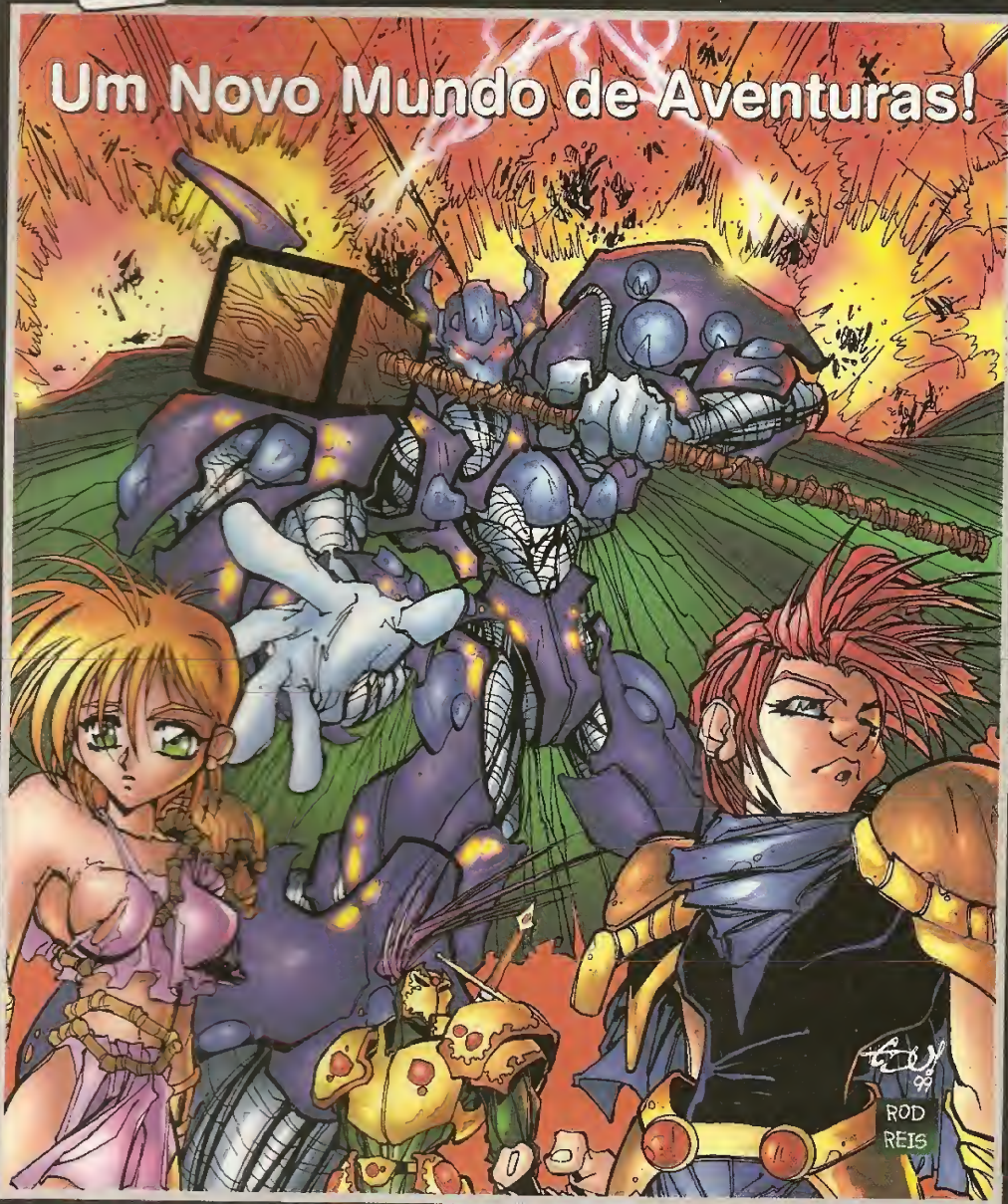


TORMENTA

Um Novo Mundo de Aventuras!



Por le integrante da revista DRAGÃO BRASILEIRO #50. Não pode ser vendido separadamente.

Este trabalho é dedicado aos jogadores e Mestres de RPG em todo o Brasil.

Sucessos decisivos a todos vocês.



Edição

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

Baseado em material desenvolvido por

- Marcelo "MacGyver" Cassaro
- Rogério "Mas Tuuudo Bem" Saladino
- J.M. "Eu Faço no Domingo" Trevisan
- Roberto "DiFolkkyer" Moraes
- Grahal "Luigi Sortudo" Bennati
- Marcelo "dos Diabos" Del Debbio
- Flávio "Masked Malkavian" Ribeiro
- Sandro "Diga uma Frase Heróica" Gonçalves
- Isa "Princesa Rhana"

Capa

- Eduardo "MK" Francisco
- Rodrigo "Zulu" Reis

Ilustrações

- Eduardo "Tagarela" Francisco
- Marcelo "Tequila Anual" Cassaro
- André "Farei o Possível" Vazzios

Mapa

- Evandro "Um Milagre de Cada Vez" Gregorio

BRASIL **DRAGÃO**



DIRETOR

Ruy Pereira

Editor Executivo

Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes

J.M.Trevisan
Rogério "Katabrok" Salaone

Diagramadores

Armando S. Pereira
Márcia M. S. Braga
Dawis Roos

Scanners

Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato

Lourdes Maurício

Números Atrasados

Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade

R. Com. Miguel Calfat, 421
04537-081, SP/SP. Telefax
(011) 829-1159/829-2266

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e Acabamento

PARMA

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

Assinaturas e

Números Atrasados

(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é uma publicação da Trama Editorial Ltda. "AC&D" TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial.

TORMENTA

Arton	Um Mundo de Problemas!	2
Valkaria	A Cidade Imperial	7
Triunphus	Um Bom Lugar para Morrer	16
Vectora	O Mercado nas Nuvens	27
Malpetrim	Terra de Heróis	33
Galrasia	O Mundo Perdido	39
Oceano	O Mundo sob as Ondas	45
Outros	Mais Lugares de Arton	51
Conquista	A Ameaça do General	54
Tormenta	O Terror que vem do Céu	60
Mágica!	Como Funciona a Magia	66
Artefatos	Armas e Itens Mágicos	70
Lendas	Os Maiores Heróis e Vilões de Arton	74

Arton

Um Mundo de Problemas!

O vilão Mestre
Arsenal e os heróis
Lisandra, Paladino,
Sandro, Niele e Tork



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

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

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

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

A maioria das ilhas próximas fica entre Arton e Arton-sul, mas existem duas importantes exceções. A primeira é Galrasia; próxima à costa sudoeste do continente, é um pouco maior que Madagascar (cerca de 600.000 km²). São tantas as teorias e lendas sobre sua formação que é impossível conhecer a origem verdadeira — sabe-se apenas que é habitada por dinossauros, insetos gigantes e horrores além da imaginação. A segunda é Tamu-ra, quase do mesmo tamanho e próxima ao extremo nordeste; outrora lar de uma exótica civilização, foi recentemente devastada e hoje abriga apenas os demônios da Tormenta...

Um Mundo de Cidades

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

A maior e mais importante cidade de Arton é Valkaria, capital de Deheon e do Reinado. Construída aos pés de uma misteriosa estátua com meio quilômetro de altura, Valkaria assinala o marco zero da civilização humana no continente. A partir deste ponto o Reinado se espalhou até os limites do mundo conhecido, detido apenas pelo Rio dos Deuses ao norte. Valkaria também é, naturalmente, a cidade mais populosa: em certas épocas do ano atinge quase 2 milhões habitantes, um número espantoso para um mundo medieval. Também estão sediados ali o Palácio Imperial, a Arena Imperial, a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

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

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

A quarta cidade mais importante é a impressionante Vectora, o maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora, esta magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra

Sistemas de Jogo

Tormenta é um cenário de fantasia medieval para uso em jogos de RPG.

AD&D

Para usar **Tormenta** em **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons™**, você vai precisar dos três livros básicos deste jogo: **Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros**. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

GURPS

Para usar **Tormenta** em **GURPS, Generic Universal RolePlay System™**, você vai precisar do livro **GURPS Módulo Básico**. Os suplementos **GURPS Fantasy** e **GURPS Magia** também são exigidos. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

3D&T

Para usar **Tormenta** em **3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição™**, você vai precisar de uma ou mais revistas **DRAGÃO BRASIL ESPECIAL 3D&T** (STREET FIGHTER ZERO 3™, MORTAL KOMBAT 4™, DARKSTALKERS™ e outras). Elas podem ser encontradas nas bancas de jornais, em lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264.

Outros Sistemas

Mestres de RPG experientes podem usar **Tormenta** em qualquer outro jogo de fantasia medieval, apenas modificando as regras e dados dos personagens que encontrar. **Tormenta** pode ser utilizado em **Arkanun, Tagmar, Vampiro: Idade das Trevas, Aventuras Fantásticas** e outros.

Arton em Campanha

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

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

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

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

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

pelo caminho. Repleta de mistérios, nas ruas de Vectora podemos encontrar qualquer mercadoria possível e criaturas de qualquer raça imaginável. Conta-se, inclusive, que Vectora pode viajar para outros mundos.

Um Mundo de Muitos Povos

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

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

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

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

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

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

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

Um Mundo de Tormenta

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

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

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

Eles apenas mencionam a... Tormenta.

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

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

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

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

Um Mundo de Heróis

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

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

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

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

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



Katabrok, o Bárbaro, e seus companheiros

Densidade Heróica

AD&D

Em Arton, como na maioria dos mundos de **AD&D**, existe em média um personagem de 1º nível para cada dez pessoas comuns (personagens de nível 0). Dobre esse número para cada nível de experiência extra: um personagem de 2º nível para cada vinte habitantes, um de 3º nível para cada quarenta habitantes, e assim por diante.

GURPS

O "nível de heroísmo" em Arton é bem superior a Yrth, o mundo de **GURPS Fantasy** — aqui podemos encontrar heróis poderosos com mais frequência. Existe um personagem de 100 pontos para cada dez pessoas comuns (50 pontos ou menos). Dobre esse número para cada 10 pontos extras: um personagem de 110 pontos para cada 20 habitantes, um de 120 pontos para cada quarenta habitantes, e assim por diante.

3D&T

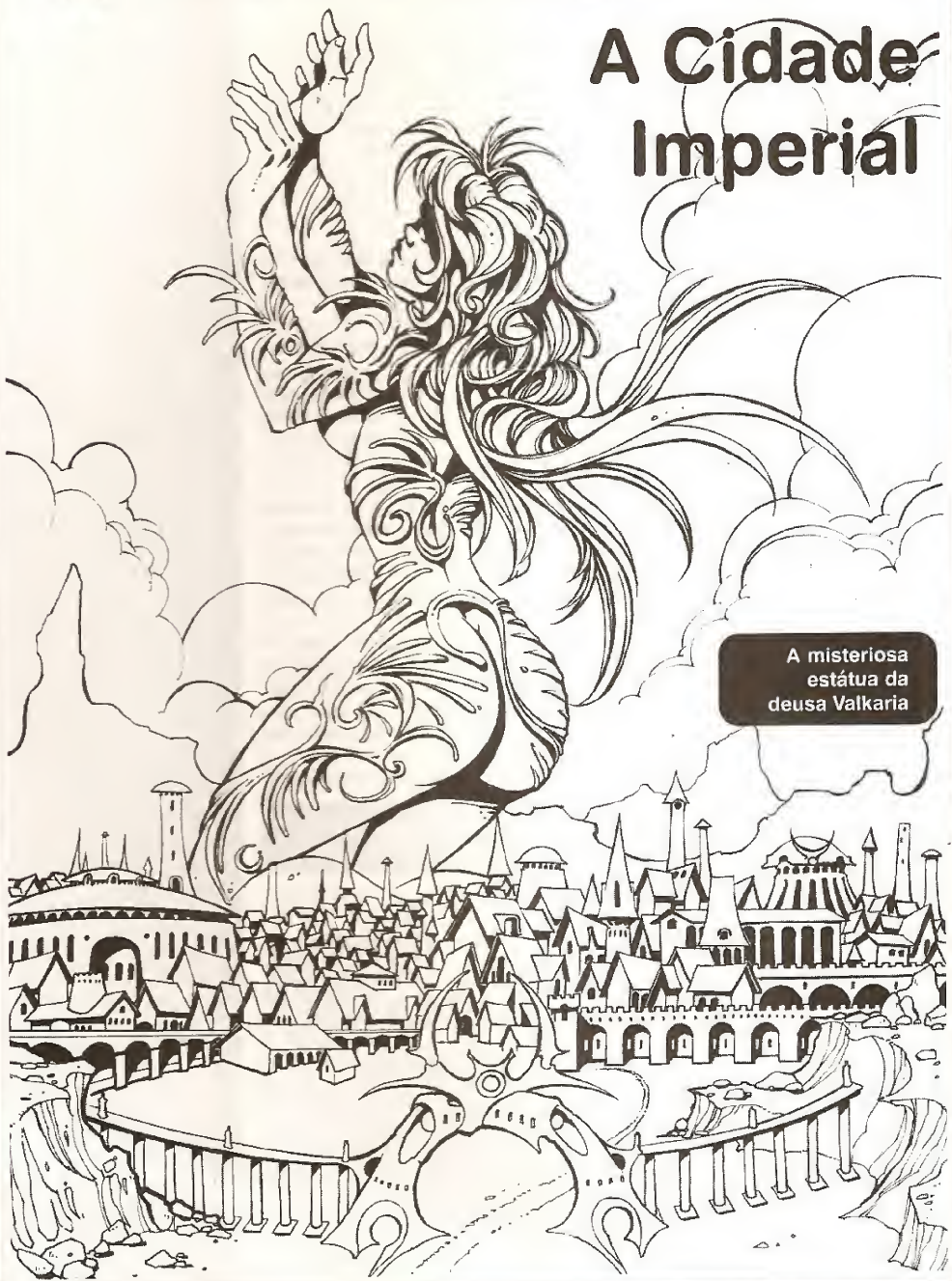
Em **3D&T** o nível normal de poder para personagens jogadores é muito mais elevado, e precisa ser reduzido.

Uma pessoa comum é feita com 0 a 4 pontos. Embora personagens jogadores sejam tipicamente construídos com 12 pontos, a partir de 5 pontos um personagem já é considerado "heróico"; o Mestre deve considerar que, em Arton, heróis iniciantes são feitos com apenas 5 pontos.

Existe em Arton um personagem de 5 pontos para cada dez pessoas comuns. Dobre esse número para cada ponto extra: um personagem de 6 pontos para cada vinte habitantes, um de 7 pontos para cada quarenta habitantes, e assim por diante.

Valkaria

A Cidade
Imperial



A misteriosa
estátua da
deusa Valkaria

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

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

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

A Deusa de Pedra

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

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

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

Depois de anos, a estátua de Valkaria viu a cidade crescer à sua volta. Uma pequena vila inicial, que apenas servia como lugar de descanso para exploradores e viajantes, tornou-se lar da maior concentração de seres humanos em todo o continente. Nos dias de hoje, a querida deusa de pedra é considerada o marco zero da civilização humana em Arton — e até hoje o mistério de sua origem persiste. Quando o ainda jovem mago Talude veio se instalar aqui, tentou investigar magicamente a origem da estátua. Ele descobriu que nenhum tipo de magia parece afetá-la. Mesmo seus feitiços mais potentes falharam, resultando em um choque de retorno que provocou no mago dor-de-cabeça e pesadelos que duraram muitos dias.

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

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

O Palácio Imperial

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

Esse maravilhoso palácio teve sua construção iniciada há mais de cem anos e terminada há pouco mais de cinquenta anos — ainda durante o reino de Philydio, o

Rumores e Boatos

- A estátua de Valkaria é totalmente imune a qualquer forma de dano ou magia realizados por mortais. Além disso, qualquer criatura ou objeto que toca a estátua perde temporariamente seus poderes mágicos durante 2d6 rodadas.

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

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

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

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

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

Rumores e Boatos

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

- Quando um gladiador valeroso perde a vida na Arena Imperial, alguns empresários pagam uma taxa à Grande Academia Arcana para ressuscitá-los. Thanatus, o arquilih necromante, firmou esse acordo com os empresários tempos atrás — e ele anseia pelo dia em que Loriane necessite de seus "serviços", pois pretende exigir seu valioso unicórnio como pagamento.

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

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

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

Tranquilo. Há muitos boatos sobre criaturas mágicas de outros planos que teriam sido conjuradas para ajudar na construção do castelo — e que, segundo dizem, ainda continuam perambulando pelos salões, obedecendo ordens da família real.

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

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

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

Quando perguntado a respeito de todas essas assombrações, o rei Thormy apenas ri e afirma que não passam de tolos boatos. Mas a rainha Rhavana não aparenta essa mesma certeza...

O Protetorado do Reino

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

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

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

A Arena Imperial

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

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

A Arena Imperial é um exemplo de arquitetura, patrocinada por uma liga de comerciantes que visava atrair mais consumidores para a cidade (e esse objetivo foi alcançado, com muito sucesso). O projeto foi aprovado pelo governo imperial, mas apenas após várias restrições e exigências — principalmente com relação a combates mortais e a segurança de criaturas perigosas. Até agora, em toda a história da Arena, houve apenas um acidente grave — quando uma quimera com asas amputadas fugiu, espalhando caos e terror pela cidade. Coincidência ou não, essa fuga ocorreu justamente durante uma visita de Katabrok, o Bárbaro...

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

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

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

A Grande Academia Arcana

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

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

Externamente, a Academia é um pouco decepcionante. Seria de se esperar uma torre imponente ou uma enorme construção repleta de runas mágicas, gárgulas e demônios de pedra empoleirados nos muros, e com raios e bolas de fogo saltando pelas janelas, certo? Bem, na verdade a Grande Academia Arcana de Valkaria fica em uma casa pequena e discreta, misturada entre tantas outras em um bairro residencial, onde uma placa de metal envelhecido presa acima da porta diz simplesmente "Escola de Magia". Entrando pela porta, o visitante encontra apenas uma escrivaninha, uma cadeira e outra porta na parede oposta. Essa porta está trancada magicamente e não pode ser aberta ou arrombada por qualquer meio normal.

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

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

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

Matrículas Abertas

AD&D

Para facilitar o uso de magia por novatos, no interior da Grande Academia Arcana qualquer mago ou bardo tem seu nível de experiência temporariamente aumentado em 1 (apenas com o propósito de memorizar e lançar magias; Tac0, Pontos de Vida e outras características não mudam). Certas salas de aula e laboratórios especialmente preparados reduzem ou aumentam o nível de -1 até +3. Durante seu período letivo os estudantes recebem um bônus de +15% na chance de aprender magias. Na biblioteca da Academia há grimórios contendo todas as magias arcanas do Livro do Jogador, e muitas outras.

GURPS

O interior da Grande Academia é considerado uma área com nível de mana alto. Há salas de aula especiais com níveis variáveis, desde nulo até muito alto. Durante o período letivo, qualquer personagem recebe um bônus de +2 em seus testes de IQ + Aptidão Mágica para aprender novas magias. Na biblioteca da Academia podem ser encontradas todas as magias do Módulo Básico e GURPS Magia.

3D&T

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

Talude

AD&D

Humano, Mago 28, Bondoso (Neutro e Bom), For 10, Des 11, Con 13, Int 20, Sab 18, Car 12, PVs 98, CA -10. Talude tem acesso a todas as magias descritas no Livro do Jogador e todos os itens mágicos do Livro do Mestre.

GURPS

ST 10, DX 11, IQ 20, HT 13, DP 11, RD 40

Vantagens e Desvantagens: Alfabetização, Aptidão Mágica x3, Bom Senso, Cálculos Instantâneos, Memória Eidética 2, Intuição, Reputação +4, Muito Rico, Status +6, Imortalidade, Dever (para com sua deusa e a Grande Academia), Inimigo (Vectorius), Voto (ensinar a magia para quem estiver disposto a aprender).

Perícias: todas as Perícias Científicas/NT3 e Sociais com NH 18 a 21; todas as mágicas do Módulo Básico e **GURPS Magia** com NH 20 a 26.

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Arena (a Academia), Boa Fama, Manipulação, Ciência, Riqueza, Patrono (a Academia), Telepatia, Teleporte, Imortal, Inimigo (Vectorius)

Caminhos da Magia:

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

duas dragões-gazelas de Galrasia.

Várias figuras notórias já passaram pela Academia — e algumas ainda permanecem lá, como professores ou consultores. Thanatus, o Arquilich, é responsável pelo ensino de Necromancia (nenhum aluno costuma “cabular” sua aula); Ignatos e Geófilus comandam a cadeira das magias elementais, enquanto o Magnífico Taandur ensina a arte da Ilusão (comenta-se que seu primeiro gesto ao entrar no sala de aula é verificar quantos alunos são reais e quantos são ilusórios...). Todos obedecem o Mestre Máximo Talude, que também administra algumas aulas e palestras, mas tem como função principal coordenar toda a Academia.

Nitamu-ra, o Bairro Oriental

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

Há cerca de cinquenta anos, ainda durante o reinado de Philydio, o Tranquilo, Valkaria recebeu uma comitiva vinda de terras muito distantes — terras além das intransponíveis Montanhas Sanguinárias. Aquela gente de olhos amendoados e voz gutural trouxe histórias sobre poderosos senhores da guerra, lordes dragões, guerreiros das sombras, duelos de honra e costumes completamente desconhecidos. Essa comitiva foi enviada pelo imperador dragão Tekametsu para conhecer as terras distantes e mostrar a boa vontade do povo de Tamu-ra, o Império de Jade.

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

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

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

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

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

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

Quem é Quem

Thormy, o Imperador-Rei

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

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

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

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

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

Rhana fugiu porque não queria se casar com o arrogante Mitkov, príncipe herdeiro de um importante reino vizinho, como parte de uma nova adesão ao Reinado. Thormy e sua mulher Rhavana sempre desejaram a felicidade da filha, mas naquele momento de crise a aliança política vinha em primeiro lugar. Quando Rhana fugiu, contudo, os insultos de Mitkov foram suficientes para fazer Thormy mudar de idéia — os reinos estariam agora em guerra, não fossem as ameaças mais sérias que se avizinhavam.

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

Talude, o Mestre Máximo

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

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

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

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

Acolhido como protegida de um gênio muito poderoso, o jovem Talude aprendeu

Lorde Niebling

AD&D

Gnomo, Honrado (Caótico e Bom), For 10, Des 13, Con 14, Int 18, Sab 15, Car 15, PVs 6, CA 10.

GURPS

ST 10, DX 13, IQ 18, HT 14, DP 0, RD 0

Vantagens e Desvantagens:

Antecedentes
Incomuns (gnomo, conhecimentos de NT4), Alfabetização, Bom Senso, Cálculos Instantâneos, Talento para Matemática, Riqueza Confortável, Status +5, Distração.

Perícias: todas as Perícias Científicas/NT4 e Artesanais/NT4 com NH 14 a 20.

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Boa Família, Patrono (seu rei), Ciência, Máquinas

Loriane

AD&D

Meio-elfa, Guerreira 6, Bondosa (Boa e Neutra), For 16, Des 18, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 18, PVs 43, CA 2.

GURPS

ST 16, DX 18, IQ 12, HT 15, DP 3, RD 4

Vantagens e Desvantagens: Meio-elfa, Carisma +6, Muito Bonita, Hipotalgia, Recuperação Alérgica, Reflexos em Combate, Reputação +4, Aliado (unicórnio), Patrono (os organizadores dos jogos), Dever (para com seu público)

Perícias: Acrobacia 18, Adesramento de Animais 17, Armeiro/NT3 18, Briga 18, Cavalgar (cavalos) 19, Espadas Curtas 18, Lança 16/Tridente 22, Rede 18, Saltos 19

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Aliado (unicórnio: F3, H3, R1, A1, PdF0, Sobrevivência, Teleporte), Animais, Arena, Boa Fama, Patrono, Paralisia (rede), Torcida

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

Quando atingiu a maioridade, Talude decidiu que ele próprio deveria se aventurar pelos diversos planos, como seus "pais adotivos", pois ainda havia muito para aprender. Talude conheceu lugares que não poderiam ser concebidos mesmo pela mais febril imaginação: planos inteiros feitos de chamas negras, mundos sem gravidade (e outros onde tudo é vinte vezes mais pesado), lugares habitados por plantas ou rochas inteligentes... e até mesmo mundos insólitos onde a magia não existe, substituída por um tipo de superciência chamada "tecnologia".

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

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

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

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

Lorde Niebling, o Único Gnomo do Mundo

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

Chamado Niebling (para facilitar a pronúncia pelos humanos pouco familiares às particularidades da língua gnômica), o velho gnomo se diverte inventando inúmeras explicações para sua chegada a Arton. Ninguém nunca ouviu duas versões iguais desta mesma história. Sabe-se apenas que Niebling chegou a Valkaria arrastando uma carroça cheia de bugigongas e instrumentos que ninguém antes conhecia, e estabeleceu-se em uma casa distante do centro urbano. A presença do estranho pequenino não demorou a chamar a atenção do poderoso governante, o imperador-rei Thormy.

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

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

Como era de se esperar, o irrequieto gnomo aceitou a tarefa e passou a vagar pela cidade. Em suas andanças Niebling notou inúmeros problemas, como o acúmulo de casas amontoadas (pensou em "edificar" trinta ou quarenta casas umas sobre as outras,

mas achou a idéia idiota demais). No final do sexto dia Niebling já encarava a possibilidade de perder o desafio, pois nada parecia grande o suficiente para impressionar a rei — até que ele lançou um olhar casual aos céus e presenciou a chegada de Vectora, o Mercado nas Nuvens. Depois de percorrer sua rota pelo continente, a cidadela comercial retornava à capital para uma nova temporada.

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

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

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

Loriane, a Estrela

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recentemente, Loriane recebeu de Raven um presente intrigante: um encantador unicórnio, que imediatamente cativou a gladiadora. Raven não teve receios em revelar que aquilo era um tipo de garantia. Para conservar a amizade do animal, Loriane

Arkan

AD&D

Humano, Guerreiro 15, Justo (Leal e Bom), For 15/20, Des 14/16, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 14, PVs 91, CA 5/2.

GURPS

ST 15/20, DX 14/16, IQ 13, HT 15, DP 2, RD 2.

Vantagens e Desvantagens:

Reflexos em Combate, Ambidestria, Bonita, Prontidão +2, Força de Vontade +5, Reputação +4 (pessoas honestas e nobres), Status +2, Riqueza (confortável), Braço Metálico (equivalente a um membro biônico), Grupo de Aliados (o Protetorado do Reino), Reputação -2 (submundo, vilões em geral), Senso do Dever (seu rei), Voto: combater o mal

Perícias: Machado/Maça 17/19, Briga 16, Cavalgar (cavalos) 13, Arremesso 14/16, Escudo 15/17, Besta 15/17, Faca 14, Natação 14, Heráldica 14, Ferreiro 16, Armeiro 14, Sobrevivência (floresta) 14, Rastreamento 13

Item Encantado: braço metálico (ver texto)

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens:

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

Raven Blackmoon

AD&D

Meio-elfa, Maga
12, Neutra, For 13, Des 16,
Con 16, Int 18, Sab 17, Car
15, PVs 59, CA 3. Possui um
Anel do Elemental do Ar,
um Anel de Telecinese
(100kg), um Colar dos
Projéteis e uma Bola de
Cristal com
Clariaudiência).

GURPS

ST 13, DX 16, IQ 18, HT
15, DP 4, RD 4

**Vantagens e Desvanta-
gens:** Alfabetização, Apsi-
ção Mágica x3, Bonita,
Bom Senso, Meio-elfa,
Reputação +3, Hábito
Detestável (quase nunca
revela suas intenções e
sempre parece saber mais
do que diz)

Perícias: todas as Perícias
Sociais com NH 15 a 18;
todas as mágicas do
Módulo Básico e **GURPS
Magia** (exceto necromân-
ticas) com NH 16 a 20.

Itens Encantados: anéis
com as magias Convocar
um Elemental do Ar (NH
22) e Telecinese (Potência
15, NH 19), Colar dos
Projéteis (3d6 contas explo-
sivas capazes de causar
2d6 pontos de dano cada),
Bola de Cristal

3D&T

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

**Vantagens e Desvanta-
gens:** Investigação, Mani-
pulação, Aliado (Slinn),
Patrono (entidade
elemental)

Caminhos da Magia:

Ar 6, Água 3, Fogo 4, Luz 4

deveria permanecer virgem — coisa aparentemente necessária aos planos da maga, sejam quais forem. Incapaz de rejeitar a amizade do unicórnio, hoje Loriane se apresenta com ele na arena, atraindo ainda mais público com a nova atração.

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

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

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

O braço metálico pode ser removido a qualquer momento, revelando o membro amputado. Com a palavra “retorna!” o braço volta para o lugar, recuperando a aparência de que existe mesmo um membro natural ali dentro. O braço não pode ser “vestido” sobre um braço normal (para usar a peça, um personagem não pode possuir o braço direito); o braço também não funciona com qualquer outra pessoa enquanto Arkam estiver vivo.

• **AD&D:** o braço metálico de Arkam tem Força 20 (ataques +3, danos +8) e Destreza 16 (+1 em ataques com projéteis apenas; nenhum ajuste defensivo). Ele também pode ser usado para bloquear como se fosse um escudo +2, mas não pode bloquear e atacar ao mesmo tempo.

• **GURPS:** o braço metálico tem ST 20, DX 16, RD 10, 115 PVs, removível, encantado com Senha, Espada Fiel e Denominar.

• **3D&T:** o braço metálico é considerado uma Arma Especial com dano baseado em Força, Retornável.

Raven Blackmoon

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

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

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

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

Kaneda, o Elfo Samurai

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

Certo dia, Shimaru recebeu de seu lorde uma difícil missão: encontrar Tetzuki Kazaro, um monge renegado que havia assassinado seu próprio mestre. Tamanha era a importância da missão que, se tivesse sucesso, Kaneda estaria livre de servir a seu lorde; ele seria um ronin, um samurai sem mestre, mas sem perder sua honra.

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

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

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

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

Tilliann, o Louco (ou será que não?)

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

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

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

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

Kaneda Shimaru

AD&D

Elfo, Guerreiro 7/Mago 5, Justo (Leal e Bom), For 16, Des 15, Con 15, Int 17, Sab 13, Car 13, PVs 58, CA 4. Kaneda possui duas espadas (uma katana e uma wakizashi) Língua de Fogo, uma Coia de Malha Élfica e um Anel do Arcano (dobra as magias de 2º Círculo).

GURPS

ST 16, DX 15, IQ 17, HT 15, DP 8, RD 170

Vantagens e Desvantagens: Alfabetização, Elfo, Reflexos em Combate, Código de Honra do Samurai (Sinal ao dos Cavaleiros), Senso do Dever (cumprir sua missão)

Perícias: Arca 16, Cavalgar (cavalos) 16, Espadas de Lâmina Larga 20, Espadas Curtas 17, Natação 17, Corrida 16

Magias: Detecção de Magia 14, Percepção de Inimigos 13, Percepção de Emoção 13, Persuasão 14, todas as mágicas do Fogo com NH 12-15

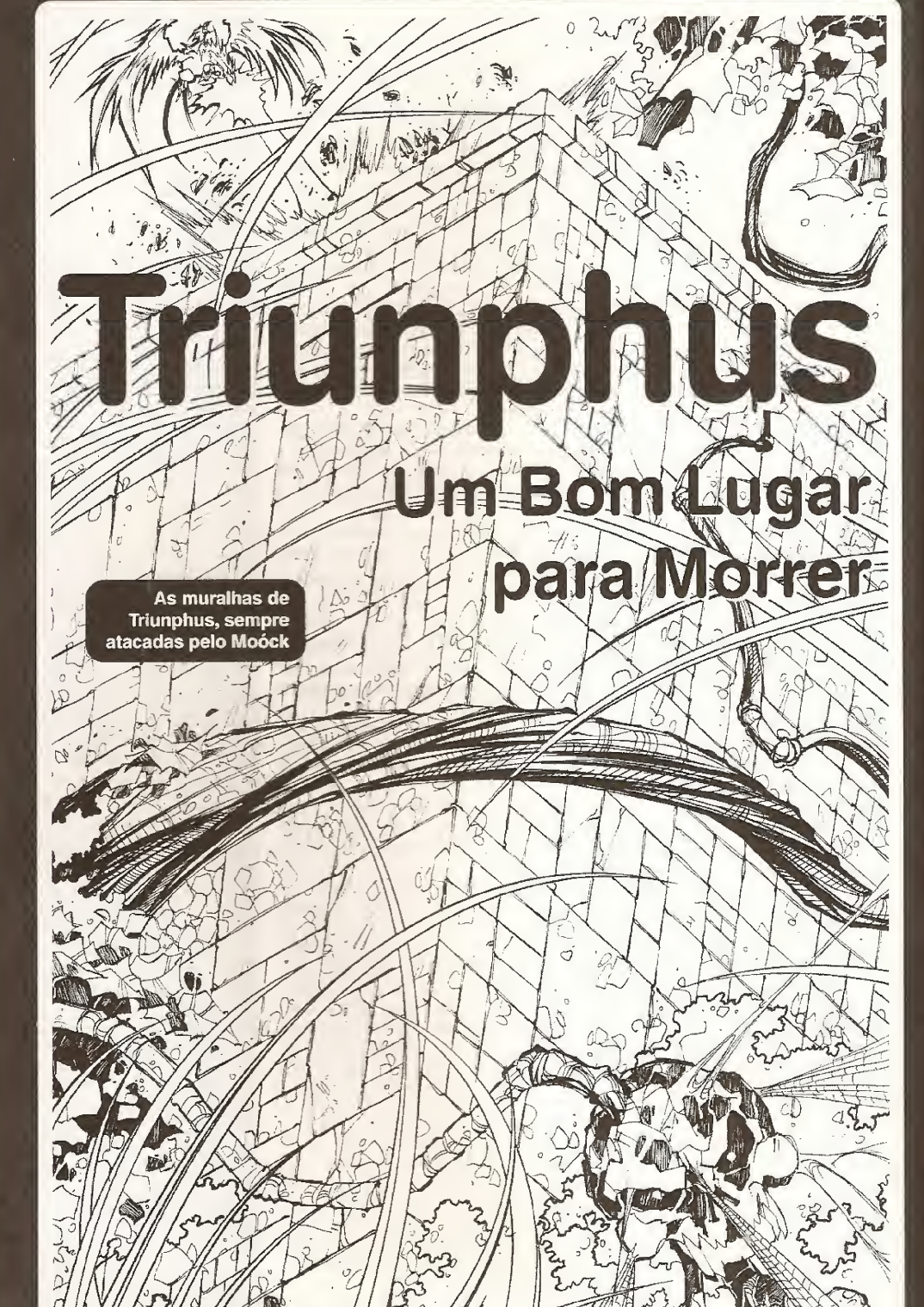
Itens Encantados: espadas de fogo (+4 contra mortos-vivos, +3 contra aves, criaturas glaciais ou inflamáveis, +2 contra criaturas regeneradoras, +1 contra demais oponentes), coia de malha com Reduzir o Peso (metade), anel do arcano (Aptidão Mágica +1)

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Ataque Especial), Código de Honra, Devoção (matar o clérigo criminoso)

Caminhos da Magia: Luz 2, Fogo 3



Triumphus

Um Bom Lugar
para Morrer

As muralhas de
Triumphus, sempre
atacadas pelo Moóck

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

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

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

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

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

A Bênção/Maldição

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

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

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

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

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

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

A Parte Velha

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

O crime opera livremente. As ruas são estreitas e repletas de bandidos. Centros de

Ressurreição em Triumphus

AD&D

Um personagem morto em Triumphus (incluindo elfos) não precisa jogar a porcentagem de ressurreição, mas cada vez que volta da morte um personagem perde 1 ponto de Constituição (talvez reduzindo seus Pontos de Vida). Um personagem que atingir 0 em Constituição não voltará a viver.

GURPS

Um personagem morto em Triumphus perde 1 ponto de HT cada vez que volta da morte. Qualquer personagem que atingir HT 0 não voltará a viver.

3D&T

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

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

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

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

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

A ponte que constitui o único meio de entrar e sair é fortemente vigiada: de um lado, a Guarda da Cidade deseja manter o crime restrito à Parte Velha enquanto não consegue acabar com ele; de outro, copangas das guildas estão sempre atentos a estranhos que possam causar problemas. Ladrões agindo fora das guildas são perseguidos com igual empenho pelos três chefes, que sempre colaboram entre si nesse sentido.

A Parte Nova

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

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

Na Parte Nova, alguns locais merecem destaque:

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

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

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

- **O Alquimista:** outro local interessante, uma pequena loja de poções e ingredientes para feitiços. Oferece coisas modestas se comparadas ao comércio de Salini Alan, mas

seus preços são razoáveis. O proprietário é o mago Draugin, elfo um tanto atrapalhado cujas experiências mágicas muitas vezes resultam em desastre: o elfo é frequentemente visto com manchas verdes, cabelos em ziguezague, penas, cauda e outros efeitos colaterais de magias mal sucedidas. Isso explica porque suas poções são baratas — elas nem sempre funcionam como deveriam! Draugin costuma recrutar aventureiros para encontrar ingredientes para suas poções.

Palácio Municipal

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

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

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

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

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

A Arena de Jogos

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

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

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

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

A Praça Comercial

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

Existe o mercado de escravos. Sim, existe escravidão em Triumphus, mas de uma forma diferente e legalizada. Em vez de ser preso ou jogado na Arena, um criminoso

Chances de Fuga

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

- É preciso passar por um portal mágico de pedra existente nas Cavernas Proibidas.
- Um ovo do Moock, colocado sobre um altar de pedra nas Cavernas Proibidas, pode fazer a bênção/maldição.
- Basta dizer uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos Observadores, os monstros que vivem nas Cavernas Proibidas. A palavra foi gravada magicamente em suas mentes pelo deus Thyatis, mas que é inútil para eles.
- Um dos Observadores, o mais poderoso e astuto deles, foi escolhido por Thyatis como último desafio: se ele for morto, todas as criaturas próximas serão libertadas.
- Em algum lugar das

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

Aqueles que realizarem o ritual correto serão transportados magicamente para um campo distante de Triumphus, além da área de efeito da magia de ressurreição — e agora podem morrer normalmente.

Nada disso é simples, sabemos... mas quem disse que fugir de Triumphus é fácil?

Armadilhas

Nos Subterrâneos de Triumphus, jogue 1d6 e compare o resultado com a tabela abaixo:

- 1) Um alçapão abre-se quando duas ou três pessoas pisam sobre ele. As vítimas sofrem uma queda de 2d6 pontos de dano.
- 2) Quando os personagens passam por esta área, jogue 1d6: em um resultado de 1 a 5, um bloco de pedra cai do teto e causa 2d6+2 pontos de dano em um único personagem; se o resultado é 6, vários blocos desabam e atingem todos os personagens na área (dano de 2d8+2).
- 3) Quando alguém passar por aqui, vai acionar um mecanismo que dispara 1d6 dardos envenenados, escondidos nas paredes. O tipo e efeito do veneno ficam a cargo do Mestre.
- 4) O piso desta área está lubrificado com óleo, obrigando quaisquer personagens a fazer um teste de Destreza/DX. Falha significa um tombo, que não causa dano — mas o personagem deve fazer um novo teste por rodada, ou não conseguirá levantar-se.
- 5) Assim que os personagens entram na área, um mecanismo faz uma imensa lâmina saltar de uma fenda na parede. Ela atinge até 1d6-2 personagens e causa 1d6+2 de dano. É permitido fazer um teste para se esquivar.
- 6) Passar por esta área aciona um dispositivo que provoca uma pequena chuva de poeira e pedrinhas, que não causa dano, mas entra nos olhos de qualquer personagem que falhar em um teste de resistência contra sopro de dragão, teste de HT ou teste de Armadura. Falha significa cegueira durante 1d6 minutos.

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

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

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

No centro da Praça existe um grande monólito, tido como sagrado. Afirmam os sacerdotes que ele foi deixado ali pelo próprio Thyatis. Está sempre sendo vigiado por 1d6 clérigos, mas não se sabe porque eles estão ali: a construção é indestrutível a qualquer poder ou magia conhecidos. Há em sua base uma série de inscrições misteriosas, cujo significado é um segredo até hoje. Dizem que essas inscrições mudam de tempos em tempos.

Os Subterrâneos da Cidade

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

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

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

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

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

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

• **Portas Normais:** alguns lugares dos subterrâneos são fechados com portas. Todas estão destrancadas, mas emperradas, devendo ser abertas com testes de força.

• **Portas Falsas:** o deus Thyatis deixou esta dungeon para testar a coragem dos aventureiros, mas ao que parece ele tem um senso de humor um tanto estranho: em certos locais existem portas que não levam a parte alguma, existindo apenas rocha sólida atrás delas. Foram muitos os aventureiros que empregaram todas as suas forças e magias tentando inutilmente arrombar uma destas portas...

• **Paredes Móveis:** estas paredes deslizantes podem ser descobertas como portas secretas normais. Apenas depois da descoberta de pelo menos uma delas será possível abandonar a masmorra, pois as paredes impedem o acesso à única saída.

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

As Cavernas Proibidas

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

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

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

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

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

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

A prisão não tornou estes monstros mais solidários. Tantos anos de convivência forçada elevou às alturas o ódio natural que sentem por seus semelhantes. Muitos mataram-se durante sua permanência aqui, mas isso não reduziu a população da caverna: o poder que ressuscita os mortos também exerce efeito sobre os Observadores. Além disso, talvez devido à sua natureza mágica, eles não ficam mais fracos quando voltam à vida — e vão ressuscitar indefinidamente. Imagine a frustração de um Observador quando vê retornar da morte alguém que ele odeia (isso sem mencionar a sede de vingança daquele que foi morto!).

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

Observadores

Os Observadores são monstros diabólicos com o aspecto de uma esfera flutuante, geralmente medindo de 1 a 2m de diâmetro. Têm um grande olho central, uma terrível mandíbula e até dez antenas com olhos menores. O olho maior projeta o tempo todo um raio de anti-mágica, que impede o funcionamento de qualquer magia ou item mágico. Cada um dos olhos menores pode lançar uma magia ou poder diferente, que muda de criatura para criatura.

AD&D

As várias espécies de Observadores são descritas no **Livro dos Monstros AD&D**, sob o nome de Beholders.

GURPS

Observadores têm ST 10-16; DX 8-14; IQ 14-22; HT 14/20-30; Mov 4#; Esq 3; DP 1-3; RD 2-10; Dano 1d+2 corte; Alcance C ou por magia; Tamanho 1 a 9; Peso 100-500kg; Habitat cavernas

3D&T

F0-3, H1-3, R2-5, A2-5, PdF0-6; Levitação, Focus 1-6 em Caminhos variados.

O Moóck

AD&D

Tendência Neutra;
Terreno montanha; Frequência muito rara; Q/E 1 (único); Tamanho G (8m); DV 40 (170 PVs); Moral 14; Int 1; Mov Vd 24(D); RM 50%; Tesouro Especial (veja texto); CA -3; Tac0 -5; Dano 2d10, 2d10 (bicos), 3d6, 3d6 (garras); XP 55.000

GURPS

ST 40; DX 14; IQ 2; HT 15/140; Mov 24#; Esq 9; DP 6; RD 18; Dano 3d-2 de corte (bicos) e 3d de perfuração (garras); Alcance C, 3; Tamanho 17; Peso 2 ton; Habitat montanha

3D&T

F5, H4, R8, A7, PdF10, Ataque Especial (PdF), Arena (seu vulcão), Levitação

Salini Alan

AD&D

Humano, Mago 17, Neutro, For 12, Des 15, Con 15, Int 19, Sab 13, Car 16, PVs 47, CA 0.

GURPS

ST 12, DX 15, IQ 19, HT 15, DP 2, RD 12

Vantagens e Desvantagens: Alfabetização, Aptidão Mágica x3, Bom Senso, Reputação +4, Podre de Rico, Status +4, Avareza, Cobiça.

Perícias: todas as Perícias Sociais com NH 18 a 20; todas as mágicas do Módulo Básico com NH 20 a 26.

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Boa Fama, Manipulação, Riqueza, Telepatia, Teleporte

Caminhos da Magia:

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

Quem é Quem

Moóck: por que ele ataca?



O Moóck

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

Este monstro flamejante pode disparar pelos bicos enormes bolas de fogo, cada uma capaz de causar 10d6 pontos de dano. As bolas de fogo podem ser lançadas à vontade, muitas vezes por dia — mas cada cabeça precisa de 1d6-2 rodadas para atirar novamente depois de disparar uma vez. Cada cabeça pode disparar em direções diferentes, ou juntar os bicos para reunir duas bolas de fogo em uma só, que causará 20d6 de dano.

O Moóck ataca a cidade a cada 1d6 semanas, indo embora apenas quando ferido ou depois de causar a destruição desejada. Ninguém sabe ao certo a razão destes ataques. Alguns magos suspeitam que o Moóck seja fruto de um experimento mágico, enviado para atacar Triumphus por alguém com propósitos maléficos. Outros teorizam que a fúria da ave se deve ao fato de ser uma fêmea, que teve um ou mais ovos roubados, e eles estariam escondidos em algum lugar da cidade.

- **AD&D:** o Moóck pode ser ferido apenas com armas mágicas +2 ou melhores. Ele não é afetado por nenhuma magia de 1º Círculo, é totalmente imune a fogo normal e sempre recebe dano mínimo quando atacado com fogo mágico. Tem 50% de resistência à magia.

- **GURPS:** o Moóck pode ser ferido apenas com armas encantadas +2 no NH e dano, ou melhores. Ele não é afetado por nenhuma magia com NH 14 ou menos (exceto em caso de acerto crítico), é totalmente imune a fogo normal e sempre recebe dano mínimo quando atacado com fogo mágico. Tem Abasconto 8 (qualquer perícia mágica sofre redutor de -8 quando usada contra o Moóck).

- **3D&T:** o Moóck pode ser ferido apenas com armas mágicas (obtidas com magia ou através da Vantagem Arma Especial). Ele não é afetado por nenhuma magia com Focus 1 natural, é totalmente imune a fogo normal e sempre recebe dano mínimo quando atacado com fogo mágico. Qualquer magia usada contra o Moóck tem seu Focus automaticamente reduzido em 3 pontos (magias reduzidas até Focus 1 dessa forma ainda podem afetar o Moóck).

Salini Alan

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

Salini mostra-se sempre camarada, exibindo um sorriso de dentes perfeitos em meio

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

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

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

O Oráculo

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

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

O Oráculo pode ser procurado para responder perguntas sobre assuntos diversos. Ele sabe de coisas que poucos mortais conhecem, mas pode escolher não revelar certos segredos. Quando questionado sobre uma possível fuga de Triumphus, talvez ele diga a verdade — ou talvez leve os aventureiros a algum outro objetivo. O Oráculo tem os poderes de um clérigo muito poderoso, mas sua verdadeira natureza é desconhecida. Algumas teorias são:

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

Taskan Skylander

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

Nascido em uma dessas tribos, o jovem Taskan tinha apenas seis anos quando foi levado por seus pais até o Lugar da União — uma vasta caverna habitada por grifos, monstros metade águia, metade leão. Sozinho, ele caminhou sob os olhares vigilantes das criaturas. Encontrou um ninho de recém-nascidos, com ovos ainda eclodindo, e

Taskan Skylander

AD&D

Humano, Paladino 6, Justo (Bom e Leal), For 18/70, Des 16, Con 16, Int 12, Sab 15, Car 18, PVs 60, CA 4. Possui um machado de arremesso com os mesmos poderes da espada Vingadora Sagrada.

GURPS

ST 18, DX 16, IQ 12, HT 15, DP 2, RD 4

Vantagens e Desvantagens:

Aliado (Rigel), Carisma +4, Empática c/ Animais, Reflexos em Combate, Voto (servir aos deuses da justiça), Inimigo (Dragão-de-Aço)

Perícias: Briga 15, Cavalgar (grifos) 18, Arremesso de Machado 18, Machado/Maça 18, Rasreamento 16, Sobrevivência (montanhas) 16

Item Encantado: machado de arremesso +2 no NH e dano (+5 quando em suas mãos, +10 no dano contra criaturas malignas), capaz de dissipar magia com NH 30.

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens:

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

Mask Master

AD&D

Humano, Clérigo 9, Ordeiro (Neutra e Leal), For 12, Des 17, Con 10, Int 16, Sab 18, Car 15, PVs 49, CA 7. Possui uma lança +3, um amuleto contra detecção e localização, e papel mágico para origami.

GURPS

ST 12, DX 17, IQ 16, HT 15, DP 0, RD 2

Vantagens e Desvantagens: Aptidão Mágica x3, Clericato, Reflexos em Combate, Segredo (criminoso foragido)

Perícias: todas as Perícias Artísticas com NH 12, Médicas com NH 15, Externas com NH 14-16, Arremesso de Faca (Shuriken) 18, Espadas de Lâmina Larga 16, Caratê 18, Lança 18, todas as mágicas Sobre Animais, para Comunicação e Empatia, do Ar, da Água, Encantamentos, Cura e Reconhecimento, com NH 14 a 18.

Itens Encantados: uma lança +3 no NH e dano, um amuleto contra detecção e localização (não pode ser detectado através de magia, nem ser vítima de leitura da mente), e papel mágico para origami.

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial, Aliado (Taskan), Disfarce, Sobrevivência, Inimigo (Kaneda Shimaru)

Caminhos da Magia: Água 4, Ar 3

mergulhou a mão nele. Aguardou, sem o menor temor de ter a mão devorada. Quando um dos filhotes a lambeu, a mãe-grifo piou em aprovação — e Taskan descobriu que havia encontrado seu irmão, aquele que o ajudaria em todas as suas caçadas, e que o acompanharia pelo resto da vida.

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

Foi assim até o maldito dia em que Taskan Skylander e seu irmão Rigel ousaram se aventurar nas cavernas mais profundas das Montanhas Sanguinárias — dois jovens tolos e destemidos, em busca de aventura. Excitados com as batalhas, encontraram em uma câmara secreta um laboratório repleto de artefatos de magia. O lugar onde Ele dormia.

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

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

Hoje, anos após sua chegada, Taskan é um homem adulto. Ele vive com seu mestre em um antigo templo nas vizinhanças de Triunphus, onde ainda recebe treinamento em combate e ensinamentos religiosos. Taskan nunca viu o rosto de seu mestre, e nem conhece seu nome verdadeiro, sua origem ou mesmo sua raça (mas suspeita que ele seja um elfo, a julgar pelos olhos amendoados que pode ver através da máscara). Mesmo assim, ele confia plenamente no monge e obedece suas ordens — incluindo instruções para ajudar grupos de aventureiros que aparecem pelas vizinhanças.

Mask Master

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

Revoltado com a traição dos outros clérigos aos ensinamentos sagrados, Tetzuki assossinou o chefe do ordem. Sabendo qual seria seu castigo, fugiu para o continente. Vieram em seu encalço muitos caçadores ninja, e até mesmo um elfo samurai — mas seu poder mágico foi suficiente para vencer todos.

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

A maior preocupação de Tetzuki — ou melhor, Mask Master — é manter seu disfarce de monge, e por isso evita o uso de armas e armaduras. Prefere se fazer passar por um sacerdote recluso e inofensivo. Até mesmo sua arma é discreta: a shikome-zue, um cajado de bambu com uma ponta metálica retrátil, que pode ser transformado em lança mágica +3 (Arma Especial em 3D&T). Mask Master também possui um amuleto protetor contra detecção mágica e leitura da mente; e também folhas de papel mágico para fazer figuras de origami, que se transformam em figuras verdadeiras, em tamanho real, ao seu comando. Qualquer pergunta sobre a origem de seus poderes mágicos recebe a mesma resposta: "Não tenho poder algum. Apenas os deuses são os verdadeiros detentores do poder."

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

Princesa Rhana

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

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

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

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

A cobiçada
Princesa Rhana



Princesa Rhana

AD&D

Humana, Guerreira 2, Honrada (Caótica e Boa), For 9, Des 17, Con 10, Int 18, Sab 10, Car 18, PVs 9, CA 5. Possui uma espada longa +2 e um anel de proteção +2.

GURPS

ST 9, DX 18, IQ 18, HT 10, DP 2, RD 2

Vantagens e Desvantagens: Alfabetização, Muito Bonita, Carisma +4, Empatia c/ Animais, Reflexos em Combate, Juventude -2, Impulsividade, Inimigo (príncipe Mitkov)

Perícias: Acrobacia 14, Cavalgar 14, Espadas Curtas 16, Espadas de Lâmina Larga 16, Heráldica 18, Salto 14, Sobrevivência (floresta) 17

Itens Encantados: uma espada +2 no NH e dano, um anel +2 em testes de HT, de Vontade e Abasçanto +2

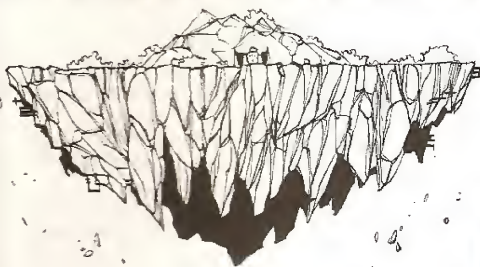
3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial, Manipulação, Sobrevivência, Má Fama (fugitiva), Inimigo (príncipe Mitkov)

Vectora

O Mercado nas Nuvens



A medusa Zentura,
o mago-prefeito
Vectorius, e a
esfinge Baarlukia



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

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

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

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

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

O Trajeto

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

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

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

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

Na verdade se tratava do maior empreendimento de Vectorius, um dos mais poderosos magos que já existiu neste mundo. Tão poderoso que, sozinho, ergueu do solo aos céus a montanha que suporta a cidade — e agora apenas ele controla seu trajeto. Financiada por mercadores do mundo inteiro, ele também construiu a própria cidade, usando criaturas sobrenaturais como operários e feitiços antigos, desconhecidos por muitos outros magos. Com o passar dos anos, mais comerciantes se fixaram na cidade, movidos pela fama e lucros que Vectora proporciona. Nos dias de hoje, quase todo tipo de negociante pode ser encontrado ali.

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

Como Chegar Lá?

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

A forma usual de chegar até a cidade é voando. Isso pode ser realizado através de montarias aladas (como grifos, hipogrifos, pégasos), tapetes voadores e outros itens mágicos de voo, magias de levitação e outras formas. Para aqueles que não dispõem de tais recursos, existem serviços de transporte capazes de levar e trazer visitantes. O preço depende da segurança do transporte: viajar em balões operados por goblins custa apenas uma moeda de ouro por pessoa, mas pelo menos uma em cada três viagens

Rumores e Boatos

• Conta-se o mago Vectorius pretende se tornar um lich, e o ritual necessário para completar o processo vai transformar todos os habitantes da cidade em mortos-vivos.

• Existe um labirinto de túneis abaixo da cidade, onde monstros controlados por um vampiro comandam várias atividades criminosas. A Milícia recebe suborno para ignorar as atividades dessas criaturas.

• Graças à influência do Conselho dos Seis, qualquer moeda sob efeito de magia vai se desfazer em contato com o ferro. Devido a essa crença, os comerciantes locais pedem aos fregueses para depositar o pagamento em uma bandeja de ferro.

• Na cidade existem vários portais dimensionais secretos, capazes de levar e trazer pessoas de outros mundos. Isso talvez explique a grande variedade de criaturas realmente exóticas que caminham por Vectora. Uns dizem que Vectorius sabe disso, e controla os tais portais.

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

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

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

Rumores e Boatos

- Alguns mercadores afirmam que Vectora pode viajar pelos planos. Por causa dessa habilidade, muitos demônios estariam interessados em roubar a cidade para usá-la como uma fortaleza móvel.
- Caso seja atacada, Vectora será protegida por centenas de gárgulas de ferro criadas por Vectorius.
- Os criminosos presos pela Milícia não são expulsos da cidade, como todos pensam; ao invés disso, são transformados em gárgulas de ferro pelos magos do Conselho dos Seis.
- Na verdade, a própria montanha onde fica Vectora pode levantar por meios naturais — a magia de Vectorius apenas controla o voo da cidade. Então, qualquer pedra originária da montanha de Vectora possuiria a capacidade de levantar.
- Na vasta biblioteca da esfinge Baarlukia existe um livro contendo o segredo da verdadeira origem do Paladino. Baarlukia afirma ter depositado o livro em suas estantes, mas agora não consegue mais encontrá-lo. Ela diz que esse livro só vai reaparecer magicamente, quando surgir um herói destinado a ajudar ou salvar o grande campeão.
- Uma das pequenas estátuas de Valkaria esculpidas pela medusa Zentura é, na verdade, um artefato mágico: a peça é a única chave para penetrar nos túneis secretos que supostamente existem dentro da estátua original.
- O Paladino é filho de Vectorius.

costume resultar em queda! Por uma quantia maior um mago pode lançar sobre o visitante e sua bagagem uma magia de levitação ou voo. O meio mais seguro (e mais caro!) é a magia de teleporte; normalmente custa o mesmo preço de uma longa viagem de barco.

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

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

A Milícia e o Conselho

Vectora é uma das poucas cidades independentes que se tem notícia. Não pertence a nenhuma nação ou reino e — até agora — não está em conflito com ninguém.

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

Além do mago-prefeito Vectorius, o Conselho dos Seis mantém a ordem na cidade. Esse conselho é formado por magos especializados em magias ligadas aos quatro elementos (fogo, terra, água, ar), um ilusionista e um necromante — embora esses dois últimos tipos de arte arcano sejam proibidos na cidade. Os integrantes do Conselho dos Seis mudam a cada ano, através de uma eleição realizada pela Junta do Comércio de Vectoria. Qualquer comerciante residente na cidade pode se filiar à Junta, e reeleições são permitidas.

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

Leis lá de Cima

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

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

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

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

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

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

O uso de magia na cidade é restrito. Ilusões e controle da mente são proibidos — especialmente se tais poderes são usados para conseguir vantagens ilícitas em uma negociação. Também são proibidos feitiços que alteram temporariamente certas propriedades de alguns objetos ou criaturas (por exemplo, transformando-os em ouro ou qualquer material valioso). Qualquer criminoso apanhado realizando tais magias sofre a mesma punição destinada aos ladrões.

Quem é Quem

Vectorius, o Mago-Prefeito

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

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

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

Esse ponto de vista lhe valeu a antipatia de Talude, o Mestre da Academia — e seu único rival pelo título de maior mago vivente no mundo. Talude venera a magia, elevando-a ao estado de arte, assim como a pintura e a poesia. Talude chega a afirmar que a magia seria a síntese de todas as outras artes.

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

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

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

— Pois aceite o desafio! — rugiu Vectorius em resposta. — E minha obra será ainda mais grandiosa que sua pífia “escolinha de truques”.

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

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

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

A inauguração de Vectora ocorreu há mais de 120 anos, e Vectorius continua a

Vectorius

AD&D

Humano, Mago 28, Ordeiro (Leal e Neutro), For 12, Des 14, Con 15, Int 20, Sab 17, Car 14, PVs 110, CA - 10. Vectorius tem acesso a todas as magias descritas no **Livro do Jogador** e todos os itens mágicos do **Livro do Mestre**.

GURPS

ST 12, DX 14, IQ 20, HT 15, DP 11, RD 40

Vantagens e Desvantagens: Alfabetização, Aptidão Mágica x3, Bom Senso, Cálculos Instantâneos, Memória Eidética 2, Intuição, Poderes Legais (prefeito), Reputação +4, Padre de Rico, Status +7, Dever (para com sua cidade), Inimigo (Talude), Voto (usar a magia para o progresso da humanidade).

Perícias: todas as Perícias Sociais com NH 19 a 23; todas as mágicas do Módulo Básico e **GURPS Magia** com NH 20 a 26.

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Boa Famã, Manipulação, Riqueza, Patrono (sua cidade), Telepatia, Teleporte, Inimigo (Talude)

Caminhos da Magia:

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

Baarlukia

AD&D

Esfinge; Tendência Ordeira (Leal e Neutra); Tamanho M; DV 8 (53 PVs); Moral 16; Mov 15, Vn 24 (D); CA -1; Tac0 13; Dano 2d4/2d4; XP 3.000, For 18, Des 15, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 17

Magias (1 por dia):

Detector Magias, Ler Magias, Decifrar Línguas, Detectar Invisibilidade, Localizar Objetos, Dissipar Magias, Claudiência, Clari-vidência, Remover Maldições, Lendas e Histórias

GURPS

ST 18, DX 15, IQ 18, HT 17/30, DP 4, RD 8

Vantagens e Desvantagens:

Alfabetização, Ape-
dão Mágica x3, Bonito,
Carisma +3, Memória
Eidética 2, Facilidade para
Línguas +4, Vôo,
Compulsão (ler)

Perícias:

Comércio 24,
Caligrafia 22, Escrita 21,
Briga 18, Linguística 22,
Literatura 28, Oculismo
23, Pesquisa 25, Vôo 20,
muitas perícias com línguas
com NH 17 a 21.

Magias:

Defecção de
Magia 22, Encantar 19,
Remoção de Encantamento
20, Localizador 20, Ver o
Invisível 19, Dom das Línguas
19, Adivinhação 19,
Audição Remota 19, História
Antiga 18

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Levitação, Manipulação, Idiomas

Caminhos da Magia:

Ar 2, Luz 5

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

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

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

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

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

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

Baarlukia, a Esfinge

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

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

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

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

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

Baarlukia consegue identificar um item mágico com quase 100% de certeza, apenas olhando para ele. Ela também é uma especialista em línguas antigas, conhecendo até mesmo dialetos de raças já extintas. Por tais qualidades, Baarlukia é constantemente

procurada por aventureiros de toda Arton para identificar peças, inscrições e idiomas — mas a esfinge é uma negociante esperta, e não emprega seus talentos de graça...

Zentura, a Escultora

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

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

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

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

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

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

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

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

- **AD&D:** vítimas do olhar petrificante de Zentura devem fazer um teste de resistência contra paralisia e petrificação, para resistir ao efeito.
- **GURPS:** Zentura tem o poder de transformar criaturas em pedra apenas com o olhar. A vítima tem direito a um teste de Vontade -4 para resistir.
- **3D&T:** Zentura pode de transformar criaturas em pedra com o olhar. A vítima tem direito a um teste de Resistência -1 para resistir.

Zentura

AD&D

Meduza; Tendência Bondosa (Boa e Neutra); Tamanho M; DV 6 (42 PVs); Moral 13; Mov 9; CA 5; Tac0 15; Dano 1d4; XP 2.000. For 12, Des 16, Con 11, Int 14, Sab 9, Car 16

GURPS

ST 12, DX 16, IQ 14, HT 11/20, DP 1, RD 2

Vantagens e Desvantagens: Alfabetização, Bonita, Carisma +2, Voz Melódica, Fama +4, Muito Rica, Compulsão (ler), Pacifismo (auto-defesa apenas)

Perícias: Escultura 32, Cerâmica 22, Comércio 18, Oculismo 15

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Arte, Boa Fama, Maldição (petrificar pessoas)

Malpetrim

Terra de Heróis

Niele, Sandro,
Odara e Tork:
os heróis locais



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

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

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

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

A Grande Feira

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

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

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

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

A Estalagem do Macaco Caolho

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

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

George acolheu e alimentou o estranho animal. Com sua presença, em pouco

Rumores e Boatos

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

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

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

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

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

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

Odara

AD&D

Centaura, Druida 2,
Bondosa (Neutra e Boa),
For 11, Des 9, Con 13, Int
15, Sab 16, Car 14, PVs 14,
CA 5.

GURPS

ST 11/22, DX 9,
IQ 15, HT 13

Vantagens e Desvantagens: Centaura, Clericato, Apáfido Mágica x2, Empatia c/ Animais, Grupo de Aliados (centauros), Juventude -3, Senso do Dever (seu povo), Pacifismo: auto-defesa apenas

Perícias: Briga 11, Corrida 12, Faca 10, Lança 10, Medicina 12, Primeiros Socorros 12, Naturalista 13, Sobrevivência (planícies) 13

Magias: Dar Força 13, Dar Vitalidade 13, Cura Superficial 15, Localizar Plantas 13, Identificar Plantas 15, Curar Plantas 13, Crescimento de Plantas 13, Avançar Plantas 13, Testar Alimento 15

3D&T

F2, H2, R2, A0,
PdF0, 10 PVs

Vantagens e Desvantagens: Animais, Medicina, Código de Honra

Caminhos da Magia:
Água 1

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

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

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

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

Se os boatos que correm forem verdadeiros, entretanto, os problemas de Ruud estão longe de ter terminado. Parece que em certas regiões de Arton o macaco caolho é um animal sagrado, considerado o avatar do Deus Macaco por algumas tribos bárbaras. E acredite, nenhum deles vai ficar muito feliz ao ver um macaco caolho empalhado...

O Circo dos Irmãos Thiannate

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

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

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

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

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

A Mansão de Zolkan

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

Rumores dizem que a mansão é assombrada, e aqueles que entraram nela nunca mais saíram. Outros dizem que Zolkan se tornou um monstro e devora todos que entram. Parte desses boatos é verdadeira, pois o mago realmente se tornou um monstro graças a um experimento fracassado. De acordo com arqui-mago Talude, antigo mestre de Zolkan,

o tal mago era relativamente distraído e muito interessado em magias de transformação, embora não fosse muito bom no assunto. Isso parece agora comprovado...

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

Em algum lugar da mansão existe uma passagem mágica que leva ao laboratório secreto de Zolkan — a quilômetros de distância dali, em uma caverna oculta, onde o monstro-Zolkan passa seus dias tentando reverter seu atual estado. Infelizmente, sua mente retém apenas uma pequena fração de sua antiga inteligência, insuficiente sequer para sequer falar, quanto mais lançar alguma magia efêvia.

As Montanhas Uivantes

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

O clima nas Uivantes é muito frio, equivalente às regiões de clima ártico e sub-ártico da Terra. Estudiosos ainda tentam explicar esse fenômeno, pois a temperatura ao redor das montanhas é normal, considerada "confortável" para aventureiros e "normal" para demais habitantes de Arton. Mas, misteriosamente, entre as montanhas a temperatura cai vários graus abaixo de zero, a água congela a céu aberto e o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em questão de minutos. Além disso, a região é habitada por ursos-polares, lobos-da-neve, homens-das-neves e outras criaturas árticas.

Algumas teorias dizem que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo (ou talvez um dragão branco) adormecido, que está se preparando para despertar e invadir todas as vilas e aldeias da região. Outras histórias envolvem complicadas explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológica das montanhas, etc (essa última não reúne muitos adeptos). Temos ainda a teoria de que as Uivantes teriam sido alvo de uma magia mal-realizada, ou então foram congeladas pelos deuses para aprisionar uma criatura maléfica no gelo.

As Cavernas Escuras

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

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

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

Quem é Quem

Odara, a Druida Centaura

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

Niele

AD&D

Elfa, Barda 2, Honrada (Caótica e Boa), For 9, Des 17, Con 14, Int 14, Sab 8, Car 18, PVs 10, CA 4. Possui braceletes de defesa (CA 5) e o Olho de Szzaas (ver texto).

GURPS

ST 9, DX 17, IQ 14, HT 14, DP 5, RD 0

Vantagens e Desvantagens: Elfa, Alfabetização, Muito Bonita, Carisma +4, Empatia, Voz Melodiosa, Reputação +2 ("maga poderosa"), Mentira Compulsiva, Segredo (não é uma maga).

Perícias: Acrobacia 17, Bastão 14, Faca 14, Dança 17, Trato Social 16, Jogo 14, Falsificação 12, Detecção de Mentira 18, Dissimulação 16, Escalada 15, Punga 14, Canto 14, Trovador 14, Lábria 17, Prestidigitação 12, Sex-Appeal 17, Idioma Élfico 17, Humano 14

Magias: Detecção de Magia 15, Percepção de Inimigos 14, Percepção de Emoção 14, Persuasão 17

Itens Encantados: Braceletes de Defesa (DP +5), Olho de Szzaas (ver texto)

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Aparência Inofensiva, Boa Fama, Manipulação, Crime

Caminhos da Magia: TODOS, sem limite (mas também sem controle).

Sandro

AD&D

Humano, Guerreiro 3, Honrado (Caótico e Bom), For 17, Des 16, Con 15, Int 14, Sab 10, Car 13, PVs 24, CA 3. Possui um Kailash +3 (ver texto).

Talento "Ladinos":
Escalar Muros 50%,
Ouvir Ruídos 15%

GURPS

ST 17, DX 16, IQ 14, HT 15, DP 3, RD 4

Vantagens e Desvantagens: Reflexos em Combate, Ultra-Flexibilidade das Juntas, Reputação +2 (filho do maior ladrão do reino; apenas entre aventureiros e ladrões), Compulsão (agir como ladrão), Credulidade, Excesso de Confiança

Perícias: Boleadeira 19, Funda 19, Espadas Curtas 12, Fuga 16, Luta às Cegas 14, Acrobacia 18, Leitura Labial 14, Armadilhas 14, Escalada 12, Sobrevivência (montanha) 14

Item Encantado: Kailash +3 (NH+3, dano +3, retorna ao usuário no mesmo turno).

3D&T

F2, H3, R2, A2, PdF3, 10 PVs

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Ataque Especial, Retornável), Boa Fama (entre aventureiros e ladrões), Paralisia

espiritual dos centauros com sabedoria.

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

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

Niele, a Maga (bom, mais ou menos...)

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

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

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

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

• **AD&D:** Niele pode Encantar Pessoas à vontade (é uma habilidade especial, não uma magia). A vítima deve estar em estado de espírito mediano para ser afetada — Niele não pode Encantar um comerciante que acaba de ser roubado, por exemplo. Esta habilidade afeta apenas um pequeno grupo de pessoas igual ou menor que seu nível de experiência (no caso atual de Niele, apenas duas). Evitar ser Encantado por Niele exige sucesso em um teste de resistência contra paralisia.

Niele é uma bardo, mas finge ser uma maga; ela pode simular conhecimentos que não possui, como se fosse uma espécie de "faz tudo". Se tiver sucesso em um teste de Inteligência -10, Niele pode fingir usar QUALQUER Perícia Comum (a Perícia não funciona realmente, mas PARECE funcionar). Qualquer personagem deve ter sucesso em um teste de resistência contra paralisia para evitar ser enganado.

Habituada a mentir e enganar, Niele tem grande facilidade para perceber mentiras de outros. Com um teste de Carisma ela pode descobrir quando alguém está mentindo; um teste de Carisma -10 permite descobrir a tendência de uma pessoa, se ela tiver chance de observar o indivíduo durante pelo menos um minuto.

Sandro, o Maior Ladrão do Reino

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

Sandro costuma ser bem-sucedido ao procurar trabalho como ladrão aventureiro. Afinal, a fama trazida pelo nome do pai sugere que ele também seja bom (geralmente seus aliados só percebem a incompetência do jovem quando é tarde demais...). Apesar

da disposição exagerada para o crime, Sandro na verdade é bem intencionado — e também bastante ingênuo, facilmente enganado por qualquer um. A presença da exuberante Niele costuma deixá-lo embaraçado, e não raras vezes a elfa se aproveita disso para conseguir pequenos favores.

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

O kailash pode ser usado como boleadeira para capturar ou como funda para causar dano maior (1d4+1 em **AD&D**), dependendo da escolha do usuário (use as regras próprias para boleadeiras e fundas de **AD&D** e **GURPS**; em **3D&T**, use as mesmas regras da Vantagem Paralisia). Usar essa arma exige que o usuário seja treinado tanto em boleadeira quanto em funda (você não pode apenas comprar a "perícia kailash", que não existe). Sandro não apenas é treinado em ambas, como também é especialista (ataques +1, dano +2). Quando não é usado para capturar, o kailash mágico retorna ao usuário na mesma rodada, tenha acertado ou não.

• **AD&D:** Sandro deseja ser um grande ladrão, mas nunca recebeu treinamento adequado — então ele usa apenas porcentagens básicas normais de Escalar Muros e Ouvir Ruídos, disponíveis para qualquer classe. Sandro não pode usar outros Talentos Ladinos.

Tork, o Troglodita Anão

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

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

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

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

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

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

Tork tem como arma favorita um machado de guerra feito com a garra da lagosta-demônio que ele próprio matou. Além de ser para ele um valioso troféu, a garra funciona como uma arma mágica +2 (dano de 1d8+2 em **AD&D**; machado +2 em **GURPS**; Arma Especial em **3D&T**). Caso precise lutar desarmado, Tork pode fazer três ataques por rodada com garras e mordida.

Tork

AD&D

Troglodita, Guerreiro 3, Honrado (Caótico e Bom), For 18/90, Des 16, Con 18, Int 12, Sab 9, Car 3, PVs 32, CA +4. Possui um machado de batalha +2

GURPS

ST 19, DX 16, IQ 12, HT 18, DP 5, RD 10

Vantagens e Desvantagens:

DP 1, RD 5 (naturais), Garras Curtas (soco +2, chute +2, GDP +2), Infravisão, Senso de Direção, Veneno (ver texto), Impulsividade, Reputação -2 (mercenário, encenqueiro), -4 (entre trogloditas), Vulnerabilidade ao Frio

Perícias: Machado/Maça de Duas Mãos 19, Espadas Curtas 16, Facas 16, Lança 16, Luta às Cegas 12, Rastreamento 13, Sobrevivência (floresta) 13, Idiomas Troglodita 11, Anão 9, Humano 9

Itens Encantados:

Machado +2

3D&T

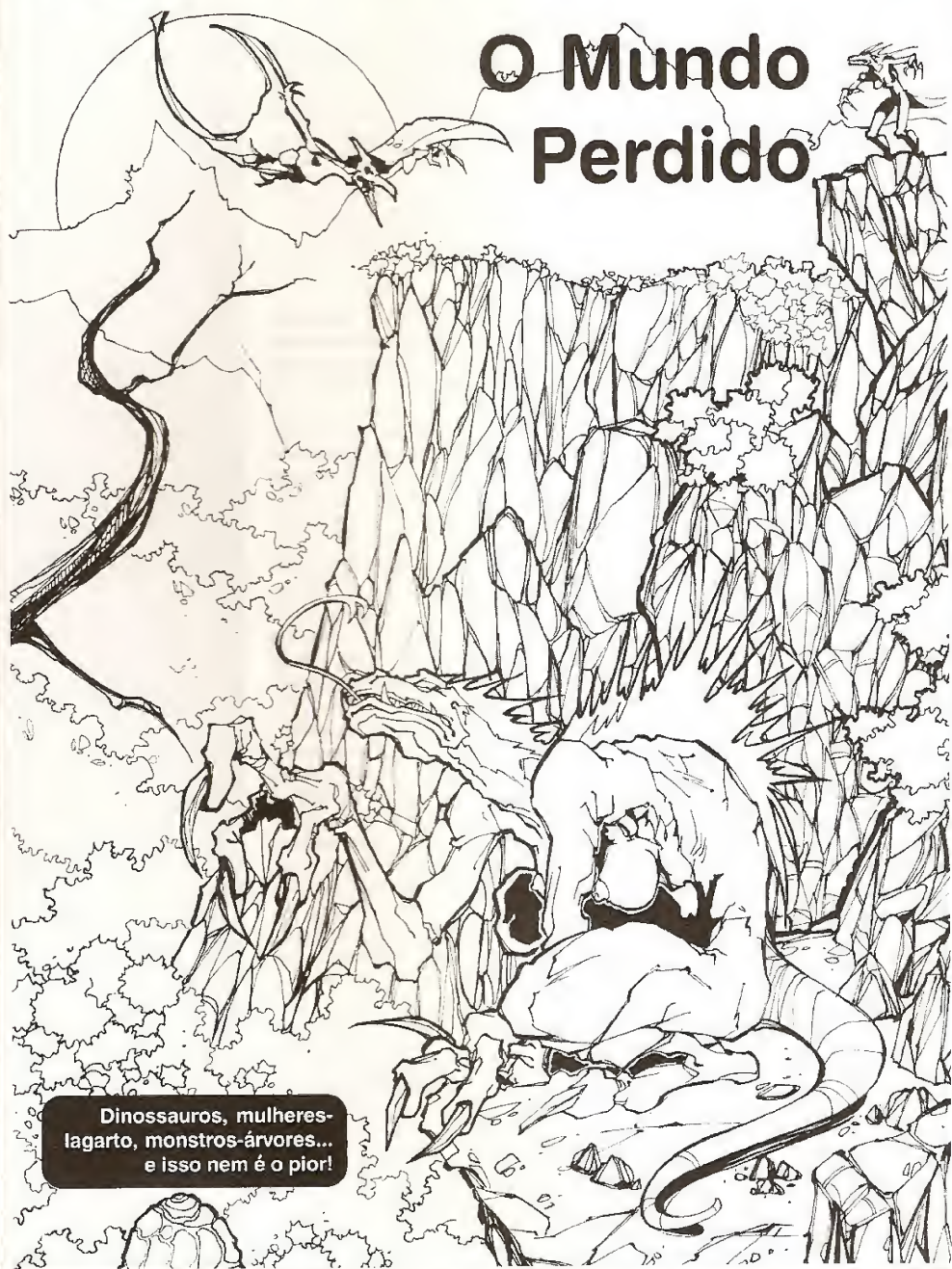
F4, H3, R2, A3, PdF0, 10 PVs

Vantagens e Desvantagens:

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

Galrasia

O Mundo
Perdido



Dinossauros, mulheres-
lagarto, monstros-árvores...
e isso nem é o pior!

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

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

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

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

Dinossauros

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

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

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

O Centro do Horror

O maior paradoxo de Galrasia é que sua maior fonte de vida é também a coisa mais temida do lugar. Um segredo conhecido por poucos é que a energia vital emana de uma gigantesca estrutura no centro da ilha; uma edificação com centenas de metros de altura. Apesar da força vital que emana, ela é chamada pelos nativos de Torre da Morte.

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

Olhar para a Torre por muito tempo provoca vários pequenos desconfortos, como dores de cabeça, enjôo, tortura e mal estar. Entrar lá é uma provação para a bravura (exige testes de resistência contra paralisia em AD&D, Resistência em 3D&T, ou Verificações de Pânico em GURPS). O interior da Torre abriga um vasto complexo de túneis cilíndricos e segmentados — quem caminha dentro deles tem a impressão de estar dentro de uma traquéia gigante.

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

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

Dinossauros

O Mestre tem praticamente a obrigação de usar os "dinos exóticos" de Galrasia como uma chance para pegar os jogadores de surpresa: que tal tiranossauros vegetarianos ou pterodactílos telepatas?

Mestres de AD&D podem encontrar no Livro dos Monstros vários tipos de dinossauros e dar-lhes novos poderes. Mestres de GURPS podem recorrer aos suplementos importados GURPS Bestiary ou GURPS Dinosaurs. Caso não consigam encontrar estes livros, alguns tipos de dinos para GURPS foram mostrados na aventura "A Grande Raça de Yith" (revista DRAGÃO BRASIL #10)

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

Dragoas- Caçadoras

AD&D

Tendência Cruel;
Terreno floresta; Frequên-
cia muito rara; Q/E 1d6+7;
Tamanho M; DV 5; Moral
18; Int 8; Mov 15; RM Nen-
huma; Tesouro D; CA 3;
Tac0 15; Dano 1d4/1d4/
1d6 ou arma; XP 175

GURPS

ST 13; DX 15; IQ 8; HT 14;
Mov 8; Esq 6; DP 2; RD 1;
Dano 1d-2 corte ou arma;
Alcance C; Tamanho 1;
Peso 60kg; Habitat floresta

3D&T

F2, H3, R2, A0, PdF0; Are-
na (sua floresta), Energia
Extra, Má Fama, Protegido
Indefeso (suas escravas)

Ceratops

AD&D

Tendência Ordreira;
Terreno floresta e planície;
Frequência muito rara; Q/E
1d6; Tamanho G; DV 8;
Moral 16; Int 11-14; Mov
15; RM Nenhuma; Tesouro
D; CA 6 (2 na cabeça);
Tac0 12; Dano 2d6 (chifres),
1d4/1d4 (espinhos), 2d4
(cauda) ou magia; XP 1.400

GURPS

ST 16-20; DX 8; IQ 10-14;
HT 16; Mov 6; Esq 7; DP 2;
RD 2; Dano 2d perfuração;
Alcance C; Tamanho 2;
Peso 300-400kg; Habitat
floresta, planície

3D&T

F3, H2, R3, A2, PdF0-4
(por magia); Energia Extra,
Protegido Indefeso (o harém)

Quem é Quem

O Povo-Dinossauro

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

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

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

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

Dragoas-Caçadoras

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

Caçadoras são as mais selvagens e agressivas entre os antropossauros. Passam a vida em árvores, raras vezes descendo até o solo. São rápidas, ágeis, graciosas e mortais como panteras. Talvez mais. Vivem em tribos que reúnem 8d6+10 fêmeas: os machos da espécie são raros, existindo em média apenas um para cada trinta dragoas. Por esse motivo os dragões são proibidos de sair da vila, conservados para fins de reprodução. Caçadoras vivem três vezes menos que um humano.

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

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

Ceratops, os Dragões-de-Chifres

Os Ceratops estão entre os maiores antropossauros existentes, medindo cerca de dois metros e meio e pesando mais de trezentos quilos. São identificados através da cabeçorra pesada, sempre protegida por um escudo de osso. A maioria tem chifres, que variam em tamanho, formato e quantidade — podem ter um, três, cinco ou até sete chifres. Algumas espécies têm touceiras de espinhos em partes estratégicas do corpo, especialmente na cauda longa e musculosa. A cor da pele fica entre o marrom-escuro e o rosa-alaranjado.

Ceratops vivem em aldeias. As fêmeas da espécie são dóceis, mansas e submissas, deixando o comando nas mãos dos machos. Estes, extremamente agressivos, encarregam-se da defesa da tribo contra predadores. Cada família é composta por um macho e um harém de 1d6 fêmeas. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica; isso não é

considerado importante — um filhote trata todas as fêmeas do harém como suas legítimas "mães", às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

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

Pteros, os Dragões Voadores

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

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

Com relação à vida social, Pteros apresentam um traço raro: vivem em casais, e são fortemente monogâmicos (em sua espécie a população de machos e fêmeas é mais equilibrada). O casal permanece unido por toda a vida. Quando um das parceiras morre, o sobrevivente é atacado por forte depressão e leva algum tempo (1d6 meses) até voltar a acasalar-se. Pteros vivem três vezes menos que um humano.

Velocis, os Dragões-Gazelas

Velocis são o equivalente antropossauro para os antílopes africanos. São altos e esguios, medindo em média 1,90m. Têm a pele azul-acinzentada, como a dos golfinhos, com áreas negras nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina rajada atrás do pescoço.

Velocis vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos provisórios durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Cada bando reúne até 6d6 indivíduos.

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

Tatu-Montanha

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

Tatus-montanha podem ser encontrados em manadas, pastando em pântanos — eles filtram a água para reter matéria orgânica e microorganismos. Quando atacadas, recolhem-se sob as conchas e tentam atingir o agressor com a cauda. Além de fortíssima contra qualquer ataque físico, a concha do tatu-montanha é imune a qualquer ácido.

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

Pteros

AD&D

Tendência Honrada;
Terreno montanha; Frequência muito rara; Q/E 1-2; Tamanho M; DV 3; Moral 10; Int 9; Mov 12 (24 Vd); RM Nenhuma; Tesouro nenhum; CA 6; Tac0 17; Dano 1d4/1d4; XP 120

GURPS

ST 10; DX 16; IQ 9; HT 10; Mov 14#; Esq 7; DP 0; RD 0; Dano 1d-2 corte; Alcance C; Tamanho 1; Peso 50kg; Habitat montanha

3D&T

F1, H3, R1, A0, PdF0; Levitação, Parceiro, Protegido Indefeso (o companheiro(a))

Velocis

AD&D

Tendência Ordeira;
Terreno savana; Frequência muito rara; Q/E 3d6; Tamanho M; DV 4; Moral 6; Int 9; Mov 18; RM Nenhuma; Tesouro D; CA 7; Tac0 16; Dano 1d6, arma ou magia; XP 120

GURPS

ST 10-12; DX 14-16; IQ 9; HT 9-11; Mov 26; Esq 14; DP 0; RD 0; Dano 1d perfuração; Alcance C; Tamanho 1; Peso 60-70kg; Habitat savana

3D&T

F1, H5, R2, A0, PdF0-4 (por magia)

Espada-da-Floresta

AD&D

Tendência Neutra;
Terreno florestas; Frequên-
cia muito rara; Q/E 2-4;
Tamanho M; DV 5; Moral
12; Int 2-4; Mov 9; RM
Nenhuma; Tesouro Especial
(veja texto); CA 2; Tac0 13;
Dano 1d8+2; XP 500

GURPS

ST 20; DX 12; IQ 2-4; HT
16/20; Mov 6; Esq 6; PD 2;
RD 4; Dano 2d de corte;
Alcance C; Tamanho 1; Peso
90-110kg; Habitat floresta

3D&T

F3, H2, R3, A3, PdF0;
Aliado (às vezes
o parceiro(a)), Arma
Especial, Invisibilidade

Árvore-Matilha

AD&D

Tendência Neutra; Terreno
floresta e caverna; Frequên-
cia muito rara; Q/E 1; Tam-
anho G; 1 DV por cabeça;
Moral 16; Int 1; Mov 4; RM
Nenhuma; Tesouro ne-
nhum; CA 5; Tac0 11;
Dano 3d4; XP 5000

GURPS

ST 21; DX 14; IQ 1; HT
12/6-60; Mov 1; Esq 0; DP
1; RD 3; Dano 2d corte;
Alcance C; Tamanho 7-12;
Peso 2-10ton; Habitat
caverna e floresta

3D&T

F3, H2, R1-10, A2, PdF0

Golens-Árvore

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

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

- **Galhada:** uma criatura com aspecto de cervo, mas feita de xaxim e com chifres de madeira. Comportam-se de forma muito parecida com cervos normais; são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva adocicada com gosto de mel, com grande valor alimentício e altíssimo preço em Vectora.
- **Espada-da-Floresta:** este ser vegetal tem forma humanóide, magro, com um

A druida Lisandra,
única habitante
de Galrasia, e uma
árvore-matilha



esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. São naturalmente fortes e usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos. Ela é uma arma mágica +1 (em 3D&T, uma Arma Especial), que perde suas propriedades quando afastada da criatura por mais de sete dias. Mesmo assim, é uma arma de boa qualidade — muito visada por clérigos e druidas proibidos de usar arma smetálicas. Quando perde sua arma, a criatura faz brotar outra de seu abraço direito. Isso leva uma semana.

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

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

• **Árvore-Matilha:** uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem uma cabeça para cada 6 Pontos de Vida. Cada vez que a criatura perde 6 PVs, uma cabeça morre (ataques contra o tronco são inúteis). Embora não tenha olhos, a criatura pode enxergar no escuro e vê coisas invisíveis. Seu uivo aterrador obriga as vítimas a fazer um teste (teste de resistência em **AD&D** e **3D&T**; Verificação de Pânico em **GURPS**) para não fugirem apavoradas durante dez rodadas. A árvore pode emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça viva.

Lisandra, a Druida

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

Além dos poderes próprios de uma druida, Lisandra tem alguns dons extras — provavelmente porque ela nasceu impregnada com a poderosa energia vital de Galrasia. Ela pode fazer brotar do chão uma armadura de madeira e cipó, quantas vezes e por quanto tempo desejar — mas essa armadura não pode ser criada ou mantida em lugares estéreis, sem vegetação: terrenos rochosos, secos, urbanos ou amaldiçoados (como casas e cemitérios mal-assombrados) não permitem usar este poder.

Da mesma forma, Lisandra também pode criar uma arma mágica +2 (em **3D&T**, uma Arma Especial) feita de madeira e espinhos. Essa arma pode ter o formato que ela desejar (espada, lança, alabarda...) mas, como a armadura, a arma pode ser criada apenas em terreno fértil. Caso seja transportada para terreno morto, ela ainda se mantém inteira — mas perde seu bônus mágico, passando a ser uma arma de madeira comum, que vai apodrecer e se desfazer em 2d6 turnos. O mesmo acontece quando a arma é usada por outra pessoa que não seja Lisandra.

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

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

Lisandra

AD&D

Humana, Druida 3, Bonrl-sa (Boa e Neutra), For 12, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 18, Car 16, PVs 16, CA 4.

GURPS

ST 12, DX 16, IQ 14, HT 13, DP 1, RD 5

Vantagens e Desvantagens: Empatia c/ Animais, Apatidã Mágica 2, Atraente, Carisma +2, Senso do Dever (criaturas da natureza), Honestidade, Pacifismo: auto-defesa apenas, Demofobia suave (medo de multidões)

Perícias: Adestramento de Animais 18, Arremesso de Lança 16, Cavalgar (cavalos) 19, Espada de Duas Mãos 18, Lança 18, Medicina 13, Naturalista 14, Culnária 14, Primeiros Socorros 13, Teologia 13

Magias: Acalmar Animais 15, Dar Força 14, Dar Vitalidade 14, Cura Superficial 15, Testar Alimento 14, Deteriorar 14, Purificar Alimento 15, Convocação de Animais 14, Falar c/Animais 15

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Animais, Arma Especial, Sobrevivência, Código de Honra

Oceano



Lenora,
a elfa-do-mar
renegada

O Mundo
sob as Ondas

Sob as ondas de Arton existe um mundo tão rico quanto na superfície — apenas desconhecido. Pelo lado de cima seus oceanos parecem normais, mas abaixo são bem diferentes. A água é sempre clara. A presença de algas luminosas microscópicas compensa a falta de luz do sol. A visibilidade é excelente, mesmo em grandes profundidades — metade da visão normal na atmosfera. Apenas em certas regiões, sob condições especiais (tempestades de lama, vulcões submarinos, regiões tóxicas ou profundas demais onde as algas não podem viver...), a visibilidade pode ser prejudicada.

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

○ mundo submarino de Arton também tem regiões menos hostis, mas ainda perigosas. Próximo à costa leste do continente existem ruínas daquilo que pode ter sido uma antiga civilização, anterior à Era Moderna, repleto de lendas sobre tesouros escondidos — assim como monstros cuja simples visão pode roubar a alma de um homem. Outras histórias falam de um vulcão submarino onde Tay-Corell, o flamejante deus-salamanda, aguarda pelo dia em que o oceano seará e ele finalmente estará livre para transformar Arton em cinzas...

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

Elfos-do-Mar

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

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

Elfos-do-mar vestem muito pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitos de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Seus seios não têm mamilos; estes só aparecem na época da amamentação.

Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água). Eles podem se transformar em golfinhos ou lontras-marinhas, três vezes por dia. Nessa forma eles ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar feitiços. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo: ele perde 1 ponto em cada um dos seus atributos físicos a cada dois dias. Se qualquer atributo físico chegar a 0, o elfo morrerá. Mergulhar em água do mar vai restaurar os atributos em quinze minutos. Água doce não recupera os atributos, mas detém e impede a degeneração — na verdade, se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar poderia viver em terra sem problemas. Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede.

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

Lenora Dhanariatis

AD&D

Elfa-do-Mar, Guerreira 9, Justa (Boa e Leal), For 15, Des 17, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 17, PVs 62, CA 1.

Possui um tridente +4, braceletes de defesa (CA 4), amuleto de metamorfose (permite se transformar em criaturas marinhas de tamanho humano ou menor, até três vezes por dia).

GURPS

ST 14, DX 16, IQ 11, HT 12, DP 4, RD 0

Vantagens e Desvantagens:

Anfíbio, Gueiras, Muito Bonita, Profundidade +4, Reflexos em Combate,

Patrão: Senhor das Profundezas, Idade Imutável, Sonar, Dependência: Água, Primitivismo, Fúria, Senso do Dever: seus companheiros e seu mestre

Perícias: Lança 15/Tridente 21, Rede 17, Briga 17, Pesca 12, Conhecimento de Terreno: oceano 14, Sobrevivência: oceano 12, Botânica 9/Plantas Marinhas 15, Zoologia 9/Animais Marinhas 15

Itens Encantados:

Tridente NH+4, dano perf GDP+8, Braceletes de Defesa (DP +4), Amuleto de Metamorfose.

3D&T

F1, H3, R1, A1, PdFO, 5 PVs

Vantagens e Desvantagens:

Ambiente Especial, Arena (oceano), Arma Especial, Patrão, Devoção (seguir as ordens de seu mestre)

Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de -2 em seus ataques (Habilidade -1 em 3D&T).

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

Quem é Quem

Lenora, Elfa-do-Mar

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

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

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

Porque o Senhor das Profundezas era seu mestre.

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

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

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

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

O assédio tornava-se mais insistente, chegando o dia em que Lenora teve que lutar para evitar o pior. Ser derrotado em combate pela elfa multiplicou o ódio de Deenar, mas também concedeu a ele o trunfo que desejava. A elfa sabia lutar! Era uma aberração! Deveria ser exilada! Bastaria comunicar o fato à família real. Ele nem precisaria de provas, pois naquela sociedade patricarcal apenas a palavra do elfo seria suficiente — mas ele nada disse. Conhecendo o precioso segredo de Lenora, podia

chantageá-la. As escolhas da elfa eram simples: permitir a revelação da verdade e sofrer as conseqüências, ou render-se aos desejos pervertidos do irmão.

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

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

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

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

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

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

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

Senhor das Profundezas

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

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

Cada tentáculo pode tolerar dano igual a 20% dos Pontos de Vida totais da criatura antes de ficar inutilizado, e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pelos tentáculos não afetam os PVs normais do kraken; para isso é necessário

Senhor das Profundezas

AD&D

Tendência Egoísta (Neutra e Maligna); Terreno abismo; Frequência muito rara; Q/E 1; Tamanho G; DY 30 (500 PVs); Moral 10; Ini 1; Mov 6; RM 85%; Tesouro H; CA -4; Tac0 -8; Dano 7d6; XP 130.000

GURPS

ST 60#; DX 16; IQ 22; HT 19/800; Mov 12; Esq 8#; DP 4; RD 40; Dano 7d6; Alcance *; Tamanho ?; Peso ?; Habitat abismo

3D&T

F7, H9, R16, A8, PdFO

Vantagens e Desvantagens:

Ambiente Especial, Animais, Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Telepatia, Manipulação

Caminhos da Magia:

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

Água-Viva

AD&D

Tendência Neutra;
Terreno oceano; Frequência Incomum; Q/E 1d6;
Tamanho P; DV 1/2 (1-4 PVs); Moral 8; Int 1; Mov 6;
RM Nenhuma; Tesouro Nenhum; CA 9; Tac0 20;
Dano 3d6+1; XP 5

GURPS

ST <1; DX 9; IQ 2; HT 15/2-8; Mov 3; Esq 0; DP 0; RD 0; Dano 3d6+1; Alcance C; Tamanho <1-3; Peso 0,5-10kg; Habitat costa e oceano

3D&T

FO, H0, R0, A0, PdFO

Vantagens e Desvantagens: Ambiente Especial, Invisibilidade, Paralisia

Meduzóide

AD&D

Tendência Cruel;
Terreno pântano; Frequência muito rara; Q/E 1;
Tamanho M; DV 1; Moral 12; Int 14; Mov 7; RM Nenhuma; Tesouro nenhum; CA 9; Tac0 9; Dano 3d6+1; XP 1.000

GURPS

ST 6; DX 8; IQ 14; HT 15/10; Mov 4; Esq 0; DP 0; RD 0; Dano ?; Alcance C; Tamanho 1; Peso 30kg; Habitat oceano

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Ambiente Especial, Invisibilidade, Paralisia, Telepatia

atingir a cabeça ou os órgãos vitais (que normalmente ficam embaixo d'água enquanto o monstro ataca).

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

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

Águas-Vivas e Meduzóide

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

Águas-vivas atacam com os tentáculos, equipados com células especiais chamadas nematocitos; cada célula, ao ser tocada, dispara uma mola com um pequeno ferrão venenoso. Assim, tocar uma água-viva significa receber milhões de ferroadas venenosas. As menores espécies não causam dano maior que uma abelha, mas as maiores podem ser mortais; uma vítima de seu ataque deve fazer um teste de resistência contra veneno-2 em AD&D, HT-6 em GURPS, ou Resistência -1 em 3D&T. Falha resulta em 3d+1 pontos de dano, e falha crítica significa morte. Falhar no teste também provoca grande dor e desorientação — a vítima vai sofrer redutor de -3 (-1 em 3D&T) em todos os seus testes de atributos e perícias pelas próximas 1d horas. Em caso de sucesso no teste, nenhum dano é recebido, mas a vítima ainda se sentirá doente por 3 a 18 minutos (-3 em testes de atributos e perícias, como no anterior).

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

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

Meduzóides atraem as vítimas com poderes telepáticos. Em GURPS eles possuem Telepatia com potência 10 e as perícias Recepção Telepática, Transmissão Telepática e Telecontrole, todas com NH variando entre 16 e 20; em AD&D, possuem habilidades iguais às magias PES e Enfeitiçar Pessoas; e em 3D&T têm as Vantagens Telepatia e Paralisia (baseado em PdF4). Geralmente usam sua camuflagem natural para ficar escondidos, procurando dominar a vítima à distância, até que seja seguro atacar. Meduzóides possuem o mesmo veneno e transparência de uma água-viva normal.

Nereida Abissal

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

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


Embora seja difícil compreender, a bizarra beleza alienígena da nereida abissal torna difícil para um homem machucá-la: qualquer personagem masculino deve ter sucesso em um teste de resistência contra magia -4 (em AD&D), um Teste de Vontade -4 (em GURPS) ou um teste de Resistência -1 (em 3D&T), ou não será capaz de realizar

o ataque. O teste deve ser feito cada vez que o personagem tenta atacar ou fazer qualquer coisa para agredir a nereida.

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

A nereida abissal é cega, e só consegue perceber o mundo à sua volta através de ondulações na água. Pode controlar água a até 10 metros. Ela também consegue invocar uma serpente feita de água, capaz de envolver uma criatura e afogá-la. A serpente sempre irá ressurgir dois turnos depois de morrer: pode ser destruída apenas com as magias Purificar Água (AD&D), Purificação da Água ou Dissipar Água (em GURPS) ou Focus 2 em Água (em 3D&T).

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



A estranha
nereida abissal

Nereida Abissal

AD&D

Tendência Ordeira (Neutra e Leal); Terreno abismos marinhos; Frequência incomum; Q/E 1; Tamanho M (1,60m); DV 5; Moral 10; Int 12; Mov 12; Nd 12; RM 50%; Tesouro Especial (veja abaixo); CA 0; Tac0 16; Dano 0; XP 1.400

GURPS

ST 10-12; DX 14; IQ 12; HT 14; Mov 12#; Esq 9; DP 3; RD 10; Dano 0; Alcance C; Tamanho 1; Peso 50-70kg; Habitat abismos marinhos

3D&T

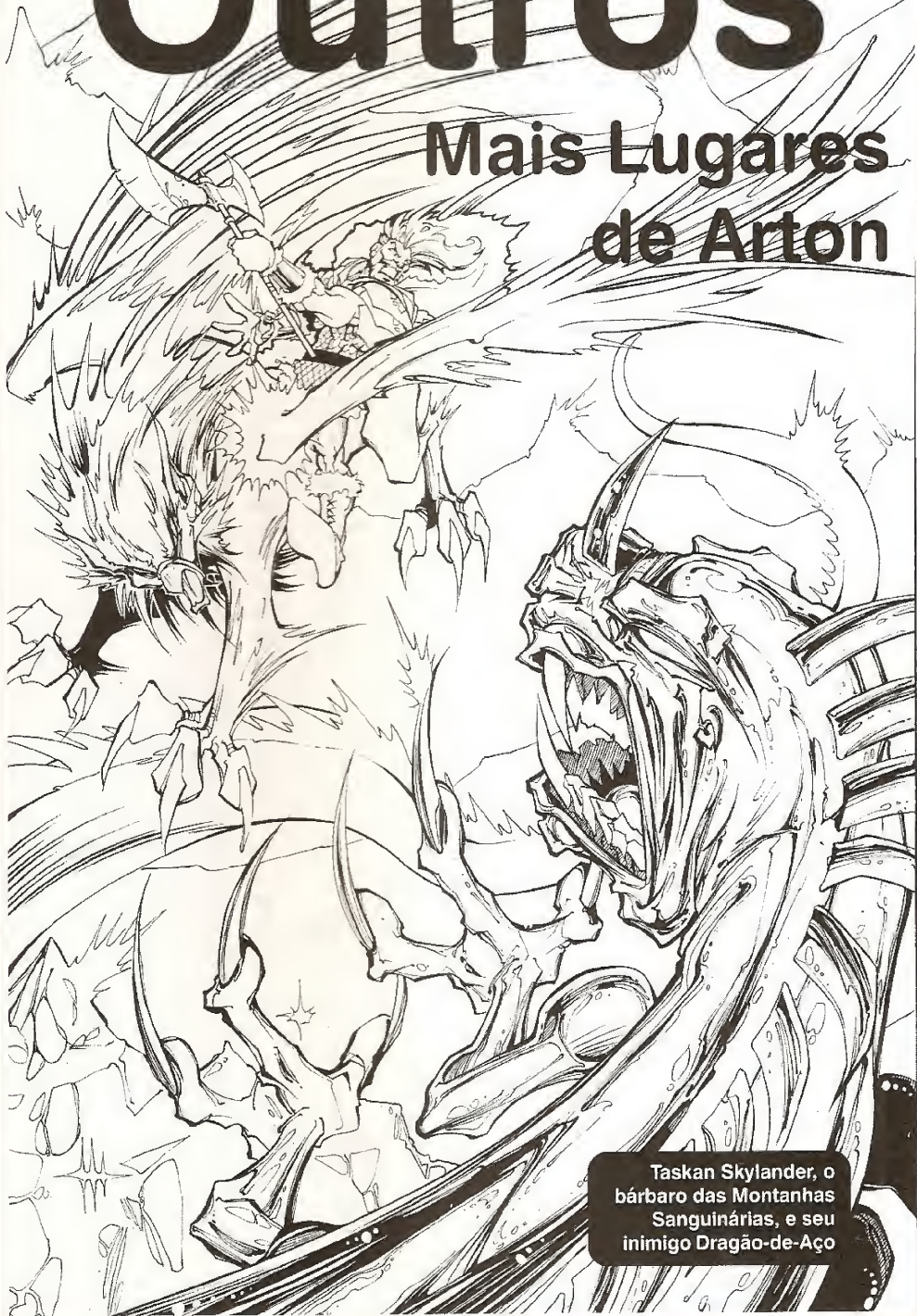
F1, H1, R2, A4, PdFO

Vantagens e Desvantagens: Ambiente Especial, Animais, Aliados (criaturas marinhas), Manipulação

Caminhos da Magia: Água 2

Outros

Mais Lugares de Arton



Taskan Skylander, o bárbaro das Montanhas Sanguinárias, e seu inimigo Dragão-de-Aço

As Montanhas Sanguinárias

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

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

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

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

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

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

Doherimm, a “Montanha de Ferro”

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

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

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

Embora os anões se refiram à sua terra natal como Doherimm, seu reino é chamado em muitos lugares como Montanha de Ferro. O curioso é que ninguém sabe ao certo se o reino se situa MESMO sob uma montanha! O boato nasceu após o comentário de um goblin em uma taverna: “Para fazer tantas armaduras e espadas assim, eles devem ter uma montanha de ferro por pertol!” A história se espalhou e o costume se difundiu. Duvida-se, entretanto, que essa hipótese seja correta. A única certeza sobre Doherimm

O Monte do Dragão Adormecido

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

O Rio dos Deuses

O maior rio de Arton serve de fronteira entre a Grande Savana ao norte e o território do Reinado ao sul. Este gigantesco curso d'água nasce a leste, nas Montanhas Sanguinárias, e atravessa todo o continente até desaguar no litoral sudoeste. O rio é perfeitamente navegável em quase toda a sua extensão, mas atravessá-lo não é nada fácil: em alguns pontos ele é tão largo que nem é possível ver a outra margem — um viajante equipocado pode até pensar que está diante do mar. O Rio dos Deuses é fundamental para abastecer rios menores e fornecer água para todo o norte do Reinado, mas ele também dificulta a exploração e expansão humana em direção ao centro de Arton.

Os Labirintos de Zarnee

Próximo à vila de Durtras, no extremo norte do Reino-do, vive um dragão de cobre chamado Zarnee CuprumZlor Zrik. Como todos de sua espécie, ele é um piadista incorrigível: sua grande paixão é elaborar labirintos recheados de enigmas e armadilhas não fatais (mas muito, MUITO humilhantes), apenas para assistir grupos de aventureiros tentando fugir.

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

A Mata dos Galhos Partidos

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

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

é que esse vasto reino subterrâneo tem túneis e galerias esculpidas na própria rocha, capazes de envergonhar o mais talentoso artesão da superfície.

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

O Deserto da Perdição

O centro-norte do continente artoniano é desértico — um deserto tão vasto e seco quanto o Saara africano. Sob este aspecto o continente se parece muito com a África, com sua forma triangular e um deserto ao norte. A maior diferença



Abdulah, Guerreiro do Deserto da Perdição

é que no Saara as pessoas não desaparecem magicamente... ou aparecem!

Deserto da Perdição é um nome adequado; qualquer peregrino que ousa se aventurar em suas areias tem grande chance de nunca mais retornar. Por outro lado, aumentando ainda mais o mistério, muitas vezes surgem no horizonte caravanas ou viajantes nunca vistos neste mundo anteo! Eles surgem falando de outros mundos, lugares com três luas, sóis negros, névoas eternas... coisas bizarras assim. O único elemento comum nos relatos dos viajantes é a passagem de uma tempestade de areia.

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

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

A Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr

As duas principais ordens de cavaleiros de Arton podem ser consideradas "irmãs", fundadas há 110 anos por dois notórios clérigos de tempos idos: Arthur Donovan II e Thallen Kholdenn Devendeer.

Após uma misteriosa aventura (da qual pouco se sabe a respeito), resolveram que Arton precisava de um grupo de guerreiros honrados para proteger o povo, a vida e os preceitos de Khalmyr, o deus da justiça. Decidiram que, naquele dia, iam se separar. Cada um seguiu seu caminho, vagando até encontrar o local que acreditavam estar marcado com o sinal divino de Khalmyr. Então os dois clérigos iniciariam a formação de duas ordens destinadas a treinar os guerreiros mais nobres de Arton: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr.

- **Os Cavaleiros da Ordem da Luz:** sediada na cidade de Norm, na costa leste de Arton, a Ordem dos Cavaleiros da Luz é uma das organizações mais respeitadas pelo povo do continente. Composta apenas de cavaleiros da mais alta estirpe, sua seleção é muito rígida e exige dos candidatos uma série de duros testes. O candidato começa como escudeiro, quase sempre aos 10 anos. Embora existam alguns poucos cavaleiros de origem camponesa, a maioria dos membros da Ordem provém de famílias nobres de Arton. Costuma-se dizer na alta sociedade de Arton: "uma família de nobre sem pelo menos um membro entre os cavaleiros, não é realmente nobre".

Mesmo gozando de prestígio entre a população de Norm e boa parte dos arredores (com exceção do condado de Portsmouth, terra do Conde Ferren Asloth, inimigo jurado de Norm e dos cavaleiros), acredita-se que a Ordem da Luz tenha sido amaldiçoada. O boato se deve principalmente à "queda" de Arthur Donovan III, neto do fundador da organização, que tornou-se repentinamente um cavaleiro maligno, frio e cruel. Após a desgraça ocorrida, Phillipp Donovan, pai de Arthur e o mais carismático dos líderes da Ordem, faleceu em desgosto. Como novo comandante assumiu Alenn Toren Greenfield, antigo braço direito de Phillipp.

- **Os Cavaleiros de Khalmyr:** esta ordem forma um grupo bem mais modesto. Situada na pequena vila de Willen, além da região montanhosa de Lannesthull na costa oeste de Arton, a sede da ordem nada mais é que um antigo mosteiro abandonado — do qual Thallen se apropriou ao fundar a ordem. Embora tenha os regulamentos tão rígidos quanto a Ordem dos Cavaleiros da Luz, o grupo comandado por Thallen é fundamentalmente composto por filhos de camponeses. Os cavaleiros protegem as vilas vizinhas e ajudam os mais necessitados. Mesmo assim, qualquer cavaleiro tem liberdade para se tornar um aventureiro e disseminar pelo mundo a crença em Khalmyr, o deus da justiça, se assim quiser. Além de cavaleiros, a ordem também se dedica à formação de clérigos que são enviados pelo mundo para pregar sua fé e oferecer alento e cura aos que precisam.

Os Cavaleiros de Khalmyr são liderados até hoje por seu fundador Thallen Kholdenn Devendeer. O clérigo está recluso há anos, mas nenhuma decisão é tomada sem consultar o velho sábio. Contudo, as más línguas dizem que a débil saúde do clérigo, os primeiros sinais de senilidade, a ausência de seu filho Logan e alguns conspiradores cuidarão para que esta situação não venha a durar muito tempo...

O Pântano dos Juncos

Lugar de terras escuras, malcheirosas e cheias de detritos, o pequeno Pântano dos Juncos é um lugar úmido e quente. Sua característica mais marcante é o fato de ser habitado por todo tipo de anfíbios monstruosos: rãs gigantes, rãs mortais, sapos gigantes, sapos venenosos — e uma raça de homens-sapo tribais. No centro do pântano há um templo dedicado a Inghlbhpholstgt, o Grande Deus Sapo. O templo é vigiado por um catoblepas, um monstro que pode, apenas com seu olhar, transformar suas vítimas em homens-sapo.

A Tumba de Dezzaroh

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

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

Conquista

A Ameaça do General

Thwor Ironfist:
o comandante da
Aliança Negra



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

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

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

Thwor Ironfist.

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

Thwor Ironfist

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

Thwor nasceu sob a bênção de um eclipse. Seu corpo era tão anormalmente grande e forte que o parto resultou na morte da criatura que lhe deu à luz. Por a raça dos goblins gigantes, um eclipse é a passagem da sombra de Ragnar, o Deus da Morte, que leva todos os mortos e amaldiçoados com ele em seu passeio noturno. Esta foi a resposta para a primeira parte da profecia.

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

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

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

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

A Profecia

Esta antiga profecia dos goblins gigantes parece ser a única pista sobre como deter o temível general Thwor Ironfist:

“Quando a sombra da morte passar pelo globo de luz

Trazendo ironicamente a vida que trará a morte

Terá surgido o emissário da dor

O arauto da destruição

Seu nome será cantado por uns

E amaldiçoado por outros

O sangue tingirá os campos de vermelho

Um rei partirá sua coroa em dois

E a guerra tomará a tudo e a todos

Até que a sombra da morte complete seu ciclo

E a flecha de fogo seja disparada

Rompendo o coração das trevas”

Thwor Ironfist

AD&D

Bugbear, Cruel (Caótico e Mau), For 20, Des 18, Con 19, Int 17, Sab 16, Car 18, Tac0 2, PVs 186, CA 0. Thwor costuma estar armado com uma lança +5

GURPS

ST 20, DX 18, IQ 17, HT 19, DP 4, RD 6

Vantagens e Desvantagens: Carisma +4, Reflexos em Combate, Recuperação Alérgica, Rijeza (RD2), Reputação +4 (entre goblinóides), Imortalidade, Sadismo, Cobiça

Perícias: todas as Perícias com Armas e Combate/NT3 com NH 17 a 22; todas as Perícias de Ladrões e Espiões com NH 17 a 20

Item Encantado: lança +5

3D&T

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

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial, Crime, Boa Fama (entre goblinóides), Imortal

O Primeiro Massacre

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

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

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

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

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

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

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

Elfos e Hobgoblins

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

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

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

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

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

Tamanha arrogância e xenofobia irritou os humanos que habitavam Lamnor na época, que desistiram de qualquer relação diplomática e passaram a ignorar a

presença dos elfos na região. Foi assinado um tratado entre as nações humanas vizinhas a Lenóriem; de acordo com o Tratado de Lamnor, nenhum reino humano próximo a Lenóriem poderia interferir nos assuntos élficos. Fosse para o bem, fosse para o mal.

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

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

A Aliança Negra

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

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

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

Através de um intrincado plano, o próprio Thwor realizou um feito imaginável; invadiu a cidade dos elfos e raptou Tanya, ninguém menos que a princesa local. Ofereceu a princesa élfica ao líder hobgoblin em troca de seu apoio e pelo uso de suas máquinas de guerra na batalha de Remnora, e em conquistas seguintes.

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

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

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

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

Os Elfos, Hoje

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

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

Atualmente os elfos são um povo sem pátria e repleto de mágoa. Boa parte dos sobreviventes fugiu para o norte, em direção a Arton, prevendo o massacre que viria

Rumores e Boatos

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

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

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

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

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

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

a seguir — mas correm rumores sobre um movimento de resistência crescendo ao sul de Lamnor. Talvez por rancor, nenhum elfo sobrevivente se importou em alertar os outros reinos sobre os planos de conquista da Aliança Negra.

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

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

Khalifor: a Última Barreira

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

Khalifor, a poderosa cidade-fortaleza, é a única grande comunidade de humanos que resta em Lamnor. Na verdade, a cidade fica no ponto mais estreito do Istmo de Hangpharstyth — a ponte de terra que liga Arton-sul a Arton. Para sair de Lamnor e chegar ao continente norte, as forças de Thwor primeiro devem passar pelo território de Khalifor. Todos acreditam que, se Khalifor for tomada, o resto de Arton não tardará a cair também.

A posição geográfica e o terreno acidentado nas redondezas de Khalifor tornam difícil o avanço de um grande exército. Mesmo assim, chegam notícias sobre a aproximação das forças de Thwor — mas em marcha muito mais lenta que o normal. Estrategistas militares se perguntam se esta seria ou não outra artimanha do general bugbear. Enquanto isso, Khalifor faz preparativos para o ataque do vagalhão humanóide. A maior dificuldade encontrada é a falta de apoio do Reinado. Os conselheiros de guerra de Balek III, governante supremo de Tyrondir (o reino imediatamente ao norte de Khalifor), recusam-se a autorizar o envio de tropas para reforçar as defesas da cidade ao sul. Eles temem reduzir as defesas do reino justamente quando a Tormenta pode atacar a qualquer momento.

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

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

A maior pergunta em Khalifor, entretanto, é esta: porque os grandes heróis de Arton ainda não se envolveram no conflito? Por que Vectorius e Talude, os maiores magos vivos no mundo, ainda não fizeram nada a respeito? E onde estará o grande campeão conhecido como Paladino? Alguns dizem que a ajuda não deve tardar e que Thwor nem mesmo chegará perto de Khalifor, mas há rumores sobre uma explicação mais fatídica: reunidos em conselho, os mais poderosos heróis de Arton decidiram que a Tormenta é uma ameaça mais importante que a invasão goblinóide. Além disso, Thwor

não é um bugbear comum — sua chegada foi arquitetada pelos deuses, e não pode ser detida até que a profecia se cumpra. Ataques frontais a Thwor dificilmente resultarão em sucesso: de acordo com os membros presentes no conselho, Thwor é virtualmente imortal. Portanto, aos heróis só restava uma coisa a fazer: sentar e esperar que a profecia se realize.

Quem é Quem

Goblinóides e Outros

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

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

- **Goblins:** uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no sub-solo e enxergam no escuro, como os anões e elfos. Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em Arton-sul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo.
- **Hobgoblins:** são aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos. Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra.
- **Goblins Gigantes (Bugbears):** goblins gigantes são enormes goblins medindo 2,70m de altura, extremamente peludos. Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacam de surpresa. O próprio general Thwor Ironfist é um bugbear, excepcionalmente maior e mais forte que a média.
- **Orcs:** um orc é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. São onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos; cada tribo pode ter também um ou mais ogres. Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra.
- **Ogres:** ou ogrós, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura — a maior parte deles são ainda maiores e mais fortes que os goblins gigantes (mas nenhum deles é mais poderoso que Thwor Ironfist!). Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.
- **Trogloditas:** estes monstros não são considerados goblinóides ou humanóides. Um troglodita é um réptil inteligente de aparência humana, bípede, com uma cauda curta e uma crista na cabeça. Um troglodita pode secretar um óleo fedorento capaz de paralisar humanos e semi-humanos. Não há trogloditas na Aliança Negra, embora eles sejam bastante comuns em Lamnor. Tork, um dos membros do grupo Holy Avengers, é um troglodita.

Humanóides

AD&D

Todos os goblinóides e outros humanóides presentes em Lamnor podem ser encontrados no Livro dos Monstros AD&D.

GURPS

As raças dos goblins, hobgoblins, ogres e orcs são descritas no suplemento **GURPS Fantasy**. Goblins gigantes (bugbears) são semelhantes aos hobgoblins, mas com ST +3. Para trogloditas, use os mesmos dados dos Reptantes e acrescente o óleo paralisante (veja o personagem Tork, em Malpegrim, para mais detalhes).

3D&T

Considere as seguintes Características médias para as raças de Lamnor:

- **Goblins:** F0-1, H1, R1, A0-1, PdF0-1.
- **Hobgoblins:** F1-2, H1-2, R2, A1-2, PdF0-2.
- **Goblins Gigantes:** F2-4, H2-3, R3-4, A1-3, PdF1-3.
- **Orcs:** F1-2, H1-3, R1-2, A1-2, PdF0-2.
- **Ogres:** F3-5, H1-3, R3-5, A1-3, PdF1-2.
- **Trogloditas:** F1-4, H1-3, R3-5, A2-3, PdF1-3, Paralisia.

Tormenta

O Terror que vem do Céu



A tragédia
em Tamu-ra

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

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

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

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

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

Tormenta em Tamu-ra

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

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

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

Mas veio a Tormenta.

Ela apareceu sem dar sinal, exceto um calafrio em pessoas mais sensíveis. No início parecia apenas uma tempestade tropical, apenas outra entre muitas que assolavam Tamu-ra. Não demorou até que os cidadãos notassem algo errado, a garra gelada do medo espremendo seus corações; as nuvens de chuva eram negras, sim, mas também carregadas de vermelho. Como se estivessem prestes a derramar sangue em vez de água. E assim fizeram.

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

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

Os únicos remanescentes saudáveis de Tamu-ra são aqueles que estavam longe no momento da catástrofe — viajantes, peregrinos, mercadores, aventureiros e os habitan-

Rumores e Boatos

- Os goblinóides que habitam Arton-sul, ou Lamnor, não estão rumando para o norte sob o comando de um suposto general bugbear — mas sim para fugir da Tormenta que ocupa o sul do continente.
- No centro de cada área de Tormenta existe um lorde demônio extremamente poderoso, responsável pelo fenômeno. Com a sua morte, as nuvens de sangue desaparecem.
- O único local aparentemente imune ao ataque da tempestade mística é a ilha de Galrasia; uma área de Tormenta que teria se formado ali não durou mais que algumas horas. A força vital emanada pela ilha parece ser capaz de afastar a Tormenta.
- O primeiro ataque da Tormenta a Tamu-ra foi um acidente, resultado do experimento de um mago imprudente chamado Aleph Olhos Vermelhos. Hoje, arrependido, ele percorre o mundo em busca de uma solução para deter a Tormenta e compensar seu erro.
- Talude, Mesire Máximo da Academia Arcana, está oferecendo respostas e teorias muito ousadas sobre a Tormenta. Alguns admiram sua inteligência ao estudar o fenômeno; outros acham que ele sabe demais, e pode estar envolvido com os demônios...
- O Paladino foi visto rumando para o interior de uma área de Tormenta que surgiu próxima a Triunphus; horas depois, a área retornou ao normal. Esta é a primeira notícia de uma vitória real sobre a Tormenta. Infelizmente, até agora o Paladino não voltou a ser visto; alguns acreditam que ele deu a vida para tentar derrotar o poder por trás de tudo.

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

A Tormenta Avança

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

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

Exceto por Tamu-ra, até agora a Tormenta não voltou a fazer grande número de vítimas humanas — ela está atacando apenas em regiões desabitadas, e nenhuma grande cidade ou povoado ficou em seu caminho. Talvez a Tormenta tenha chegado a essas regiões antes mesmo de Tamu-ra — mas, como não havia testemunhas para relatar o ocorrido, sua presença foi ignorada. Os geógrafos da corte de Valkaria suspeitam que uma grande área de Tormenta pode estar estabelecida abaixo de Arton-sul, ou Lamnor; isso estaria forçando os humanóides nativos para o norte, explicando assim os rumores sobre o tal "exército goblinóide" que estaria tentando invadir o continente. Ainda não houve chance de comprovar essa teoria.

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

Áreas de Tormenta

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

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

O lugar é agora uma área de Tormenta.

Áreas de Tormenta são atualmente os lugares mais perigosos do mundo. Apenas os maiores heróis podem ter esperança de se aventurar em tais regiões e retornar com vida; viver ali, impossível. Embora os efeitos mais cataclísmicos se manifestem apenas durante os primeiros dias da Tormenta, ainda assim o lugar permanece extremamente hostil à vida humana — pancadas de chuva ácida, neblina venenosa, tempestades elétricas e outros fenômenos macabros são freqüentes.

Áreas de Tormenta não têm qualquer tipo de vegetação, exceto por algumas árvores negras e retorcidas (alguns dizem que tais "árvores" são na verdade predadores demoniacos, que agarram a matam aqueles que se aproximam demais). O terreno em geral é árido e rochoso, mas em alguns lugares podem ser encontrados rios e lagos formados pelo mesmo ácido escarlata que cai do céu em chuvas.

Estudar as áreas de Tormenta é difícil, porque só pode ser feito através de observação direta. Nenhum tipo de magia ou item mágico, como bolas de cristal e afins, consegue observar ali dentro. Assim, as únicas pistas disponíveis para os estudiosos são relatos de sobreviventes da tragédia (confusos e pouco confiáveis, levando em conta que quase todos ficam loucos) ou heróis que ousaram invadir o território proibido, e retornaram.

Baseados nesses poucos dados, alguns afirmam que as áreas de Tormenta são na verdade regiões de um plano material alternativo, partes de uma dimensão maligna que por algum motivo está ocupando partes de nosso próprio mundo. Eles podem estar certos: em Tamu-ra, foi observado que algumas torres e castelos de grande porte (que

por milagre resistiram à destruição) foram substituídos por "versões macabras" de mesma forma e tamanho, mas com arquitetura demoníaca. De modo geral, qualquer construção encontrada em uma área de Tormenta tem paredes feitas de ossos e metal enferrujado.

O mago Talude, Mestre Máximo da Grande Academia Arcana, propõe uma teoria ainda mais ousada. Quase todas as estruturas existentes em áreas de Tormenta seriam habitadas por demônios. Pior ainda: as maiores torres e castelos estariam abrigando os próprios seres responsáveis pela Tormenta, sejam eles quem forem...

Efeitos da Tormenta

Apenas se aproximar de uma área de Tormenta já seria prova de grande bravura (ou loucura). Arriscar-se em suas regiões periféricas vai além dos limites da prudência. Invadir suas partes mais profundas e retornar com vida torna você um dos maiores heróis de Arton.

O efeito mais imediato de uma área de Tormenta é o medo; quem observa suas paisagens macabras tem a clara impressão de estar vivendo um pesadelo. Quando se aproxima da área, qualquer personagem deve fazer imediatamente um teste de resistência contra magia/Verificação de Pânico/teste de Resistência. Em caso de falha, ele fica apavorado e não será capaz de prosseguir, necessitando de cuidados mágicos ou 1d6x10 minutos para renovar a coragem e tentar de novo.

Uma vez no interior da área, os personagens começam a sentir seus efeitos maléficos. Por sua natureza maligna e sobrenatural, qualquer criatura deste mundo que entra em uma área de Tormenta tem suas forças e poderes reduzidos. Nenhum tipo de cura funciona aqui, seja natural ou mágica; é totalmente impossível recuperar Pontos de Vida em áreas de Tormenta.

Além disso, a magia que conhecemos fica muito enfraquecida; magias mais poderosas não funcionam, e certos objetos mágicos têm sua eficiência reduzida.

- **AD&D:** qualquer personagem tem seu nível de experiência temporariamente reduzido em quatro (até um mínimo de 1º nível). Não é possível usar nenhuma magia de 4º círculo ou superior. Armas, armaduras, escudos e outros itens mágicos de ataque e defesa perdem 2 pontos de seus bônus (uma espada +5 se torna uma espada +3; um anel de proteção +3 se torna um anel +1; um escudo +2 ou +1 se torna um escudo normal, sem bônus mágico). Itens mágicos que usam cargas serão totalmente drenados após um único uso. Outros itens mágicos funcionam normalmente. Personagens não recuperam Pontos de Vida com descanso, cuidados médicos ou quaisquer outros meios. Poções, magias e itens mágicos de cura não funcionam.

- **GURPS:** qualquer personagem sofre um redutor de -4 em TODOS os seus testes de atributos e perícias, incluindo Testes de Vontade, Verificações de Pânico, etc. Todas as mágicas sofrem redutor de -8, qualquer que seja o objetivo. Objetos encantados também têm seu poder reduzido em -8. Gemas de energia são totalmente drenadas após um único uso. Personagens não recuperam HT com descanso, cuidados médicos ou outros meios. Poções, magias e itens mágicos de cura não funcionam.

- **3D&T:** qualquer personagem sofre um redutor de -1 em todas as cinco Características. Não é possível usar magias de Focus 4 ou superior. Uma Arma Especial terá seu dano total reduzido em 1d. Personagens não recuperam seus PVs com descanso ou magia, e a Vantagem Energia Extra não funciona.

Normalmente esses efeitos desaparecem assim que o personagem deixa a área, e ele retorna ao normal. Contudo, após as primeiras 24 horas, para cada dia extra de exposição há uma chance em seis de que os efeitos sejam permanentes (1 em 6 após 24 horas, 2 em 6 após 48 horas, e assim por diante). A chance deve ser testada separadamente para os personagens e para cada objeto mágico.

Áreas de Tormenta têm ainda um efeito colateral extra: a vermelhidão que vem das nuvens torna toda a paisagem rubra, e fica difícil distinguir cores. Em geral, aquilo que já era vermelho ou amarelo parece mais claro, enquanto coisas azuis ou verdes ficam quase negras.

Quem é Quem

Habitantes da Tormenta

A tempestade não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com a Tormenta chegam também certos tipos de

Clima Ruim

A tempestade de raios e a chuva ácida que marcam a chegada da Tormenta são mais intensas durante os primeiros 1d6 dias, destruindo tudo sob as nuvens sangrentas. Mais tarde o clima se torna menos hostil, mas ainda perigoso: em áreas de Tormenta, jogue 1d6 uma vez por hora de acordo com a tabela abaixo:

1-3) Nenhum fenômeno hostil até a próxima hora.

4) **Chuva ácida.** Personagens expostos à chuva começam a perder 1 PV por rodada. Além disso, para cada 10 pontos de dano que recebem pelo ácido, suas armaduras são danificadas e o personagem perde 1 ponto de CA, DP, RD ou Armadura. A chuva vai durar 1d6x10 minutos.

5) **Tempestade elétrica.** Jogue 1d6 por rodada; um resultado 1 significa que os personagens são atingidos por um raio não-mágico que provoca uma explosão, atingindo todos a até 10m do ponto de impacto (5d6 pontos de dano). Não é permitido fazer testes de resistência para reduzir o dano à metade. Os raios caem durante 1d6x10 minutos.

6) **Neblina venenosa.** Esta névoa tóxica provoca 1 ponto de dano por rodada enquanto os personagens estiverem respirando. Personagens que não respiram ou são imunes a veneno não são afetados. Dura 1d6x10 minutos.

Loucura

Quando vê um demônio da Tormenta pela primeira vez, um personagem deve fazer um teste para evitar danos à sua mente. O teste deve ser feito sempre que ele encontra uma nova espécie de demônio.

AD&D

Ver um demônio da Tormenta obriga a fazer um teste de Inteligência ou Sabedoria (escolha o mais alto). Em caso de falha, para cada ponto de diferença entre o resultado do teste e a Inteligência ou Sabedoria do personagem, ele perderá 1 ponto nesse atributo permanentemente.

Exemplo: um personagem com Sab 16 joga 1d20 e consegue um 19; ele perderá 3 pontos de Sab (19-16). Qualquer personagem cuja Int ou Sab tenha chegado a 0 escurá totalmente louco. Demônios em bandos impõem um redutor de -1 no teste para CADA criatura presente. Magias poderosas como Cura Completa, Desejo Restrito ou Desejo podem restaurar Int ou Sab perdidas assim.

GURPS

Ver um demônio da Tormenta obriga a fazer uma Verificação de Pânico, com resultados normais em caso de falha. Demônios em bandos impõem um redutor de -1 no teste para cada criatura presente.

3D&T

Ver um demônio da Tormenta obriga a fazer um teste de Resistência. Demônios em bandos impõem um redutor de -1 no teste para cada cinco criaturas presentes (arredonde para cima). Em caso de falha o personagem recebe a Desvantagem Insano, mas sem receber pontos por ela. Se já possuía essa Desvantagem, ele perde 1 ponto em um de seus Atributos básicos, escolhido ao acaso pelo Mestre.

criaturas que só podemos classificar como demônios.

Áreas de Tormenta são habitadas — mas não por criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe estes seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor demônio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro!

Demônios da Tormenta têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela primeira vez — e provavelmente foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamu-ra. Por alguma razão nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demônios, e então luta para rejeitar aquilo que está vendo. Ver pela primeira vez um ou mais demônios da Tormenta sempre vai trazer efeitos perturbadores (veja a coluna lateral).

Todos os demônios da Tormenta têm algumas características em comum; eles são invulneráveis a qualquer dano provocado por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo mágico. Existem algumas variações, como demônios imunes ao gelo (e vulneráveis ao fogo), mas estes são raros. Talvez nem existam.

Há poucos meses uma expedição realizada por membros do Protetorado do Reino foi bem-sucedida em capturar alguns demônios menores e transportá-los até a Grande Academia Arcana, onde estão sendo estudados sob severa vigilância — e mantidos longe de pessoas que possam ficar perturbadas. Com isso foi possível identificar pelo menos duas espécies:

- **Kanatur:** o nome é formado por antigas palavras lamurianas que significam “homem-formiga-diabo”; tem a aparência de um homem com cabeça de formiga, imensos olhos verdes, uma pinça espinhosa no lugar da mão direita e garras na esquerda. Podem realizar dois ataques por rodada (dano de 2d6 com a pinça; 1d6 com a garra). Têm todas as imunidades naturais de demônios da Tormenta (contra ácido, eletricidade, fogo...). Costumam ser vistos em bandos de 3d6 indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta. Este parece ser o mais fraco dos demônios; é o único que pode ser ferido com armas normais (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas).

- **Tai-kanatur:** uma versão maior e muito mais perigosa do kanatur — seu nome significa “rei dos homens-formiga-diabo”. Mede dois metros de altura e tem a mesma aparência básica dos kanatur, mas com três braços — uma mão com garras à esquerda, duas imensas pinças à direita. Faz três ataques por rodada (dano de 2d6 com a garra; 3d6 com cada pinça). Além das imunidades normais dos demônios da Tormenta, o tai-kanatur também é imune a armas normais — pode ser ferido apenas com magia e armas mágicas. Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d6 kanatur.

Acredita-se que estas duas espécies são as mais numerosas, mas nem de longe as mais perigosas — os demônios tipo formiga parecem ser apenas soldados rasos se comparados às criaturas que infestam as áreas mais internas da Tormenta. Nenhuma tentativa de comunicação com estas feras teve sucesso; sua linguagem, se é que existe, é incompreensível por qualquer meio mágico ou mundano. Usar magias de leitura da mente revelou-se perigoso: o mago pode enlouquecer no processo.

A Tormenta e os Simbiontes

Existe em Arton uma variedade de criaturas capazes de realizar a simbiose com seres humanos. Temos as várias espécies de bioarmaduras, organismos que se instalam no cérebro e alteram a química do corpo humano, concedendo vários poderes ao hospedeiro; e o pterodraço, um invertebrado com asas que se fixa às costas do hospedeiro e se alimenta de sangue, em troca do poder de vôo. Estas duas criaturas nascem de ovos, mas até agora não havia nenhuma pista sobre quem colocava os ovos. **Até agora...**

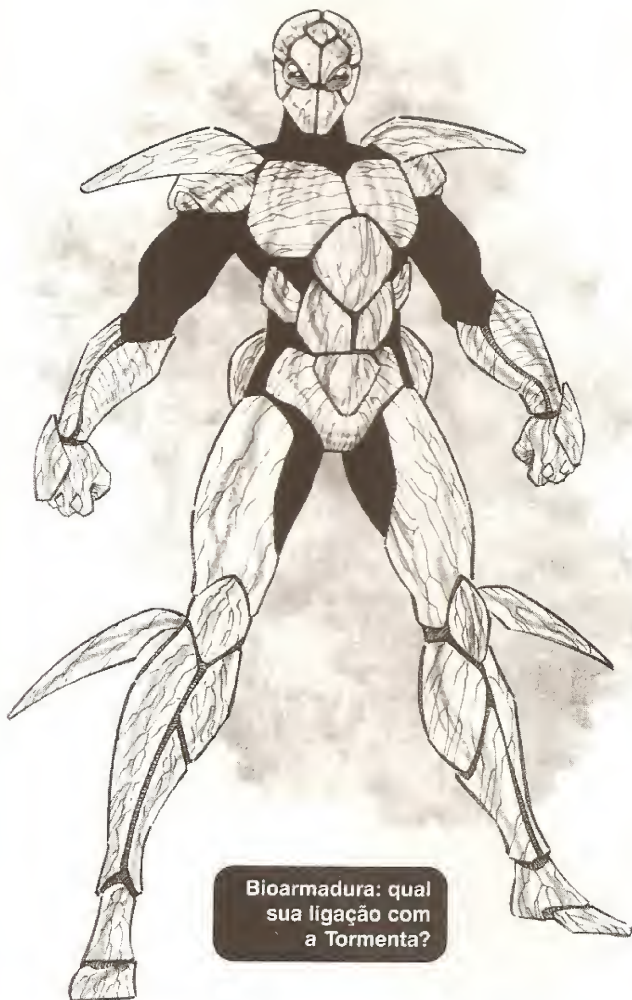
Ovos de bioarmadura e pterodraço são raros, mas muito conhecidos em Arton. Podem ser obtidos apenas após expedições a regiões perigosas como Galrasia e as Montanhas Sanguinárias, ou por altíssimos preços no Mercado nas Nuvens. Apesar de sua popularidade, jamais foi descoberto que criatura põe esses ovos. Com a chegada da Tormenta, contudo, surgiu também uma teoria interessante e macabra; os ovos são colocados por demônios da Tormenta.

São dois os fatores que reforçam essa teoria. Primeiro, o aspecto insetóide dos simbiontes lembra muito os demônios da Tormenta conhecidas até agora. Segundo,

uma pessoa portadora de um simbiote pode penetrar em uma área de Tormenta sem ter suas energias reduzidas, e também curar seus ferimentos de forma normal! Além disso, há relatos de que aventureiros equipados com simbioses foram algumas vezes ignorados pelas patrulhas demoníacas. Infelizmente, eles ainda são vulneráveis à chuva ácida, relâmpagos, venenos, restrição de magias e outros efeitos maléficos.

Mas qual a ligação entre a Tormenta e os simbioses? Novamente, o mestre Talude surge com uma teoria audaciosa: se existe mesmo uma força invasora demoníaca por trás de tudo, os simbioses têm sido depositados em Arton há milhares de anos apenas como um teste — um experimento para descobrir se criaturas demoníacas podem sobreviver em Arton. Talude acha que, assim como a Tormenta tenta fundir nosso mundo a um mundo diabólico, os simbioses são uma tentativa de fundir os demônios aos humanos.

Se isso é verdade, o que devemos fazer quanto aos simbioses e seus hospedeiros? Serão eles nossa única chance de vitória sobre a Tormenta? Ou seriam apenas mais uma ameaça, espíões demoníacos vivendo entre nós, que devem ser exterminados? A presença dos hospedeiros passou a ser proibida na maioria das grandes cidades de Arton, incluindo Valkaria, Triumphus e Vectora; para circular livremente nessas cidades, portadores de simbioses são obrigados a esconder sua condição. Aqueles que desobedecem à lei são capturados e acabam servindo como cobaias para experimentos na Grande Academia Arcana.



Bioarmadura: qual sua ligação com a Tormenta?

Kanatur

AD&D

Tendência Cruel; Terreno áreas de Tormenta; Frequência comum; Q/E 3d6; Tamanho M; 5 DVs; Moral 17; Int 6; Mov 12; RM Especial (ver texto); Tesouro nenhum; CA 2; Tac0 14; Dano 2d6/1d6; XP 1000

GURPS

ST 16-18; DX 14; IQ 6; HT 14/20-30; Mov 6; Esq 6; DP 2; RD 4; Dano 2d/1d corte; Alcance C; Tamanho 1; Peso 80kg; Habitat áreas de Tormenta

3D&T

F2-3, H2, R2-4, A3, PdFO

Tai-Kanatur

AD&D

Tendência Cruel; Terreno áreas de Tormenta; Frequência comum; Q/E 1d6; Tamanho G (2m); 8 DVs; Moral 18; Int 8; Mov 12; RM Especial (ver texto); Tesouro nenhum; CA 0; Tac0 11; Dano 2d6/3d6/3d6; XP 3000

GURPS

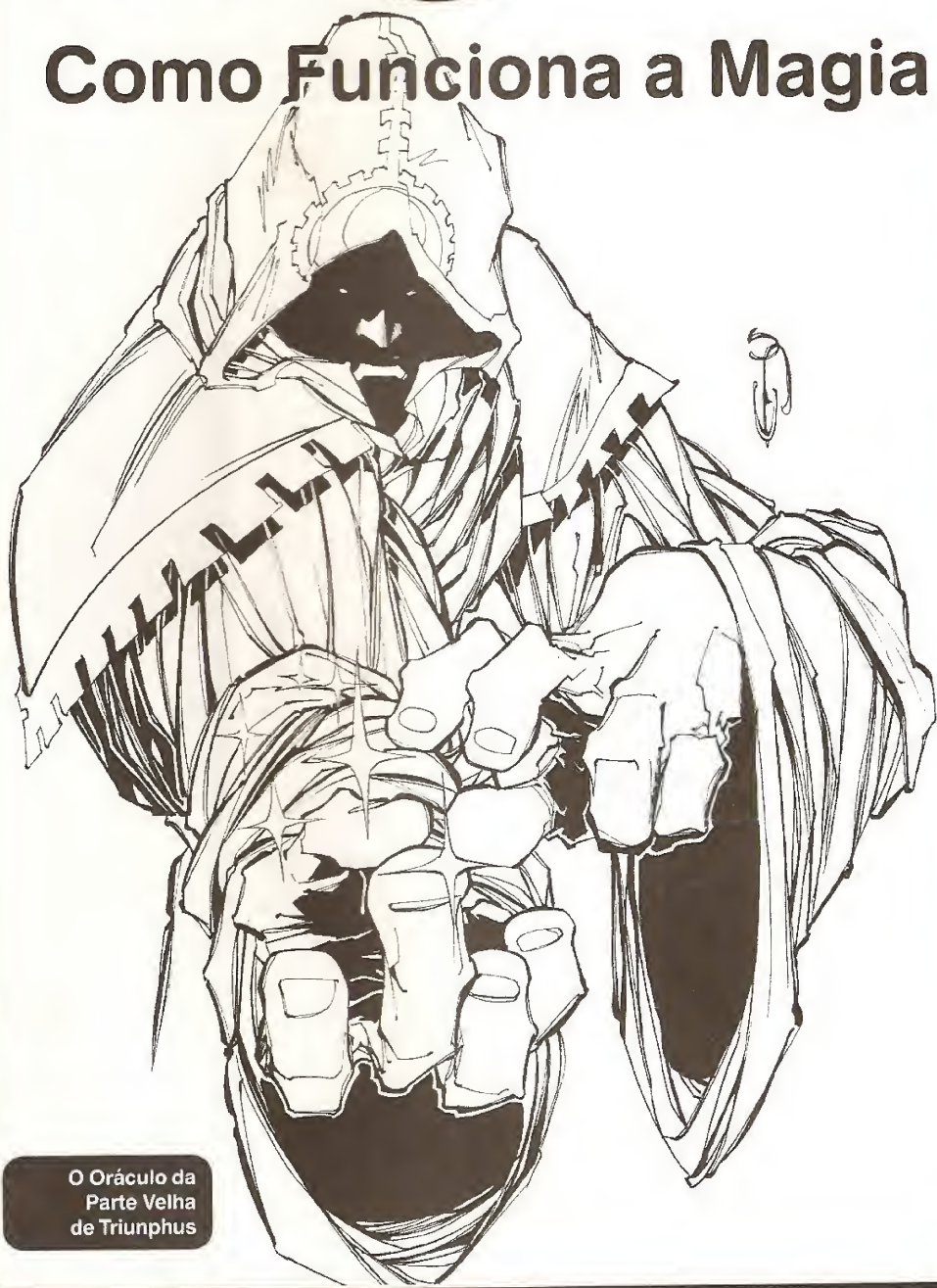
ST 18-20; DX 16; IQ 8; HT 16/30-50; Mov 6; Esq 7; DP 2; RD 6; Dano 2d/3d/3d corte; Alcance C; Tamanho 1; Peso 120kg; Habitat áreas de Tormenta

3D&T

F3-4, H3, R3-5, A4, PdFO

Mágica!

Como Funciona a Magia



O Oráculo da
Parte Velha
de Triumphus

Os módulos originais de **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição** publicados até agora não apresentam regras sobre magia. Essas regras foram mostradas em um artigo na revista **DRAGÃO BRASIL #46**. Uma vez que a magia é indispensável no cenário de **Tormenta**, vamos reproduzir aqui parte do conteúdo do artigo. Mesmo assim, para uma maior compreensão e mais idéias, é recomendável que você adquira a revista contendo o texto original.

Na verdade, a magia já existe em **3D&T** — mas em uma forma “bruta”, rudimentar. Quando você tem Poder de Fogo 4, poderia tanto estar usando uma arma de fogo quanto disparar relâmpagos pelos dedos. Sua Armadura 3 poderia provir de simples treinamento em bloqueio ou uma barreira mágica, tanto faz. Isso não faz diferença em termos de jogo, a escolha pertence a cada jogador.

Aqui veremos regras para usar magia com outras finalidades — mas **TAMBÉM** combate. A magia não precisa ser necessariamente “magia”: um personagem com Fogo 5 pode ser um grande mago do fogo, ou então o Tocha Humana!

Caminhos da Magia

A magia está dividida em Caminhos. Os principais Caminhos da magia são os seis **Caminhos Elementais**: Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas. Um mago pode se especializar em apenas um Caminho, ou vários deles. Dois ou mais Caminhos também podem ser combinados para criar novos efeitos.

Quando construir seu personagem mago, você pode escolher quantos Caminhos quiser. Cada Caminho tem um valor que vai de 1 a 5, como se fosse uma das Características básicas (Força, Habilidade, Resistência, Armadura, Poder de Fogo). Esse valor será seu Focus: se você tem Fogo 3, por exemplo, seu Focus no Caminho do Fogo será 3. Cada ponto de Focus, em qualquer Caminho, custa 1 ponto normal de personagem. Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 5, mas alguns NPCs poderosos têm Focus muito elevado em alguns Caminhos: Vectorus, o mago que fez levitar a montanha onde fica a cidade de Vectora, tem Focus 12 no Caminho da Terra!

- **Fogo**: o mais destruidor elemento. O Caminho do Fogo é o mais tentador e, ao mesmo tempo, o mais perigoso. O mago pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e calor. Com Focus 5 neste Caminho você pode se transformar em fogo (nesta forma pode ser ferido apenas com magia, armas mágicas e água).

- **Água**: como o corpo humano é formado por 70% de água, este Caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo. Gastando 1 PV por ponto de Focus, você pode curar 1d6 PVs em si mesmo ou outra pessoa. Com Focus 5 neste Caminho você pode se transformar em água (pode ser ferido apenas com magia, armas mágicas e fogo).

- **Ar**: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões — e também coisas mais sutis, como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pela magia sonora. Com Focus 5 neste Caminho você pode se transformar em ar (pode ser ferido apenas com magia, armas mágicas e terra).

- **Terra**: a força bruta, o terremoto, a destruição. O mago da terra tem poder sobre o solo e as pedras. Com Focus 5 neste Caminho você pode se transformar em pedra (pode ser ferido apenas com magia, armas mágicas e ar).

- **Luz**: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa de luz refletida; portanto, o mago da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... ou não vêem. Mas cuidado, esta magia também pode ser destrutiva — ela lida com os raios laser! Com Focus 5 neste Caminho você pode se transformar em uma ilusão, um holograma (pode ser ferido apenas com magia, armas mágicas e trevas).

- **Trevas**: o Caminho das sombras, escuridão e destruição. Esta magia é mais utilizada por vilões como vampiros e demônios; heróis raramente seguem o Caminho das Trevas. Com Focus 5 neste Caminho você pode se transformar em sombra (pode ser ferido apenas com magia, armas mágicas e luz).

Existe uma Ficha de Personagem própria para magos na revista **DB #46**, e ela será reapresentada em futuras edições da **DB Especial**. Mesmo assim, você pode usar uma Ficha normal para registrar um mago — basta anotar, no espaço destinado a Vantagens, os Caminhos e o Focus de cada um.

Causando Dano

Todos os Caminhos podem ser usados para causar dano. Com o Caminho do Fogo você pode disparar chamas pelas mãos, enquanto o Caminho da Água permite fazer disparos líquidos. Através do Caminho da Terra você pode lançar

AD&D

Todas as magias presentes no **Livro do Jogador AD&D** funcionam normalmente em Arton — exceto em lugares especiais, como as áreas de **Tormenta**. Para efeitos de magia, Arton é um mundo normal de **AD&D** sob todos os aspectos.

GURPS

Quase todo o continente de Arton tem nível de mana normal para mundos de fantasia medieval, como **Yrth (GURPS Fantasy)**. Existem apenas duas regiões conhecidas com nível de mana alta: o **Deserto da Perdição** e a **torre** onde situa-se a **Grande Academia Arcana**, em **Valkaria**.

Caminhos Secundários

Se você tiver dois Caminhos Elementais Primários, pode combiná-los em um Caminho Secundário para criar novos e diferentes efeitos. Os Caminhos Secundários são:

- **Magma** (Fogo + Terra)
- **Cinzas** (Fogo + Trevas)
 - **Cores e Brilhos** (Fogo + Luz)
 - **Fumaça** (Fogo + Ar)
- **Relâmpago** (Ar + Luz)
 - **Gelo** (Ar + Água)
 - **Vapor** (Água + Luz)
 - **Cristais** (Terra + Luz)
 - **Lama** (Terra + Água)
 - **Pó e Corrosão** (Terra + Trevas)
 - **Vácuo** (Ar + Trevas)
- **Veneno** (Água + Trevas)

Quando combinar dois Caminhos, seu Focus máximo será igual ao Caminho mais baixo (Ar 1 e Luz 3 significa Relâmpago 1).

meteoros, e o Caminho das Trevas permite criar tentáculos de escuridão para esmagar o inimigo.

O tipo exato de ataque que você vai usar depende da sua imaginação. Com o Caminho da Terra, por exemplo, você poderia atacar com uma chuva de meteoros, uma parede de pedra, um imenso monolito ou uma mão rochosa gigante. O efeito pode ser aquele que você desejar, mas existe um limite: ele **NUNCA** vai causar dano maior que 1d6 para cada ponto de Focus. Então, se você tem Terra 2, sua chuva de meteoros/parede/monolito/mão de pedra vai causar 2d6 de dano. Sempre.

Um ataque com magia funciona mais ou menos como um ataque normal; você rola um dado e compara com sua Habilidade. Um resultado igual ou menor quer dizer que o ataque teve êxito. Você pode usar magia tanto para ataques corporais quanto à distância, como se fosse Poder de Fogo. A única diferença é que a magia pode ser usada não apenas para causar dano, mas também outros efeitos.

Como opção, em vez de causar dano direto, você pode usar sua magia para aumentar OUTRA fonte de dano. Você pode, digamos, criar uma espada de luz para aumentar o dano de sua Força (ou a Força de um colega). Neste caso o aumento é +1 ponto de dano para Focus 1; +2 para Focus 2; +1d6 para Focus 3; +2d6 para Focus 4; e +3d6 para Focus 5. O aumento nunca pode ser superior a +3d6.

Limites da Magia

Mesmo quando um mago usa a inteligência e imaginação, há limites para sua magia. Esses limites são determinados pelo Focus, NÃO importa o Caminho escolhido. Se usar mágica para levantar peso, por exemplo, não importa se usa um jato de ar ou uma coluna de pedra. Um jato feito com Ar 5 pode facilmente destruir uma parede de Terra 1, mesmo que a pedra seja mais dura que o ar!

- **Força:** quando você cria um efeito que está realizando algum esforço físico (um braço de pedra, um jato d'água, um tentáculo de trevas...), sua Força será sempre igual ao Focus. Portanto, Água 3 cria um jato d'água com Força 3 (capaz de levantar 2.000 quilos).
- **Alcance:** um efeito não pode ir mais longe que isso. 50m para Focus 1; 100m para Focus 2; 200m para Focus 3; 500m para Focus 4; e 1 km para Focus 5.
- **Proteção:** você pode usar sua magia para se proteger, criando uma parede de fogo, uma armadura de pedra, um escudo de luz sólida ou qualquer outra coisa. Cada ponto de Focus melhora um pouco sua Armadura: +1 ponto de proteção para Focus 1 (quando receber um ataque, faça sua jogada de Armadura e acrescente 1 ponto ao resultado); +2 para Focus 2; +1d6 para Focus 3; +2d6 para Focus 4; e +3d6 para Focus 5.
- **Proteção Contra o Elemento:** sua magia é mais eficiente para proteger você contra aquele elemento específico; você recebe mais um dado por ponto de Focus em Armadura. Uma barreira de água feita com Focus 2 aumenta em apenas +2 pontos sua jogada de Armadura contra ataques em geral — mas, se você está sendo atacado com água, a proteção será de +2d6 (Armadura+2).
- **Velocidade:** se usar um efeito para transporte (como levitar usando o vento ou ser carregado por uma onda, por exemplo), existe uma velocidade máxima que você pode atingir. Com Focus 1 você pode transportar 100kg a até 10m/s. Cada nível seguinte de Focus dobra o peso e velocidade (200kg a 20m/s com Focus 2; 400kg a até 40 m/s para Focus 3, e assim por diante).
- **Alvos Múltiplos:** quando usa magia, o mago tem a opção de dividir os dados de dano em alvos diferentes. Se você tem Focus 3, pode atacar até 3 alvos e causar 1 d6 de dano em cada um. Cada alvo exige um teste de Habilidade separado.

O Preço do Poder

Magia é uma coisa realmente versátil. Você pode usá-la para substituir Força, Armadura e Poder de Fogo. Então, à primeira vista, gastar pontos em apenas um Caminho parece mais vantajoso que gastá-los com suas próprias Características. O problema é que a magia tem seu preço...

Um mago usa seu próprio corpo como condutor para sugar a energia mágica de outro lugar. Isso consome sua força vital e causa dano. Portanto, quando faz magia, um mago perde Pontos de Vida. Cada ponto de Focus consome 1 PV; se você realizar uma magia com Focus 4, por exemplo, isso vai lhe custar 4 PVs.

Quando o efeito da magia desaparece imediatamente (como uma bola de fogo que explode e some no mesmo instante), o mago pode recuperar seus PVs mais tarde de forma normal, com descanso. Contudo, quando o efeito é duradouro (como criar um pássaro de fogo ou um demônio de trevas, por exemplo), os Pontos de Vida ficam

"presos" na magia. Mesmo com descanso ou cuidados médicos, o mago não pode recuperá-los; seu total de PVs estará temporariamente reduzido, até que a magia termine. Um mago pode cancelar sua própria magia quando quiser, mas ainda assim deve descansar para restaurar seus PVs. **Atenção:** nenhuma magia jamais vai consumir mais de 5 PVs, mesmo que ela seja de Foco 6 ou mais.

Vale lembrar que, se você possui Foco acima de 1, então possui automaticamente Foco em todos os níveis inferiores. Se um mago tem Foco 4 em Água, por exemplo, ele pode escolher usar Foco 1, 2 ou 3 quando quiser — e perdendo menos Pontos de Vida para realizar essas magias mais fracas.

Criaturas Mágicas

Um mago pode usar sua magia para construir criaturas: demônios de fogo, estátuas de pedra, pássaros de luz... qualquer coisa que a imaginação mandar.

O poder da criatura depende do Foco da magia. Se você usou Foco 4, então tem 4 pontos para distribuir entre as 5 Características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo mago, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Se quiser fazer a criatura lutar, o mago pode escolher usar sua própria Habilidade em vez da Habilidade da criatura (afinal, ele está "pilotoando"). Você também não pode mudar as Características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que construir tudo de novo. O mago pode enxergar e ouvir através da criatura, mas ela não pode se afastar além da distância máxima permitida pelo Foco.

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Vida ficam "presos" na criatura enquanto ela continuar existindo.

Armas Mágicas

Muitos personagens e criaturas poderosas de Arton são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas. Isso quer dizer que ataques normais, baseados em Força ou Poder do Fogo, não funcionam — mesmo que você use seu PdF para disparar bolas de fogo pelas mãos, esse ataque não é considerado "mágico".

Criaturas afetadas por magia podem sofrer dano por qualquer dos Caminhos. Armas mágicas, por outro lado, são mais difíceis de obter.

Em 3D&T existem duas categorias de armas mágicas. Uma delas é temporária, obtida quando um mago usa sua magia para aumentar outra fonte de dano (conforme explicado antes). Se um mago usa suas chamadas mágicas para cobrir uma espada, outra arma ou mesmo as próprias mãos (sejam suas ou de um colega), ele não vai apenas aumentar o dano de sua Força — vai também transformar o ataque comum em ataque mágico. Neste caso, uma criatura invulnerável a ataques normais poderia ser ferida. Ataques baseados em Poder de Fogo também podem ser reforçados com magia.

A segunda maneira de ter uma arma mágica é através de Arma Especial, uma Vantagem de 1 ponto.

• **Arma Especial (1 ponto):** normalmente um personagem não pode aumentar seu dano com armas, mas alguns heróis valerosos carregam armas especiais criadas por forças superiores. Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate: enquanto usa a arma, você acrescenta 1d+2 (um dado e mais dois pontos) ao dano normal de sua Força (para espada, clavas, martelos...) ou Poder de Fogo (para arcos, bestas, facas de arremesso...).

Sacar a arma exige uma rodada — você não pode atacar ou realizar qualquer outra ação naquele momento. Enquanto está segurando a arma, você perde automaticamente a iniciativa em todas as rodadas do combate. Se a qualquer momento você sofrer mais de 1 ponto de dano enquanto está segurando a arma, ela cai de suas mãos. Recuperar a arma, como sacar, exige uma rodada.

Sua arma especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada, martelo ou outra arma de combate corporal), mas acertar esse ataque é mais difícil. Quando arremessa a arma, você sofre redutor de -1 em seu teste de Habilidade, até um mínimo de H1. O dano é igual a PdF+2 (um dado para cada ponto de Poder de Fogo, mais dois dados). Recuperar a arma leva uma rodada.

A arma especial permanece escondida até o momento do uso. Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso). A arma não pode ser usada por outro personagem, a menos que ele também possua a Vantagem Arma Especial; neste caso, ele poderia apanhar e usar uma arma especial que esteja caída no chão durante uma luta.

A arma especial nunca pode ser usada em conjunto com outras Vantagens que aumentam o dano (Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Combo...).

Armas Mais Especiais

Uma Arma Especial "padrão" custa apenas 1 ponto. Mas, se quiser, você pode pagar mais pontos para ter uma arma mais poderosa, com habilidades extras:

• Ataque Especial

(1 ponto): você não pode usar seu Ataque Especial em conjunto com a arma, mas ela pode ter seu próprio Ataque Especial. Use as regras normais desta Vantagem.

• Sagrada (1 ponto):

esta arma aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta criaturas malignas (normalmente seres com as desvantagens Sangüinolência, Sadismo e/ou Cobígia).

• Retornável (1 ponto):

caso seja derrubada ou arremessada, esta arma retorna às mãos do usuário no mesmo turno.

• Veloz (1 ponto):

ao contrário das outras Armas Especiais, com esta arma você não perde automaticamente a iniciativa em combate — pode jogar o dado para a iniciativa normalmente, e ainda recebe um bônus de +2 nessa jogada.

• Vorpal (2 pontos):

quando você consegue um resultado 1 em seu teste de Habilidade para o ataque, a vítima deve imediatamente fazer um teste de Armadura; se falhar será decapitada, sofrendo morte instantânea.

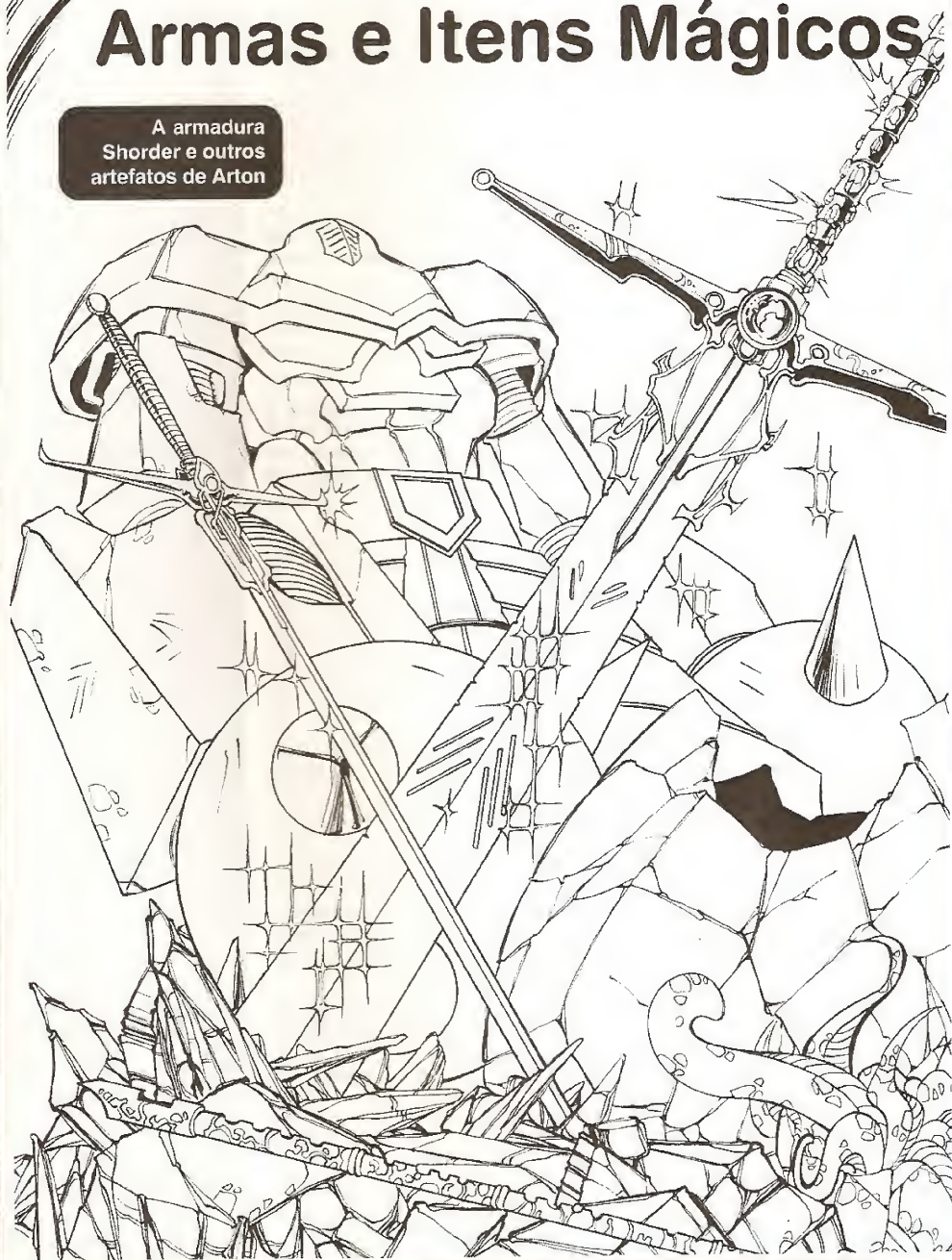
• Maldita (-1 ponto):

esta é uma DESVANTAGEM para Arma Especial: uma arma maldita sempre salta para suas mãos no momento de uma luta, e você nunca pode escolher lutar sem ela. Caso seja derrubada, você não será capaz de lutar até recuperar a arma.

Artefatos

Armas e Itens Mágicos

A armadura
Shorder e outros
artefatos de Arton



O Ferrão de Saliz'zar

Esta espada é um poderoso artefato, criado por um antigo deus da justiça para combater criaturas de outros planos. Foi dada a Saliz'zar, o mais famoso guerreiro santo da ordem, conhecido por sua valentia e coragem.

O Ferrão de Saliz'zar é uma espada de lâmina larga, feita de um estranho metal escuro. Lendas dizem que o deus Saliz'zar retirou o metal de sua própria armadura. O cabo da espada é cravejado com rubis, e no punho há gravuras de batalhas entre anjos e demônios. Runas vermelhas na lâmina brilham quando a espada ou seus poderes são utilizados.

Em condições normais, o Ferrão é apenas uma espada +2 (ou uma Arma Especial em 3D&T). Enquanto está empunhando a espada, seu portador recebe os seguintes poderes adicionais:

- **AD&D:** Curar Ferimentos Graves, três vezes por dia; Cura Completa, uma vez por dia; Bênção, três vezes por dia; Detectar Maldade, sempre ativo; Detectar Invisibilidade, sempre ativo; Detectar Magia, três vezes por dia; Proteção ao Mal, 3m, sempre ativo; Dissipar Magia, uma vez por dia, como um mago de 10º nível; Visão da Verdade, uma vez por dia; Revelar Tendência, duas vezes por dia.

- **GURPS:** Cura Profunda, três vezes por dia; Restauração, uma vez por dia; Bênção, três vezes por dia; Percepção do Perigo, sempre ativo; Ver o Invisível, sempre ativo; Visão de Magia, três vezes por dia; Percepção de Magia, três vezes por dia; Anulação de Magia, uma vez por dia; Ver Segredos, uma vez por dia. Todas com NH 18 e sem custo em Fadiga.

- **3D&T:** cura 3d6 Pontos de Vida, três vezes por dia; cura todos os PVs de uma criatura, uma vez por dia; bônus de Habilidade +1 para até 5 criaturas, três vezes por dia; detecta intenções malignas, sempre ativo; ver coisas invisíveis, sempre ativo; detectar magia, três vezes por dia; Armadura +1 contra criaturas mágicas, sempre ativo; dissipar qualquer efeito mágico de Foco 5 ou menos, uma vez por dia; ver através de disfarces, esconderijos e ilusões, uma vez por dia; descobrir se um personagem tem as desvantagens Código de Honra ou Insano, duas vezes por dia.

O poder maior da espada é revelado quando em luta contra demônios (e isso inclui habitantes de áreas de Tormenta). Contra tais criaturas ela se torna uma arma +5 (Força +1 em 3D&T) e, no caso de um bom golpe (18, 19 ou 20 em AD&D; 3 a 6 em GURPS; 1 em 3D&T), a espada devolve a criatura extraplanar a seu plano de origem se ela falhar em um teste de resistência contra magia -4, Teste de Vontade -4 ou Resistência -1. O portador da espada também recebe um bônus de +4 (+1 em 3D&T) em todos os seus testes de resistência contra magias feitas por criaturas extraplanares.

Slash Calliber

Qualquer razoável freqüentador de tavernas já ouviu histórias sobre duelos de honra, conflitos entre aldeias, ou mesmo guerras entre reinos que teriam sido provocados por um único item mágico: uma espada chamada Slash Calliber.

- **AD&D:** +3 nos ataques e danos; detectar criaturas de tendência caótica a até 3m; detectar objetos invisíveis a até 40m; PES a até 30m, em uma direção, três vezes por dia, 1 rodada cada; disparar relâmpagos, uma vez por dia (até 90m de distância, explosão com 30m de diâmetro, 5d6 de dano, teste de resistência reduz à metade).

- **GURPS:** +3 nos ataques e danos; detectar criaturas com as desvantagens Féria, Sanguinolência e/ou Sadismo a até 3m; detectar objetos invisíveis a até 40m; Lúria da Mente, três vezes por dia; disparar relâmpagos, uma vez por dia (até 90m de distância, explosão com 30m de diâmetro, 5d6 de dano). Todas com NH 17 e sem custo em Fadiga.

- **3D&T:** +3 nos ataques e danos; detectar criaturas com Código de Honra ou Insano, a até 3m; detectar objetos invisíveis a até 40m; Telepatia a até 30m, em uma direção, três vezes por dia; disparar relâmpagos, uma vez por dia (até 90m de distância, explosão com 30m de diâmetro, 5d6 de dano).

Infelizmente para seu portador, além de todos esses poderes, Slash Calliber é uma espada mágica inteligente (Inteligência 12 e Ego 14 em AD&D; IQ 12 em GURPS) com um desejo incontrolável por combate. Tentará iniciar batalhas de todas as maneiras, seja xingando o adversário (geralmente as pessoas acreditam que a voz vem do portador, não da espada!), seja com pequenas mentiras ("Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar! Pau nele!"). Mas ela nunca fará coisas estúpidas como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho ou degolar um pobre camponês desarmado. Pelo menos, quase nunca...

Itens Mágicos em Arton

AD&D

Em Arton, itens mágicos são mais raros que na maioria dos mundos de AD&D. Personagens de até 3º nível costumam possuir apenas um item mágico. Entre 4º e 9º nível, em média dois itens. E acima de 10º nível, três itens. Personagens com mais de cinco itens mágicos são muito raros (Talude, Vectorius e Mestre Arsenal estão entre eles). Além das peças descritas neste capítulo, todos os itens mágicos descritos no Livro do Mestre AD&D existem no mundo de Arton.

GURPS

PCs de até 150 pontos podem possuir apenas um item encantado. PCs entre 150 e 250 pontos podem ter dois itens encantados, e acima de 250 pontos são permitidos três itens. Para possuir itens acima do limite para sua pontuação, um personagem precisa ter aprovação do Mestre e também pagar pontos por Antecedente Incomum. Para uma maior fonte de referência sobre itens mágicos, consulte os suplementos **GURPS Magia** e **GURPS Objetos Encantados**.

3D&T

Personagens de 7 pontos ou menos não podem comprar a vantagem Arma Especial. Armas mágicas são descritas no capítulo anterior. Novos itens mágicos para 3D&T são apresentados no suplemento **Guia de Itens Mágicos** da Daemon Editora.

A Flauta de Crand

AD&D

Apenas personagens Bardos com a perícia Instrumento Musical podem usar a flauta. Seres ressuscitados por ela não perdem Constituição e não precisam fazer testes de Chance de Ressurreição. O monstro resultante da transformação tem CA 2, 6 DVs, Mov 12, Tac0 15, 2 Ataques c/ garras, Dano de 1d8/1d8, 420 XP. A mutação pode ser defida ou revertida apenas através de um Desejo.

GURPS

Apenas personagens com pelo menos 4 níveis de vantagem Talento Musical e a perícia Instrumento Musical: Flauta podem usar a flauta. O monstro resultante da transformação tem ST 22-26, DX 14, IQ 6, HT 14/20, DP 1, RD 6, Mov 8, Esq 6, dois ataques com garras, dano de 1d6+2 cada.

3D&T

Apenas personagens com a Perícia Arte (ou uma Especialização em Instrumentos Musicais) podem usar a flauta. O monstro resultante da transformação tem Força 2, Habilidade 3, Resistência 2, Armadura 3, Poder de Fogo 0, 10 Pontos de Vida e as Desvantagens Monstruoso e Inculco. Ele pode fazer dois ataques por turno.

Shorder, a Armadura Maldita

Shorder é uma armadura mágica única no mundo. Mais parece um cofre de duas pernas, feita com chapas de aço grossas como paredes. Na verdade, é tão pesada que vários cavalos seriam necessários para arrastá-la — e mesmo o mais forte guerreiro não poderia sequer levantar o braço dentro dela.

Na verdade, qualquer pessoa pode vestir a armadura (ou melhor, entrar nela) e mover-se sem problemas, como se estivesse vestindo uma couraça comum. A diferença é que NENHUM tipo de ataque físico pode afetar o usuário — ele agora é imune a todos os tipos de armas, normais ou mágicas. Formas não-físicas de ataque como fogo, frio, ácido, eletricidade, gás e outras ainda funcionam, mas sempre causam dano mínimo (uma bola de fogo de 5d6 causa automaticamente 5 pontos de dano). Em vez de mãos, a armadura tem maçãs mágicas +3. Cada uma causa 1d6+3 pontos de dano (2d em 3D&T), e o usuário pode fazer dois ataques por rodada. A força do usuário não afeta o dano das maçãs.

Shorder torna seu usuário quase invencível, mas cobra um alto preço: quem a utiliza não pode mais sair! A entrada da armadura jamais pode ser aberta enquanto uma criatura viva estiver em seu interior. Seu usuário não poderá mais segurar objetos (pois a armadura não tem mãos), não pode lançar magias, terá sua velocidade reduzida à metade do normal e jamais poderá andar em silêncio — as pisadas do armadura podem ser ouvidas de longe. Estranhamente, o usuário nunca sente fome ou sede.

A Flauta de Crand

Crand foi um bardo apaixonado, mas sem coragem para se aproximar de seu grande amor. Dia após dia ele vivia o dilema de não conseguir declarar sua paixão, por medo de ser rejeitado. Então, depois de muito refletir, Crand resolveu escrever uma carta à donzela, revelando seus sentimentos por ela. Um mês se passou sem que ele recebesse uma resposta. Triste e desiludido, Crand procurou a mulher pela cidade, mas não encontrou-a em parte alguma. Nem no mercado onde costumava comprar frutas, nem no bosque onde colhia flores todas as manhãs. Passou então a observar sua casa e só então descobriu: sua amada havia falecido, vítima de alguma doença misteriosa.

Arrasado, Crand encontrou na magia a única chance de trazer seu amor de volta. Incapaz de realizar a magia por si próprio, recorreu a um clérigo. Crand pediu ao sacerdote para encantar sua flauta de modo que, com sua música, ele pudesse ressuscitar a mulher que amava. O clérigo, entretanto, negou o desejo de Crand. Seu deus não permitia o uso da ressurreição, e seu conhecimento não deveria ser passado de forma irresponsável. Então o bardo partiu, fingindo entender as razões do homem mas, na verdade, tinha um plano desesperado em mente...

Crand raptou a filha do clérigo, usando-a como forma de chantagem. Sem ação, temendo pelo que pudesse acontecer com a menina, o sacerdote resolveu cumprir os desígnios do alucinado bardo. Meses depois, a peça que seria conhecido como a Flauta de Crand estava pronta. Como prometido, o bardo libertou a filha do clérigo e partiu de volta para sua terra natal. A música mágica da flauta trouxe dos mortos a mulher que ele tanto amava, como se nada houvesse acontecido.

A Flauta de Crand é capaz de devolver à vida qualquer humano ou semi-humano (incluindo elfos), não importando as condições do cadáver ou o tempo decorrido após a morte. Caso o instrumento tenha sido utilizado com sucesso (veja as regras para cada sistema), quaisquer humanoides mortos a até 3m do músico retornam à vida em 1d6 minutos, com seus Pontos de Vida totais. A flauta é então magicamente transportada ao acaso para algum outro lugar do mundo.

Infelizmente, como vingança contra o bardo, o clérigo deixou na flauta uma maldição. Desde o instante da ressurreição, qualquer criatura devolvida à vida pela flauta começa a sofrer mudanças de personalidade. Após 1d6 dias, uma metamorfose transforma a vítima em uma criatura monstruosa e incontrolável. Apenas a destruição da flauta pode devolver a vítima ao normal; não existe outra forma conhecida de reverter o processo.

Bioarmadura

Esta criatura nasce de um ovo negro e reluzente, pouco maior que um ovo de galinha — mas estranhamente alojado no centro de uma cratera com dez metros de diâmetro. Assim que a criatura desejada se aproxima, o ovo dispara através de um tubo uma espécie de dardo perfurador que causa 1d-3 pontos de dano, seca e cai.

Sem que a vítima saiba, o dardo injetou em sua corrente sanguínea um minúsculo embrião, que irá se alojar na base do cérebro dentro de 24 horas. A partir daí a criatura vai desencadear mudanças drásticas na bioquímica de seus hospedeiro: quando o fluxo de adrenalina da vítima aumentar por qualquer razão, uma estranha transformação será desencadeada. A pele do hospedeiro transforma-se em uma fortíssima armadura orgânica, e sua força é ampliada por uma espécie de musculatura externa, formada pela transformação (ST duplicada, DP 1, RD 5 em **GURPS**; Força +4 e CA básica 5 em **AD&D**, cumulativa com Destreza e itens mágicos, mas não com outras armaduras; Força +2 e Armadura +2 em **3D&T**).

Com a armadura ativada, os olhos são cobertos por lentes de proteína transparente, que não interferem com a visão. A respiração é feita pela pele: o hospedeiro não pode ser sufocado e nem intoxicado por gases venenosos, podendo também respirar debaixo d'água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio.

A transformação é ativada por nervosismo e tensão. Evitar a transformação de forma voluntária exige um teste de Sabedoria -4 (em **AD&D**), Resistência -1 (em **3D&T**) ou um Teste de Vontade -4 (em **GURPS**). A mutação torna o hospedeiro monstruoso e destrói qualquer vestimenta, exceto tangas rústicas.

Como o simbionte se alimenta de fluidos cerebrais, sua presença causa danos ao cérebro, provocando a perda de 3 pontos de Inteligência ou IQ (em **3D&T**, redutor de -1 em Habilidade apenas quando usar Perícias). A Bioarmadura pode realizar a simbiose com terrestres e animais superiores, que tenham sangue. Existem certas espécies que concedem poderes diferentes (veja a coluna lateral). Nada se sabe sobre que tipo de criatura coloca os ovos.

Pterodracó

O pterodracó, ou "asas-de-dragão", nasce de um ovo coriáceo com meio metro de altura e cerca de dez quilos. Ele é um simbionte, uma forma de vida que se associa a outro ser vivo, concedendo benefícios e recebendo outros. Um pterodracó alimenta-se do sangue de seu hospedeiro, e em troca lhe dá asas.

Para que ocorra a simbiose, é necessária uma fusão mental entre o futuro hospedeiro e a criatura — ou comunhão, como chamam alguns povos. O candidato deve posicionar-se junto ao ovo, com as costas nuas, e relaxar quase ao ponto de sonolência. Feito isso, a mente do pterodracó irá fazer contato: tentará descobrir se a criatura que comunga com ele conhece os riscos envolvidos, se deseja a união por livre vontade, e se é forte o bastante para suportar os rigores físicos da simbiose. Se a resposta para todas essas perguntas for sim, só então o ovo-de-asas chocará.

Ao nascer, o pterodracó saltará para alojar-se no dorso do hospedeiro. Milhares de ferrões microscópicos vão penetrar em couro ou pele e fixar-se com firmeza na carne e ossos do hospedeiro. Um potente anestésico injetado pela criatura, fazendo-a dormir. Se tudo correr bem começa a formação das asas — elas são moles e murchas no início, ganhando firmeza quando suas redes de canais são infladas com ar. Enquanto isso o hospedeiro dorme seu sono anestésico por um mês, enquanto seu organismo se adapta à simbiose.

Com o sucesso da comunhão, as duas criaturas passam a ser uma só. O pterodracó não pode ser removido do hospedeiro sem matar ambos. Qualquer dano ao pterodracó é extraído diretamente dos pontos de vida do hospedeiro, e vice-versa. Qualquer ataque contra o braço tem 50% de chance de atingir uma asa. As asas do pterodracó não têm nenhuma resistência; o corpo tem RD 3 em **GURPS**, CA 6 em **AD&D** e Armadura 1 em **3D&T** (a concha dorsal também protege as costas do hospedeiro).

O hospedeiro recebe o poder de voar (Vôo com Asas, 30 pontos, em **GURPS**; Levitação em **3D&T**), podendo voar a uma velocidade duas vezes maior que tem em terra. Ele passa a ter um apetite maior, e geralmente sofre mudanças de personalidade como covardia, credulidade, distração, paranóia, preguiça, timidez e outras.

Apenas criaturas inteligentes e que tenham sangue oxigenado podem receber o pterodracó. Nada se sabe sobre a origem dos ovos-de-asas.

Bioarmaduras

Arthroderma vulgaris

A espécie mais comum. ST duplicada, DP 1, RD 5 em **GURPS**; Força +4 e CA básica 5 em **AD&D**; Força +2 e Armadura +2 em **3D&T**.

Arthroderma araneus

ST duplicada, RD 5, Deslocamento +2, Esquiva +2 em **GURPS**; Força +4, Movimento 15, CA básica 6 em **AD&D**; Força +2 e Armadura +1 em **3D&T**. O hospedeiro torna-se imune a venenos e, graças a um sistema de garras e ventosas minúsculas, pode escalar paredes como uma aranha.

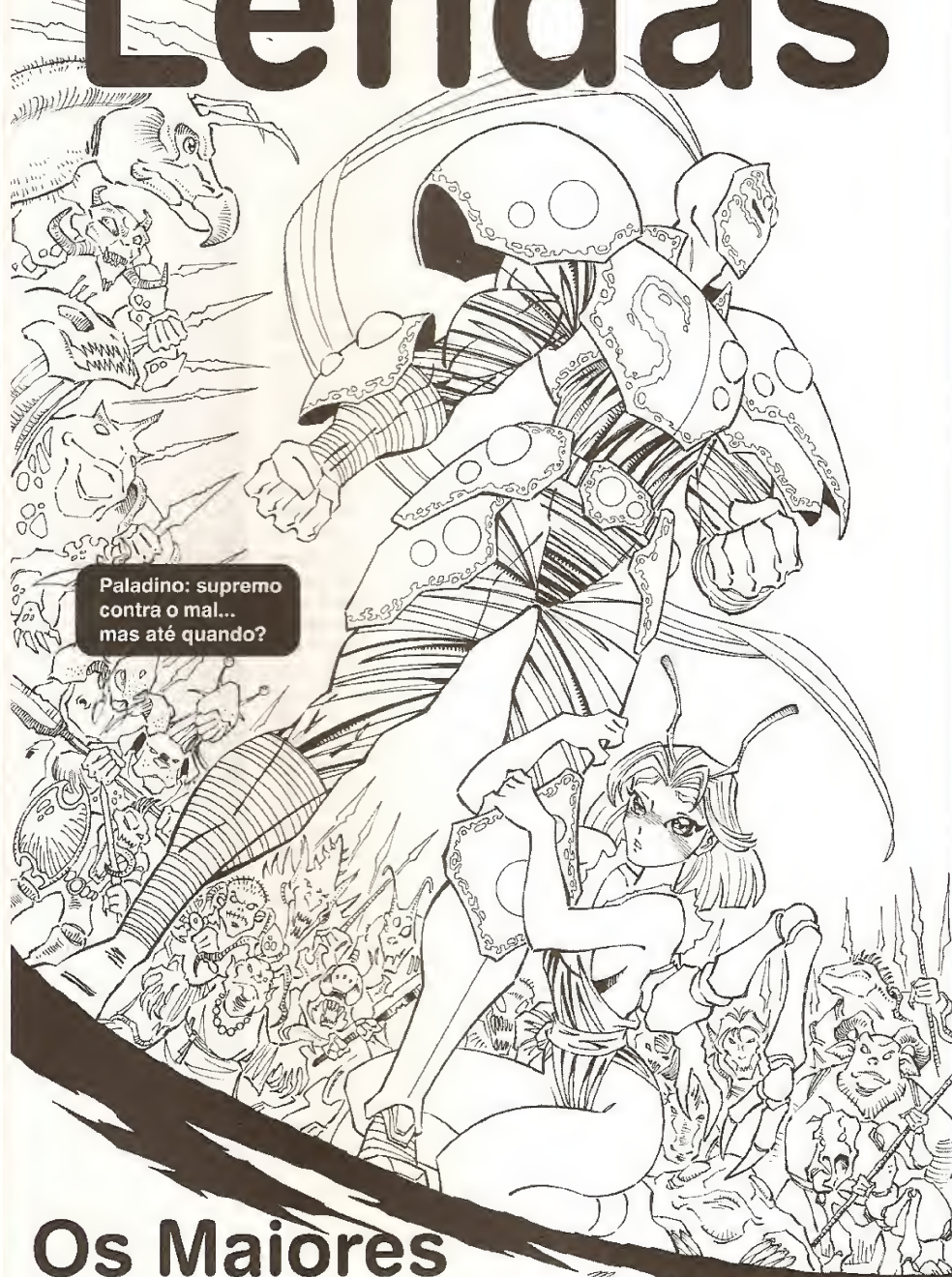
Arthroderma gladius

ST duplicada, DP 1, RD 10, garras (Bal+2 de corte ou GDP+2 de perfuração) em **GURPS**; Força +4, CA básica 1, garras (danos de 1dB) em **AD&D**; Força +3 e Armadura +2 em **3D&T**. O principal poder da gladius é a capacidade de formar um par de longas garras queratinosas, parecidas com espadas, que ficam recolhidas em compartimentos nos antebraços e podem se distender a uma simples contração muscular.

Arthroderma hydra

ST duplicada, DP 2, RD 15, Regeneração Rápida em **GURPS**; Força +4, CA básica -1, regeneração em **AD&D**; Força +2, Armadura +3, regeneração em **3D&T**. A mais resistente, esta Bioarmadura concede ao hospedeiro grande poder de cura (1 PV por minuto) e regeneração, sendo capaz de recriar até mesmo um braço ou perna perdidos.

Lendas



Paladino: supremo
contra o mal...
mas até quando?

Os Maiores Heróis e Vilões de Arton

O Paladino

Apenas recentemente ele surgiu no mundo, mas sua existência e seus atos já são cantados pelos bardos e louvados pelos sacerdotes. Enviado pelos deuses como resposta às preces daqueles que lutam contra o mal, ele não parece ter nome ou passado. É conhecido apenas como o Paladino.

Sua verdadeira origem é um mistério. Alguns bardos contam uma história de amargura, sobre um guerreiro sagrado fulminado por sua própria deusa — uma divindade menor e fraca, enciumada diante das donzelas mortais que suspiravam por seu campeão. Na tentativa de trazer de volta o herói, o mago Vladislav T'pish recriou o Paladino, mas muito mais poderoso. Servindo a poderes muito maiores que sua antiga e possessiva deusa, este novo guerreiro dos deuses mostra ser uma das maiores forças do bem sobre o mundo. Apesar disso, o Paladino é uma criatura atormentada: seu rosto, sob o elmo, pertence a uma mulher.

O poder do Paladino contra o mal é infinito — mas alguns sussurram que ele está sendo, pouco a pouco, corrompido por esse poder. De fato, ele tem sido visto convocando aventureiros para realizar missões que ele próprio poderia cumprir muito facilmente. Alguns acreditam que o Paladino apenas tenta orientar os novos e jovens heróis deste mundo. Outros pensam que ele está ficando prepotente, arrogante, e não aceita mais se envolver pessoalmente em "problemas menores".

Um comandante das forças do bem sobre o mundo, ou um guerreiro seduzido pelo poder total? Estará o mundo protegido contra o mal, ou ameaçado por um tirano? Se um dia o Paladino ceder à corrupção, quem poderá detê-lo? Quem tocará seu coração para trazê-lo de volta à luz?

• **AD&D:** o Paladino é imune a todas as armas normais, armas mágicas +3 ou menos, fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno, doenças e maldições, mágicas ou não. Ele nunca pode ser afetado por qualquer tipo de magia mortal (apenas magias realizadas por deuses ou avatares podem afetá-lo). O Paladino é também imune ao medo, pode ver coisas invisíveis e nunca é enganado por ilusões.

Qualquer criatura de tendência maligna com 3 DVs ou menos ficará paralisada à simples visão do Paladino, durante 1d6 turnos. Criaturas acima de 3 DVs têm direito a um teste de resistência contra magia -6 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem-sucedido contra o Paladino obriga o atacante a fazer um teste de resistência contra magia -8: sucesso causa 40 pontos de dano, falha resulta em morte automática.

Na presença do Paladino, todos os personagens e criaturas de tendência bondosa recebem +6 em testes de moral e +4 nos ataques, danos, CA e testes de resistência quando lutam com criaturas malignas. Além dos poderes normais de cura dos paladinos, ele também pode curar maldições e ressuscitar os mortos uma vez por dia.

• **GURPS:** o Paladino tem as seguintes vantagens e desvantagens: Invulnerabilidade a qualquer dano cinético, armas normais, armas mágicas +3 ou menos, fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicas ou não; Invulnerabilidade a todas as formas de magia e psiquismo mortal; Imunidade ao medo (nunca faz Verificações de Pânico); Aptidão Mágica x3; Respiração, Comida, Bebida e Sono Desnecessários; Ver o Invisível; Carisma +8; Reputação +4; Voto: proteger os inocentes.

Qualquer criatura com as desvantagens Sanguinolência, Sadismo e/ou Cobiça com HT 14 ou menos ficará paralisada à simples visão do Paladino, durante 1dx10 minutos. Criaturas acima de HT 14 têm direito a um Teste de Vontade -6 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem-sucedido contra o Paladino obriga o atacante a fazer um Teste de Vontade -8: sucesso causa 20 pontos de dano, falha resulta em morte automática.

• **3D&T:** o Paladino é imune a todos os tipos de armas (exceto Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicas ou não; é invulnerável a todas as formas de magia, medo e psiquismo mortal.

Qualquer criatura maligna com Resistência 2 ou menos ficará paralisada à simples visão do Paladino, durante 1dx10 minutos. Criaturas acima de R2 têm direito a um teste de Resistência -2 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem-sucedido contra o Paladino obriga o atacante a fazer um Teste de Resistência -2: sucesso causa 20 pontos de dano, falha resulta em morte automática.

Andrus, o Aranha

Na história dos grandes criminosos de Arton, uma figura ocupa lugar de destaque. Um ladrão sorrteiro e assassino furtivo, capaz de escaladas impossíveis — conta-se que pode escalar superfícies totalmente lisas sem auxílio de equipamentos. Dizem também que, certa vez, ele teria prendido com teia de aranha um guarda que tentou capturá-lo. Tais habilidades fantásticas

Paladino

AD&D

Humano, Paladino 20, Jusio (Leal e Bom), For 25, Des 19, Con 22, Int 19, Sab 24, Car 22, PVs 142, CA -4. O Paladino possui uma espada com os poderes combinados de uma Vingadora Sagrada, Lâmina do Sol e Vorpal.

GURPS

ST 25, DX 19, IQ 19, HT 22, DP 8, RD 170

Vantagens e Desvantagens: veja texto

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 36, todas as outras Perícias com Armas e Combate, Atléticas, com Armas, Médicas, Externas e Sociais com NH 23 (NT 3)

Item Encantado: espada montante Vingadora Sagrada +5 (dano +10 contra criaturas malignas), capaz de dissipar magia com NH 32, Lâmina do Sol (cria um globo de luz de 20 metros; cegueira e dano de 8d6 contra mortos-vivos e seres subterrâneos; apenas cegueira contra outras criaturas), Vorpal (corta a cabeça em caso de acerto crítico).

3D&T

F6, H7, R7, A8, PdF3, 35 PVs

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Ataque Especial, Sagrada, Vorpal), Boa Fama, Código de Honra

Caminhos da Magia:

Ar 4, Água 4, Luz 2

Andrus, o Aranha

AD&D

Humano, Ladrão 14, Egoísta (Neutro e Mau), For 17, Des 18, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 14, PVs 54, CA 4. Andrus possui uma adaga de arremesso +3, um manto da aranha e um anel de proteção +2

GURPS

ST 17, DX 18, IQ 13, HT 15, DP 2, RD 4

• **Vantagens e Desvantagens:** Ambidestria, Ultraflexibilidade das Juntas, Reflexos em Combate, Prontidão +5, Reputação +2 (entre ladrões), Cobiça, Excesso de Confiança

• **Perícias:** Espadas Curtas 20, Arremesso de Faco 20, todas as Perícias para Ladrões e Espiões/NT3 com NH16 a 19

Itens Encantados: adaga de arremesso +3 (NH+3, dano +3), manto da aranha (com as mágicas Andrus Paredes e Cola, ambas NH 20), anel de proteção +2 (DP +2, Abasconto +2)

3D&T

F2, H4, R3, A3, PdF5, 15 PVs

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial, Arma Especial, Paralisia, Crime, Má Fama

valeram a esse homem o título de "o Aranha"...

Andrus Fasthand ficou órfão quando criança. Vivendo nas ruas da cidade, e dono de uma agilidade impressionante, passou a roubar para sobreviver. Adotado pelo chefe de uma guilda de ladrões, ele aperfeiçoou suas habilidades e tornou-se um mestre dos roubos. Mas seu talento aflorou de tal forma que a simples vida de ladrão o deixava entediado, e Andrus saiu pelo mundo conhecendo cidades e colecionando inimigos.

Durante algum tempo Andrus fez parte de um grupo de aventureiros, que também reunia o bárbaro Taskan Skylander, a maga Raven Blackmoon, o monge Mask Master, o elfo samurai Kaneda Shimaru e vários outros (poucas pessoas no mundo sabem que estes conhecidos heróis já atuaram juntos). Durante uma missão o grupo atacou uma das fortalezas de Mestre Arsenal, clérigo de guerra e famigerado colecionador de itens mágicos; ali Andrus conseguiu uma capa mágica que lhe permitia andar pelas paredes feito aranha e disparar teia pelas mãos. Assim nasceu o lenda de Andrus, o Aranha.

Anos mais tarde, após uma lucrativa vida de crime, Andrus tornou-se chefe de sua própria guilda. Infelizmente, a "vida fácil" como chefe deixou-o descuidado — e ele acabou assassinado por um traidor. O fim do Aranha? Ainda não: Parx Methralian, clérigo dos deuses da trapaça e antigo colega de aventuras, usou seu poder para trazer Andrus de volta à vida. E ele não está muito feliz com a traição de Lucas Moldvay, o Camaleão...

O Camaleão

Muitos aventureiros espalharam sua fama através das eras, mas poucos deixaram uma trilha de sangue e morte tão grande quanto Lucas Moldvay. Conhecido publicamente como "o Camaleão", seu nome inspira medo e apreensão onde quer que seja dito. Muitos consideram Lucas o assassino mercenário mais cruel e competente de Artan.

Lucas é fruto de uma união forçada. Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, o guerreiro Schar violentou uma mulher humana. Mais tarde, após o fracasso da revolta élfica, Schar jamais voltou a ser visto. Lucas foi criado pelo mãe e pelo pai adotivo, um mago, de quem recebeu seus primeiros conhecimentos sobre magia. Somente após a morte da mãe, Moldvay veio a conhecer sua verdadeira origem; sentindo-se incomformado por ser fruto de um ato brutal cometido por seu pai, Lucas iniciou então sua trajetória negra nos caminhos da vingança.

Aperfeiçoando-se na prática da magia graças a livros roubados de seu pai adotivo, ele viajou para o Reinado. Ingressou em uma guilda de ladrões de forma inusitada, invadindo o lugar para provar sua competência e praticamente impondo-se como membro. Renn Hidelgard, chefe da guilda, apreciou tanta ousadia e admitiu o rapaz em suas "fileiras". Um mestre foi escolhido para treinar o jovem nos caminhos do crime: ninguém menos que Andrus Fasthand, "o Aranha".

Anos depois, Andrus assumiu a liderança da guilda após a morte misteriosa de Renn. Lucas continuou ativo: seus talentos combinados de ladrão e mago tornavam-no quase infalível. Acabou se especializando no roubo de itens mágicos. Alguns ele vendia, outros adicionava a seu próprio arsenal pessoal. Por usar meios mágicos para disfarçar sua verdadeira aparência, passou a ser conhecido como "o Camaleão".

Mas Lucas nunca esqueceu o ódio pelo pai Schar. Um dia, após assassinar o chefe Andrus (!!!) e provocar a dissolução da guilda, o Camaleão resolveu partir. Ele passou a vagar pelo continente artoniano trabalhando como assassino para quem pudesse pagar. Lucas é obsessivo e, mesmo quando disfarçado, mostra um ar extremamente arrogante. Sofre de excesso de confiança e jamais recusa um desafio. Em geral ele mata apenas quando pago para isso — exceto no caso de elfos. Sempre que encontra um elfo, primeiro Lucas tenta descobrir se ele tem alguma pista sobre seu pai... e depois o mata. Contudo, apesar de seu ódio pela raça élfica, Lucas Moldvay costuma mostrar certa compaixão e solidariedade para com meio-elfos como ele.

Dificilmente Lucas repete uma mesma identidade. Mesmo o nome utilizado neste documento pode não ser verdadeiro. Seus itens e poderes mágicos tornam-no capaz de mudar de cor, altura, raça, peso e até sexo. Praticamente ninguém conhece seu rosto. Contudo, apesar de tantas precauções, Lucas anda um tanto preocupado: ele ouviu dizer que Andrus o Aranha voltou à vida, e agora quer vingança...

Aleph Olhos Vermelhos

Há centenas de anos, por razões que nós mortais não podemos deduzir, um mago chamado Aleph foi escolhido para receber uma bênção da Deusa da Magia. Esse mago recebeu um presente da própria deusa — um amuleto mágico, que também era uma maldição: Aleph seria para sempre imortal, mas nunca poderia se separar do amuleto. Se tal coisa acontecesse, ficaria doente

e morreria em breve se o artefato sagrado não fosse recuperado.

O amuleto de Aleph não é mágico, e nenhuma outra pessoa que o utilizar vai se tornar imortal. Ele funciona apenas como símbolo de devoção à Deusa — o poder, na verdade, vem dela. Nenhum tipo de magia pode ser utilizado contra a peça.

Poucos sabem sobre a imortalidade de Aleph. Mesmo a existência desse mago é mantida em segredo — ele prefere uma vida solitária, viajando pelo mundo e raramente passando duas vezes pelo mesmo lugar. A única lembrança que as pessoas guardam de sua passagem é a mortífera e insólita cor avermelhada de seus olhos, um efeito colateral causado pela bênção da Deusa.

Aleph dedica sua vida eterna a desvendar os segredos do mundo, aprendendo tantas formas de magia quanto possível. Uma vez descartado o problema da longevidade, ele tem todo o tempo para dedicar-se ao estudo de mais e mais feitiços. Hoje Aleph é um dos maiores magos de Arton. A graça da Deusa e todo esse poder, contudo, tornaram Aleph arrogante e descuidado. Ele acredita que nada pode feri-lo ou matá-lo (o que está bem perto da verdade), e um dia isso pode custar-lhe a vida.

Em alguns lugares de Arton comenta-se que Aleph anda obcecado em encontrar uma arma ou magia para derrotar a Tormenta. Alguns dizem, inclusive, que ELE seria o culpado pelo primeiro ataque da tempestade demoníaca — comenta-se que Aleph estava em Tamu-ra quando a Tormenta atacou.

Lorde Enxame

Esta é a aparência de Lorde Enxame: um bando compacto de moscas e vespas, formando uma silhueta humanóide e empunhando uma espada longa.

A criatura coletiva pode atacar com sua espada mágica ou como um enxame comum, envolvendo uma vítima e causando dano. Ele não pode ser ferido com armas coriantes ou perfurantes, mas os insetos que compõem seu corpo podem ser esmagados com armas impactantes. Eles também podem ser queimados com tochas.

Qualquer um pensaria que, com a morte dos insetos, Lorde Enxame estaria destruído. Nada mais distante da verdade! Em questão de segundos, as moscas e vespas das redondezas atenderão a um impulso irresistível e criarão um novo corpo para Enxame. Ele poderá ressuscitar indefinidamente. "Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei!" ele costuma dizer.

Os poderes de Enxame vão muito além de apenas ressuscitar. Ele pode, por exemplo, invocar mais insetos para criar um exército de outros "corpos-enxame" idênticos ao original; ou então construir um corpo titânico de quarenta metros ou mais, feito com moscas e abelhas gigantes!

O segredo para a destruição do vilão está em sua arma: Lorde Enxame não é uma criatura, e sim uma espada mágica inteligente. Uma poderosa arma, capaz de controlar qualquer quantidade de insetos e outros artrópodes (aranhas, escorpiões, centopéias...) dentro do alcance de dez quilômetros. Criada por uma civilização desconhecida e extinta há milhões de anos, a espada esteve prisionada em um cofre mágico até ser libertada por um tremor de terra em tempos recentes. Agora seu objetivo é restaurar o mundo como era há milhões de anos — ou seja, dominado por insetos.

• **AD&D:** Lorde Enxame é uma espada +5 com Inteligência 17, Ego 20 e tendência Vil (Leal e Maligna). A espada pode falar, Detectar o Bem, Detectar Magia e enxergar coisas invisíveis a até 10m. Também pode usar a magia Ventriloquismo — faz isso para manter a farsa de que Lorde Enxame é a criatura, e não a espada.

• **GURPS:** espada montante +5 no NH e dano, com IQ 17 e as desvantagens Cobiça e Sadismo. A espada pode falar e tem poderes equivalentes às magias Percepção do Perigo, Ver o Invisível, Visão de Magia e Percepção de Magia, todas com NH 23 e sem custo em Fadiga; e a perícia Ventriloquismo com NH 22.

• **3D&T:** Arma Especial +5, capaz de falar e detectar intenções benignas, ver coisas invisíveis a até 10m e detectar magia. Focus 2 em Ar (para o ventriloquismo).

Luigi Sortudo, o Bardo

O bardo particular do imperador-rei Thormy era conhecido em todo o reino e mais além, até que resolveu deixar o palácio para percorrer o mundo. Pelo menos, isso é o que todos pensam: sendo um grande amigo de Thormy, na verdade Luigi ainda encontra-se a serviço de seu rei, atuando como uma espécie de agente secreto, fazendo contatos e colhendo informações.

Luigi Sortudo ganhou o apelido ao atravessar um campo de batalha em meio a uma saravada de flechas, sem ser atingido por nenhuma. Na verdade, sua "sorte" na ocasião deveu-se a um manto mágico que o protege contra qualquer ataque com

Luigi Sortudo

AD&D

Humano, Bardo 9, Honrado (Caótico e Bom), For 10, Des 18, Con 16, Int 15, Sab 9, Car 17, PVs 42, CA 2. Luigi tem um bandolim mágico (ver texto) e uma manto de proteção +4.

GURPS

ST 10, DX 18, IQ 15, HT 16, DP 2, RD 2

Vantagens e Desvantagens: Aptidão Mágica x1, Carisma +3, Talento para Música +4, Voz Melodiosa, Patrono (rei Thormy), Dever (para com seu rei), Hábito Detestável (piadista), Segredo (espião)

Perícias: todas as Perícias Artísticas, Sociais e de Ladrões e Espiões, com NH 14 a 18; doze mágicas do Ar, Luz e Trevas, à escolha do Mestre (incluindo "O Apavorante Gás de Luigi")

Item Encantado: bandolim mágico (ver texto).

3D&T

F1, H3, R2, A2, PdF2, 10 PVs

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial, Ataque Especial, Arte, Investigações, Patrono (rei Thormy)

Caminhos da Magia: Ar 3, Luz 3

Dragão-de-Aço

AD&D

Tendência Cruel (Caótico de Maligno); Terreno qualquer; Q/E 1 (único); Tamanho G; 20 DVs (80 PVs); Moral 14; Int 15; Mov 15; Tesouro nenhum; CA -3; Tac0 1; Dano 2d6/2d6/2d6/2d6/2d6/2d6/2d6/3d6+10; XP 7.750

GURPS

ST 70; DX 16; IQ 15; HT 20/80; Mov 12; Esq 6; DP 6; RD 12; Dano 2d6 corte, 3d6+10 corte; Alcance C; Tamanho 13; Peso 4 ton; Habitat qualquer

3D&T

F4, H4, R6, A7, PdFO, 30 PVs

Katabrok

AD&D

Humano, Guerreiro 8, Honrado (Caótico e Bom), For 17, Des 16, Con 15, Int 11, Sab 12, Car 8, PVs 67, CA 3.

GURPS

ST 17, DX 16, IQ 11, HT 15, DP 2, RD 4

• **Vantagens e Desvantagens:** Aliado (Tasloi), Reflexos em Combate, Difícil de Matar +2, Hábito Destável (trapalhão), Intolerância (kobolds)

• **Perícias:** Acrobacia 17, Cavalgar (cavalos) 16, Escalada 16, Arremesso 16, Briga 19, Espadas de Lâmina Larga 19, Escudo 19, Língua 12, Mangual 22, Natação 19

3D&T

F3, H2, R3, A2, PdFO, 15 PVs

Vantagens e Desvantagens: Aliado (Tasloi), Energia Extra, Proteção Indefeso (Tasloi), Má Fama (trapalhão)

projéteis e armas de arremesso. Além do manto, Luigi carrega um item mágico único no mundo até onde se sabe: seu bandolim finamente acabado, que parece inofensivo, mas é uma arma mágica poderosa. Um bardo familiarizado com o instrumento pode fazer disparos mágicos dedilhando as cordas. Os disparos são iguais aos de um arco longo para efeitos de alcance, cadência de tiro e ajustes de destreza do atirador.

Luigi é, acima de tudo, um brincalhão. Adora embarçar amigos e inimigos com ilusões e truques inofensivos. Chegou mesmo a criar ele próprio (ao menos ele diz assim) uma magia com esse propósito, "O Apavorante Gás de Luigi". Essa magia fraca e inofensiva (1º Círculo em AD&D; sem pré-requisitos em GURPS; Ar 1 em 3D&T) obriga o alvo a fazer um teste de resistência contra magia, Teste de Vontade ou teste de Resistência; aqueles que falharem começam... digamos... a emitir sonora ventosidade pelo ânus. Não tem qualquer outro efeito, mas é bem desagradável...

Atualmente, Luigi se encontra em missão especial para o rei Rhormy. Ele percorre o mundo à procura de sua filha fugitiva, a Princesa Rhana.

• **AD&D:** quando Luigi usa seu bandolim mágico, o alvo é sempre tratado como se tivesse CA 9, mais os ajustes de Destreza. Cada disparo causa 2d6 de dano. Um resultado 20 no jogada de ataque obriga o alvo a fazer um teste de resistência contra raio mortal; falha resulta em morte automática. Luigi também tem um manto de proteção +4 (bônus de +4 na CA e em todos os testes de resistência) refletor de projéteis (igual à magia Proteção à Projéteis).

• **GURPS:** quando acertam, os disparos do bandolim de Luigi ignoram qualquer DP ou RD, causando 2d de dano. Um acerto crítico no teste (use a perícia Instrumento Musical) obriga o alvo a fazer um teste de HT-4; falha resulta em morte automática. Luigi também tem um manto de proteção (DP 2, RD 2, bônus de +4 em todos os testes de HT, de Vontade e Verificações de Pânico) refletor de projéteis (ele não pode ser atingido por nenhuma arma de projéteis ou de arremesso, exceto armas mágicas ou pedras de catapulta).

• **3D&T:** a vítima dos disparos do bandolim de Luigi não tem direito a nenhum teste de Armadura para absorver o dano, e sofre dano normal pelo Poder de Fogo de Luigi. Um resultado 1 no teste de Habilidade para o ataque obriga a vítima a fazer um teste de Resistência; falha resulta em morte automática. Luigi também tem um manto mágico de proteção (Armadura +2, bônus de +1 em todos os testes de Resistência) refletor de projéteis (ele não pode ser atingido por ataques baseados em Poder de Fogo 4 ou menos, exceto aqueles feitos por magia ou Arma Especial).

O Dragão de Aço

Um golem é uma criatura artificial, uma estátua animada por magia. Eles costumam ser fabricados com todo tipo de material: madeira, osso, metal, pedra, barro, vidro e até carne humana — como o monstro de Frankenstein. Golens não são criaturas vivas e não têm inteligência: não sabem falar, e apenas conseguem seguir ordens simples de seus criadores. Pela mesma razão, são imunes a todas magias e poderes que afetam a mente.

Golens normais já são adversários difíceis, mais existe em Arton uma criatura artificial muito mais perigosa: um golem de dragão.

O Dragão-de-Aço foi construído há milênios por um mago poderoso, morto há muito tempo. Ele permaneceu desativado no laboratório secreto do mago, escondido nas cavernas das Montanhas Sanguinárias. Foi assim até tempos recentes, quando o garoto bárbaro Taskan Skylander e seu grifo, durante uma aventura infantil, despertaram a criatura. Ao contrário dos golens normais, Dragão-de-Aço tinha elevada inteligência — e ele, frustrado por não conhecer seu próprio nome ou propósito, odiou ser trazido àquela não-vida. Para vingar-se ele encontrou e destruiu a aldeia de Taskan, e agora percorre o mundo em busca do maldito bárbaro. O monstro já arrasou muitas vilas e ceifou muitas vidas em sua caçada...

A criatura é imune a todas as formas de frio, fogo, veneno e gases, mágicos ou não. Por ser inteligente, ao contrário de outros golens, o Dragão-de-Aço é vulnerável a magias que afetam a mente (mas ele é ainda imune a magias de baixo nível). Não tem asas e, portanto, não pode voar. Em compensação ele tem oito patas, e pode atacar com até cinco garras de cada vez (dano de 2d6 cada), enquanto se equilibra nas três restantes. Sua mordida causa 3d6+10 ponto de dano. Por ter sido criado sem asas, ele odeia dragões normais e outras criaturas voadoras; quando as encontra, costuma matá-las para arrancar-lhes as asas.

• **AD&D:** Dragão-de-Aço não pode ser afetado por nenhuma magia de 4º Círculo ou menos, nem ferido por armas normais, de prata ou armas mágicas +2 ou menos. Ele pode lançar nove magias arcanas por dia (três de 3º Círculo, três de 2º e três de 3º).

Ele pode projetar uma baforada de gás venenoso medindo 6x6m; todos dentro da nuvem devem ter sucesso em um teste de resistência contra sopro de dragão ou sofrem morte instantânea.

• **GURPS:** Dragão-de-Aço tem Abascanto +16 (qualquer perícia mágica sofre redutor de -16 quando usada contra ele). Ele não pode ser ferido por armas normais, de prata ou armas mágicas +2 ou menos. Ele conhece nove mágicas (escolhidas pelo Mestre) com NH 12 a 16. Ele pode projetar uma baforada de gás venenoso medindo 6x6m; todos dentro da nuvem devem ter sucesso em um teste de HT-4 ou sofrem morte instantânea.

• **3D&T:** Dragão-de-Aço não pode ser afetado por nenhuma magia de Focus 4 ou menos, nem ferido por armas normais, de prata ou armas mágicas fracas (apenas uma Arma Especial pode afetá-lo). Ele tem 9 pontos de Focus em variados Caminhos, à escolha do Mestre. Ele pode projetar uma baforada de gás venenoso medindo 6x6m; todos dentro da nuvem devem ter sucesso em um teste de Resistência ou sofrem morte instantânea.

O Grupo do Mal

Embora grupos de guerreiros valorosos e sábios magos de bom coração sejam mais comuns, nem todas as equipes de aventureiros são compostas por heróis. Vilões também podem se unir, pelos mais variados motivos. O assim chamado Grupo do Mal é o exemplo mais conhecido em Arton. Seus membros são Ellen Redblade, a Rainha dos Dragões; Arthur Donovan III, o Paladino Caído; Scythe, o Clérigo da Morte; e Sean Cavendish, o Assassino Serial.

Ellen Redblade é uma mercenária. Guerreira implacável, traída por todos que conheceu, Ellen tem apenas um amigo: Sillith, o dragão negro quem adotou como "filho" e companheiro.

Arthur Donovan III é o filho corrompido do comandante da maior ordem de cavaleiros de Arton. Outrora um valoroso cavaleiro, após um misterioso seqüestro tornou-se um cavaleiro frio e obcecado pela justiça. SUA justiça.

Servo de Leen, o deus da morte, Scythe foi encontrado às portas de templo, sem memória nem passado. Treinado pelos clérigos do local, hoje ele é um dos mais dedicados servos do deus maligno, trazendo morte e desgraça por onde passa.

E o meio-elfo Sean Cavendish pode ser considerado um serial killer psicopata de primeira grandeza. Ex-artista circense, Sean se esconde por trás de seus "inofensivos" shows de magia e malabarismo, escolhendo suas vítimas durante o dia e atacando à noite.

Unidos por uma maldição rogada por um mago maligno, os quatro vilões formam um grupo mortal e involuntariamente inseparável: se qualquer dos membros morrer, outro (escolhido ao acaso) também morrerá. Incapazes de atacar um ao outro sem arriscar as próprias vidas, os vilões vagam por Arton trabalhando juntos, disseminando a morte e procurando uma possível cura para sua maldição.

Katabrok, o Bárbaro

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma pequena vila, tão pequena que seu nome era apenas Vila. Sua mãe estava certa que ele não servia para nada, mas Grund — ferreiro local e aventureiro aposentado — pensava diferente. Treinando o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornou-o um bom guerreiro. Depois de alguns meses, o adolescente Katabrok juntou seu pouco dinheiro, suas armas e roupas e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Katabrok é alto e musculoso. Usa cota de malha e peças de outras armaduras nos ombros e punhos. Veste calças de couro e botas altas. Seu rosto é comprido, com queixo imenso. Usa uma faixa na testa para que seu cabelo não caia no rosto.

Katabrok gosta de contar vantagem, de gabar-se de seus feitos, sempre exagerando quando conta suas histórias para outras pessoas — principalmente para mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas festejando os seus feitos (ele é divertido, mas às vezes um pouco chato). Tem o hábito de alterar seu título, de acordo com a situação. Katabrok, o Sabido quando tem alguma idéia; Katabrok, o Invencível, quando ganha uma luta, etc.

Apesar de fanfarrão, Katabrok não é covarde — luta com afincos e nunca abandona seus amigos. Ele simplesmente adora xingar os monstros que enfrenta, principalmente kobolds, criaturas que ele odeia. Seu melhor amigo é Tasloi, uma pequena criatura que Katabrok adotou como seu "escudeiro"; ele gosta muito de seu amigo verde e acha que proteger Tasloi é sua responsabilidade, mas nunca vai admitir isso para ninguém. Além de Tasloi e seu cavalo Furioso, Katabrok costuma agir com um grupo de amigos:

Vladislav

AD&D

Humano, Necromante 10, Ordeiro (Neuro e Leal), For 8, Des 15, Con 12, Int 17, Sab 16, Car 12, PVs 32, CA 4.

GURPS

ST 8, DX 15, IQ 17, HT 12, DP 2, RD 4

• **Vantagens e Desvantagens:** Alfabetização, Atraente, Apidão Mágica x3, Rico, Memória Eidética, Compulsão (mania de limpeza)

• **Perícias:** Ocultismo 19, Arremesso 15, Literatura 17, Botânica 19, Zoologia 19, todas as Perícias Sociais com NH 17 a 19; todas as mágicas Necromânticas com NH 18 a 22; todas as mágicas de Terra, de Luz e Trevas com NH 16 a 19

3D&T

F0, H2, R1, A2, PdF2, 5 PVs

Vantagens e Desvantagens: Ciência, Riqueza

Caminhos da Magia:

Água 3, Luz 3, Terra 5, Trevas 6

Mestre Arsenal

AD&D

Humano, Guerreiro 19/
Clérigo 12, Vil (Leal e
Mau), For 18/50, Des 16,
Con 15, Int 17, Sab 18, Car
14, PVs 154, CA -10.

GURPS

ST 19, DX 16, IQ 17, HT
15, DP 12, RD 80

• **Vantagens e Desvantagens:** Ambidestria, Aptidão Mágica x3, Clericato, Força de Vantade +6, Hipoalergia, Longevidade, Prontidão +6, Reflexos em Combate, Muito Rico, Cobiça, Reputação -4, Sadismo

• **Perícias:** todas as Perícias com Armas e Combate com NH 20 e 26; todas as Perícias com Animais, Atléticas, Artesanais (exceto Culinária!), Externas e Sociais com NH 16 a 19 (apenas NT 3)

• **Magias:** todas as Mágicas de Controle do Corpo, do Fogo, Encantamentos, Instrumentos Mágicos, de Cura, de Luz e Trevas, Metamágicas, e de Som, com NH 22 a 25.

3D&T

F5, H7, R7, A7,
PdF6, 35 PVs

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial, Arma Especial (várias, com Vantagens diferentes), Energia Extra, Levitação, Riqueza, Teleporte, Crime, Máquinas, Devotação (consequir armas mágicas), Má Fama

Caminhos da Magia:

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

Vladislav, o Necromante; Abdullah, guerreiro nômade do Deserto da Perdição; e a elfa Talehthiea, clériga da natureza.

Vladislav, o Necromante

Vladislav Tpush é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa esse dinheiro para financiar suas pesquisas. Ele gosta de se aventurar com amigos como Katabrok, o bárbaro, para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav adota típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e bem apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem o pobre cérebro de seu ocasional companheiro Katabrok.

Vladislav formou-se na Grande Academia Arcana de Valkaria. Ele chegou a ser convidado para integrar o corpo docente, mas educadamente recusou a oferta. Conta-se também que Vladislav teria sido o mago responsável pela ressurreição e transformação do Paladino.

Mestre Arsenal

A verdadeira origem deste infame clérigo da guerra se perde no tempo. Diz a lenda que ele veio de um mundo arrasado por um terrível conflito global, onde Mestre Arsenal ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, os deuses da guerra transportaram Arsenal para outro mundo, onde ele poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição. Isso, claro, é apenas uma lenda. A realidade pode ser muito pior...

Arsenal pode ser definido como um colecionador compulsivo de armas mágicas. Até onde se sabe, ele está empenhado em algum tipo de missão que envolve coletar todas as grandes armas e armaduras mágicas do mundo. Rumores dizem que ele planeja usar essas peças para equipar um exército invencível. Seja qual for seu "grande objetivo", Arsenal talvez esteja próximo dele: conta-se que objetos mágicos mágicos imensamente poderosos fazem parte de seu tesouro.

Quando possível, Arsenal consegue seus itens através de compra ou troca honesta. Sua riqueza é vasta e suas propostas são generosas, feitas através de mensageiros (clérigos de sua ordem, ou mortos-vivos), e raramente são recusadas. Quando isso acontece, certos "acidentes" desagradáveis podem ocorrer com essa insensata pessoa. Arsenal se envolve pessoalmente apenas quando persegue itens ou artefatos realmente raros.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros sedentos de poder, Arsenal esconde bem suas peças. Muitas vezes faz pactos com dragões e demônios, propondo que guardem uma ou mais de suas peças em troca de algum favor (geralmente a destruição de um inimigo). Os artefatos mais poderosos, contudo, ficam em seu esconderijo — um edifício metálico com a forma de uma gigantesca armadura. Dizem que o clérigo da guerra construiu essa estrutura assustadora de forma que pudesse andar e lutar...

• **AD&D:** Arsenal possui pelo menos um exemplar de todas as armas e armaduras mágicas existentes no Livro do Mestre, além de numerosos outros itens mágicos de ataque e proteção. Ele usa peças diferentes para cada tarefa, mas esta costuma ser sua combinação favorita: um Martelo Mjølhnir +5 (que ele utiliza com uma só mão); um Escudo Grande +1, +4 contra Projéteis; um Cajado do Poder; e uma Couraça Completa +6 do Pavor. Na armadura estão incrustados os seguintes itens: um Cinturão da Força de Gigante (da Tempestade: Força 24); Manoplas de Força de Ogro; um Anel de Resistência ao Fogo; um Anel de Regeneração; um par de Botas Aladas; um Manto do Deslocamento; um Elmo da Teleportação; e um Colar da Adaptação.

• **GURPS:** Arsenal usa armas e armaduras encantadas com os seguintes poderes: ST 32, DP 12, RD 80, Regeneração Instantânea, Vôo, Resistência ao Vácuo e as magias Luz Constante, Lampejo, Trevas, Esfera de Gelo, Imunidade ao Fogo, Bola de Fogo, Relâmpago, Medo, Paralisia Total, Fadiga, Levitação, Teleporte, Escudo e Domo de Força, todas com NH 23. O Martelo Mjølhnir de Arsenal é um mortelo de guerra encantado com as magias Precisão +5, Pujança +5, Espada Fiel e Eliminar (gigantes).

ARTON

Deserto da
Perdição

Grande Savana

O Reinado

Colinas
Verdes

Valkaria

Triumphus

Khalifor

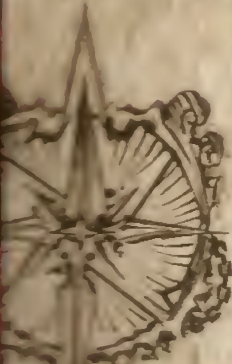
Istmo de
Hannapharstyth

Ramaakk

Lamnor

Tamura

Rio dos Deuses
Montanhas Sanguinárias



Escala:
1cm=600km



TORMENTA é um cenário de RPG reunindo o melhor material de campanha para jogos de fantasia publicado ao longo da revista **DRAGÃO BRASIL**.

Uma verdadeira antologia trazendo os mais importantes personagens, cidades, criaturas e artefatos, pela primeira vez reunidos em um único mundo.

O mundo de Arton.

Um mundo prestes a ser destruído.

E só você pode impedir...