mobilizando hordas de heróis. Magos estudiosos que devotam sua vida a estudar a Tormenta, descobriram que o céu vermelho e a chuva corrosiva é o de menos. A Tormenta esconde algo bem pior do que isso. Os Otimistas acreditam que a Tormenta veio de uma outra dimensão e que ele é o elo entre Arton e essa dimensão. Dizem que dimensão de onde vem a Tormenta, é o Inferno. Mas mesmo os pessimistas estavam sendo otimistas demais.

E Acima de Tudo, Um Mundo de Heróis

Arton necessita de heróis para salvar o dia sempre o que puder e graças a Deus, herói é que não falta. Eles estão em toda parte, reinos, cidades, aldeias. Para cada dez e doze pessoas, existe um ser com habilidades especiais de combate ou poderes místicos. Um herói pode agir de uma maneira pequena até um grande feito. Muitos procuram títulos de melhor no que fazem. Como o mago Vectorius por exemplo, fundador de Vectora, tão poderoso que ergueu a sua própria cidade com a magia. E Talude, o Mestre Máximo da Grande Academia Arcana que devotado ao ensinamento da magia para todos que queiram aprender. Ideologias diferentes os Tornaram rivais e um dia, eles provaram um ao outro quem será o Maior Mago de Arton, ou melhor, o Mago Supremo...

Muitas histórias permutam nesse mundo, como as façanhas do Protetorado do Reino, Katabrok, o Bárbaro, e seu companheiro Tasloi que causam risos de montão e muito mais.

Uma Linha de Tempo Parcial

7 bilhões de anos atrás: E Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

7-5 bilhões de anos atrás: Azgher e Tenebra, Deuses do Sol e da Noite, lutam entre si durante dois bilhões de anos; a luta termina empatada e Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.



1 bilhão de anos atrás: uma lágrima de Lena, a Deusa da Cura, preenche os oceanos de Arton com vida. O Grande Oceano molda essa vida em infinitas criaturas, incluindo os elfos-do-mar.

700 milhões de anos atrás: moldados pela mão de Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

260 milhões de anos atrás: começa o Reinado de Megalokk, Deus dos Monstros; monstros, dragões e dinossauros dominam Arton, sufocando a proliferação de outras formas de vida.

65 milhões de anos atrás: os demais deuses unem-se contra Megalokk, fulminando grande parte de seus monstros.

57 milhões de anos atrás: nascidos de Glórienn, surgem os elfos terrestres em uma região distante e hoje desconhecida.

22 milhões de anos atrás: Wynna cria o povo-fada de Pondsônia.

890 mil anos atrás: os Deuses Khalmyr e Tenebra se apaixonam. De sua união nascem os primeiros anões.

230 mil anos atrás: Ragnar, na época ainda um deus menor, cria os primeiros goblinóides.

180 mil anos atrás: Hyninn, na época um deus menor, cria os primeiros halflings.

160 mil anos atrás: Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

150 mil anos atrás: Tenebra cria os trogloditas.

145 mil anos atrás: surgem os antropossauros em Galrasia.

140 mil anos atrás: Allihanna cria as nagahs e os centauros.

110 mil anos atrás: fundação da Primeira Cidadela do povo anão, na Montanha Invencível.

100 mil anos atrás: Beluhga, Dragoa-Rainha da Luz, é aprisionada por Khalmyr numa cadeia de montanhas. Essas montanhas congelam ao longo dos séculos e se tornam as Montanhas Uivantes.

90 mil anos atrás: Tauron, Deus da Força e Coragem, cria os minotauros.

c. 6 mil anos atrás: Fundação da cidade de Doher, futura capital de Doherimm.

c. 800 anos atrás: primeiras escavações das Colinas dos Bons-Halflings.

0: a frota élfica chega a Arton-sul e começa a construir a cidade de Lenórienn.

100: Tanna-Toh oferece aos seres humanos o dom da escrita, marcando o início da civilização artoniana.

254: Hydora, o Dragão-Rei Azul, toma a donzela élfica Hana como esposa e ambos dão origem aos elfos-do-céu.

391: começa o conflito entre hobgoblins e elfos, que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

632: ocorre a Revolta dos Três Deuses: Tilliann, Valkaria e o Terceiro tentam tomar o controle do Panteão.

633: os deuses revoltosos são punidos. Hyninn e Ragnar ascendem ao posto de divindades maiores. Valkaria conserva seu posto, mas é transformada em estátua.

700: Sszzaas, Deus da Traição, inicia um plano para tomar o controle do Panteão.

750: Khalil de Gordimarr organiza uma expedição ao continente norte; dos 150 homens, apenas 40 retornam com vida. Protas III, regente de Gordimarr, ordena a construção do forte de Khalil, Khalifor.

809: O anão Wordarion Thondarim tem uma visão inspirada por Heredrimm. Os anões se recolhem aos subterrâneos, passando a habitar apenas Doherimm, a Montanha Invencível e as montanhas Dorlanthur.

830: fundação de Tamu-ra, o Império de Jade.

c. 900: Revolta dos Minotauros, sob a liderança de Goratikis. Goratikis parte em peregrinação.

c. 901: Retorno de Goratikis; fundação da cidade de Gorakis e do reino de Tapista.

937: o príncipe Renngard de Mortenstenn pede a mão de Yllia, princesa de Ghondriann. Corullan VI, pai de Yllia, recusa violentamente o pedido. Devido à morte de Yllia, que tentava chegar a Mortenstenn, Corullan declara guerra a Mortenstenn.

939: Richlard, rei de Mortenstenn, é traído por seus aliados de Cobar e Sidarid e envenenado. Renngard consegue escapar para Ylloran, onde pede asilo. O Triângulo de Ferro (aliança entre Ghondriann, Cobar e Sidarid) avança sobre o reino de Tarid.

944: as tropas de Renngard e dos reinos de Ylloran, Gordimarr e Northgate atacam o Triângulo em Tarid.

950: ocorre a Grande Batalha no continente

de Lamnor. Os derrotados são exilados para o norte desconhecido.

1007: o plano de Sszzaas é descoberto, e ele é supostamente destruído por Khalmyr. Começa a grande caçada aos clérigos de Sszzaas.

1020: os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria e fundam a seus pés a capital do Reinado. Essa data, que coincide com o início da primavera, fica marcada como o Dia do Reencontro, o mais importante feriado de Arton. Fundação de Zakharin e do reino de Zakharov por Folk Steelhart e seu grupo de aventureiros.

1021: fundação do povoado de Lendilkar e do reino de Bielefeld.

1025: fundação do reino de Tyrondir e da capital Cosamhir.

1026: fundação do vilarejo de Triumphus.

1030: fundação de Yuden pela família Yudennach. Fundação de Altrim e do reino de Petrynia.

1035: fundação de Tollon.

1037: invocação de Benthos; destruição da costa de Bielefeld e da cidade de Lendilkar.

1038: fundação de Fortuna.

1040: tratado de paz entre o Reinado e Khubar: o reino-arquipélago é incluído no Reinado.

1049: Gillian Cloudheart, sumo-sacerdotisa de Marah, consegue a paz com Khalifor.

1050: Wortar I envia os patriarcas das famílias Vorlat, Schwold e Rigaud para o futuro território de Ahlen. Alguns colonos se separam e fundarão o reino de Collen.

1056: fundação de Wynnla, o reino da magia.

1077: o mago Vectorius deixa de ser aventureiro e se aposenta.

1083: fundação de Lomatubar.

1085: fundação de Namalkah.

1088: chega a Arton Talude, o Mestre Máximo da Magia.

1089: fundação de Ahlen.

1094: fundação de Hershey.

1095: fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por Wynna, a Deusa da Magia.

1107: a ordem de Sszzaas é totalmente extinta.

1113: fundação de Malpetrim.

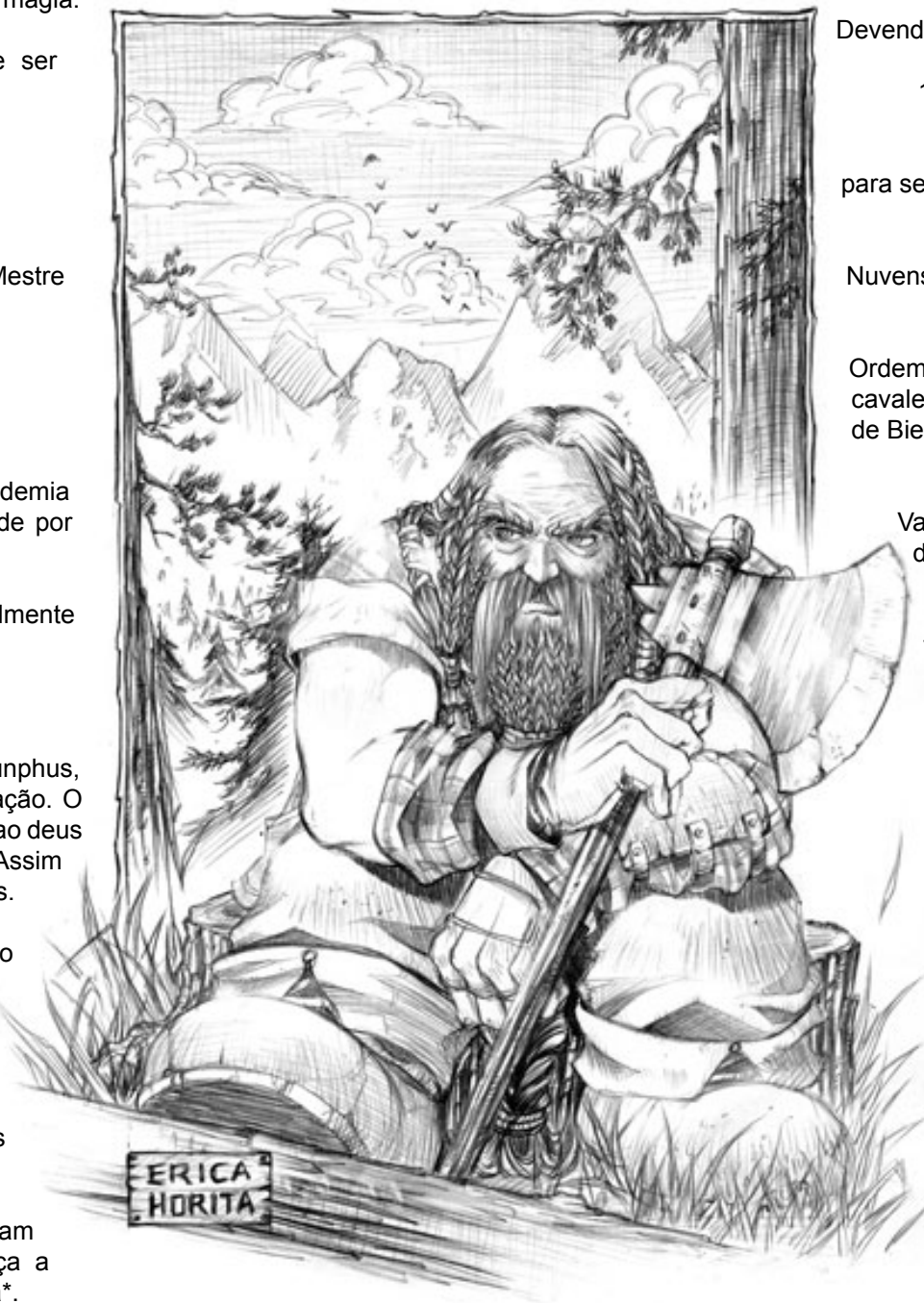
1140: primeiro ataque do Moóck à Triunphus, devastando a cidade e matando sua população. O sumo-sacerdote de Thyatis oferece sua vida ao deus em troca da ressurreição do povo da cidade. Assim é concedida a benção-maldição de Triunphus.

1169: início da colonização do futuro território de Callistia.

1249: ataques de saqueadores em Hershey.

1251: início da “proteção” dos minotauros sobre Hershey.

1252: Talude e Vectorius se encontram em Malpetrim. Desafiado, Vectorius começa a planejar a construção de sua cidade voadora*.



1254: nascimento de Thallen Kholdenn Devendeer, atual sumo-sacerdote de Khalmyr.

1269: nascimento de Arthur Donovan II.

1275: Thallen deixa sua vila natal e parte para se tornar um aventureiro.

1279: fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

1290: fundação da Ordem de Khalmyr e da Ordem da Luz, as duas mais importantes ordens de cavaleiros de Arton. Separação da União Púrpura de Bielefeld.

1292: inicia-se a construção do palácio de Valkaria, sob o reinado de Vallanna. Nascimento de Phillip Donovan.

1298: Ideki, um samurai de Tamu-ra, visita a cidade zakhiroviana de Trokhard.

1304: construção de O Desbravador pela família Nuesin de Callistia.

1305: morre Arthur Donovan II, fundador da Ordem dos Cavaleiros da Luz.

1306: nasce Niele, em Lenórienn.

1307: completado o Castelo da Luz; desmascarado o plano de Trevor Raynieck por Phillip Donovan.

1312: ocorre a saga do Disco dos Três em Malpetrim. Phillip se torna o Comandante da Ordem da Luz.

1332: casamento de Phillip Donovan.

1343: nasce Thormy, futuro rei de

Deheon.

1345: a meio-elfa Loriane nasce, é abandonada nas proximidades de Khalifor e “criada” por humanos.

1350: concluído o Palácio Real de Valkaria.

1354: Phylidio, o Tranquilo, funda a Força de Elite da guarda do Reinado, posteriormente conhecida como o Protetorado do Reino**.

1358: o Príncipe Thormy sai pelo mundo em busca de aventuras.

1359: morre Phylidio, o Tranquilo.

1360: nasce Vladislav Tpish, futuro necromante. Nasce Artur Donovan III.

1364: o mais recente eclipse total do sol. Nasce Thwor Ironfist, o general bugbear. Thormy retorna e assume o trono de Deheon***.

1365: Lorde Niebling, o gnomo, chega a Valkaria****.

1369: Cohared Frostand inventa o gorad.

1370: Ruud inaugura a Estalagem do Macaco Caolho. Nasce Arkam, futuro líder do Protetorado do Reino. Retorno de Phillip Donovan ao Castelo da Luz.

1371: Tilliann, o mendigo louco, é visto chorando copiosamente aos pés da estátua de Valkaria e passa a viver na cidade.



1375: nasce Logan Devendeer, futuro paladino de Khalmyr. Inicia-se a reclusão de Thallen.

1379: nasce Hit, clériga de Nimb.

1380: o Rei Thormy se casa com Rhavana, uma rainha amazona. Ascensão de Portsmouth e escaramuças entre o condado e os Cavaleiros da Luz.

1381: nascem Lisandra e Sandro Galtran.

1382: nasce a Princesa Rhana.

1384: primeira aparição pública do atual Mestre Arsenal, derrotando o sumo-sacerdote de Keenn, Destrukto. O rapto da princesa élfica Tanya leva a formação da Aliança Negra entre bugbears e hobgoblins. Niele é expulsa de Lenórienn, acusada de colaborar com o rapto. Razlen Greenleaf, atual sumo-sacerdote de Allihanna, se afasta de Lenórienn voluntariamente. Nasce Petra Tpish.

1385: cai a nação élfica de Lenórienn, encerrando a Infinita Guerra, com a derrota dos elfos. Corcoran Schwold é deposto, vítima de uma conspiração dos Vorlat.

1386: nasce Anne. Razlen Greenleaf se isola na Floresta dos Espinheiros, que passa a ser chamada apenas de Greenleaf.

1387: Loriane estréia na arena de Valkaria.

1388: início dos eventos descritos no romance O Inimigo do Mundo. Arkam recebe o artefato que lhe daria a alcunha:

Arkam Braço Metálico. Thorngald Vorlat ascende à regência de Ahlen.

1389: o halfling Boghan e o elfo Thalin livram da morte um bebê nas proximidades de Khalifor. Arkam ingressa no Protetorado. Portsmouth se torna independente.

1390: ocorre a primeira aparição da Tormenta e a destruição de Tamu-ra. Thwor Ironfist detém sua marcha antes de chegar a Khalifor. Tork, o troglodita anão, nasce e é expulso de sua tribo.

1391: nasce Daice Commoner, em Bek'ground.

1393: o jovem Tork é aceito em no forte Hedryl, em Petrynia. Nessa ocasião, ele amputa o braço-garra de Deenar, o elfo-do-mar, e com ele faz sua arma. Destituição de Arthur Donovan III de seu posto e morte de Phillip Donovan.

1394: devido a um novo ataque de Deenar ao forte Hedryl, Tork resolve abandonar o mundo dos humanos. A “nova geração” de Cavaleiros da Luz começa a surgir.

1395: Tork chega a Galrasia e encontra Lisandra, então com 14 anos.

1396: o Paladino de Jallar, único paladino da deusa Toris, é morto. Durante uma missão com colegas aventureiros, Vladislav encontra os Rubis da Virtude desaparecidos, e decide implantá-los no corpo do Paladino de Jallar; surge então o indestrutível Paladino de Arton.

1397: Tork abandona Lisandra em Galrasia e vai para Malpetrim. A Praga Coral de Lomatubar começa a atacar humanos e semi-humanos.

1398: para evitar o casamento arranjado com Mitkov, do reino vizinho de Yuden, a Princesa Rhana foge para Triumphus. As tensões entre Deheon e Yuden aumentam. Luigi Sortudo, bardo da corte do Rei Thormy, abandona Valkaria. Uma área de Tormenta se forma ao norte do reino de Trebuck, trazendo pânico ao Reinado. Yelka Vorlat, esposa de Thorngald Vorlat, é envenenada e fica completamente paralisada.

1399: Logan Devendeer parte em missão e conhece Tellanni Dantallas, a Raposa. A Princesa Rhana morre durante um ataque do Moóck e fica presa em Triumphus. Sandro Galtran, filho de Leon Galtran, abandona o lar para se tornar um aventureiro e involuntariamente provoca o caso da mudança do nome da Taverna do Macaco Caolho. Primeiros ataques dos lursh-lyins em Callistia.

1400: Thwor Ironfist toma Khalifor e inicia a conquista de Tyrondir. Com a ajuda de um grupo de aventureiros, Rhana escapa de Triumphus. A Tormenta avança sobre Trebuck e toma o forte Amarid. Ocorre a Batalha de Amarid, quando o exército mais poderoso do Reinado falha em derrotar o Lorde da Tormenta. Ocorrem os eventos descritos na série Holy Avenger.

O Paladino de Arton o maior herói do mundo foi corrompido pelos rubis da virtude se tornando um dos maiores vilões que Arton já viu. Foi derrotado pela sua própria espada Holy Avenger. A vila de Khan foi dizimada por uma Druida em Deheon. E o povoado de Bonwa foi arrastado de Yuden para o Reino Divino de Tenebra. A Tormenta conquista o forte Amarid em Trebuck e lá foi conhecido a existência de Lordes da Tormenta. Seres mais poderosos que os Dragões-Reis. O mercenário Crânio Negro entrou em contato com o Lorde da Tormenta de Trebuck Gatzvalith e se tornou o primeiro Servo da Tormenta.

1401: Algo mudou para melhor. Valkaria Deusa da Humanidade foi libertada! O grupo de heróis que a libertou ficou conhecido como “Os Libertadores” e formou-se a Ordem dos Cavaleiros Libertadores em Deheon. O jovem Hendd Kalamar se tornou o novo sumo-sacerdote de Valkaria. Os Dungeons Crawlers foram bem sucedidos em uma expedição a Cidade Perdida de Lenórienn e descobriram que a Princesa Tanya do Elfos ainda vive. Após as descobertas da Grande Fenda, explorações em Doherimm detectaram uma nova raça troll: os Finntroll, ou “Trolls Nobres”. O Halfling Rodleck Leverick conceguiu roubar o título de sumo-sacerdote de Hyninn de Severus.

Por ultimo. Aparece uma Área de Tormenta na região de Zakhariv e as Uivantes!

1402: Anunciada a criação de portais para a Academia Arcana na cidade de Prendick, em Moreania, e também um para Vectora. O Culto Vermelho foi supostamente destruído em Lomatubar. Niele voltou a Arton para ajudar com as pesquisas sobre a Tormenta. Inaugurou a Grã-Biblioteca de Valkaria.

Ouve expedições a Galrasia, se descobriria mais tarde, originada do Plano de Lena, revelando grandes mistérios e antigos horrores. Um Culto maligno a Tauron surgiu entre os Minotauros. O Culto a Hollen passaria a se espalhar por Collen. Ataque de entes em Tollon.

Descobre-se que o Camaleão não fora preso. Novas descobertas sobre os habitantes da Tormenta deixariam a todos atônitos. Esses seres, os lefeu, já estavam agindo há muito tempo em Arton. Todo e qualquer tipo de Aberração pode ter vindo do universo dos lefeu, e mesmo os simbioses devem ter sido implantados neste mundo por eles! Foram descobertos os lefeu, entre nós, uma raça híbrida entre povos deste mundo e da Anti-Criação lefeu.

1403: Surgem dois Piratas cujo os nomes ninguém queria conhecer. Barba Negra, Capitão do navio “ Queen Annes Revenge” este que já fora um antigo navio taurico e que agora é um incrível vaso de guerra com 40 canhões! E Zaken, Capitão do navio Espectro este que tinha a fama de sumir e aparecer num piscar de olhos. Crânio Negro manobrou seu servo para que seu servo unificasse as tribos bárbaras de União Púrpura, e infectou dezenas de milhares de bárbaros com simbioses da Tormenta para criar o seu Exército, dirigindo-os para a Área de Tormenta em Trebuck, uma revolução ocorreu para tentar impedir que o Reino e o Exército liderados por Shivara Sharpblade fossem arrasados por quase 50 mil bárbaros simbiotizados. Bielefeld perdeu quase 10 mil homens e esvaziou os cofres para que a Cavalaria pudesse ajudar Trebuck. Enfrentou desprotegida a Queda de Norm a cidade mais importante do Reino, tomada por Cavaleiros da Luz corrompidos pela Tormenta.

A Capital de Sambúrdia foi saqueada pelo exército de bárbaros simbiotizados, sob o comando de Crânio Negro. O Exército do Reinado e a Cavalaria de Bielefeld, junto aos Ginetes de Namalka foram liderados por Sir Orion Drake na guerra contra o exército de Crânio Negro, Yuden também participou da guerra ao comando de Mitkov Yudenach. Muito Artonianos morreram. Crânio Negro foi declarado como morto.

Vindos de Moreania, começariam a chegar objetos tecnomágicos, especialmente Golens, trazidos por aventureiros que se arriscaram no Reino das Torres, na porção oriental e mais sinistra da Ilha Nobre, vendidos a altíssimos preços em Wynnlla.

1404 e 1405: Reaparece Crânio Negro em Schkarshantallas. Sckhar bota a cabeça de Sir Orion Drake a Prêmio. Surgi um Dragão da Tormenta nas Montanhas Sanguinárias e onde passou deixou um resto de corrupção e não-vida. A fera atacou o nordeste de Sambúrdia e nem mesmo o arqui-mago Vectorius, com todo o seu poder, conseguiu detê-la. Yudenianos estão por toda parte em Arton, Mitkov

Yudenach está tramando algo. Sir Orion Drake treina poucos ex-Cavaleiros da Luz de Norm nas técnicas de Yuden os tornando Cavaleiros do Corvo. Glórienn cai de Deusa Maior para Deusa Menor dos Elfos e causou a “noite em que o mundo enlouqueceu”, em que TODOS os mortais, não só os elfos, foram acometidos, pelo abismo espiritual da perda de uma das componentes fundamentais da realidade de Arton, com pesadelos e crises. Muitos ficaram catatônicos desde então. E a grande maioria dos mortais passou a sofrer ante a necessidade de simplesmente acreditar em qualquer coisa que preenchesse o vácuo em seus espíritos, que surgiu com a incompletude do Panteão. Formou-se o culto a “Senhora do Dragões”. Sir Orion Drake não é mais um Cavaleiro da Luz e é proibido de pisar em Bielefeld. Ao longo do ano, o Dragão da Tormenta Devastou Portsmouth, atacou o arquipélago de Khubar derrotando o Dragão-Rei marinho Benthos, arrasou o interior de Callistia e ainda a capital de Tapista, até finalmente ser vencida no deserto de Sckarshantallas, por Vectorius e o próprio Dragão-Rei Vermelho Schkar. Mitkov Yudenach não é mais Rei de Yuden, Shivara Sharpblade sua esposa e Rainha de Yuden e Trebuck é agora quem está no comando.

Um exército de espectros dos artonianos mortos pela Tormenta retornou do além para espalhar o evangelho da Tormenta, após a Queda de Glórienn. Por Sambúrdia, União Púrpura, Trebuck, Sallistick, Yuden, Callistia e Namalkah houve perturbação, mas especialmente em Petrinya e Nova Ghondrian. Os vivos foram convertidos pelos mortos à seguirem a Tormenta. Mais do que medo, mais até do que horror, a pregação fazia grassar a tristeza e o niilismo. “Os deuses estão caindo. O Panteão está morrendo. Não há esperança para Arton na morte. A vida não tem sentido. Só resta a Tormenta. A Tormenta oferece o único alívio.” Suicídio após outro, a religião da Tormenta se alastrava.

Crise de fé. Vários Clérigos descartavam seu credo e se juntavam ao culto a Tormenta. Surge o culto a Aharadak o Deus da Tormenta. Orion Drake forma um Exército de Deuses para atacar a Área de Tormenta de

Tamu-ra está que tinha um novo Lorde, Crânio Negro. Mais de uma centena de dragões de variados clãs (exceto os negros) se juntaram ao exército de Deuses, junto dos Dragões-Reis (Mzzilley, Zadbblein, Hydora e Benthos). Vários Deuses e Dragões foram mortos e nesta luta resurge um Deus esquecido, resurge o Deus do Poder e dos Dragões Kallyadranoch. Finalmenta o coração da Tormenta foi destruído. Glórienn era agora escrava de Tauron. Agora era aceita a escravidão de elfos pelos minotauro. O Panteão estava instável.

O Reinado

O Reinado, O Maior centro populacional que reúne a maior concentração humana artoniana que se possa imaginar. O Reinado inclui Deheon o reino-capital e demais outros reinos. Apesar de suas grandezas o reinado se formou com a mais triste história de todo o mundo. Em tempos antigos, apenas Ramnor (Arton norte) deixou de ser povoada. Lanmor (Arton sul) era bastante povoada. Poucos conseguiram explorar Ramnor e aqueles que conseguiram acabaram encontrando uma variedade de criaturas selvagens, povos bárbaros. Uma das expedições bem sucedidas foi a de Khalil de Gordimarr no ano de 750 e era composta de 150 homens. Apenas 40 voltaram com vida. Após entregar o relato ao regente de Gordimarr Protas III, Este passou a temer ataques dos seres do continente norte. Khalil recebeu a ordem de supervisionar a construção de uma cidade-fortaleza no Istmo de Hangpharstyth. O forte foi construído e nomeado de Khalifor (em homenagem ao Khalil, seu primeiro governante). O possível e temível ataque do norte jamais ocorreram. Novas expedições não foram feitas a fim de nenhuma vida a mais fosse perdida. Com a expansão pelo Norte detida devido ao medo do desconhecido e a exploração marítima dificultada pelo litoral baixo ou escarpado de Arton, As pessoas decidiram investir totalmente em Lanmor.

A Princesa Fugitiva

Em 937, o Príncipe Renngard, do Reino de Mortensenn, seguiu com uma comitiva e pediu a mão de Yllia, a jovem filha de Corullan VI, Rei de Ghondriann, reino vizinho e rival. Encarando o fato como uma afronta, Corullan negou o pedido e expulsou a comitiva. Mesmo amargurado, Renngard entendia que a vontade dos pais se sobrepuja a dos filhos por

direito de sangue e aceitou a decisão do soberano.

Yllia, era a menos conformada e resolve fugir de casa. Apaixonada pelo jovem, se vestiu humildemente e entrou em uma carroça e fugiu em direção ao Mortensenn.

Ao notar o sumiço da filha na tarde do dia seguinte, Corullan convocou um grupo de guardas reais, no mínimo cem pessoas para segui-la. Não demorou muito para que ele visse uma carroça jogada no canto atingida por flechas e golpes de espadas. Yllia foi violentada e morta e Corullan revoltado, voltou toda a culpa para o Renngard. Um emissário foi mandado pelo príncipe para o funeral de Yllia. O emissário demonstrou um pesar muito grande e disse que pretendiam melhorar a relação entre os dois reinos. Mais tarde uma carroça semelhante a de Yllia aparece em Mortensenn com o corpo do servo. A guerra entre Ghondriann e Mortensenn foi declarada.

O Triângulo de Ferro

Gondriann era na época o melhor centro militar e iniciou o maior massacre no país vizinho. Graças a ele, muitas vilas foram queimadas até o chão, em menos de um ano, O reino havia sido anexado a ferro e fogo. Richlard, rei de Mortensenn, evocou antigas dívidas de honra para manter o apoio de reinos anexados: Cobar e Sidarid. Com a chegada do esperado reforço, Richlard e Renngard conseguiram impedir que as tropas de Corullan VI chegassem à Rozandir, capital do reino de Mortensenn. As forças ghondriannas foram mantidas à distância e a batalha limitou-se apenas à área da nova fronteira entre os reinos.

Corullan VI passou agir através de meios mais sutis

quando percebeu que seu exército não teria chance de vencer. Na reconstituída corte de Mortensenn, ele usou um de seus espiões e batedores disfarçados, Corullan ofereceu aos respectivos reis de Cobar e Sidarid, um terço das terras conquistadas por seus exércitos e todo o ouro que pudessem pilhar em troca da traição à Richlard. Mais tarde, o monarca de Mortensenn foi envenenado por seus dois antigos aliados durante a comeração dos dois anos da resistência aos ataques de Ghondriann. Os exércitos de Cobar e Sidarid Tomaram a Capital e deram espaço para Corullan dominar Mortensenn. Por duas semanas, no alto da torre de Mortensenn havia sido exibida a cabeça de Richlard como um macabro e hediondo atestado de vitória. O príncipe Renngard não foi encontrado. As nações de Ghondriann, Cobar e Sidarid formaram mais tarde uma aliança conhecida como o Triângulo de Ferro. Corullan estava cansado e notou que para cumprir sua vingança contra Mortensenn, deveria minar todas as finanças do reino. Talvez esse, seria o momento de parar a guerra.

A Grande Batalha

Trovandir e Wynallan I porém, tinham outro modo de pensar. Para eles, seria estupidez parar. Semeando suas idéias sem incansavelmente, eles convenceram a Corullan de que Renngard havia fugido e pedido asilo em Ylloran, o maior reino depois de Ghondriann. Porém, antes de atacarem Ylloran, eles deveriam atacar Tarid, uma pequena cidade que divide o Triângulo de Ferro de seu real objetivo. Facilmente, eles conseguiram tomar essa região, porém, não sabiam que Renngard havia previsto os passos do Triângulo de Ferro. Ele realmente seguiu para Ylloran e lá pediu ajuda ao Monarca Solavar VIII para que lhe emprestasse o seu exército para deter as forças de Corullan VI. Solavar

contou com a lainça de dois aliados antigos: Northgate e Gordimarr.

Assim em 944, as forças de Solavar lideradas pelo Renngard avançaram à Tarid e iniciaram uma batalha de cinco anos contra as forças de Corullan. Esses anos foram conhecidos como anos de forja, na época, um sábio neridianno havia dito que “As forças de Solavar e Renngard eram uma bigorna, o Triângulo de Ferro era o martelo, enquanto Tarid era uma espada, a única que realmente levava os golpes”. E não deixava de ser verdade. Os conflitos seguidos e as batalhas sangrentas faziam cada vez mais vítimas locais e tornavam o reino cada vez mais pobre. Diziam que os soldados independentes dos lados que seguiam, saqueavam vilas casas de vilas embora nem Renngard e Muito menos Corullan comprovassem isso.

No ano de 950, ocorreu na planície de Yughart o último encontro entre as duas forças conhecida como a Grande Batalha. Exaustos, O Triângulo de Ferro finalmente se entregaram as forças de Solavar tendo seus soldados rechaçados. Pelas mãos do Próprio renngard, Corullan acaba morrendo nessa última batalha. Assim termina a mais sangrenta batalha de Arton. O território onde se localizava Mortensenn foi devolvida ao Renngard, Ghondriann, Cobar e Sidarid foram anexadas aos vencedores e a maior parte dos inimigos foram exilados. A enorme caravana seguiu através do Istmo de Hangpharstyth até a fronteira de Arton-Norte (Ranmor) e deixadas a própria sorte. As defesas de Khalifor foram reforçadas para que os exilados não retornassem, muitos do que tentaram acabaram morrendo pela mão dos soldados. Não tendo escolha, os exilados deveriam explorar o desconhecido e assim inicia a exploração ao Arton-Norte.



REENCONTRO COM VALKARIA

A jornada dos exilados foi árdua e não isenta de batalhas. Além de terem de lutar entre si, os exilados deveriam lidar com tribos bárbaras de Arton. Disseram que a caminhada desde o início tinha o rumo certo. Um garoto chamado Roramar Pruss começou a atrair a atenção da caravana. Toda vez que durmia, sonhava com uma linda mulher. Ela tinha cabelos longos e pele alva. Roramar pedia com astúcia de um adulto para que as pessoas seguissem sua orientação. Mas tarde ele cresceu e assumiu que a mulher que falava com ele em sonhos era Valkaria, pois aos poucos ele dizia: “Ela é a nossa deusa, ela é a Deusa Valkaria, Deusa de toda a humanidade”. Orientados pelo Roramar, uma parte dos exilados andaram até leste onde fundariam Salistick enquanto os outros que acompanhavam Roramar foram ao Norte e encontraram a estátua da Deusa Valkaria. Desde então lá, decidiram fundar uma cidade. Sessenta anos se passaram desde a primeira visão de Roramar até a fundação da cidade de Valkaria.

Ele idoso, seria aclamado o futuro regente da cidade de Deheon. Seria ele também, o primeiro clérigo de Valkaria em muitos anos – uma vez que ela havia sido esquecida em todo o mundo devido à sua revolta contra o Panteão.

Com a capital estabelecida, muitos partiram para a expansão. Muitas pessoas saíam de Deheon por ambição ou em busca de aventuras e oportunidades. Aproveitando o que tinha de melhor em cada um, uma coisa se certa: O reinado não se formou sem lutas.

Deheon e seu novo regente Wortar I, Filho de Roramar, sempre defendeu uma política expansionista. Com seus exércitos de nobres cavaleiros, procuravam expandir suas terras e cedê-las para os seus nobres.

Assim surgiram reinos como Ahlen, Bielefeld, Tyrondir e Wynlla formando semente do que viria a ser o Reinado. Em menos de duzentos anos, O reinado e seus limites já tinham uma geografia semelhante ao que se apresenta hoje.

Sistemas de Governo

O sistema de governo do reinado é apresentado da forma que em tempos de Wortar I e apresenta uma forma bastante flexível.

Em geral, cada reino conta com um regente e um conselho de dez membros que em geral são nobres. Uma lei pode ser proposta por qualquer um deles e o voto sempre será aberto. A Aprovação dessa lei depende do regente, embora a seja difícil uma lei que tenha bastantes votos não seja aprovada.

Além de Administrar Deheon, o Imperador-Rei Thormy deve também enxergar tudo que anda além de Deheon mas que ainda circule o Reinado. Por isso em certas ocasiões, suas leis são incontestáveis. O sistema de conselho não é fixa no Reinado. Por isso é que Guss Nossin, de Gorendill não foi incriminado quando ele dissolveu o Conselho e pôs rédeas na cidade. Houve reinos que enfim acabaram incriminando, já que esse sistema era aceito em quase todo o Reinado. Alguns reinos usam o conselho apenas como faixada, já que no final das contas quem manda é o regente. Prova disso está no Reino de Yuden e Portsmouth. Muitas pessoas que tentam manter diplomacia entre os reinos, em sua maioria Arautos, Carregam sempre consigo, o Escudo Heráldica do Reino para saber de onde eles vêm. Os Cavaleiros de Arton também costumam usar escudos de seu país em seus braços para serem identificados com mais facilidade. Eles sabem que em cada escudo, há uma história diferente de como surgiu todos os símbolos representam algo.

Idioma

O idioma padrão do reinado é o Valkar. Esse idioma foi difundida de tal forma que tanto bárbaro quanto monstros aprenderam à falar ele. Mas embora Valkar seja amplamente usado, há regiões onde as pessoas ainda usam o Lalkar, que seria no caso, uma linguagem mais arcaica usadas em cerimônias reais e documentos oficiais. Pouquíssimas pessoas fora da nobreza são versadas no antigo idioma. Ao sul de Khalifor, entretanto, essa língua era ensinada ao mesmo tempo que o Valkar, em uma tentativa de preservar as diferenças entre o povo do Norte e o povo da cidade. Vários sábio condenam o Valkar em larga escala, acreditando que ssa atitude acarreta o empobrecimento da língua-mãe artoniana. Talude é uma dessa pessoas. Em sua academia arcana, a língua Lalkar é obrigatória enquanto a ordem de Tannah-Toh, a Deusa do Conhecimento adota a língua Valkar plenamente.

Nações do Reinado

Deheon, o Reino Capital

Imperador Thormy I do Reinado e rei de Deheon: Dividido em 25 campos onde estão as armas de Hershey, Namalkah, Callistia, Salistick, Samburdia, Petrynia, Pondsônia, Zakharov, Yuden, União Púrpura, Fortuna, Montanhas Uivantes, Trebuck, Bielefeld, Khubar, Lomatubar, Tollon, Ahlen, Wynlla, Sckharshantallas, Hongari, Collen, Tyrondir, Nova Ghondriann e Portsmouth; Em ponto de honra escudete com



as armas de Deheon encimado por coroa real. Timbre: Coroa imperial.

Marco-Zero da Civilização Arton-Norte, o ponto onde fica a estátua de Valkaria foi o primeiro ponto não hostil encontrado pelos antigos exilados de Lanmor. Esse dia que também ocorreu no início da primavera também foi conhecido como o dia do Reencontro e é celebrado como o feriado mais importante de Arton. Caso único no Reinado, Deheon tem uma área circular de 1.050km de diâmetro, centrado em Valkaria, mais exatamente na estátua de Valkária. A cidade têm o seu limite marcado no local onde os seus clérigos podem perder seus poderes, a oeste, esse limite é quebrada pelas Montanhas Uivantes. Uma parte delas penetra nesse círculo enquanto ao Sul o círculo ainda têm influência e misteriosamente ele funciona em Gorendill. Esse reino é o mais organizado de Arton, pois nele é aonde reside o Imperador-Rei Thormy e os demais nobres, eles é que divulgam as novidades para os reinos. A maioria das decisões políticas são tiradas de lá. Deheon é um lugar de grandes prodígios como a Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Infelizmente, o oposto também é verdadeiro. Qualquer fato que abale Deheon também abala o Reinado e não faltam problemas para perturbar a paz de Thormy: Os ímpetos modernistas de Gorendill e seu governante Guss Nossin, o recente incidente com os anões de Doherimm, que geral mal estar na outrora amigável entre os dois povos, a recusa de sua filha Rhana em se casar com o Rei Mitkov de Yuden(e sua fuga secreta), e a inabilidade da Academia Arcana e do Protetorado de encontrar alguma solução para a Tormenta, embora acredita-se que a Academia Arcana finalmente desenvolveu uma magia de proteção contra Tormenta efetiva segundo a Gazeta do Reinado (Um jornal vendido nas ruas do Reinado). O Mais recente incidente foi o pedido de um Daimyo de Nitamu-ra, Shiro Nomatsu. Ele pediu Terras para o Rei ao norte de Deheon para criar uma nova Tamu-ra.

Características: planície entrecortadas por rios, florestas, colinas e montanhas.

Clima: subtropical, temperado à oeste.

Cidades de Destaque: Valkaria (capital), Selentine, Gorendill, Pequena Colina, Bek' Ground, Villent, Ridembarr.

População: Humanos (80%), Elfos (5%), Halflings (4%), Goblins (4%), Anões (4%), outros (3%).

Divindades Principais: Valkaria, Khalmyr e Tannah-Toh.

Regente: Imperador-Rei Thormy.

Ahlen, o Reino da Intriga

Rei Thorngald I de Ahlen e Duque de Vorlat: De prata com três raposas passantes de vermelho postas em pala.

Timbre: Coroa real.

Histórico: Quando Yorvillan Vorlat assumiu a coroa como Yorvillan I, o brasão de armas de Ahlen mudou para o atual e se manteve após sua morte. Esse brasão é o mesmo da rama dos Vorlat do ducado de Vorlat, que vai desde o litoral e o burgo de Nilo até as margens do rio Yrlanyadish, junto à ilha de Shallank'rom, na região central do reino, fazendo fronteira ao leste com o ducado de Rigaud e ao oeste com o ducado de Schowlld, somando os três únicos do reino. As



armas reais em Ahlen, à semelhança dos reinos cujo título de rei é obtido por meio de votos, muda conforme muda a casa real. Neste reino o título é hereditário, mas os reis são freqüentemente acometidos por doenças misteriosas, acidentes estranhos, assassinatos deliberados ou golpes que fazem a casa real mudar freqüentemente (algumas vezes mais rápido do que um período regencial por eleição).

Fundado por três linhagens diferentes: Vorlat, Schowlld e Rigaud, o Reino de Ahlen tem uma história conturbada de intrigas e traições. Embora nunca tenham velado uma luta armada. A luta pela posse de Ahlen ocorre dia-a-dia.

Em Ahlen, a força e as armas são pouco valorizadas - adquire prestígio quem age por meio de política, furtividade e dissimulação. A lei em Ahlen só é severa para quem se deixa apanhar por ela; a falta de esperteza é considerada pior do que o ato criminoso em si. Ahlen também tem uma forte tradição de jogos de azar (onde a trapaça é quase obrigatória!).

Esse clima de corrupção e incertezas poderia ser intolerável, mas o povo de Ahlen extravasa suas tensões uma vez por ano, durante o festival da Noite das Máscaras - uma noite em que todos andam mascarados, em um frenesi de música, bebida e sexo, e em que não há distinção entre nobres e plebeus. A Noite das Máscaras é terreno fértil para o assassinato, e muitas "disputas políticas" se resolvem durante o festival.

Características: vales e planícies entrecortados entre morros e colinas.

Clima: Subtropical.

Cidades de Destaque: Thartann (capital), Midron, Nilo.

População: Humanos (97%), Goblins (2%) e outros (1%).

Divindades Principais: Nimb, Hynynn, Marah e Tanah-Toh.

Regente: Thorngald Vorlat.

Bielefeld, O Lar da Ordem da Luz

Rei Igor I de Bielefeld e Duque da Roschfallen: Talhado de prata e azul com balança de ouro brocante sobre tudo.

Timbre: Coroa real.

Histórico: Quando o dragão rei Benthos atacou Bielefeld e destruiu a cidade de Lendilkar junto com toda a família real, a coroa passou para os condes da Roschfallen, território convenientemente elevado a ducado após isso. Como memória aos Lendilkar, foi criado o título de Príncipe de Lendilkar, que é dado ao filho varão mais velho do rei (se o rei só tiver filhas, usa-se então Princesa de Lendilkar para a mais velha). As armas do reino são as mesmas usadas pela dinastia anterior. As armas da Roschfallen são de púrpura com três balanças de prata postas em roquete (uma peça em cima e duas embaixo).



Bielefeld se tornou conhecida no Reinado por apresentar a cidade de Norm, que serve de sede para os cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benignas mais notórias de Arton.

Mesmo assim, esse grupo de servos de Khalmyr não se encontra em melhores das situações. Além de evidências de corrupção de mais alto escalão, a

divergência com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas. No último ano, dois soldados que estavam passando por Portsmouth foram mortos a linchamentos pelos moradores de lá. Eles estavam vindo de uma missão de Rotina. O caso foi encaminhado ao Rei Thormy que puniu Ferren como o culpado da situação. Mas Ferren enviou-lhe uma carta que dizia que seu povo estava agindo em legítima defesa contra os cavaleiros que estavam abusando das pessoas de lá. A atitude causou revolta na ordem que agora estuda um meio de represália contra o reino vizinho. Igor Janz, regente de Bielefeld tentou controlar a situação. Pouco interessado em guerra contra Portsmouth, ele se orgulha de manter sempre altos status em Bielefeld. Dizem que segundo eles, toda família nobre que não têm um membro entre eles, não é um nobre de verdade. Redendo-se a pressões familiares, a Ordem aceitou vários nobres independentes de qualificações familiar e isso é o que pode levá-los à ruína, pois as intrigas que eles sofrem ofuscam de uma certa maneira em Bielefeld.

Bielefeld

Características: Planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: Subtropical ao sul, temperado em geral.

Cidades de Destaque: Roschfallen (capital), Portfeld, Norm, Highter.

População: Humanos (98%), Anões (3%), Goblins (1%), Halflings e outros (1%).

Divindade: Khalmyr, Tannah-Toh, Lena.

Regente: Igor Janz.



Rei Planthor I de Callistia e Conde de Fross: De verde com contrabanda ondada de prata carregada de 3 contrabandas de azul e acompanhada de dois peixes de prata inclinados no sentido da barra, um apontando o chefe e o outro a ponta.

Timbre: Coroa real.

Histórico: Antes da independência, o marquesado da Callistia e o território próximo era administrado pela família Drako. Dentro e próximo a essa área havia alguns condados e baronatos de outras famílias nobres que queriam ampliar os seus poderes de forma fácil, onde se juntaram aos Drako e conquistaram a independência do marquesado, elevado a reino em 1114, através de um tratado assinado no viscondado de Nuesin. Vários títulos e terras foram concedidos aos nobres participantes do movimento separatista e o condado de Fross foi um desses, que, por via hereditária, acabou nas mãos do próprio rei. As armas do reino são as armas do antigo marquesado. O rei não usa as armas do seu condado no brasão pois não é costume usar brasão de armas de um território que já está contido dentro de um outro território seu.

Callistia é um lugar pacato, onde as pessoas contam apenas com a pesca no Rio dos Deuses como um fator econômico. É assim chamado devido a certos depósitos de minérios em seu leito que deixam a água avermelhada.

Lá também há certas pecuárias e fazendas. Callistia é tão pacato que as pessoas a confundem com uma certa parte de Namalkah. O povo desse reino são tranquilos, porém eles são controlados por nobres que se preocupam mais com a vaidade do que com a necessidade que esse povo enfrenta. Certas pessoas diziam que nem mostros se interessavam pelo local, mas isso é coisa do passado. De uns tempos para cá, povos de Callistia sofreram ataques dos chamados lursh-lyins. Essas criaturas saem de ambos os rios e atacam somente à noite. Eles possuem tamanho humanóide e são praticamente anfíbio. O que não falta

à respeito deles é teoria. Dizem que eles são proles de um Monstro marinho poderoso, outros dizem que isso aconteceu devido a área de Tormenta que acaba de surgir em Trebuck, outra hipótese segundo o clérigo de Nerelim, considerado louco pela população, o Regente de Callistia cometeu um crime o qual ele não pode revelar, e no entanto, os Deuses acabaram punindo o reino por isso.

Características: planícies entrecortadas por muitos rios menores.

Clima: Subtropical e temperado.

Cidades de Destaque: Fross (capital), Ankhorandir, Tyros, Zurin e Darian.

População: Humanos (95%), Outros (5%).

Divindade: Nerelim(Deusa das Águias Doces), Grande Oceano, Alihanna, Khalmyr, Nimb, Lena.

Regente: Planthor Drako.

Collen, O Reino dos Olhos Exóticos



Rei Godfrey I de Collen: Partido: O primeiro de verde com olho de sua cor trazendo a iris de laranja; O segundo de laranja com olho de sua cor trazendo a iris de verde.

Timbre: Coroa real.

Histórico: Essas armas passaram a ser usadas

por Godin V de Collen, primeiro rei colleniano que se sabe ter possuído olhos díspares com capacidades mágicas. Vendo isso como uma bênção divina de Tanna-Toh (de quem era dedicado adepto, construindo templos em sua homenagem), trocou o antigo escudo de ouro com duas faixas de negro por este que reproduzia seus olhos e com os campos das suas cores. O atual rei possui um antigo escudo com as armas de Godin V pintadas nele e o usava em sua juventude nos torneios de justa. No último que participou (e venceu), no ducado de Roggandin, a sudeste de Zakharov, ainda antes de ser coroado rei, causou alvoroço entre a nobreza. Erguia o escudo até a altura do rosto, impedindo-se de ver o adversário, mas misteriosamente conseguia acertar em cheio a cabeça dos oponentes como se conhecesse exatamente a posição que deveria deixar a lança. No início o então príncipe foi motivo de piadas, com aquela técnica, dizia-se, própria de um rústico de Collen. Quando conseguiu derrubar quase todos os seus adversários de cima de seus cavalos (e ganhando os animais por isso), foi alvo de acusações de trapaça, de que o escudo era mágico e outras injúrias que se confirmaram infundadas por uso de Detectar Magia. Começou a ser mais respeitado por seus pares até que venceu invicto ao torneio.

Collen era um reino misterioso, um dos menores do Reinado. O que é interessante é que nesse mundo todos têm olhos de cores diferente e possuem em sua maioria um poder mágico ligado à visão, logo, é comum que essas pessoas decidam ser aventureiros. Muitos acreditam que esse poder foi dado pelos Deuses, outros acreditam que é uma maldição, pois houve um tempo em que o povo de Collen não era aceito em Arton. Muitos deles em sua maioria vivem de pesca e caça, por ser um lugar totalmente florestal, eles em sua maioria decidem se tornar rangers, xamãs e druidas.

Nobres dessa cidade vivem apenas em cidadelas. Em Collen há uma contradição que prejudica qualquer pessoa. Para os corullanos, qualquer pessoa cega independente e doença, maldição e tudo o mais deverá morrer, perde o direito de viver. Nesse reino, matar



uma pessoa cega é um ato de piedade, um corullano que fica cego praticamente se mata no final.

Características: Florestal.

Clima: Subtropical.

Cidades de Destaque: Horeen (capital), Kriegeer, Var Raan, Lardder.

População: Humanos (90%), Goblins (1%), Halflings (6%), Outros (3%).

Divindades Principais: Alihanna, Grande Oceano, Khalmyr, Tannah-Toh, Azgher, Marah, Sszzaas.

Regente: Lord Godfrey Hogarth.

Doherimm, A “Montanhas de Ferro”.

Esse é o mais misterioso dentre todos do reinado em sentido de localização. Esse é o reino dos Anões e acredita-se que eles são a raça não-humana mais povoada de Arton. Dizem que que a cidade deles fica no primeiro nível de uma grande caverna, uma caverna que possui muitos subterrâneos. Dizem que em cavernas mais profundas vivem seres que ninguém sonha em existir e ainda dizem que no fundo dela é onde vivem os deuses Tenebra, Megalokk e Sszzaas. O mundo dos Anões é secreto porque lá mesmo fica guardado a Rhumnam, a espada de Khalmyr. Por isso é que os Anões mantêm o segredo de seu reino. Doherimm é o maior reino de Arton, se estende da florestas de Triumphus até o rio dos Deuses, tendo partes subterrâneas em Namalkah e em qualquer outras partes do Reinado. Dizem que os Anões estão

aumentando o seu país, pois houve um incidente do Camaleão ter roubado a espada de Khalmyr em uma comitiva de Deheon até lá. Embora tenha sido recuperado, todo cuidado é pouco. Não é preciso salientar que eles não confiam em humanos e muito menos em Elfos, pois elfos não são uma criatura confiável. Teoricamente, há duas entradas para o reino. Uma nas Uivantes no portão de ferro, onde muitos acreditam ser o reino e outro na proximidade de Triumphus. O caminho para o reino é perigoso, pois esse caminho foi feito com uma lógica que somente anões podem resolver, além de armadilhas perigosas, há criaturas que não molestam os anões mais são perigosos para qualquer não-anão, como o Beijo-de-Tenebra, uma aranha minúscula que possui uma picada mortal.

Características: Cavernas entrecortadas por selvas de Fungos, rios e cahoeiras subterrâneas.

Clima: Temperatura variada entre amena, quente e muito quente.

Cidades de Destaque: Doher(capital), Zuralhim, Dukaz, Thanzar, Khalandir, Thorantur.

População: Anões (100%).

Divindades Principais: Khalmyr e Tenebra.

Regente: Thogar Hammerhead I.



Fortuna, O Reino da Boa Sorte

Rei Hosur I de Fortuna: Talhado de vermelho

e negro; uma barra de prata brocante sobre tudo, carregada de um tibar de sua cor e acompanhada de dois hipogrifos afrontados e trepantes de prata.

Timbre: Coroa real.

Histórico: Quando foi fundado o reino, foi atribuído aos Irani, primeira casa real de Fortuna, um escudo de prata com a imagem do tibar que o próprio Nimb havia atirado ao seu fundador, Quordot I. Depois que morreu sem deixar herdeiros, Quordot IV, o último da dinastia Irani, e assumiram os Allim, as armas do reino mudaram para as do antigo e já não mais existente ducado de Allim, onde foi acrescentada uma contrabanda de prata com o tibar do escudo do rei anterior. Os campos vermelho e negro e seus hipogrifos afrontados representam a luta entre a sorte e o azar.

Superstição faz parte de qualquer cultura medieval, mas é em Fortuna onde uma superstição é levado à sério e até demais. Aqui, a pessoa realmente se preocupa em fechar os punho direito e colocar à frente do peito para espantar espíritos, nenhum cavaleiro monta em um cavalo negro, pois isso é um sinal de mau agouro. Embora isso seja uma balela para o povo do reinado, para os aventureiros isso pode ser constrangedor caso não entendam o desenvolvimento do ritual da boa sorte. Coisas como pegar a moeda com a mão esquerda pode ser um mau agouro, logo, você pode ser impedido na porta de algum lugar.

Para piorar a situação, as superstições nesse lugar REALMENTE existem. Certos atos realmente trazem sorte ou azar, mas não há forma de saber quais, por isso que os habitantes preferem acreditar em todas as superstições.

Comerciantes que viram um enorme potencial comercial aproveitam da situação e vendem muitos amuletos de sorte, dizem que alguns ainda funcionam, pois não é à toa que Nimb é o Deus principal do local.

Características: florestas entrecortadas por planaltos e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Nimbarann(capital), Luvian, Karitania.

População: Humanos (90%), Goblins (2%), Halfings (3%), outros (5%).

Divindades Principais: Nimb, Khalmyr.

Regente: Hosur Allim.



Hershey, o Reino da Guloseima

República de Hershey: De campo azul com 5 burelas de prata.

Histórico: Quando da proclamação da república em 1223, houve uma troca do símbolo da família Hershey, um golfinho de prata em campo de azul, por um escudo de azul semeado de besantes de ouro para representar a riqueza, o tema em que se pautaram as causas da Revolução Tranquila. Ela tem esse nome porque não houve batalhas para obrigar o rei a abdicar ao trono, mas sim um “acordo” entre a nobreza e a burguesia onde os nobres mantiveram suas propriedades e alguns privilégios em troca de uma mudança pacífica de modelo de governo, do contrário eles morreriam naquele mesmo dia pela mão das milícias do reino que eram controladas pelos burgueses. Em geral a nobreza decaiu, perdeu boa parte de suas riquezas, mas alguns deles se mantêm prosperamente na política até hoje como prefeitos e governadores de províncias (muitas vezes essas províncias eram condados ou ducados da família do governante). Porém, durante o período de auge do crime, as invasões no país e do acordo com Tapista, inclusive para justificar sua decisão, logo que se

descobre o poder econômico do gorad, muda-se o brasão e a bandeira para um campo de azul, para simbolizar a agricultura, com faixas brancas, para representar a paz alcançada.

A posição de menor reino e o mais isolado do reinado sempre dificultaram as coisas para o Hershey, mas não por muito tempo.

Aproveitando-se de frutas peculiares que cresciam na região e do bom gado que tinha, um fazendeiro criou uma guloseima em forma de barras de chocolate em vendeu. Ao demorou muito para que a notícia chegasse em todo o Reinado. Cohared Frostand era o nome do fazendeiro e o nome da guloseima era gorad.

Incapaz de satisfazer a Demanda, Cohared entrou em contato com o regente de Hershey Jedmah Roddenphord com uma idéia brilhante: Ensinaria a receita secreta de gorad para os demais fazendeiros do Hershey mas sem explicar o ponto mais secreto de tudo, para que o gosto de Gorad pudesse ser variado. Assim, a venda de gorad expandiu-se de vez para o reinado. Hoje, essa guloseima é o fator econômico da cidade, sua receita se tornou patrimônio do conselho e aquele que ousar ter a informação será punido. Isso, um estrangeiro. Em Hershey há magos especializados em apagar memória dos estrangeiros que saibam a receita. Sabe apenas que gorad é feito de leite, gelo e frutas sendo que o gelo por si, é difícil de encontrar. Por ser um energético, gorad é sempre apreciado pelo povo das Montanhas Uivantes. Ou eles pagam em barras de gelo, ou enviam xamãs e magos que fazem magias congelantes. Embora gorad seja caro no reinado, o pedido ainda é grande.



Características: planícies entrecortadas por florestas e colinas.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Hockly(capital), Swonn, Ashven, Arvhoy.

População: Humanos (95%), Minotauros (1%), Halflings (3%), Outros (1%).

Divindades Principais: Khalmyr, Alihanna e Lena.

Regente: Jedmah Roddenphord.

Talentos Regionais

Amigo das Águas (Callistia, Khubar)

Você pode se mover normalmente quando estiver nadando ou lutando na água, como se fosse um Anfíbio (mas não pode respirar embaixo d'água).

Amigo das Árvores (Sambúrdia, Tollon)

Você pode atravessar terrenos cobertos de vegetação com sua velocidade normal. Além disso, você pode receber +1 em testes de esquiva quando estiver em terreno de floresta.

Amigo Invisível (Pondsmânia)

Exigências: H2, Especialização Blear (de Manipulação)

Uma vez por dia, você pode lançar a magia Fada Servil, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica, mas com o gasto normal em PMs. O número máximo de turnos que a magia se mantém ativa é igual a sua Hx4. A fada invocada ainda se dissipará caso receba algum ataque.

Arma de Família (Doherimm, Zakharov)

Você recebe uma arma mágica, como se tivesse gastado 10PEs para comprá-la. A cada mudança de categoria de seu personagem (lutador, campeão, lenda...), ela recebe um poder extra no valor de 10PEs. Você pode aprimorar esta arma com seus próprios pontos de experiência, em campanha.

Arma de Madeira Mágica (Tollon)

Você recebe uma arma de madeira tollon, à sua escolha. Além disso, você recebe +1 na FA sempre que usa uma arma deste material.

Arma Dupla (Montanhas Uivantes, Sambúrdia, União Púrpura)

Exigências: Ataque Múltiplo

Quando você usa Ataque múltiplo com uma arma dupla, você não gasta PMs para o primeiro ataque (ou seja, para dar três ataques você gastará apenas 2PMs).

Armeiro Dedicado (Zakharov)

Você recebe FA+1 quando luta com uma arma feita por você mesmo.

Ateu (Salistick)

Você recebe a vantagem Resistência a Magia, apenas para magias que sejam lançadas por servos dos deuses. Caso já tenha esta vantagem, você adiciona +1 nos testes para resistir a magias lançadas por servos divinos.

Autoconfiança (Salistick)

Você recebe +2 em todos os testes de Resistência. Isto não afeta seus PVs, PMs ou sua verdadeira Resistência. É um bônus aplicável somente a testes.

Aventureiro Nato (Deheon, Petrynia)

Você recebe +1 em uma característica qualquer (Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de Fogo), à sua escolha.

Bairrista (Ahlen, Portsmouth, Sckharshantallas, Tapista, Yuden)

Você recebe +1 em testes de Intimidação e conta como se tivesse R+1 para evitar ser afetado por magias e manobras nas quais aquele que lança precisa ter um valor de Habilidade superior a sua Resistência.

Barbarismo (Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura)

Escolha entre Sobrevivência ou Esportes. Para você, a perícia eleita custa apenas 1 ponto.

Caminho para Doherimm (Doherimm)

Você recebe +2 em testes de Sobrevivência em terrenos subterrâneos, e recebe +1 na FA contra criaturas nativas de ambientes subterrâneos.

Cavaleiro Nato (Bielefield, Namalkah)

Exigências: Aliado (Cavalo), Especialização Cavalgar (de Esportes).

Todos os seus testes de Cavalgar são considerados fáceis. Além disso, uma vez por rodada, você pode fazer um teste de Cavalgar para substituir uma esquiva na qual tenha acabado de falhar. Esta habilidade só pode ser usada se você estiver montado, e se aplica tanto a você quanto a sua montaria.

Colecionador de Armas (Zakharov)

Você recebe a vantagem Adaptador gratuitamente.

Comerciante Nato (Hershey, Petrynia, Sambúrdia)

Exigências: Especialização Avaliação (de Artes).

Você recebe +2 em testes de Avaliação. Quando chega a uma cidade, pode fazer um teste de Avaliação (H-1). Caso seja bem-sucedido, pode comprar itens nesta cidade por 75% do preço original; caso falhe no teste, poderá refazê-lo em um mês.

Conhecimento de Fadas (Pondsmânia)

Exigências: Especialização Conhecimento

Arcano (de Ciências)

Você recebe +1 em testes de Conhecimento Arcano e conta como se tivesse R+1 para evitar ser afetado por magias e manobras nas quais aquele que lança precisa ter um valor de Habilidade superior a sua Resistência.

Conhecimento de Lendas (Fortuna, Petrynia)

Você pode gastar 1PM e fazer um teste de Habilidade. Caso seja bem-sucedido, você pode lembrar histórias ou rumores a respeito de um determinado lugar, pessoa ou objeto mágico. As informações que você obtém são comuns, com um teste normal. No entanto, você pode escolher fazer o teste com redutores (de -1 até -3) para lembrar de alguma história mais obscura ou restrita. Caso não seja bem-sucedido no teste você não gasta nenhum Ponto de Magia.

Conhecimento de Magia (Pondsmânia, Wynlla)

Você recebe +2 em todos os testes de perícia para aprender ou identificar uma magia ou um objeto mágico.

Conquista da Magia (Wynlla)

Exigências: Vantagem Única Goblin.

Você pode comprar vantagens mágicas pelo custo normal em pontos.

Contador de Histórias (Petrynia)

Exigências: Especialização Blear (de Manipulação)

Você recebe +1 em testes de blear. Além disso, uma vez por dia, pode refazer um teste de blear que recém tenha feito. Você é obrigado a ficar com o novo resultado.

Cosmopolita (Deheon)

Escolha duas perícias. Você paga apenas 1 ponto por elas.

Criar Tatuagem Mágica (Khubar)

Exigências: Especialização Tatuagens (de Artes)

Você pode fazer tatuagens místicas em outras criaturas (inclusive você). Fazer a tatuagem leva um dia, e você deve pagar um custo em T\$ (para agulhas e tintas especiais) e em Pontos de Experiência. No fim do dia você faz um teste de Tatuagens; se fracassar, não consegue fazer a tatuagem, e perde metade dos Tibares e dos pontos de experiência que deveria gastar. As tatuagens que você pode fazer, seus custos e efeitos estão descritos abaixo (cada bônus listado corresponde a uma tatuagem diferente):

Tatuagens Simples (teste normal de tatuagens, 100T\$, 10PEs)

+2 pontos de vida

+1 de bônus em testes de resistência para um determinado tipo de teste (“só para efeitos de medo”, por exemplo)

+2 de bônus em uma perícia

Tatuagens Médias (teste de H-1, 250T\$, 20PEs)

+1 de bônus na FA

+1 de bônus na FD

Tatuagens Complexas (teste de H-2, 500T\$, 30PEs)

recebe a vantagem Resistência a Magia

+2 de bônus em uma característica

Armadura Extra contra um tipo específico de dano

Uma tatuagem é permanente, e uma criatura pode ter no máximo três tatuagens. Um Cancelamento de Magia pode remover a tatuagem como se fosse uma magia (considere que o custo original em PMs é igual a duas vezes a Habilidade do tatuador no momento em que ele fez a tatuagem).

Educação de Cavaleiro (Bielefield)

Você recebe gratuitamente as Especializações Conhecimento: Nobreza e Realeza (de Ciências) e Diplomacia (de Manipulação). Além disso, você recebe um bônus de +1 em testes para resistir a magias e efeitos de medo.

Esperteza (Ahlen)

Você recebe +1 em testes para evitar ser enganado; além de receber +1 em testes de Iniciativa.

Faro para Magos (Portsmouth)

Você faz um teste de Habilidade sempre que vê

uma pessoa ou criatura capaz de conjurar magias. Caso o teste seja bem-sucedido, você descobre que a criatura em questão tem poderes mágicos, e recebe +1 nos testes de resistência contra as magias lançadas por ela.

Fúria Leal (Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura)

Exigências: Desvantagem Fúria.

Quando em Fúria, você pensa mais claramente e pode usar vantagens que consumam PMs, apesar de ainda não poder esquivar nem usar magias.

Fúria Leal: Porque seu bárbaro pode “pensar melhor”...

Furtividade das Fadas (Pondsmânia)

Você pode ficar invisível um número de rodadas por dia igual ao seu valor de Habilidade, sem gastar nenhum Ponto de magia. Você pode dividir a quantidade de usos em quantas vezes quiser. Utilizar esta habilidade é uma ação livre.

Herdeiro do Dragão (Sckharshantallas)

Exigências: Arcano

Você recebe a vantagem Magia Irresistível, caso se tivesse pago um ponto por ela.

Histórias de Pescador (Callistia)

Você recebe a vantagem Inimigo (Anfíbios)



Hospitalidade (Hershey, Hongari, Nova Ghondriann)

Você recebe +3 em testes de Diplomacia (de anulação) e Obter Informação (de Investigação), mas sofre uma penalidade de -1 em testes de Belfar e timidação.

Impostor (Ahlen, Petrynia)

Exigências: H2, Especialização Belfar (de anulação)

Você pode substituir qualquer teste de perícia por um teste de Belfar. O número máximo de vezes que pode fazer isso por dia é igual à sua Habilidade.

Inimigo da Aliança Negra (Tyrondir)

Você recebe +1 na FA quando luta com goblinóides orcs.

Inimigo de Dragões (Sckharshantallas)

Você recebe +2 na FA quando luta com dragões.

Intolerância (Ahlen, Doherimm, Tapista, Yuden)

Você recebe +3 em testes de Intimidação ou para evitar ser enganado, mas tem uma penalidade de -1 em Diplomacia e Obter Informação.

Lógica Labiríntica (Tapista)

Você nunca se perde em labirintos. Quando percorre uma rede de túneis, masmorras ou estruturas

semelhantes, consegue memorizar o trajeto sem precisar de mapas — e sempre será capaz de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

Lutar em Formação (Doherimm, Tapista, Yuden)

Se você estiver adjacente a um aliado que também tenha esta vantagem, recebe +1 de bônus na FA e FD.

Mago Nato (Wynlla)

Exigências: Qualquer vantagem mágica.

Você recebe +1 em todos os testes de perícia para aprender ou identificar uma magia ou um objeto mágico. Além disso, você pode começar com uma magia inicial adicional (escolhida pelo mestre).

Médico Nato (Sallistick)

Exigências: perícia Medicina.

Com uma ação de rodada completa, você pode realizar um teste normal de Medicina em uma criatura. Em caso de sucesso, o alvo recupera 1d pontos de vida. Além disso, você diminui o número que saiu no dado de sua habilidade. Para cada ponto que sobre, você recupera mais 1d pontos de vida. Por exemplo, um personagem com esta vantagem faz um teste normal de medicina. Ele tem H4. Rola o dado e tira 2. Sucesso. 4 (o valor de sua H) -2 (o número que ele tirou no dado) é igual a 2. Então ele vai curar 1d (por ter sido bem-sucedido no teste de Medicina) + 2d (diferença entre sua Habilidade e o resultado no dado), ou seja, 3d PVs serão curados. Você só pode usar esta vantagem uma vez por dia para cada pessoa.

Mestre Armeiro (Zakharov)

Exigências: Especialização Armeiro (de Ciências)

As armas que você forja concedem um bônus de +1 na FA (e custam mais 600 T\$; ou mais 5PEs).

Olhos Especiais (Collen)

Exigências: não ser cego.

Você não tem problemas de visão; e pode escolher um dos sentidos especiais abaixo:

- Visão Aguçada (você enxerga duas vezes melhor, mesmo em condições de pouca iluminação);

- Visão no Escuro (você é capaz de enxergar na escuridão completa, em preto e branco);

- Visão Mágica (você está permanentemente sob efeito da magia Detecção de Magia);

- Ver o Invisível

Esta vantagem pode ser recomprada (somente na criação do personagem). Escolha uma habilidade diferente.

Paciente (Callistia, Collen, Hongari)

Você pode gastar uma rodada completa para se preparar para uma tarefa que vai realizar. Se fizer isso, recebe +2 em todos os testes de perícia no próximo turno.

Pacifismo (Fortuna, Hershey, Hongari, Nova Ghondrian, Salistick)

Você recebe +1 em testes de Diplomacia e mais

2PVs.

Patriota (Bielefield, Deheon, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Trebuck, Yuden)

Duas vezes por dia, você pode receber um bônus de +2 em um teste de atributo, perícia, FA ou FD. Você deve usar esta habilidade antes de o mestre determinar se ela foi bem-sucedida ou não.

Pioneiro (Lomatubar, Tollon)

Você recebe +1 em todos os testes de Resistência. Isto não afeta seus PVs, PMs ou sua verdadeira Resistência. É um bônus aplicável somente a testes. Além disso, você pode comprar a perícia Sobrevivência por apenas 1 ponto.

Prece para os Mortos (Hongari)

Uma vez por dia, você pode se prostrar diante de um túmulo que contenha restos mortais (ou apenas diante dos restos mortais) e fazer uma pergunta para o morto; que vai ser respondida com um “sim”, “não” ou “indiferente”. Usar esta habilidade consome 2PMs. Você só pode fazer uma pergunta por dia para um mesmo morto.

Prece para Valkaria (Deheon)

Você pode rezar para Valkaria para que alguém que você está vendo e que está morrendo (com PVs reduzidos a zero) recupere 1d6+1 PVs. Isto exige uma ação padrão e gasta 3PMs.

Prosperidade (Deheon, Hershey, Sambúrdia, Tyrondir)

Você adiciona 300 T\$ em seu dinheiro inicial. Além disso, todo mês você recebe uma quantia equivalente a 100T\$. O mestre determina a possibilidade ou não de receber esta quantia. (afinal, seria difícil você receber se estiver no meio do Deserto da Perdição).

Resistência a Doenças (Lomatubar, Salistick)

Você recebe +1 em todos os testes de Resistência. Isto não afeta seus PVs, PMs ou sua verdadeira Resistência. É um bônus aplicável somente a testes. Além disso, você é imune a doenças normais.

Resistência a Frio (Montanhas Uivantes)

Você recebe +2 em testes de resistência contra magias e efeitos baseados em frio.

Resistência a Tormenta (Trebuck)

Você recebe +2 em testes para resistir aos efeitos da Tormenta e contra os ataques especiais dos lefeu.

Resoluto (Tollon, União Púrpura)

Você recebe 5PVs Extras.

Sangue Orc

Exigências: somente humanos ou meio-orcs

Uma vez por dia, você pode ganhar um bônus de +1 em Força durante 1 minuto (dez turnos).

Supersticioso (Fortuna)

Uma vez por dia, você pode fazer suas simpatias costumeiras. Role 2d6 some o resultado e consulte a tabela abaixo. Os efeitos duram até o final do dia.

Resultado: Efeito

2: Pff! (nada acontece)

3: Conhecimento Ampliado (+2 em testes de uma perícia a sua escolha)

4: Aviso de Nimb (+1 de bônus na FD)

5: Sortudo (+1 nos testes de Resistência)

6: Ataque Certo (+1 na FA)

7: Força de Tauron (quando um ataque seu ultrapassar a FD do oponente, adicione +1 ao dano restante)

8: Duro na Queda (+3 PVs temporários)

9: Sorte Grande (+1 em um atributo, à escolha do jogador)

10: Oops! (-1 em um atributo escolhido aleatoriamente)

11: Jogue duas vezes, ignorando qualquer resultado 11. Os efeitos se acumulam

12: Pff! (nada acontece)

Tatuagem Mística (Khubar)

Exigências: A2.

Escolha uma das seguintes magias: Marcha da Coragem ou Proteção Mágica. Você pode lançá-la

apenas sobre si mesmo, uma vez ao dia, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica. O número máximo de PMs que você pode gastar na conjuração é igual ao seu valor de Armadura.

Terreno Familiar (todos)

Você recebe a vantagem Arena (escolha um tipo de terreno que exista em seu local de origem). Como alternativa, o mestre pode permitir que você escolha sua cidade de origem.

Trapaceiro (Ahlen)

Você pode adicionar um bônus em seus testes de Belfar ou para obter informações. O bônus é proporcional ao número de PMs gastos: 1PM adiciona +1 de bônus no teste. O número máximo de PMs que você pode gastar é igual a sua Habilidade.

Valoroso (Bielefield, Lomatubar, Sckharschantallas, Trebuck)

Você recebe +1 na FA quando luta contra oponentes com a pontuação maior que a sua.

Vínculo com o Cavalo (Namalkah)

Exigências: Aliado (cavalo)

Você recebe a vantagem Ligação Natural com seu aliado cavalo. Caso você já tenha Ligação Natural, recebe a vantagem Parceiro.

Poderes Concedidos

Amigo dos Animais [Allihanna]

Os Animais não sentem perigo em você. Além disso, a perícia Animais custa um ponto pra você. Se você já tiver algum outro poder ou habilidade que ofereça esta perícia por 1 ponto, você recebe a perícia completa gratuitamente.

Amigo de Azgher [Azgher]

Você recebe a Especialização Sobrevivência (Desertos), além de +1 nos testes para resistir a dano causado por ambientes quentes.

Anatomia Insana [Nimbl]

Seus órgãos internos não ficam onde deveriam. Sempre que você sofrer um acerto crítico ou um ataque pelas costas, você pode, Ao custo de 2PMs, rolar 1d. Um resultado 1 ou 2 ignora estas manobras (o acerto crítico só usa a FA normal (com resultado 6); e você soma sua Armadura para calcular a FD de um ataque pelas costas). Você só pode utilizar este poder um número de vezes por turno igual a sua Armadura (no mínimo uma vez por turno, com A0). Para cada utilização do poder, você consome 2 PMs.

Anfíbio [Oceano]

Você pode respirar e mover-se embaixo d'água como se fosse um personagem com a vantagem única Anfíbio.

Arma de Valkaria [Valkaria]

Escolha um tipo de dano que você saiba atacar com F ou PdF. Para este tipo de dano, você recebe +1 na FA.

Arma Envenenada [Szzaas]

Você pode gastar 2PMs para colocar em uma arma os mesmos efeitos de uma Arma Mágica Venenosa (a arma adiciona Químico ao Tipo de Dano, mas não é considerada uma arma mágica). O efeito dura até o fim do combate.

Arma Sagrada [Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Tanna-Toh, Thyatis, Valkaria]

Exigências: Apenas Paladinos

Você gasta uma ação de movimento fazendo uma rápida prece; e recebe F ou PdF (escolha no momento que for utilizar o poder) +1 sem precisar gastar PMs. Este bônus dura até o fim do combate. Enquanto este bônus estiver ativo, sua arma é considerada mágica. O número de vezes que você pode utilizar este poder por dia é igual a metade do seu valor de habilidade (arredondada pra baixo).

Ataque Piedoso [Lena, Marah]

Exigências: Apenas Paladinos

Você sabe golpear sem atingir pontos vitais do seu oponente, independente da arma que utilize. Em termos de regras, sempre que você reduzir os PVs de alguém a zero, ele será automaticamente considerado Muito Fraco (não precisa rolar Testes de Morte, a não ser que receba 'Castigo Contínuo' – de outra fonte, lógico – você não faz este tipo de coisa!).

Aura de Pânico [Ragnar]

Você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em pontos de magia, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.

Aura de Paz [Marah]

Qualquer criatura que deseje atacar ou molestar você de qualquer forma, deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência. Caso falhe, a criatura perde a sua ação, mas pode tentar novamente no próximo turno. Este poder pode ser comprado mais vezes. Em cada vez que é adquirido, a dificuldade do teste de Resistência aumenta em +1; até um máximo de +3 (ou seja, R-1 caso você adquira o poder duas vezes).

Beleza de Glórienn [Glórienn]

Você é encantadoramente cativante, ao ponto de atordoar os outros. Recebe +1 em todos os testes de Iniciativa (cumulativo com as vantagens Aceleração e Teleporte) e de interação social.

Conjurar Arma [Keenn]

Você é capaz de fazer armas surgirem do nada em suas mãos. Você pode, uma vez por dia, como uma ação de movimento, gastar 2 PMs e criar uma arma que ataque com F ou PdF, à sua escolha. Esta arma causará um dano do tipo físico (corte, perfuração ou esmagamento), de acordo com a arma invocada. Caso a arma conjurada seja baseada em PdF, pode disparar no máximo 10 vezes. O dano da arma não é considerado mágico. A arma conjurada dura uma hora, depois se desfaz.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Comunhão com as Sombras [Tenebra]

O manto da noite esconde você. Com este poder, você pode comprar a Vantagem Invisibilidade por apenas 1 ponto.

Conhecimentos Gerais [Tanna-Toh]

Você sabe um pouco sobre tudo. A perícia Ciência custa um ponto pra você. Se você já tiver algum outro poder ou habilidade que ofereça esta perícia por 1 ponto, você recebe a perícia completa gratuitamente. Além disso, você recebe +1 em todos os testes da perícia Ciência, cumulativos com qualquer bônus que já possua.

Coragem Total [Lin-Wu, Keenn, Khalmyr, Tauron, Valkaria]

Você não teme nada. É imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

Este poder não afeta fobias raciais, como o medo de altura, partilhado por centauros e minotauros.

Cura Gentil [Lena, Marah]

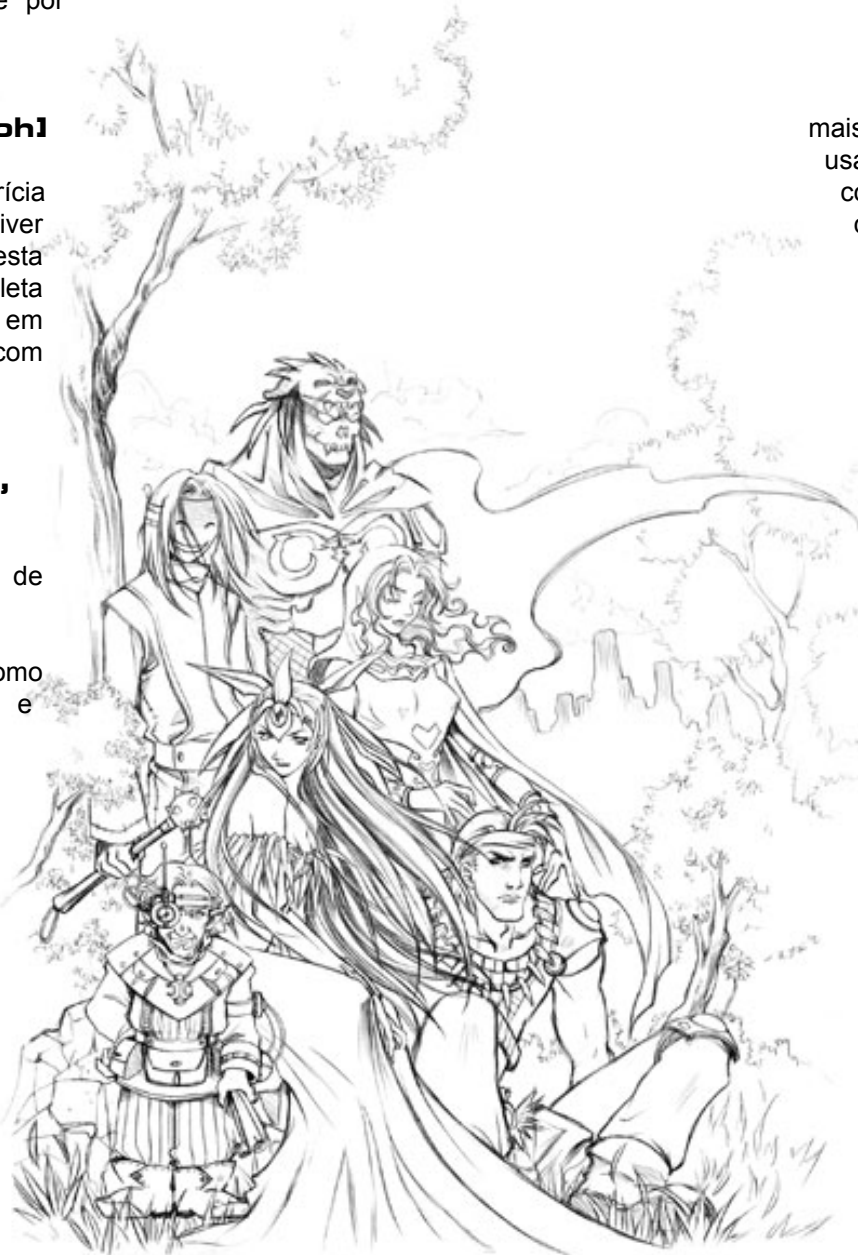
Sempre que lança uma magia de cura, você adiciona ao total de PVs curados o seu valor de Habilidade e +1 para cada um destes códigos de Honra, caso os possua: 1ª Lei de Asimov, do caçador, do cavaleiro, do combate, da gratidão, dos heróis, da honestidade ou da redenção.

Cura sem Restrição [Keenn]

O deus da guerra não oferece magias de

cura. Exceto para gente como você.

Você pode lançar magias de cura normalmente,



desde que cumpra todas as suas exigências e pagando seu custo normal em PMs.

Defesa da Magia [Wynna]

Você sabe conjurar magias defensivamente com mais eficácia. Sempre que for lançar uma magia ou usar uma vantagem que exija que você fique se concentrando, recebe +1 em testes para resistir a qualquer evento que possa lhe tirar a concentração (incluindo ataques).

Discípulo do Sol [Azgher]

Exigências: ser capaz de lançar a magia Esconjuro de Mortos-vivos.

Ao lançar a magia Esconjuro de Mortos-vivos, você pode escolher gastar +1PM por alvo para destruir os mortos-vivos (ao invés de apenas afastá-los).

Disfarce Ilusório [Hynnin]

Você pode usar a magia Transformação em Outro, pagando seu custo normal em PMs, mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica.

Dom da Fênix [Thyatis]

Você recebe Armadura Extra (fogo); mas também recebe Vulnerabilidade (frio).

Dom da Imortalidade [Thyatis]

Exigências: Somente para Paladinos

Você recebe a vantagem Imortal como se tivesse pago um ponto.

Dom da Profecia [Allihanna, Thyatis]

Você pode ter visões do futuro. Na maioria das vezes elas não serão claras. Para tanto, você deve se concentrar durante dois turnos inteiros, e pagar 2 PMs.

Dom da Ressurreição [Thyatis]

Você pode conjurar a magia Ressurreição uma vez por mês, sem nenhum custo em PMs.

Dom da Verdade [Khalmyr, Lin-Wu]

Você pode saber, com certeza absoluta, se alguém está mentindo. Para isso, você gasta 2PMs por pergunta.

Dom da Vontade [Khalmyr]

Exigências: R3 ou maior.

Uma vez por dia, utilizando toda sua força de vontade, você pode se concentrar em oração durante um turno inteiro. Após este tempo, todos os seus ataques são considerados mágicos. Ativar o poder consome 4PMs e dura até o final do combate. Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Dom dos Justos [Khalmyr]

Você recebe FA+1 contra criaturas que sejam malignas (a critério do mestre) e contra mortos-vivos (estes bônus são cumulativos; ou seja, FA+2 contra um morto-vivo maligno).

Espada em Chamas [Azgher]

Exigências: Dano personalizado por Força (corte)

Uma vez ao dia, você pode fazer sua arma de corte causar dano como se fosse uma arma mágica que também causa dano por fogo. Ativar este poder custa 3PMs.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Espada de Glórienn [Glórienn]

Exigências: Dano personalizado por Força (corte)

Você recebe FA +1 sempre que utiliza uma espada longa ou sabre.

Expulsão Maior [Tenebra]

Exigências: ser capaz de lançar a magia Esconjuro de Mortos-vivos.

Ao lançar a magia Esconjuro de Mortos-vivos, você gasta metade dos PMs que normalmente gastaria (no mínimo 1PM).

Familiar Serpente [Szzaas]

Você recebe a vantagem Familiar (Serpente), mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica.

Flecha de Glórienn [Glórienn]

Exigências: Dano personalizado por Poder de Fogo (perfuração)

Você recebe FA +1 sempre que utiliza um arco.

Força da Fé [Keenn]*

Você pode converter uma das magias extras que você recebe pela vantagem Clericato em uma explosão de força física, recebendo um bônus de F+1 para cada 3PMs que a magia gastaria (arredonde para cima). Você gasta a mesma quantidade de PMs que gastaria se lançasse a magia e, caso queira lançar a magia escolhida no mesmo dia, deve gastar 2PMs a mais (além dos PMs normalmente gastos pela magia). O bônus de Força oferecido pelo poder dura dois turnos.

Forma de Macaco [Hynninn]

Três vezes por dia, você pode se transformar em um macaco (F0, H2, R0, A0, PdF0). A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso você ataque alguém ou sofra qualquer dano.

Forma do Mar [Oceano]

Exigências: R2 ou maior.

Você pode assumir a forma de um animal marinho um número de vezes por dia igual a metade de sua Resistência (arredonde para baixo). O animal que você se transforma é escolhido ao adquirir este poder (as características deste animal são definidas pelo mestre), e você só pode assumir esta forma.

Fuga [Hynninn]

Quando a coisa aperta, você pode gastar um turno inteiro para fazer um teste de lábia contra o oponente que tiver Resistência mais alta. Se tiver sucesso, você cria uma distração que permite a você e seus aliados fugir da batalha de maneira incrível.

Você pode então lançar a magia Porta Dimensional, pagando o seu custo normal. A magia vai levar ao local

seguro mais próximo, a critério do mestre.

Fúria Guerreira [Keenn, Khalmyr, Ragnar, Tauron, Valkaria]

Uma vez por dia, você pode lançar a magia Fúria Guerreira (apenas sobre si mesmo), mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Garras de Fera [Allihanna, Megalokk, Oceano]

Você pode lançar a magia Garras de Atavus (somente sobre você), pelo custo normal em PMs, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica. Enquanto estiver sob efeito deste poder, você não consegue carregar armas.

Grito de Kiai Divino [Lin-Wu]

Exigências: H3 ou maior.

Antes de seu ataque ou magia, você pode declarar que vai usar esta habilidade e rolar normalmente sua FA. Se sua FA superar a FD do oponente, o dano que ele vai receber não é o que você rolou, mas o dano máximo possível para seu ataque. Esta habilidade pode ser utilizada até três vezes por dia. Caso sua FA não ultrapasse a FD do oponente, ainda assim você gasta uma utilização diária deste poder.

Habilidades Lingüísticas [Tanna-Toh, Valkaria]

Você recebe +2 em testes da perícia Idiomas. Para servos de Tanna-Toh, este bônus se aplica somente a idiomas de povos civilizados; para servos de Valkaria, o bônus funciona somente para idiomas humanos.



Imunidade Contra o Calor [Azgher]

Exigências: Qualquer outro Poder Concedido [Azgher].

Você recebe invulnerabilidade a qualquer dano causado por condições climáticas quentes.

Imunidade Contra Ilusões [Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria]

Você recebe +3 em qualquer teste para resistir a ilusões.

Imunidade Total Contra Ilusões [Lin-Wu, Tanna-Toh]

Exigências: Imunidade Contra Ilusões.

Você é completamente imune a ilusões.

Imunidade Contra Veneno [Sszzaas, Tauron]

Você recebe +3 em qualquer teste para resistir a venenos.

Imunidade Total Contra Veneno [Sszzaas]

Exigências: Imunidade Contra Veneno.

Você é completamente imune a venenos.

Inimigo de Elfos [Ragnar, Tenebra]

Você recebe H+2 em combate e testes de perícia contra elfos (cumulativo com a vantagem Inimigo e

quaisquer outros bônus).

Invocação de Monstros [Megalokk]

Uma vez por dia, você pode lançar uma das seguintes magias: Criatura Mágica, Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds e Tropas de Ragnar, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica. Você pode gastar no máximo 10PMs para usar este poder (ou menos, caso o custo máximo da magia seja menor do que 10).

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Magia Máxima [Wynna]

Exigências: Arcano, ter 20 ou mais Pontos de Magia.

Uma vez por dia você pode lançar uma magia com efeito máximo (dano máximo, cura máxima, etc...) que ainda impõe -1 em qualquer teste para resistir aos seus efeitos.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Magia Oculta [Nimb, Wynna]

Em situações de combate, você pode gastar um turno inteiro se concentrando (faça um teste de H+1). Se for bem sucedido (ou seja, não levar nenhum dano enquanto estiver se concentrando), no próximo turno receberá +5 PMs (que só podem ser gastos em magias instantâneas e só podem ser utilizados neste turno). A cada nova utilização deste poder no mesmo dia, você recebe uma penalidade de -2 no teste de Habilidade.

Magia Poderosa [Glórienn, Wynna]

Você paga apenas 1 ponto por uma vantagem mágica que ainda não possuía (à sua escolha); além disso, você recebe mais 5PMs.

Maximizar Cura [Lena]

Suas magias de cura sempre curam o número máximo de Pontos de Vida possível.

Memória Racial [Allihanna, Megalokk]

Você pode lembrar resquícios das memórias de seus antigos ancestrais. Recebe +2 em testes de Sobrevivência e +1 em esquivas apenas quando em ambiente natural.

Mente Arcana [Wynna]

Você recebe +2 em todos os testes de Ciência e Idiomas para lidar com magia.

Mestre de Cerimônia [Keenn, Megalokk, Ragnar, Szzaas, Tenebra]

O vilão recebe +2 em todos os testes de Religião para realizar sacrifícios em nome de sua divindade maligna.

Pacto com a Serpente [Tauron]

Exigências: Dois poderes concedidos [Tauron].

Uma vez por dia, você pode lançar a magia Pacto com a Serpente (com o diferencial de que você invoca

duas dragoas-caçadoras para cada PM gasto), mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Palavras de Bondade [Marah]

Você pode lançar a magia Paz de Marah, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica.

Palavras de Bondade Aprimorada [Marah]

Exigências: Palavras de Bondade.

Você pode usar o Poder Palavras de Bondade até mesmo quando a vida dos envolvidos estiver em risco imediato. Além disso, o poder também dissipará criaturas imateriais com R2 ou menor.

Poder Oculto [Nimb]

Exigências: Um poder concedido [Nimb].

Uma vez por dia, quando em combate, você pode se concentrar durante um turno inteiro para, no próximo turno, receber um bônus de +2 em Força, Habilidade, Resistência (não afeta PVs ou PMs) ou Poder de Fogo (à sua escolha). Este efeito dura dez turnos.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Poder Oculto Aprimorado [Nimb]

Exigências: Poder Oculto.

O bônus que você recebe ao utilizar o poder

concedido Poder Oculto sobe para +4.

Potencializar Cura [Lena]

Todas as suas magias de cura curam 50% a mais de Pontos de Vida.

Sangue de Ferro [Keenn, Tauron]

Exigências: dois poderes concedidos por sua divindade.

Uma vez por dia, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Estes bônus duram um número de rodadas igual à sua Habilidade vezes 10.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que for adquirido, você recebe uma utilização diária.

Talento Artístico [Marah, Tanna-Toh]

A perícia Artes custa 1 ponto para você. Além disso, você recebe +2 em todos os testes desta perícia.

Talento Ladino [Hyninn]

A perícia Crime custa 1 ponto para você.

Toque da Ruína [Keenn, Nimb, Ragnar, Szzaas, Tenebra]

Uma vez por dia, você pode dar um ataque normal que, caso acerte, causará o dano normal +1d de dano. Caso este ataque reduza os PVs de alguma criatura a zero com este poder, ela será completamente desintegrada e seu corpo virará pó (este efeito

secundário não afeta criaturas com Resistência maior que a sua Habilidade).

Transmissão da Loucura [Nimb]

Uma vez por dia, você pode lançar a magia A Loucura de Atavus, pela metade do custo normal em PMs (arredondado pra cima), mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária.

Tridente do Oceano [Oceano]

Exigências: Dano personalizado por Força (perfuração).

Você recebe +2 na FA quando luta com tridente.

Tropas de Ragnar [Ragnar]

Exigências: dois outros poderes concedidos [Ragnar]

Você pode conjurar a magia Tropas de Ragnar pela metade do custo em PMs, uma vez ao dia, mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica.

Este poder pode ser comprado várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária.

Ventriloquismo [Hyninn]

Você pode gastar 1 PM para projetar sua voz à vontade, em qualquer lugar dentro do alcance visual. Cada utilização concede um minuto de projeção.

Vingador de Glórienn [Glórienn]

Você recebe H+2 em combate e testes de perícia contra goblinóides (cumulativo com a vantagem Inimigo e quaisquer outros bônus).

Visão no Escuro [Tenebra]

Você adquire o sentido especial de Infravisão.

Voz de Allihanna [Allihanna]

Você sabe falar livremente com animais e outros seres “naturais” (como grifos, dinossauros...). O nível de comunicação depende do quão inteligente é o animal.

Voz do Mar [Oceano]

Você sabe falar livremente com animais marinhos. O nível de comunicação depende do quão inteligente é o animal.

Voz de Megalokk [Megalokk]

Você sabe falar livremente com todos os monstros inteligentes (dragões, gigantes, beholders, etc...) e também com outros monstros não-inteligentes.