

DISTINÇÕES PARA TORMENTA20



DISTINÇÕES PARA TORMENTA20

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4	Admissão	26
Distinções em jogo	4	Poderes de Inquisidor de Wynna	26
Usando distinções	5	Seres Mágicos Malignos	27
AERONAUTA GOBLIN	7	MÉDICO DE SALISTICK	28
Admissão	7	Admissão	28
Poderes de Aeronauta Goblin	7	Poderes de Médico de Salistick	28
Nome de guerra	9	VIGILANTE MASCARADO	30
Ornitópteros goblins	9	Admissão	31
Ornitópteros e combate aéreo	11	Poderes de Vigilante Mascarado	31
ANDARILHO DO HORIZONTE	12	XERIFE DE AZGHER	33
Admissão	12	Admissão	33
Poderes de Andarilho do Horizonte	12	Poderes de Xerife de Azgher	33
ARQUEIRO ARCANO	14	Sol Vigilante	35
Admissão	15	BÔNUS: ARCANO DE GUERRA	36
Poderes de Arqueiro Arcano	16	Admissão	36
CAVALEIRO DO CORVO	17	Poderes de Arcano de Guerra	36
Admissão	17	Itens Esotéricos	37
Poderes de Cavaleiro do Corvo	17	BÔNUS: MENESTREL MALDITO	38
A Língua dos Corvos	18	Admissão	38
CHAPÉU PRETO	20	Poderes de Menestrel Maldito	38
Admissão	20	A Maldição do Menestrel	39
Poderes de Chapéu Preto	20	Músicas de Bardo	39
A Maldição do Chapéu Preto	21	BÔNUS: PRESA DE CORAL	40
GIGANTE FURIOSO	22	Admissão	40
Admissão	22	Poderes de Presa de Coral	40
Poderes de Gigante Furioso	22	Sangue do Dragão Rei	41
GUARDIÃO DA REALIDADE	24	BÔNUS: PRESA DE CORAL	42
Admissão	24	Passo 1: Conceito e Nome	42
Poderes de Guardião da Realidade	24	Passo 2: Admissão	42
Guardiões da Realidade e Seres Extraplanares	25	Passo 3: Poderes	43
INQUISIDOR DE WYNNA	26	Passo 4: Regras adicionais	43

CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO: Felipe Della Corte, Thiago Rosa e Rafael Dei Svaldi, com base em material de Leonel Caldela, Lucas Borne e Guilherme Dei Svaldi.

EDIÇÃO: Rafael Dei Svaldi.

CAPA: Samuel Marcelino.

ARTE: Blenda Furtado, Eudetenis, Erica Awano, Erica Horita, Roberta Pares.

LOGOTIPIA E PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos.

DIAGRAMAÇÃO: Priscilla Souza.

REVISÃO: Elisa Guimarães.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte, Freddy Mees, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Marcel Reis, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunes, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Vinicius Mendes.

TORMENTA é Copyright © 1999-2020 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 44.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289

contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Após horas de luta, os defensores do vilarejo sabiam que os zumbis estavam prestes a derrotá-los. Até que um raio de sol rasgou a escuridão da noite, iluminando uma pistoleira solitária que surgia no horizonte. Ostentando uma estrela dourada com o símbolo do Deus-Sol e empunhando duas pistolas radiantes, a recém-chegada abriu fogo, dizimando os mortos-vivos. Da paliçada, um dos defensores gritou, sua voz agora carregada de esperança: “Pelo sol sagrado, uma xerife de Azgher! Estamos salvos!”.

Arton é um mundo de aventureiros, pessoas heroicas que perseguem os mais diversos caminhos para desenvolver suas habilidades. Entretanto, há aqueles para os quais os ensinamentos e técnicas mais triviais não são suficientes. O furtivo e implacável Cavaleiro do Corvo. O arcanista que mescla conhecimento místico com técnicas de arquearia. O goblin insensato e sonhador que quer conquistar os céus. Estes são exemplos de aventureiros que procuram algo a mais em suas carreiras, seja encontrar um segredo oculto que aprimore seu ofício, seja conquistar a honra de defender uma causa mais nobre. Mais do que poder ou glória, eles buscam uma distinção.

Distinções são um novo conjunto de regras para **TORMENTA20**. Cada distinção está ligada a um elemento específico de Arton, como uma organização militar, um grupo de estudiosos de um determinado ofício, praticantes de certas técnicas de combate e assim por diante. Exemplos destes elementos incluem os Cavaleiros da Luz, os médicos de Salistick e os inquisidores da deusa Wynna. Distinções também podem representar o resultado de eventos ou escolhas específicas na história de um personagem, sem relação com um grupo maior. Isso inclui o vingador mascarado, um aventureiro que assume o papel de protetor de uma cidade, ou o chapéu preto, um pistoleiro amaldiçoado por sua própria crueldade.

Conquistar uma distinção quer dizer que o personagem se tornou parte daquilo representado pela distinção. Isso pode significar ser aceito por uma organização ou obter o conhecimento necessário para aprender certos segredos ou técnicas. Mais do que cumprir requisitos mecânicos e receber benefícios em regras, obter uma distinção é uma conquista dentro da *história*.

DISTINÇÕES EM JOGO

Em termos de regras, uma distinção é um conjunto de poderes exclusivos, acessíveis somente a personagens que cumpriram os critérios necessários para conquistá-la. Cada distinção é formada por dois elementos: *admissão* e *poderes da distinção*. Além disso,

certas distinções oferecem um benefício adicional para personagens que obtenham uma certa quantidade de poderes da distinção.

O caminho para conquistar uma distinção é árduo, e exige dedicação, esforço e habilidade. Por isso, apenas aventureiros com certa bagagem conseguem dominar este tipo de conhecimento. Assim, embora qualquer personagem possa realizar os passos necessários para cumprir os critérios de admissão de uma distinção, apenas personagens de patamar heróico (ou seja, a partir do 5º nível) ou acima, podem obter poderes de distinção.

ADMISSÃO

Conquistar uma distinção não é fácil. Para isso, o personagem deve cumprir certos requisitos, chamados de admissão. Esses requisitos variam bastante em cada distinção e, de forma geral, envolvem ações *dentro da história* e não critérios puramente mecânicos. Assim, o requisito para se tornar um aeronauta goblin inclui fabricar um ornitóptero e utilizá-lo com sucesso em uma aventura, e não simplesmente ser treinado em Pilotagem e Ofício (artesanato), ainda que essas perícias sejam necessárias para essa tarefa.

Uma admissão não acontece no passado do personagem. Você não chega para o mestre e diz: “*Olha, meu personagem de 10º nível já fez o treinamento de arqueiro arcano quando estava no 2º nível, beleza?*” Começar o jogo com um personagem em nível avançado não dá direito a distinções automáticas. Da mesma forma, admissões nunca acontecem “fora de cena”, nos intervalos entre as sessões. Admissões ocorrem *estritamente na mesa de jogo*.

Escolher e ingressar em uma admissão deve ser algo especial, um momento-chave na vida de cada personagem. Por isso, cada admissão é descrita de forma a permitir que o mestre a transforme em parte de sua história, seja como uma aventura para o grupo ou uma ação individual entre aventuras. Adquirir uma distinção não deve ser uma mera escolha mecânica, mas sim parte da evolução narrativa do personagem. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final sobre como aplicar os critérios de admissão na aventura.

Uma vez que o personagem tenha cumprido os critérios de admissão, passa a fazer parte da distinção. Os efeitos disso variam; certas organizações podem formalizar o ingresso do personagem com um símbolo ou uniforme, enquanto em outras o próprio personagem passa a ter aparência e comportamento diferentes, fazendo parte de algo maior mesmo sem um ritual de iniciação. Por fim, o personagem passa a ter acesso aos poderes da distinção.

PODERES DE DISTINÇÃO

Cada distinção possui uma lista de poderes exclusivos. Esses poderes podem ser escolhidos como poderes gerais e, como estes, possuem pré-requisitos mecânicos e seguem todas as regras para habilidades e poderes. Poderes de distinção marcados com  são poderes mágicos.

Algumas distinções possuem poderes que podem ser escolhidos mais de uma vez. Cada vez que você escolher um destes poderes, ele conta como um poder separado para efeitos baseados na quantidade de poderes da distinção que você possui.

USANDO DISTINÇÕES

Além de oferecer novas opções para personagens, as distinções propiciam novas oportunidades narrativas, tanto para o mestre quanto para os jogadores. E essa é a principal coisa a se ter em mente ao usar distinções em uma campanha: a história!

Ser parte da história significa que a presença ou não de cada distinção vai depender, primariamente, do tema e de como a aventura ou campanha é contada. Uma campanha que se passe inteiramente no Deserto da Perdição provavelmente oferecerá poucas, ou nenhuma oportunidade para um personagem visitar o Ninho do Corvo, tornando praticamente impossível que ele cumpra os critérios de admissão para se tornar um Cavaleiro do Corvo. Por outro lado, os jogadores são encorajados a conversar com o mestre e apresentar seus objetivos de antemão. Assim, se considerar apropriado para a campanha, o mestre poderá pensar em uma forma de encaixar uma viagem às Montanhas Lannestull. Novamente, distinções existem para contribuir com a história; sua disponibilidade deve fazer sentido no contexto geral da campanha ou, ao menos, incentivar os jogadores a criarem as condições narrativas para que isso seja possível.

O que nos leva a outro ponto. Diferente de muitos outros recursos de regras que os personagens têm a disposição, distinções não são algo *garantido*. Em outras palavras, uma distinção não é um direito do personagem, mas sim algo a ser *conquistado*. E esse processo de conquista ocorre, essencialmente em jogo, por meio de ideias e ações dentro da narrativa que está sendo desenvolvida. Em última instância, conquistar uma distinção será uma recompensa por esforço, criatividade e construção da história.

USANDO ADMISSÕES

Os critérios de admissão de cada distinção são propositalmente descritos em termos narrativos, e não sob a forma de requisitos mecânicos (como ter ou não determinada

perícia ou poder). O objetivo deste formato, além de dar mais foco à história, é permitir que o mestre possa encaixar cada admissão da forma que fizer mais sentido para sua campanha e seu grupo. A seguir, descrevemos algumas sugestões de como aplicar admissões em jogo, e como lidar com os desafios que elas propõem. Tenha em mente que essas dicas não são regras rígidas; o mestre tem a liberdade para aplicar os critérios de admissão de cada distinção da forma que melhor funcionar para seu grupo e campanha.

AVENTURAS DE ADMISSÃO

Certas admissões podem ser resolvidas como uma aventura completa, ou como parte de uma aventura. O teste final proposto por um mentor arqueiro arcano, por exemplo, pode ser uma aventura curta, como derrotar um monstro que assola a região ou alcançar um local de difícil acesso, como um templo abandonado no topo das Uivantes. Nestes casos, ainda que o teste seja o objetivo de um personagem, o grupo todo poderá participar. Observe que diversas distinções indicarão que há partes da admissão que podem ser realizadas pelo grupo todo. O objetivo é tornar mais fácil incluir esses requisitos em uma aventura, sem que os demais personagens sejam impedidos de participar. Mais do que isso: é fazer com que o grupo possa colaborar com o objetivo de um de seus membros.

TEMPO ENTRE AVENTURAS

De forma geral, sempre que possível, as etapas de uma admissão devem ser resolvidas como parte de uma aventura. Entretanto, em alguns casos, uma parte de uma admissão pode ser uma tarefa que apenas o candidato pode executar, ou algo que os demais personagens não podem ajudar sem conhecimento apropriado (como construir o ornitóptero do aeronauta goblin). Nestes casos, resolver uma parte da admissão como uma ação de tempo entre aventuras pode ser uma boa solução. Use este recurso com moderação e evite resolver *toda* a admissão como ações entre aventuras. Esse recurso é mais adequado para pequenas partes da admissão ou tarefas bastante objetivas e específicas.

TESTES ESTENDIDOS

Outro recurso bastante útil para representar pequenas partes do processo de admissão são testes estendidos. Eles podem ser usados para resolver desafios propostos por um mentor ou examinador, tal como um teste estendido de Misticismo para demonstrar domínio sobre magia. Entretanto, testes estendidos representam ações relativamente “pequenas” se comparadas com a complexidade de uma admissão, e não devem ser usados como único elemento para determinar o cumprimento de uma parte significativa. Em vez disso, funcionam melhor para representar tarefas complexas dentro de uma etapa maior da admissão.

HISTÓRIA, INTERPRETAÇÃO E IDEIAS

Todas as ideias anteriores são sugestões de como o mestre pode resolver partes do processo de admissão. Mas nenhuma delas irá funcionar se o processo não for resolvido dentro da história. E isso inclui essencialmente, a boa e velha interpretação. Por exemplo, nenhuma das mecânicas anteriores permitirá encontrar um mentor arqueiro arcano automaticamente, a menos que o personagem esteja empenhado nessa tarefa. Isso significa que o jogador deve interpretar seu personagem como alguém que está procurando um tutor de uma antiga tradição élfica. Pedir informações em cada cidade, visitar bibliotecas e locais de estudo de magia arcana, procurar andarilhos elfos que possam ter alguma pista útil, são alguns exemplos de ações que um personagem pode realizar em sua busca por alguém que possa lhe ensinar. Como principal interessado em conquistar uma distinção, o jogador é o responsável por dedicar o esforço necessário. Lembre-se: uma distinção é uma conquista, a recompensa pelo esforço do personagem e pela história que o jogador ajuda a construir.

MENTORES DE DISTINÇÕES

Algumas distinções requerem que o candidato seja orientado ou treinado por um mentor da distinção em questão. Mas o que exatamente representa um mentor? Em termos narrativos, um mentor é alguém experiente, com profundo conhecimento sobre os mais variados aspectos daquela distinção e, sobretudo, com a vontade, disposição (e paciência) para ensinar outras pessoas. Em termos de regras, um mentor deve ser o equivalente a um personagem de pelo menos 8º nível e possuir mais da metade (no mínimo 3) poderes da distinção. Distinções que representam organizações formais podem possuir critérios adicionais para que alguém seja considerado um mestre. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final ao definir quem é um mentor de uma distinção.

É importante estabelecer o mentor como um NPC completo, e não apenas alguém que apareceu na história para que o personagem possa cumprir um requisito. Um mentor com personalidade, maneirismos e características próprias será muito mais marcante do que um NPC genérico e raso, e dará uma contribuição muito mais significativa para sua história. Além disso, um verdadeiro mentor será alguém importante, com objetivos, compromissos e obrigações, que podem limitar sua capacidade de assumir novos discípulos ou permitir que eles sejam exigentes em relação a quem aceitam como alunos (para algumas dicas sobre uso de mentores em jogo, veja a DB 180). Ao criar um mentor, inspire-se em grandes professores e tutores de outras

histórias ou mesmo naqueles com quem você aprendeu em sua vida. Afinal de contas, na vida real, quantos de nós não possuem memórias marcantes (e educativas) daqueles que guiaram nosso aprendizado até aqui?

CONQUISTEI A DISTINÇÃO, E AGORA?

Conquistar uma distinção sempre será um marco na história do personagem. Em alguns casos, isso será acompanhado de uma cerimônia formal (como a admissão aos Cavaleiros do Corvo), enquanto em outros será simplesmente um sentimento de conquista e realização, algo que existe apenas na mente do personagem, mas que é forte o suficiente para acender uma chama diferente em sua alma. Talvez um aeronauta goblin não receba honrarias e medalhas após sua primeira aventura pelos céus, mas em seu interior ele sabe o que conquistou, e desse aprendizado e sentimento de vitória emerge um novo aventureiro. Por fim, algumas distinções promovem verdadeiras transformações físicas no candidato, como o processo de se tornar um gigante furioso.

Qualquer que seja a forma como a conquista de uma distinção se manifeste, ela promoverá uma verdadeira mudança no personagem. Fazer parte de uma distinção é se transformar naquilo que ela representa. Tornar-se um Cavaleiro do Corvo, por exemplo, significa que o personagem abriu mão de sua identidade e de suas emoções em troca de pertencer a uma irmandade de combatentes brutais e eficientes. Significa que ele passará a ver o mundo pelas lentes de um combatente frio e determinado, alguém que passou pelas mais terríveis provações para se tornar a arma perfeita contra o maior de todos os inimigos. Significa também que ele passará a ser visto pelos outros exatamente como o que ele se tornou: um herói para alguns e, para outros, um criminoso que abandonou qualquer vestígio de honra e moral. É importante ter em mente que as mudanças promovidas por uma distinção não são obrigações cumpridas a contra-gosto, mas uma escolha consciente do personagem.

Em suma, conquistar uma distinção não significa apenas ter acesso a um novo conjunto de poderes bacanas. Ao receber uma distinção, o personagem se torna algo diferente e especial. Ele deixa de ser apenas um caçador, inventor ou guerreiro, e passa a ser visto por seus aliados, amigos e inimigos como um membro daquele grupo distinto. Isso por vezes poderá ser um benefício, em outras ocasiões poderá ser uma penalidade mas, se bem explorado, será sempre um elemento de riqueza adicional no jogo.

AERONAUTA GOBLIN

Não é de hoje que os goblins flertam com os céus (e com mecanismos malucos e aparentemente sem sentido). Foi graças à ousadia, ou falta de noção de perigo destes seres, que Arton viu os primeiros balões alçarem voo e se tornarem uma opção viável, ainda que temerária, de transporte aéreo.

Para alguns goblins, entretanto, o “sucesso” dos balões não foi o suficiente. Estes indivíduos ousados, destemidos e criativos, acreditavam ser possível criar máquinas voadoras muito mais avançadas do que uma simples cesta pendurada em um saco cheio de ar. Vistos entre seu próprio povo como heróis, ou lunáticos, estes artífices combinaram suas ideias mais avançadas e seu desejo de conquistar os céus para trilhar um caminho que poucos teriam a coragem de percorrer. Surgiam assim, os primeiros aeronautas goblins.

O aeronauta goblin é um indivíduo intrépido e sonhador, muitas vezes considerado ousado e imprudente (mesmo para padrões goblins). Ele admira os pássaros, inveja as nuvens e se imagina cavalcando os ventos. Mais do que isso, em seu pequeno coração esverdeado, o amor pelos céus e por invenções é acompanhado pela coragem (alguns chamariam de insanidade) de desafiar a gravidade, ganhar as alturas e dominar os ares, audaciosamente indo... lá pra cima!

Mas não é apenas de sonhos e coragem que se faz um aeronauta. Para dominar o poder de voar, estes inventivos aventureiros se debruçam sobre diagramas, esquemas e equações que descrevem os mais improváveis aparatos alados. Assim como desejam desbravar os céus, estes goblins buscam explorar os limites da mecânica e da alquimia para criar a aeronave perfeita, aquela que será o corcel alado que os conduzirá rumo a maior de todas as aventuras: a conquista dos céus!

Aeronautas goblins não formam uma organização nem possuem uma estrutura formal conhecida. Em vez disso, cada aeronauta tem seus próprios métodos e técnicas para construir e operar suas aeronaves. Indo além, esses indivíduos corajosos e audazes se orgulham de suas criações, pintando seus aparatos com cores e símbolos próprios, muitas vezes espelhados em suas roupas características, adaptadas para as baixas temperaturas das altitudes elevadas. Óculos especiais, quepes acolchoados, lenços esvoaçantes, luvas e casacos de couro,

além de cintos repletos de chaves, martelos e potes de graxa, são alguns dos itens “clássicos” empregados por estes aviadores audazes. Aeronautas experientes impõem a si e a suas aeronaves desafios cada vez mais exigentes, desde acrobacias e piruetas entre obstáculos mortais até atos heroicos, como levar remédios e suprimentos para lugares distantes e sitiados ou enfrentar ameaças colossais que aterrorizam comunidades indefesas. Movidos por sua coragem e audácia, estes aeronautas são aventureiros habilidosos e confiáveis, ainda que o mesmo nem sempre se aplique às suas criações.

ADMISSÃO

Para ser considerado um aeronauta goblin, o candidato precisa ser... bem... um goblin (mesmo porque, membros de nenhuma outra raça seriam loucos o suficiente para seguir esse caminho). Além disso, o candidato deve construir seu próprio ornitóptero (veja Ornitópteros Goblins, a seguir). O personagem também deve submeter sua criação a uma verdadeira “prova de fogo”, ou seja, deve empregá-la, com sucesso, em uma aventura. Isso não significa necessariamente usar o ornitóptero em toda a aventura, mas o candidato deve usar sua criação para solucionar desafios relevantes, como participar de combates, ou permitir ao grupo superar obstáculos importantes para o sucesso de sua missão.

PODERES DE AERONAUTA GOBLIN

CABEÇA NAS NUVENS

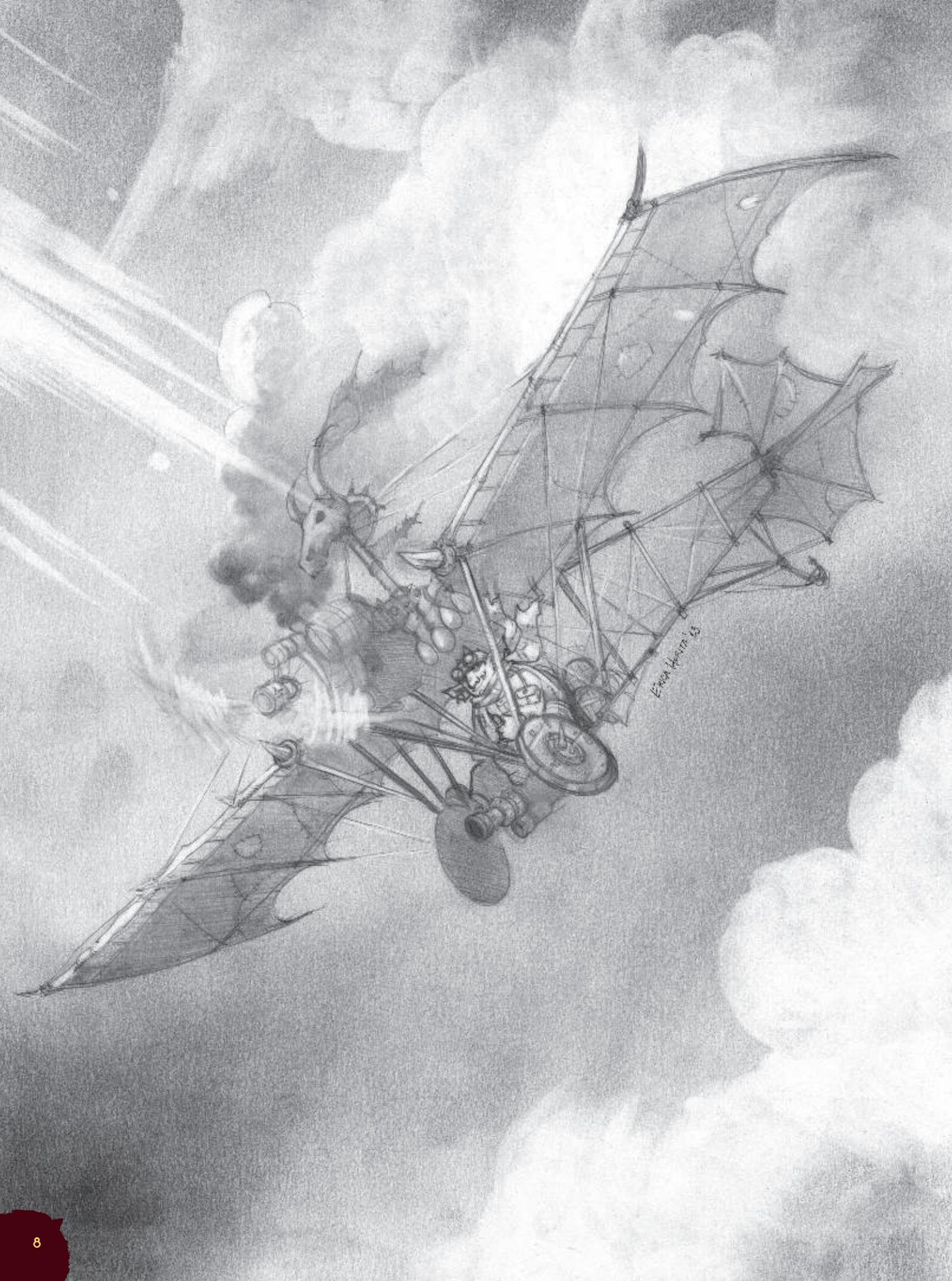
O aeronauta goblin se sente em casa nos céus, sua mente inspirada pela liberdade de voar.

Quando está pilotando uma aeronave, você recebe +2 em testes de perícia (exceto Luta e Pontaria). Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de aeronauta goblin que você possui. *Pré-requisitos:* Int 13, treinado em Pilotagem.

COMBATE AÉREO

O aeronauta goblin sabe se virar contra inimigos nas alturas.

Você pode conduzir aeronaves com uma ação livre e não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias por estar a bordo de uma aeronave. Por fim, quando está a bordo de uma aeronave, você recebe +1



em testes de ataque, em rolagens de dano e na CD para resistir às suas habilidades e itens. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de aeronauta goblin que você possui. *Pré-requisito:* treinado em Pilotagem.

ENGENHARIA AERONÁUTICA

Tendo finalmente compreendido os princípios da fabricação de aeronaves, é hora de aprimorar seu ornitóptero.

Você pode usar a habilidade Fabricar Item Superior para fabricar ornitópteros superiores (veja Ornitópteros Goblins). *Pré-requisitos:* treinado em Ofício (artesanato), Cabeça nas Nuvens, Fabricar Item Superior.

ENGENHOCA ALADA

Um verdadeiro vanguardista, o aeronauta incrementa sua aeronave com as mais ousadas (e instáveis) engenhocas.

Você pode fabricar e instalar até 4 engenhocas em seu ornitóptero, seguindo as regras normais de engenhocas. Elas não contam em seu limite de engenhocas e não precisam ser empunhadas ou vestidas, mas só podem ser ativadas se você estiver pilotando o ornitóptero. *Pré-requisitos:* Engenharia Aeronáutica, Engenhoqueiro.

ESTOU BEM, PESSOAL!

Por mais que o aeronauta saiba pilotar, acidentes acontecem, mas ele aprendeu a estar pronto para eles.

Você recebe resistência a impacto 5 e sofre apenas metade do dano de quedas. Estes benefícios se estendem a qualquer aeronave que você estiver pilotando. *Pré-requisito:* Combate Aéreo.

MANOBRAS DEFENSIVAS

Às vezes, mais importante que preservar a própria vida é proteger sua aeronave — afinal, se ela cair, o piloto pode virar mingau!

Você soma seu bônus de Inteligência na Defesa das aeronaves que estiver pilotando. Além disso, uma vez por rodada, quando você ou uma aeronave que estiver pilotando sofrer dano, você pode gastar uma reação e 2 PM para executar uma manobra defensiva. Faça um teste de Pilotagem e reduza o dano sofrido em um valor igual ao resultado deste teste. *Pré-requisitos:* treinado em Reflexos, Combate Aéreo.

SENHOR DOS CÉUS

Tendo derrotado inimigos suficientes, o aeronauta se tornou um verdadeiro ás e conquistou o título supremo dos céus.

Uma vez por rodada, quando está pilotando uma aeronave, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisitos:* Combate Aéreo, derrotar cinco aeronaves e/ou inimigos voadores enquanto pilota uma aeronave.

Nome de guerra

Aeronautas são aventureiros ousados, espalhafatosos e cheios de personalidade. Assim, não é surpresa que muitos adotem nomes de guerra, ou codinomes, que representam sua identidade enquanto aeronautas. Tais nomes são baseados em feitos heróicos, conquistas aladas ou algum fato importante da história deles. Muitos complementam esses codinomes com símbolos relacionados, usados para inspirar temor em seus oponentes. Exemplos incluem o Duque Azul, com sua flâmula de borrões azuis, ou o Caveira Alada, o temido piloto de Aslothia que singra os céus com seu ornitóptero que ostenta um crânio com asas de morcego.

Ter ou não um codinome é uma escolha de cada aeronauta; e é algo basicamente narrativo. Entretanto, adotar um codinome, e torná-lo verdadeiramente famoso, é praticamente um dos objetivos da maioria dos aeronautas goblins. Não há padrões ou regras para um codinome; cada aeronauta inventa o seu, como lhe der na telha. Se quiser escolher um nome de guerra para seu aeronauta, abuse da criatividade. Esta é uma boa hora para, bem... dar asas à imaginação.

ORNITÓPTEROS GOBLINS

O balão goblin descrito em **TORMENTA20** é o veículo voador não mágico mais comum em Arton e, para os padrões das invenções dos goblins, pode ser considerado seguro e confiável. Entretanto, nenhum goblin se torna um aeronauta pensando em algo seguro ou confiável. Assim, surgiram os ornitópteros goblins, aeronaves experimentais fabricadas seguindo os mais variados projetos e ideias. Existem tantos modelos de ornitópteros quanto aeronautas; em sua busca pela aeronave perfeita, cada um projeta e fabrica seu próprio ornitóptero, tão único quanto seu uniforme, suas insígnias ou seu nome de guerra.

O modo como um ornitóptero funciona desafia o pensamento racional. Pode ser desde um balão extremamente modificado até uma aeronave de formas bizarramente absurdas. Seus “motores” podem ser movidos a vapor, corda, queima de minérios exóticos, ou até pedaladas de um piloto desafortunado. Um ornitóptero é como um besouro: algo que não deveria voar de jeito nenhum — nem em Arton, nem em qualquer outro mundo sensato — mas, ainda assim, voa!

Ornitópteros podem ser encontrados nos mais diversos formatos e projetos, cada um tão diferente quanto seu criador. Apesar disso, todos seguem algumas regras em comum. Independente de sua forma, um ornitóptero é uma aeronave Grande, capaz de transportar um piloto Pequeno e uma quantidade reduzida de carga (aproximadamente 50 quilos, limitados ao volume de uma criatura Pequena). Um ornitóptero tem deslocamento 15m, Defesa 15, RD 5 e 10 PV por nível de seu criador (esses PV são atualizados sempre que o personagem sobe de nível, representando melhorias e atualizações na aeronave). O piloto é considerado sob cobertura e pode executar investidas montadas como se estivesse sobre uma montaria. Cada ornitóptero é um mecanismo único e complexo, compreensível apenas para seu criador e por isso só pode ser operado por ele.

FABRICANDO ORNITÓPTEROS

Ornitópteros são fabricados com a perícia Ofício (artesanato), usando as regras para fabricar descritas em **TORMENTA20**, p. 121. Ornitópteros goblins são itens bastante complexos, e a CD para fabricá-los é 25. Para fins de fabricação, o preço de um ornitóptero é T\$ 900 (entretanto, é praticamente impossível encontrar um aeronauta disposto a vender seu veículo).

Por seu tamanho, ornitópteros devem ser fabricados em um galpão ou outra instalação capaz de armazená-los. É praticamente impossível fabricar uma dessas aeronaves durante uma viagem, a menos que o personagem possua uma carroça ou outro veículo grande o suficiente para transportá-la.

CONSERTANDO ORNITÓPTEROS

Consertar um ornitóptero é um processo lento e trabalhoso, que só pode ser executado por seu criador. Uma vez por dia, durante seu descanso, você pode fazer um teste de Ofício (artesanato) para consertar sua aeronave; ela recupera uma quantidade de PV igual ao resultado desse teste. Ao consertar sua aeronave, você pode gastar T\$ 25 em peças sobressalentes para que ela recupere o dobro de pontos de vida, mas deve declarar isso antes de fazer o teste de Ofício.

Também é possível recuperar pontos de vida de um ornitóptero por meio de magias e efeitos que recuperem pontos de vida de objetos.

MODIFICAÇÕES PARA ORNITÓPTEROS

Um personagem com o poder Engenharia Aeronáutica pode construir ornitópteros superiores — com uma ou mais modificações. Isso segue todas as regras para itens superiores descritas em **TORMENTA20**, p. 155. Ornitópteros podem receber

as seguintes modificações (modificações gerais, como aprimorado, não podem ser aplicadas a aeronaves).

ARMADO. O ornitóptero possui um suporte onde um mosquete pode ser acoplado. O piloto pode atacar com este mosquete normalmente, como se o estivesse empunhando. Após ser disparado, o mosquete é recarregado automaticamente no final do turno. Acoplar ou remover o mosquete é uma ação completa.

BLINDADO. O ornitóptero conta com ainda mais trambolhos, digo, proteções sobre suas partes essenciais. Ele recebe +10 na Defesa. *Pré-requisito:* Reforçado.

BOMBARDEIRO. O ornitóptero possui um compartimento capaz de armazenar até quatro bombas. Você pode gastar uma ação padrão para despejar uma bomba, que é acesa automaticamente, em uma área em alcance longo diretamente abaixo da aeronave. Alternativamente, você pode carregar o compartimento com outros itens alquímicos e/ou granadas mágicas. Recarregar o compartimento exige uma ação completa.

CAMUFLADO. O ornitóptero ostenta uma pintura em cores e padrões que permitem que ela se mescle ao azul dos céus e ao branco das nuvens. A CD dos testes de Percepção para observar a aeronave nos céus aumenta em +10.

DOBRÁVEL. O ornitóptero conta com mecanismos e dobradiças que permitem que ele seja compactado, transformando-se em um objeto Médio que não pode ser pilotado, mas pode ser empurrado ou puxado como uma carroça. Compactar ou descompactar a aeronave é uma ação completa.

DURÁVEL. Mecanismos redundantes, cabos e cordas adicionais e manutenção mais constante aumentam a durabilidade do ornitóptero. Os PV que ele recebe por nível do criador aumentam em +5 (para um total de +15 PV por nível).

ESPAÇOSO. O ornitóptero tem espaço para uma segunda criatura Média ou menor, que também recebe cobertura enquanto estiver embarcada.

ESTÁVEL. Cabos de seda, manches precisos e outros mecanismos tornam o ornitóptero mais estável, fornecendo +2 nos testes de Pilotagem com ele.

MATERIAL ESPECIAL. Os materiais especiais que podem ser empregados em ornitópteros, bem como seu custo adicional, são descritos a seguir.

- *Aço-rubi.* O ornitóptero tem 50% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos. *Aumento no preço:* T\$ 6.000.

- *Adamante.* O ornitóptero recebe resistência a dano 5. Entretanto, o peso deste material impõe -2 em Pilotagem. *Aumento no preço:* T\$ 21.000.

• **Gelo eterno.** O ornitóptero e seu piloto recebem resistência a fogo 10. *Aumento no preço:* T\$ 3.000.

• **Madeira Tollon.** O ornitóptero recebe resistência a magia +2. *Aumento no preço:* T\$ 3.000.

• **Matéria vermelha.** O ornitóptero possui uma aparência borrada, que impõe uma chance de falha para cada ataque de 25%. Lefeu ignoram este efeito. Por sua aparência assustadora, a aeronave impõe ao usuário -2 em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação). *Aumento no preço:* T\$ 21.000.

• **Mitral.** Este metal leve permite a criação de controles precisos, que fornecem +2 em Pilotagem. *Aumento no preço:* T\$ 3.000.

MUITO ARMADO. O ornitóptero possui dois mosquetes (veja a modificação armada). Se puder efetuar mais de um ataque à distância no mesmo turno, o piloto pode disparar ambos os mosquetes. *Pré-requisito:* armado.

REFORÇADO. O ornitóptero conta com “sistemas” defensivos aprimorados, como placas de couro sobre seus mecanismos ou escudos amarrados em volta da cabine do piloto. Ele recebe +5 na Defesa.

RESISTENTE. Materiais mais fortes, reforços nas juntas ou simplesmente doses extras de cola onde necessário deixam o ornitóptero mais resistente. Sua RD aumenta em +5.

VELOZ. O ornitóptero conta com um sistema de propulsão aprimorado, que aumenta seu deslocamento de voo em +6m.

ORNITÓPTEROS E COMBATE AÉREO

Ornitópteros são um tipo especial de veículo, que usa as seguintes regras especiais:

- Embarcar ou desembarcar em um ornitóptero é uma ação de movimento.
- Decolar ou aterrissar um ornitóptero é uma ação completa.
- Uma vez no ar, o piloto precisa gastar uma ação de movimento por turno para conduzir o ornitóptero (veja a perícia Pilotagem). Isso permite que a aeronave fique parada onde está ou se mova até o máximo de seu deslocamento. Condições boas não exigem um teste, mas condições ruins ou terríveis, ou circunstâncias que, a critério do mestre, possam significar algum risco, sim. Se falhar, o piloto não consegue mover o ornitóptero e sofre -5 em todos os seus testes na rodada devido à instabilidade do veículo. Se falhar por 5 ou mais, a aeronave também perde 1d6 pontos de vida devido à operação inconsequente de seus mecanismos.

As condições do ambiente, como ventos fortes ou a proximidade de obstáculos, podem resultar em consequências adicionais em caso de falha neste teste.

- Um ornitóptero reduzido a 0 PV ou menos perde a capacidade de voar e cai. A aeronave e todos os seus ocupantes sofrem dano de queda como normal, mas o piloto pode fazer um teste de Pilotagem para amortecer queda (veja a perícia Acrobacia). Um ornitóptero só é destruído quando atinge um total de PV negativos igual à metade de seus PV máximos.
- O balanço da aeronave em movimento torna mais difícil atacar à distância (-2 em testes de ataque) e lançar magias (quando lança uma magia, precisa fazer um teste de Vontade contra CD 15 + PM gasto; se falhar, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim). Se possuir o poder Combate Aéreo, você não sofrerá nenhuma dessas penalidades.
- Cada ornitóptero possui um valor de Defesa, que representa a resistência de seus materiais. Uma aeronave em movimento soma o modificador de Destreza de seu piloto em sua Defesa. Além disso, a critério do mestre, bônus na Defesa do piloto relacionados à movimentação, camuflagem ou semelhantes (como os poderes Combate Defensivo e Esquiva ou a magia Imagem Espelhada) também se aplicam à Defesa da aeronave.

MODIFICAÇÕES PARA ORNITÓPTEROS

MODIFICAÇÃO	EFEITO
Armado	Equipado com um mosquete
Muito armado	Equipado com dois mosquetes
Bombardeiro	Pode lançar itens alquímicos e granadas
Camuflado	Aumenta a CD para observar a aeronave
Dobrável	Pode diminuir de tamanho
Durável	+5 PV por nível do criador
Estável	+2 em Pilotagem
Espaçoso	Carrega 1 passageiro
Material especial	Varia
Reforçado	+5 na Defesa
Blindado	+10 na Defesa
Resistente	+5 em RD
Veloz	Deslocamento aumenta em +6m

ANDARILHO DO HORIZONTE

Arton é um mundo vasto, coberto por tipos muito diferentes de terreno. Existem aqueles que exploram toda essa extensão e contemplam a imensidão do céu azul imaginando o que há além. A esses viajantes incessantes foi dado o nome de andarilhos do horizonte.

Vagando pelas terras, águas e céus de Arton, pelos mundos dos deuses e até mesmo pelo vazio entre eles, o andarilho do horizonte busca emoções, desafios e descobertas. São viajantes incessantes, que entram em comunhão com o próprio ambiente como se este fosse seu companheiro de jornadas. Desbravar é sua palavra de ordem. Nunca ficam muito tempo em um mesmo lugar, ansiosos por conhecer novas paragens, novas fronteiras, audaciosamente indo aonde ninguém jamais esteve.

Além de desbravar Arton, um andarilho do horizonte é consumido pelo desejo de ir além. Caminhar, nadar ou escalar não é o bastante para seu desejo exploratório. Atravessam o vazio entre os mundos para visitar a morada dos deuses, sempre caminhando rumo ao horizonte desconhecido.

ADMISSÃO

O candidato deve ter desbravado cada um dos tipos de terreno (aquático, ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo e urbano). Desbravar não significa apenas visitar; ele precisa viajar por tempo considerável em cada terreno e enfrentar as dificuldades de cada um deles. Como diretriz geral, o candidato precisa passar uma aventura em cada terreno, ou ao menos passar uma semana e superar um perigo complexo relevante (como jornada pelos ermos) em cada terreno.

Além de explorar a geografia de Arton, o candidato deve ter visitado as terras além. Isso significa visitar pelo menos outro plano de existência, desbravando esse plano, de forma semelhante a desbravar os tipos de terrenos.

PODERES DE ANDARILHO DO HORIZONTE

DOMÍNIO DE TERRENO

Outros exploradores conhecem determinados tipos de terreno. O andarilho do horizonte os domina.

Escolha dois tipos de terreno entre os tipos a seguir. Você recebe os benefícios dos tipos escolhidos mesmo que não esteja neste terreno. Você pode escolher este poder outras vezes para terrenos diferentes. *Pré-requisitos:* treinado em Conhecimento, Fortitude e Sobrevivência.

- *Aquático.* Você recebe deslocamento de natação 9m e pode prender a respiração pelo dobro do tempo normal. Se já possui deslocamento de natação, ele se torna 9m ou aumenta em +6m (o que for maior).

- *Ártico.* Você recebe resistência a frio 5 e pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo que esteja empunhando causar +1d6 de dano por frio até o fim da cena.

- *Colina.* Você recebe resistência a eletricidade 5 e +2 em suas rolagens de dano em posição elevada.

- *Deserto.* Você recebe resistência a fogo 5 e se torna imune a condições de fadiga.

- *Floresta.* Você recebe +2 em Furtividade e pode se mover furtivamente em seu deslocamento normal sem sofrer a penalidade de -5.

- *Montanha.* Você recebe deslocamento de escalada 9m. Se já possui deslocamento de escalada, ele se torna 9m ou aumenta em +3m (o que for maior).

- *Pântano.* Você recebe resistência a ácido e veneno 5.

- *Planície.* Você recebe +3m em seu deslocamento.

- *Subterrâneo.* Você recebe visão no escuro. Se já possuir esta habilidade, seu alcance aumenta para longo.

- *Urbano.* Você recebe resistência mental 5 e pode usar Sobrevivência no lugar de Investigação.

DOMÍNIO PLANAR

O andarilho do horizonte consegue encontrar uma forma de chegar em qualquer lugar, mesmo aqueles fora de Arton.

Você aprende e pode lançar a magia *Salto Dimensional*. Além disso, se estiver em um tipo de terreno para o qual possua o poder Domínio de Terreno, pode gastar oito horas para fazer um teste de Sobrevivência (CD 30) para encontrar um atalho planar para um dos mundos dos deuses. Caso tenha sucesso, pode lançar a magia *Viagem Planar* com esse destino. *Pré-requisitos:* três outros poderes de andarilho do horizonte.

EXPLORADOR DO HORIZONTE

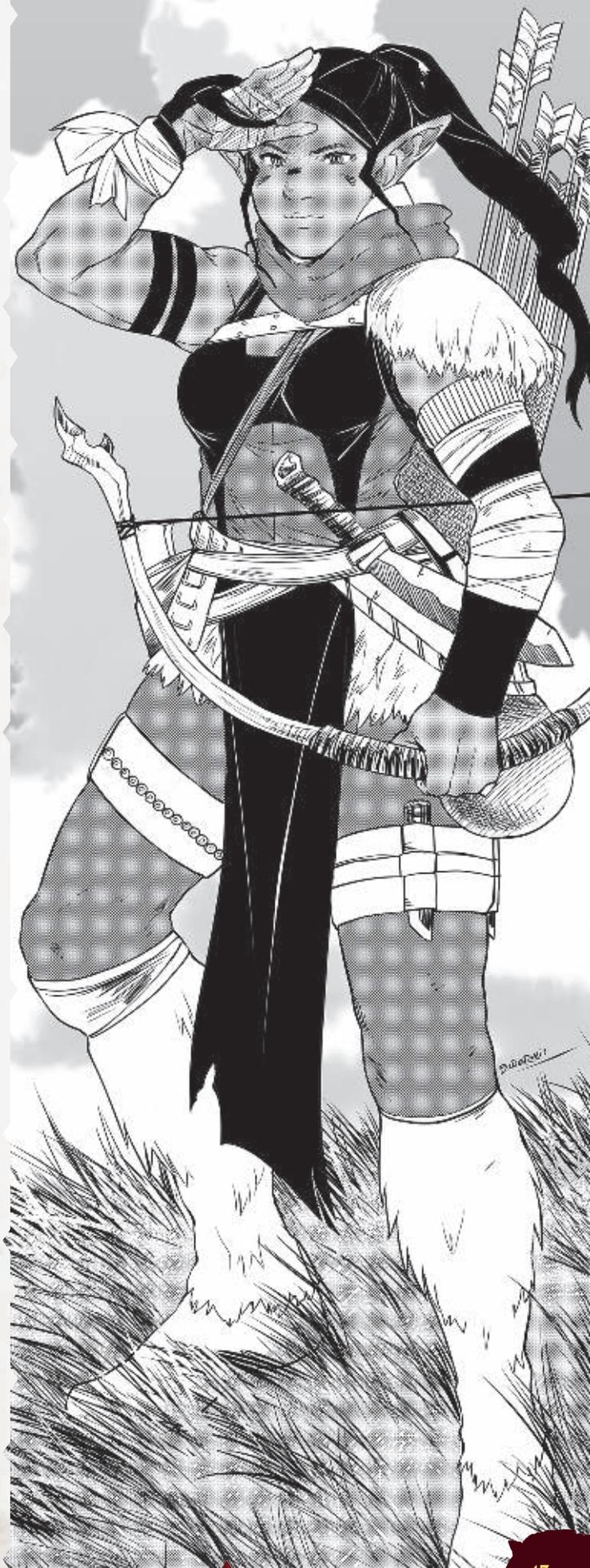
O andarilho do horizonte aprende a combinar seu domínio sobre os mais variados terrenos com seu conhecimento de explorador do mundo natural.

Quando está em um terreno para o qual possui Domínio de Terreno e Explorador, o bônus fornecido por sua habilidade Explorador aumenta em +1 e o custo de sua habilidade Marca da Presa é reduzido em -1 PM. *Pré-requisitos:* Domínio de Terreno, Explorador.

JÁ VI DE TUDO

Em suas andanças, o andarilho do horizonte entra em contato com tudo que o universo tem a mostrar.

Você pode usar Sobrevivência para identificar qualquer tipo de criatura e recebe +2 em Conhecimento e Fortitude. Para cada dois outros poderes de andarilho do horizonte, este bônus aumenta em +1.





ARQUEIRO ARCANO

Nos áureos tempos em que as torres de Lenórienn erguiam-se imponentes na paisagem de Lamnor e os elfos ainda eram uma raça orgulhosa, ser um arqueiro arcano era uma honra. Somente membros da nobreza peritos em arco e magia podiam assumir este papel, após um treinamento árduo. Os notórios arqueiros arcanos costumavam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins, açoitando seus inimigos com tempestades de flechas e magia.

Nos dias de hoje, porém, Lenórienn não é nada além de uma lembrança e existem cada vez menos elfos. Nessas condições, a arte do arqueiro arcano corre o risco de desaparecer. Preocupados em não ver sua cultura extinta, alguns mestres elfos passaram a fazer concessões. Talvez uma década contemplando a natureza das árvores de Lamnor não seja necessário para fazer flechas, talvez povos menos longevos não consigam absorver todas as minúcias da milenar cultura élfica. Mas ainda assim, talvez sejam capazes de aprender a sutil arte de combinar arco e magia. Esses elfos arqueiros arcanos veteranos começaram a compartilhar seus segredos da arquearia arcana com indivíduos habilidosos de outros povos, contribuindo para que estas técnicas continuassem sendo ensinadas em Arton. Melhor quebrar o dogma ancestral do que ver sua arte morrer.

Entre os mestres desta nova geração, um dos mais ativos é o qareen Jadunan, um arcanista e combatente habilidoso e altruísta que dedica sua vida a transmitir o que aprendeu, procurando novos aprendizes em centros de desenvolvimento místico como Wynlla e a Academia Arcana.

Um arqueiro arcano representa o encontro de duas tradições muito importantes na cultura élfica. Além disso, a “abertura” desta arte para outros povos é relativamente recente, e a origem élfica deste conhecimento ainda está bastante presente, mesmo na nova geração de mestres oriundos de outras raças. Assim, é natural que membros desta distinção absorvam também outros elementos dos costumes originais, manifestados em seu vestuário, seus símbolos e na forma como lançam suas magias e preparam suas flechas.

ADMISSÃO

Para receber esta distinção, o personagem deve conquistar a atenção de um mestre arqueiro arcano. Isso não é apenas uma questão de encontrar o mestre e pedir para ser treinado: para ser aceito como discípulo, o candidato deve provar sua aptidão tanto nas artes de arquearia quanto da magia arcana. Mentores élficos não costumam aceitar aprendizes goblinoides. Por mais que o tempo tenha passado, a luta contra hobgoblins e duyshidakk ainda está muito fresca na mente de cada um deles, e a ferida da guerra permanece aberta. Ainda é cedo para dizer se este veto permanecerá quando surgir uma nova geração de mentores arqueiros arcanos, composta de raças diversas.

Normalmente, assim como no ápice de Lenórienn, a etapa inicial do treinamento envolve a provação das três setas. Um alvo é colocado no limite do alcance médio e o mestre fornece ao candidato duas flechas. Sem usar nenhum equipamento além do seu arco e as duas flechas recebidas, o candidato precisa atingir o alvo (Defesa 20) três vezes. Outros mentores são ainda mais rígidos, exigindo que o candidato encontre a listagem de todos os arqueiros arcanos ativos em Lenórienn na época da sua queda e recite-os de memória enquanto completa a provação. Os mais flexíveis determinam três desafios, um que deve ser superado com arco, outro que deve ser superado com magia, e, por fim, um que deve ser superado com a combinação de ambos. A provação inicial é apenas o início de um treinamento árduo e demorado; em geral, ela ocorre ao longo de uma aventura, em que o mestre acompanha o candidato sem interferir nos perigos que ele enfrenta, mas apresentando lições e propondo desafios que devem ser vencidos (como participar de um combate usando apenas uma única magia, ou disparando apenas a mesma flecha). Ao final desta aventura, o mestre julgará se o candidato está pronto para o desafio final, ou se deverá repetir o treinamento (em uma nova aventura).

Caso tenha sido aprovado, o candidato estará apto ao desafio final de seu mestre. É impossível ter certeza de qual será esse último obstáculo; cada mestre escolhe de acordo com as habilidades e personalidade do candidato. Normalmente se trata de uma missão perigosa que envolve “devolver” algo ao povo élfico, como agradecimento pelo conhecimento recebido.

Exemplos incluem libertar um elfo prisioneiro (o desafio final realizado por Jadunan), recuperar um artefato élfico ou prestar qualquer outro serviço igualmente relevante e perigoso. Se for bem-sucedido, o candidato conquistará esta distinção; caso contrário, deverá realizar uma nova missão escolhida por seu mestre.

PODERES DE ARQUEIRO ARCANO

ARCO ARCANO

Mais que uma arma, este arco é um instrumento arcano, a união harmônica entre artes místicas e marciais.

Você transforma seu arco em um arco arcano, uma arma com a qual possui uma ligação mágica. Quando lança uma magia arcana, a mão que você usa para empunhar este arco conta como sua mão livre e ao soltar uma das mãos do arco, você pode empunhá-lo como uma ação livre. Por fim, você pode gastar 1 PM para encantar o arco; até o fim da cena ele conta como uma arma mágica e você soma seu modificador de atributo-chave para magias arcanas em suas rolagens de dano com ele. Se o perder, você pode transformar um arco normal em arco arcano com um ritual que consome 24 horas e T\$ 100 em componentes. *Pré-requisitos:* habilidade Magias, treinado em Misticismo e Pontaria, Foco em Arma (qualquer arco).

CHUVA DE FLECHAS

O arqueiro arcano aprende a utilizar sua magia para multiplicar suas flechas sobre seus inimigos.

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para disparar uma flecha em cada inimigo (até o máximo de seu modificador de atributo-chave para magias arcanas). Faça um ataque à distância com seu arco e compare-o com a Defesa de cada inimigo escolhido. Então faça uma única rolagem de dano e aplique-a em cada inimigo atingido. *Pré-requisitos:* lançar magias arcanas de 3º círculo, Arco Arcano. ☞

CRIAR FLECHA DA MORTE

Tendo superado todos os tipos de inimigos, o arqueiro arcano aprende a infundir a essência da morte em suas flechas.

Você pode gastar um dia para criar uma flecha da morte, uma flecha mágica especial com custo de criação de T\$ 100. Você pode possuir uma flecha da morte por vez, mais uma flecha adicional para cada dois outros poderes de arqueiro arcano que possui (se criar uma além do seu limite, a flecha mais antiga perde seu poder). Quando dispara uma flecha da morte, você recebe +2 na margem de ameaça desse ataque e, se disparar esta flecha em conjunto com

os poderes Flecha de Toque ou Flecha Explosiva, a CD para resistir a essas magias aumenta em +2. Esses bônus aumentam em +1 para cada dois outros poderes de arqueiro arcano que possui. *Pré-requisitos:* Encantar Flechas, Flecha de Toque, deve ter feito um acerto crítico com um arco em uma criatura de cada tipo (veja **TORMENTA20**, p. 270). ☞

ENCANTAR FLECHAS

O arqueiro arcano aprende a usar sua magia para criar flechas encantadas.

Você recebe 20 flechas mágicas com um encanto à sua escolha, e passa a poder fabricar flechas mágicas com um encanto. Isso funciona como fabricar itens mágicos, exceto que você paga apenas metade do custo, as flechas perdem o encanto quando são disparadas e você recupera os PM gastos para encantá-las quando dispara a última flecha ou quando cancela o encanto (uma ação livre). Para cada círculo de magias arcanas a que você tiver acesso além do 2º, você pode fabricar flechas com um encanto adicional. *Pré-requisitos:* lançar magias arcanas de 2º círculo, treinado em Ofício (Armeiro), Arco Arcano. ☞

FLECHA DE TOQUE

Com um sussurro mágico, o arqueiro faz sua flecha transportar uma de suas magias.

Suas magias com alcance de toque recebem um novo aprimoramento. +2 PM: como parte da execução da magia, você faz um ataque à distância com seu arco arcano contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia. *Pré-requisito:* Arco Arcano. ☞

FLECHA EXPLOSIVA

Aprofundando seu treinamento, o arqueiro arcano aprende a lançar magias mais potentes com suas flechas.

Uma vez por rodada, quando você lança uma magia de área, pode lançá-la por meio de seu arco arcano. Faça um ataque com seu arco; o alcance da magia se torna o alcance do arco e o centro de sua área é o ponto atingido pela flecha. Se atingir uma criatura ou objeto, a flecha causa seu dano normal (além do efeito da magia). *Pré-requisito:* Flecha de Toque. ☞

FLECHA FANTASMA

Com um sussurro arcano, o arqueiro faz com que sua flecha alterne entre os planos.

Quando faz um ataque com um arco, você pode gastar 4 PM para deixar sua flecha etérea. Você recebe +4 em seu teste de ataque com esta flecha e ignora a resistência a dano e os bônus na Defesa por cobertura do alvo. *Pré-requisitos:* Forma Etérea, Arco Arcano. ☞

CAVALEIRO DO CORVO

A cavalaria é exemplo de heroísmo. Cavalos, espada e armadura combinados não só aumentam a efetividade de um combatente como são símbolos de lealdade, retidão e honestidade em Arton. São membros de uma elite, sagrados por outros cavaleiros após anos de treinamento e serviço. Uma ordem de cavaleiros é um bastião não apenas de honra, mas também de tradição. Exceto pelos Cavaleiros do Corvo.

Anos atrás, durante o ataque do Dragão da Tormenta, o Cavaleiro da Luz Orion Drake se viu encurralado. Todas as normas e regimentos da Ordem da Luz dificultavam o confronto contra os lefeu, que não seguiam regra nenhuma. Os membros eram treinados para enfrentar lanceiros, bandoleiros ou outros cavaleiros, mas não horrores aberrantes repletos de tentáculos e gavinhas. Qualquer vantagem contra a Anticriação precisava ser aproveitada. Entendendo o que estava por vir, Orion quebrou seus votos, desafiou seus superiores e levou consigo um pequeno contingente de escudeiros e jovens cavaleiros.

Passando por um treinamento brutal, os Cavaleiros do Corvo se tornaram um batalhão de combatentes destemidos, implacáveis. As agruras pelas quais passam endurecem sua alma a ponto de conseguirem resistir ao horror alienígena dos lefeu. Trajam armaduras pretas, desaparecendo nas sombras. Se comunicam com gestos indecifráveis, agindo em equipe como se pudessem ler as mentes uns dos outros. Mais do que lança ou espada, usam absolutamente qualquer coisa como arma. Portam até mesmo armas de fogo, sendo considerados criminosos dentro do Reinado. Colocam a missão acima de qualquer coisa, abandonando a individualidade e a honra. De tão embrutecidos, podem parecer distantes, pouco humanos. Um preço que poucos estão dispostos a pagar, mas aqueles que lutam sob o estandarte do corvo entendem que precisam mergulhar nas trevas para delas trazer a luz.

ADMISSÃO

Ser um Cavaleiro do Corvo significa abrir mão de seu senso de honra, de parte de sua individualidade e de seu próprio nome para fazer parte de uma ordem sinistra, eficiente e acima de tudo heroica. Para se

tornar um Cavaleiro do Corvo, o personagem deve achar o Ninho do Corvo, a fortaleza dos cavaleiros que se localiza em algum ponto das Montanhas Lannestull. Então deve fazer um juramento de segredo sobre o que está prestes a acontecer – não se sabe de nenhum candidato que tenha traído esse juramento e vivido para contar. Em seguida, há um ritual de iniciação, no qual os cavaleiros mais experientes submetem o candidato a horrores que simulam a corrupção pela Tormenta. Então começa o treinamento em si.

Ao longo de meses, o aspirante a Cavaleiro do Corvo treina com uma pequena turma de outros candidatos, passando por testes sucessivos nos quais a morte é uma possibilidade concreta. Além do treinamento, o candidato deve cumprir missões, como incursões em busca de recursos ou auxiliar na defesa do Ninho do Corvo, quando pode ser auxiliado por seu grupo de aventureiros. No fim, os sobreviventes recebem um codinome dado por seus superiores – ou seja, não pelo jogador. O codinome, que quase sempre tem a ver com algo ocorrido durante o treinamento, nunca é algo intimidador ou pomposo, mas também nunca é humilhante.

Originalmente, apenas Cavaleiros da Luz eram admitidos, mas esse requisito caiu há anos. Hoje em dia, qualquer um pode se tornar um Cavaleiro do Corvo... se sobreviver.

PODERES DE CAVALEIRO DO CORVO

A QUALQUER CUSTO

Para um Cavaleiro do Corvo, nada é mais importante que o sucesso da missão. Os mais graduados na ordem aprendem a se preparar de forma extremamente minuciosa, empregando métodos próprios dos Corvos que nenhuma outra ordem de cavaleiros ousaria sequer contemplar.

Você pode declarar que cumprir um determinado objetivo é sua missão. Esse objetivo deve ser algo específico, como “eliminar o dragão da Floresta dos Olhos” ou “resgatar o sacerdote capturado pelos bandidos de estrada”. A preparação para a missão leva um dia e exige o gasto de T\$ 50 em materiais e serviços (mapas, informantes etc). Ao fim deste tempo, você recebe um dos benefícios abaixo. Para cada outros

dois poderes de Cavaleiro do Corvo, você pode gastar mais T\$ 50 ao se preparar para receber um benefício adicional diferente.

BUSCA E DESTRUÇÃO. Uma de suas armas empunhadas se torna uma arma *anticriatura* contra um tipo de criatura a sua escolha relacionada à missão.

GUERRA NÃO CONVENCIONAL. Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha.

INTELIGÊNCIA. Você pode usar Guerra no lugar de Conhecimento e Investigação para assuntos relacionados à missão.

Você só pode ter uma missão de cada vez. Os efeitos deste poder terminam quando a missão for concluída ou você desistir dela. *Pré-requisito:* Não Tenho Nome.

ATRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

O Cavaleiro do Corvo aprende a sobreviver em território hostil, mesmo aquele dominado pelo inimigo.

Você se torna imune a fadiga e à condição atordado e sua recuperação de pontos de vida e pontos de mana por descanso nunca é inferior à normal, independente das condições do local. *Pré-Requisito:* Reconhecimento e Infiltração.

DAS TREVAS

Para o Cavaleiro do Corvo, a melhor tática é matar o inimigo antes que ele perceba a morte chegando.

Quando ataca um inimigo escolhido para sua habilidade Duelo que esteja desprevenido ou flanqueado por você, seus bônus concedidos por essa habilidade em testes de ataque e rolagens de dano contra ele são dobrados. *Pré-requisitos:* Duelo, Não Tenho Nome.

FERRAMENTA DE MORTE

O Cavaleiro do Corvo aprende a empregar seu treinamento para coordenar os ataques de seus aliados.

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada por seu bônus de Inteligência para liderar um ataque coordenado contra um inimigo em alcance curto. Até o início de seu próximo turno, você e seus aliados recebem um bônus igual ao total de PM gastos em testes de ataque, rolagens de dano e na margem de ameaça contra o inimigo escolhido. Este poder só pode ser usado uma vez contra a mesma criatura em cada cena. *Pré-requisitos:* A Qualquer Custo, deve ter liderado um grupo de aventureiros em pelo menos três combates vitoriosos (para efeitos deste requisito, liderar um grupo significa participar do combate apenas executando ações de prestar ajuda a seus aliados).

A Língua dos Corvos

Composta por uma combinação de jargões, expressões e gestos, a Língua dos Corvos foi criada pelos Cavaleiros do Corvo para transmitir informações e comandos de forma silenciosa e discreta em qualquer cenário de missão.

A Língua dos Corvos funciona como o efeito básico da magia *Aviso*, exceto que seu alcance é curto e você não precisa gastar PM para usá-la em outros Cavaleiros do Corvo.

NÃO TENHO NOME

O Cavaleiro do Corvo não deve sentir júbilo em combate, hesitação ou dúvida — não deve sentir nada, apenas cumprir suas ordens e atingir seu objetivo.

Você aprende a Língua dos Corvos (veja o quadro) e se torna imune a medo. Além disso, você perde a habilidade Código de Honra (caso a tenha). *Pré-requisitos:* treinado em Furtividade, Guerra e Luta, Vitalidade, Vontade de Ferro, usar armaduras pesadas.

RECONHECIMENTO E INFILTRAÇÃO

Para cumprir sua missão letal, um Cavaleiro do Corvo deve ser capaz de se mover de forma rápida e silenciosa mesmo com equipamento completo.

Você não sofre penalidade por armadura em perícias e seu deslocamento não é reduzido por uso de armadura ou por terreno difícil. Além disso, a penalidade que você sofre por fazer uma ação chamativa quando usa Furtividade para se esconder é reduzida para -5 (em vez de -20). *Pré-Requisitos:* Não Tenho Nome, deve ter executado pelo menos uma missão (uma aventura) em que tenha entrado e saído furtivamente de um local relevante para seu objetivo sem ser detectado.

TRAZEMOS A LUZ

Com o aprimoramento de suas técnicas, o Cavaleiro do Corvo torna-se uma arma precisa e infalível, que usa corpo, mente e conhecimento para formar um único conjunto letal.

Uma vez por combate, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Guerra com um bônus igual ao número de poderes de Cavaleiro do Corvo que possui. Você recebe uma quantidade de PV temporários igual ao resultado do teste e, se o resultado for 35 ou mais, pode ignorar a imunidade a acertos críticos e ataques furtivos de seus inimigos. Além disso, para cada 10 pontos no resultado do teste, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano. Todos estes efeitos duram até o fim da cena. *Pré-requisitos:* Das Trevas e dois outros poderes de Cavaleiro do Corvo.



CHAPÉU PRETO

Duelista, pistoleiro, cortador de gargantas, atirador, bandido, assassino. As “pessoas de bem” dão muitos nomes àqueles que vivem pela lei do sangue e medo. Mas os durões da fronteira e dos mares chamam estes criminosos de chapéus pretos.

Nem todos são sanguinários que matam como quem bebe um gole de hidromel — apenas a maioria. De qualquer forma, seja por ganância, sede de sangue, falta de oportunidade ou mesmo ânsia de justiça, o chapéu-preto renega a lei juntamente com a civilização. Piratas e pistoleiros já atuam fora da lei, mas o chapéu preto abandona todas as ilusões de camaradagem ou honra, piedade ou redenção, para abraçar a realidade crua: deve-se matar ou morrer.

Alguns chapéus-pretos são realmente dignos do nome, assaltando caravanas, matando guardas e assassinando por dinheiro. Outros são justiceiros implacáveis, que matam bandidos enquanto são obrigados a fugir da lei. Outros ainda são apenas duelistas, testando suas habilidades contra quaisquer oponentes — bons ou maus.

O velho soldado de uma guerra perdida, o vaqueiro que viu a família ser assassinada, o explorador que acabou participando de um massacre de “bárbaros”... Tipos desiludidos como estes podem acabar assim. Mais que a perícia em matar, o que caracteriza o chapéu preto é a alma endurecida, a presença aterradora. Quando ele chega à cidade, todos se trancam em casa, a taverna esvazia e o comércio fecha. E quando há dois deles... bem, a cidade é pequena demais para ambos.

ADMISSÃO

Para se tornar um chapéu preto, uma pessoa deve ter experimentado o mal, a perda e a crueldade. Seguir esse caminho nem sempre é uma escolha consciente; alguns indivíduos se tornam chapéus pretos como resultado de suas próprias decisões, enquanto outros simplesmente dão azar, e são forçados a testemunhar tanta maldade em suas vidas que sua própria alma se torna cinzenta, amargurada e cruel.

Seja por escolha ou destino, o caminho do chapéu preto é marcado por uma profunda intimidade com a maldade do mundo. Para assumir essa distinção, o

candidato deve testemunhar pelo menos três atos de maldade marcante, do tipo que fica gravado em sua alma e é revivido em pesadelos todas as noites. Mais do que isso, pelo menos um desses atos deve ter uma relação direta com o candidato. Isso pode ser algo que causou uma perda ao candidato, como a morte de um ente querido, a destruição de algo importante ou uma derrota marcante. Também pode ser algo que o candidato causou, seja uma maldade deliberada ou um ato movido por boas intenções, mas que se revelou de grande crueldade (como matar inocentes acreditando que se tratavam de criminosos ou monstros).

Após presenciar todo esse mal, o candidato deve renegar quaisquer laços possuídos com organizações ou entidades que poderiam ser consideradas justas ou bondosas. Isso inclui qualquer devoção a divindades capazes de canalizar energia positiva e qualquer associação formal com instituições que, a critério do mestre, possam ser classificadas como tal.

PODERES DE CHAPÉU PRETO

BALA NAS COSTAS

Se um chapéu preto realmente hábil quiser matá-lo, você não ficará sabendo — já estará morto.

Sempre que atacar um oponente pela primeira vez na cena, você pode gastar 1 PM para receber +10 na margem de ameaça deste ataque. *Pré-requisitos:* Coração duro, dois outros poderes de chapéu preto.

CONGELAR O INFERNO

Quando surge um bandido realmente assustador, o tempo esfria, o sol empalidece, os animais fogem, e até as pedras tremem de medo. Os mais infames chapéus pretos podem fazer uma estátua baixar os olhos.

Quando usa uma habilidade que gera um efeito de medo, você pode gastar 2 PM para ignorar quaisquer imunidades a medo e efeitos mentais dos alvos da habilidade. *Pré-requisitos:* Coração duro, dois outros poderes de chapéu preto.

CORAÇÃO DURO

Não é fácil encontrar algo que possa abalar o chapéu preto — a esta altura, ele próprio já cometeu todo tipo de atrocidades na vida.

Você é imune a condições de medo e recebe +2 em Vontade. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de chapéu preto que possuir. *Pré-requisitos:* treinado em Luta ou Pontaria, Presença Aterradora.

DANCE!

Todos os gestos do chapéu preto inspiram ameaça.

Quando faz um teste de Intimidação, você pode gastar 1 PM para fazer uma demonstração de habilidade com sua arma como parte deste teste. Se fizer isso, você recebe um bônus em seu teste de Intimidação igual ao seu modificador de Força, se estiver usando uma arma corpo a corpo, ou de Destreza, se estiver usando uma arma de ataque à distância. *Pré-requisitos:* Coração Duro.

PROCURADO VIVO OU MORTO

Quando um chapéu-preto chega à cidade, é melhor fugir. E quando ele olha em seus olhos, você logo precisa de uma calça limpa.

Todas as criaturas em alcance curto sofrem -2 nas rolagens de dano contra você e na Defesa. Essa penalidade aumenta em -1 para cada dois outros poderes de chapéu preto que você possuir. Este é um efeito de medo. *Pré-requisitos:* Coração Duro, ser procurado pelas autoridades por um crime.

RÁPIDO OU MORTO

Quanto mais notório o bandido, mais ele precisa estar preparado para lutar ou correr.

Você recebe +2 em Iniciativa e +1,5m em seu deslocamento. Esses bônus aumentam respectivamente em +1 e +1,5m para cada dois outros poderes de chapéu preto que você possuir. *Pré-requisitos:* treinado em Iniciativa, Coração Duro.

TIRO À TRAIÇÃO

Nunca dê as costas para um chapéu preto.

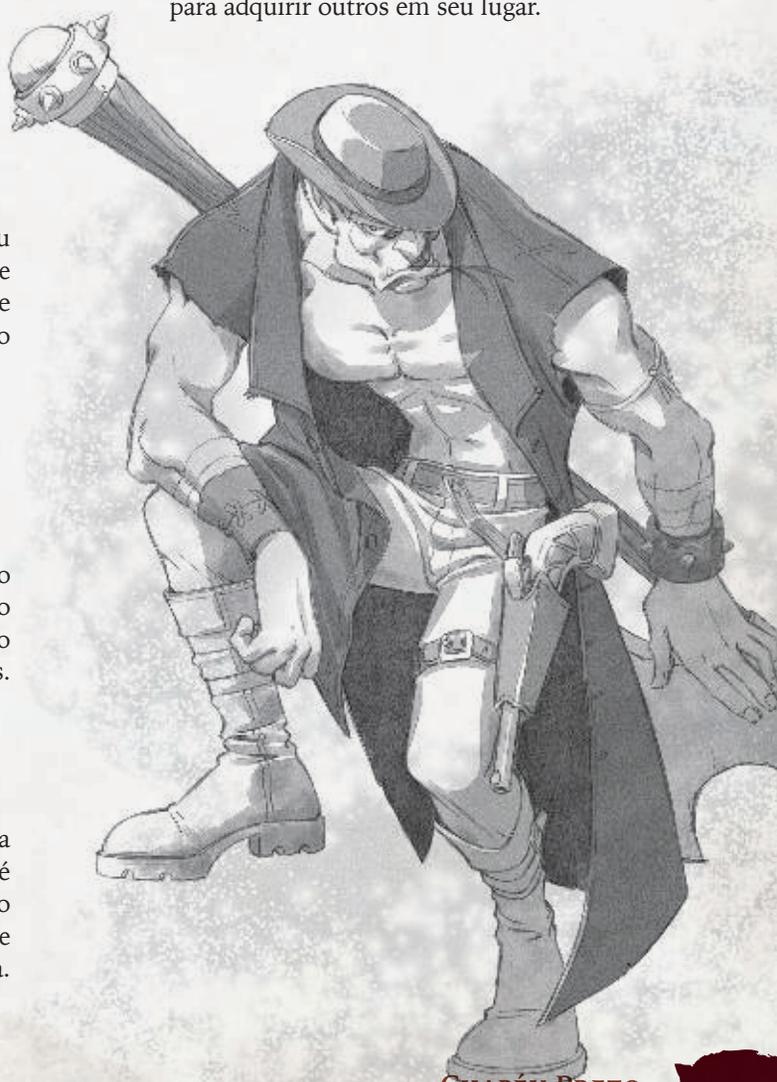
Quando o chapéu preto faz um ataque com uma arma contra um alvo desprevenido, o dano de sua arma aumenta em um dado do mesmo tipo (esse dano adicional também é multiplicado em caso de acerto crítico). *Pré-requisito:* Coração Duro, deve ter causado pelo menos três acertos críticos em alvos desprevenidos.

A MALDIÇÃO DO CHAPÉU PRETO

Todo chapéu preto possui um chapéu, bandana ou outro adereço visível na cor preta. Esse objeto é uma manifestação sobrenatural da crueldade que o personagem presenciou em sua história, e um lembrete de que agora todo esse mal está gravado em sua alma.

O portador do chapéu preto tem dificuldade em sentir empatia e carinho, e agir com delicadeza. Ele sofre -2 em Adestramento, Atuação e Diplomacia. Essa penalidade aumenta em -1 para cada dois poderes de chapéu preto, além do primeiro, que o chapéu preto possuir. Além disso, quando falha em um teste de uma dessas perícias, o chapéu preto se sente frustrado e irritado; ele deve fazer um ataque contra uma criatura que possa ver para descarregar essa frustração ou perde 1 PM.

O chapéu é uma representação sobrenatural da maldição, nunca ficando longe do personagem por muito tempo. Se perdido, roubado ou destruído, ele surge na cabeça do personagem na cena seguinte. Nem mesmo uma magia *Purificação* é capaz de separar o chapéu do personagem permanentemente. Entretanto, a critério do mestre, o portador de um chapéu preto pode empreender uma jornada de redenção para se livrar da maldição (os detalhes exatos desta jornada ficam a critério do mestre, mas em geral isso será representado por pelo menos uma aventura). Se for bem-sucedido nessa jornada, o personagem se livra da maldição e do chapéu. Nesse caso, perde todos os poderes de chapéu preto que possui e pode usar as regras de treinamento para adquirir outros em seu lugar.



GIGANTE FURIOSO

No reino ancestral dos gigantes de Ked'Roch, a fúria era encarada como uma dádiva do próprio Megalokk, Deus dos Monstros. A raiva era vista como um componente essencial de um combate corpo a corpo; agia como combustível nos corpos dos combatentes, emprestando ímpeto a seus golpes. Embora diferentes culturas tenham desenvolvido suas próprias maneiras de cultivar essa fúria, desde dádivas divinas a condicionamento pessoal, as práticas dos gigantes continuam inigualáveis. Crias de Megalokk, a fúria era parte de sua essência.

Quando os minotauros escravizados de Ked'Roch se revoltaram, precisaram encontrar formas de lidar com a diferença de tamanho. Para muitos, isso se traduziu no trabalho em equipe e disciplina marcial que construíram Tapista. Alguns poucos, porém, se mostraram capazes de ir a qualquer extremo para conquistar o poder físico de seus algozes, crescendo até o tamanho dos gigantes quando se enfureciam. Histórias similares aconteceram nas Montanhas Sanguinárias e em Lamnor ao longo dos séculos. A esses poucos e implacáveis combatentes foi dada a alcunha de gigantes furiosos.

Gigantes furiosos são raros, mesmo nos recantos mais ermos de Arton. Isso se deve, em muito, à selvageria necessária para trilhar este caminho. Após derrotar um inimigo gigantesco, os gigantes furiosos consomem sua essência mágica de forma ritualística para alimentar a fagulha de fúria que reside em suas almas. Como se não bastasse o poder destrutivo que comandam, a brutalidade do ritual marca os gigantes furiosos como proscritos mesmo dentro de suas comunidades. Ninguém tem coragem de expulsá-los, mas sua instabilidade é mencionada em tons de aviso pelas costas. Ninguém ousa enfrentá-los, mas os líderes mantêm um registro mental dos danos causados em suas explosões de raiva mais recentes.

Quando um monstro enorme se avizinha, porém, qualquer diferença é colocada de lado e os gigantes furiosos recebem súplicas de ajuda.

ADMISSÃO

O candidato deve derrotar um gigante desafiador enquanto estiver sob o efeito das habilidades Fúria ou Fúria Divina. Ele pode ser auxiliado por seus companheiros, mas o gigante deve representar um perigo real para todo o grupo. Então, deve levar o corpo do gigante derrotado até a presença de um clérigo ou druida de Megalokk, que irá avaliar o candidato (possivelmente por meio do poder do gigante derrotado, ou propondo um ou mais desafios de força e coragem).

Se o candidato for aceito, o sacerdote irá realizar um ritual sangrento para transferir o poder do gigante derrotado. Esse ritual exige componentes materiais na forma de incensos, velas e ícones, com custo mínimo de T\$ 100. O ritual é bastante longo e fisicamente exigente; o candidato será levado ao extremo de suas forças físicas, seja pelo esforço místico do processo, seja pelas criaturas da região que Megalokk enviará para confrontá-lo, como uma etapa final do processo de admissão. Se o candidato sobreviver a esta provação, sua fúria se intensificará magicamente e ele se tornará um gigante furioso.

PODERES DE GIGANTE FURIOSO

ARREMESSO DE ROCHAS

Qualquer oponente que tente correr de um gigante furioso descobrirá rapidamente que eles são letais em qualquer distância.

Enquanto estiver em fúria, você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para arrancar uma rocha do chão e arremessá-la contra seus oponentes. Trate essa rocha como uma arma de arremesso com alcance médio que causa 2d6 pontos de dano de impacto e atinge todas as criaturas em um raio de 1,5m. Para atacar com a rocha, faça um ataque à distância de arremesso e compare-o com a Defesa de cada criatura na área. Então, faça uma única rolagem de dano e aplique-a em cada inimigo atingido. Para cada categoria de tamanho que você tiver acima de Médio, o dano da rocha aumenta em um passo e sua área aumenta em +1,5m de raio.
Pré-requisito: Fúria dos Gigantes.

FÚRIA ASSASSINA

Você aprende o verdadeiro êxtase da carnificina.

Enquanto estiver em fúria, você recebe +1 na margem de ameaça de seus ataques. Para cada categoria de tamanho acima de Média que você tiver, este bônus aumenta em +1. *Pré-requisito:* Fúria dos Gigantes.

FÚRIA DOS GIGANTES

Você transcende a simples fúria mental e passa a encarnar o desejo de destruição em seu corpo, tornando-se um avatar da ira.

Quando entra em fúria, você pode gastar 2 PM para aumentar seu tamanho em uma categoria; isso aumenta sua Força em +4 e faz com que seu equipamento aumente para o tamanho adequado. O aumento de tamanho dura até sua fúria terminar. Para cada três outros poderes de gigante furioso que possuir, você pode gastar +2 PM para aumentar seu tamanho em uma categoria adicional, aumentando o bônus na Força em +2. Seu tamanho com esse poder nunca pode ser maior que o da maior criatura que você já matou. *Pré-requisitos:* Con 17, treinado em Fortitude, Fúria ou Fúria Divina.

GOLPES PESADOS

Seu tamanho e volume são tão grandes que seus oponentes mal conseguem aguentar parados!

Quando faz um ataque corpo a corpo em fúria, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra empurrar contra o alvo como uma ação livre. Apenas o alvo é empurrado (você não se desloca durante a manobra) mas, se houver uma parede ou outro objeto sólido (não uma criatura) no caminho dele, ele sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 3m que for empurrado. Se possuir o poder Ataque Pesado e usar os dois no mesmo ataque, você executa uma única manobra empurrar, mas recebe +5 no teste de manobra. *Pré-requisitos:* treinado em Atletismo, Fúria dos Gigantes.

INTIMIDAR A MORTE

Você parece capaz de assustar a própria morte com sua fúria.

Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode gastar uma reação e 2 PM para fazer um teste de Intimidação e reduzir o dano sofrido em um valor igual ao resultado deste teste. *Pré-requisitos:* treinado em Intimidação, Fúria dos Gigantes.

REVIDE

Quando está tomado pela fúria, você não tolera a audácia dos que ousam desafiá-lo!

Uma vez por rodada, quando sofre dano de um ataque corpo a corpo enquanto está em fúria, você pode gastar uma reação e 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra a criatura que o atacou. *Pré-requisito:* Fúria dos Gigantes.

TERREMOTO DA FÚRIA

Seu tamanho impressionante é capaz de abalar o próprio terreno onde você pisa.

Quando está em fúria, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para pisotear o chão, gerando uma onda de choque em alcance curto ao seu redor. Criaturas na área sofrem dano de impacto igual a 1d6 + seu bônus de Força e ficam caídas (Fortitude CD For reduz o dano à metade e evita a condição caído). Para cada categoria de tamanho acima de Média que você tiver, o dano de seu pisão aumenta em +1d6. *Pré-requisito:* Fúria dos Gigantes.



GUARDIÃO DA REALIDADE

Por mais que Arton seja repleto de monstros terríveis, vilões inescrupulosos e criminosos de todos os tipos, a maior das ameaças aos habitantes desse mundo é outra. A tempestade rubra, a tormenta da anticriação, despeja seus horrores alienígenas sobre o mundo. Perverte e distorce tudo aquilo que toca, consumindo não apenas vida e sanidade como a própria realidade.

O guardião da realidade protege nosso mundo contra aberrações de outros mundos ou eras — principalmente as criaturas da Tormenta, mas também qualquer outro monstro antinatural que ouse rastejar com seus tentáculos em nosso universo. Mesmo em equipes de Desafiadores da Tormenta, o guardião se destaca como um adversário especializado em combater os lefeu. Guiados pela inspiração divina, contam com o apoio de (quase) todas as divindades do Panteão e frequentemente são devotos de Khalmyr, Thyatis, Azgher ou Valkaria.

Se existe algo que os lefeu temem, são estes soldados poderosos contra aberrações. São guerreiros raros, mas tornam-se faróis de esperança por onde passam. Sua própria existência, seus poderes assombrosos, revelam que os deuses não deram as costas a Arton — e que a salvação está em nossas mãos, pois cada herói tem potencial infinito. Em meio à invasão aberrante, o guardião da realidade é uma muralha que protege o mundo.

ADMISSÃO

Originalmente, candidatos a guardiões da realidade precisavam demonstrar sua bravura e pujança em combate derrotando vinte lefeu em combate. Depois disso, peregrinavam em templos de todas as divindades jurando dar sua vida, alma e honra para proteger Arton da Tormenta. Não se tratava de uma questão de devoção; cada guardião da realidade era (e ainda é) livre para ter suas próprias crenças e se dedicar pessoalmente a uma divindade. Mas o combate contra a anticriação exige deixar diferenças de lado e o apoio dos seres mais poderosos na criação. Os deuses e seus servos compreendem essa relação melhor do que ninguém. O Panteão é composto pelos pilares da realidade, representam a própria criação. A Tormenta é sua antítese. Ou, pelo menos, costumava ser.

Com a ascensão de Aharadak, o processo para se tornar um guardião da realidade se tornou nebuloso. Um desses pilares da criação agora é parte do inimigo. Porém, um herói que deseja proteger a própria realidade não se deixa abater por nada. Candidatos têm experimentado formas de substituir o apoio do vigésimo deus, como a destruição de um lefeu poderoso, a remoção da corrupção da Tormenta de um inocente ou a eliminação de uma célula de culto a Aharadak. Estudiosos dos deuses teorizam em sussurros que qualquer um desses métodos apenas chama a atenção do deus da Tormenta e ele próprio concede o apoio necessário, permitindo que o candidato se torne um guardião da realidade. É muito difícil corroborar ou negar essa tese, já que os motivos dos lefeu são inescrutáveis. Só o que se sabe é que, mesmo com um deus da Tormenta nas fileiras do Panteão, ainda existem guardiões da realidade.

PODERES DE GUARDIÃO DA REALIDADE

BASTIÃO DA REALIDADE

O guardião da realidade se afirma como parte da criação, usando essa certeza como escudo contra os horrores da anticriação.

Você não fica frustrado quando entra em uma área de Tormenta. Além disso, recebe +2 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta e habilidades de seres extraplanares. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de guardião da realidade que você possuir. *Pré-requisitos:* treinado em Fortitude, Vontade de Ferro.

DETECTAR ABERRAÇÃO

Você sabe intuitivamente o que é ou não real.

Você está sempre sob efeito básico da magia Detectar Ameaças, mas apenas para seres extraplanares, e nunca fica surpreendido por uma destas criaturas. *Pré-requisitos:* treinado em Percepção, Bastião da Realidade.

DESTRUIR ABERRAÇÃO

O poder da realidade pode ser canalizado para destruir tudo aquilo que é antinatural.

Você ignora a imunidade a acertos críticos de seres extraplanares e soma seu modificador de Carisma em suas rolagens de dano contra estas criaturas. *Pré-requisitos:* treinado em Luta ou Pontaria, Bastião da Realidade.

HERÓI DA REALIDADE

Por saberem que seu dever é o mais exigente de todos, os guardiões da realidade possuem uma reserva de fibra e força de vontade que nenhum outro herói possui.

Quando sofre dano ou falha em um teste de resistência, você pode gastar uma reação e 5 PM para reduzir esse dano à metade ou repetir este teste de resistência. Se a fonte do efeito for uma criatura extraplanar, em vez disso você ignora o dano ou recebe +5 no teste de resistência. O custo deste poder diminui em -1 PM para cada dois outros poderes de guardião da realidade que você possui. *Pré-requisito:* Bastião da Realidade, outro poder de guardião da realidade.

HERÓI DOS REINOS

O guardião da realidade está sempre pronto para se erguer e lutar.

O custo em PM da primeira habilidade que você usa em cada cena é reduzido em -1 PM, cumulativo com outras reduções. Além disso, no começo de cada cena, você recebe 5 PV temporários para cada poder de guardião da realidade que possui. *Pré-requisito:* Bastião da Realidade.

PRESENÇA REAL

A existência do guardião é como um farol do seu próprio mundo, expondo os lefeu ao tipo de horror que causam nos artonianos.

Você ignora a imunidade de seres extraplanares a efeitos de medo. Além disso, qualquer ser extraplanar, a sua escolha, que comece seu turno em alcance curto de você fica abalado e vulnerável até o fim da cena (Vontade CD Car evita). Uma criatura que passe

no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia. Para cada dois outros poderes de guardião da realidade que você possui, aumente as penalidades impostas por estas condições em -1. *Pré-requisitos:* treinado em Intimidação, Bastião da Realidade.

RESTABELECER A REALIDADE

Os guardiões da realidade mais poderosos podem impor sua própria vontade acima da corrupção da Tormenta. Criam oásis em plena anticriação, bolsões de Arton em meio à loucura.

Você pode gastar 15 PM para emitir uma aura de realidade com alcance curto por uma cena. Dentro desta aura, os efeitos da Tormenta são negados e qualquer criatura a sua escolha é considerada um ser extraplanar. *Pré-requisitos:* seis poderes de guardião da realidade, já ter derrotado um lefeu de ND 15 ou mais.

GUARDIÕES DA REALIDADE E SERES EXTRAPLANARES

Guardiões da realidade surgiram como uma resposta à maior de todas as ameaças à existência de Arton: os lefeu. Entretanto, com o tempo, estes campeões aprenderam a empregar suas habilidades contra diversos tipos de criaturas ligadas a outros planos de existência, desenvolvendo técnicas para combater os mais diversos seres extraplanares.

Para efeitos das habilidades de um guardião da realidade, seres extraplanares são todas as criaturas nativas de outros planos ou profundamente conectadas a eles. Isso inclui lefeu, lefou, devotos de Aharadak e todos os espíritos, bem como quaisquer criaturas que, a critério do mestre, se encaixem nessa descrição.



INQUISIDOR DE WYNNA

Wynna, a Deusa da Magia, é uma divindade generosa. Não nega seu dom mágico a ninguém que esteja disposto a buscá-lo. Na verdade, segundo alguns, Wynna é generosa demais.

O inquisidor de Wynna é um combatente sagrado que tomou para si o dever de garantir que a magia não seja usada para fins malignos. Enquanto alguns servos dos deuses desejam limitar as artes arcanas, o inquisidor ama a magia, e defende seu uso — desde que inocentes não sofram por causa disso. Assim, ele abraça a Deusa da Magia como nova divindade padroeira, recebendo novos poderes e procurando obedecer a seus dogmas.

Certos arcanos veem os inquisidores de Wynna como brutamontes perigosos, que podem a qualquer momento decidir que o dom está sendo “mal utilizado”. Alguns afirmam que a própria Wynna não vê com bons olhos esses cruzados, e eles só têm poderes porque ela não nega a magia a ninguém! Contudo, o verdadeiro inquisidor de Wynna não é intolerante ou truculento. Pelo contrário, é um protetor dos estudantes arcanos, um defensor dos magos e feiticeiros. Combate aqueles que, por seus próprios fins egoístas, estariam limitando o acesso à magia, tomando todo o poder para si mesmos.

No final das contas, ninguém tem nada a temer dos inquisidores de Wynna. Desde que esteja em paz com sua própria consciência.

ADMISSÃO

O candidato deve ter presenciado um uso de magia arcana que tenha sido uma clara afronta aos ensinamentos de Wynna; algo sórdido o suficiente para despertar no candidato a vontade de se tornar um protetor da dádiva da Deusa da Magia. Após isso, ele deve procurar um templo de Wynna e se apresentar como candidato a inquisidor. Lá, ele será confrontado com três testes. O primeiro é o teste da compreensão: o candidato deverá fazer algum tipo de descoberta mágica, seja encontrar um pergaminho contendo uma magia perdida, recuperar um objeto mágico roubado ou escrever um tratado teórico sobre as artes mágicas. O segundo teste é o teste da dádiva, em que o candidato deverá auxiliar alguém em necessidade usado

primariamente magia, seja na forma de magias, uso de habilidades mágicas ou empregando itens mágicos. Por fim, o terceiro teste é o da dedicação. Este teste não é administrado pelos clérigos de Wynna, mas sim pela própria deusa, que surge para o candidato em sonhos para ouvi-lo descrever o que aprendeu até o momento. Caso consiga fazer a deusa sorrir enquanto discute o uso moral da magia, o candidato se torna um inquisidor.

PODERES DE INQUISIDOR DE WYNNA

BENÇÃO ARCANA

Você pode usar seu modificador de Carisma para Misticismo (no lugar de Inteligência) e como atributo-chave de suas magias. Além disso, você aprende e pode lançar duas magias, arcanas ou divinas, de 1º círculo à sua escolha. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo, devoto de Wynna. ☉

GOLPE PURIFICADOR

O poder divino do inquisidor pode remover o efeito de uma magia em andamento.

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe purificador. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e, se acertar, gera o efeito básico da magia *Dissipar Magia* tendo como alvo a criatura atingida. *Pré-requisito:* Bênção Arcana. ☉

MAGIA SAGRADA

As magias de um inquisidor de Wynna são capazes de destruir malfeitores.

Quando lança uma magia que causa dano, você pode gastar 2 PM para aumentar a CD para resistir a essa magia em +2 e aumentar o dano da magia em +2d8. Para cada dois outros poderes de inquisidor de Wynna que possuir, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8. *Pré-requisito:* Bênção Arcana. ☉

PIRA DA INQUISIÇÃO

Ninguém pode decidir quem recebe o dom da magia. Mas o inquisidor pode punir o mau uso dessa dádiva com a chama essencial de Wynna.

Quando usa Golpe Purificador, você pode gastar 3 PM para criar uma onda de dispersão mágica com o efeito de *Dissipar Magia* que afeta todas as criaturas, a sua escolha, em alcance curto do alvo de seu golpe. Para cada efeito que foi dissipado sobre si, uma criatura na área sofre 2d6 pontos de dano de essência. Para cada dois outros poderes de inquisidor de Wynna, você recebe +1 nesse teste de Misticismo. *Pré-requisito:* Golpe Purificador. ☉

REFLETIR MAGIA

Os inquisidores se esforçam para aproveitar ao máximo o dom de Wynna, redirecionando energia arcana mal utilizada de volta para quem a emitiu.

Quando passa em um teste de resistência contra uma habilidade mágica que tenha você como um dos alvos, você pode gastar uma reação e 6 PM para refletir esse efeito de volta para o atacante. Você não sofre nenhum efeito da habilidade (outros alvos são afetados normalmente) e o atacante é afetado por ela como se fosse o alvo original, fazendo quaisquer testes de resistência necessários (CD Car). *Pré-requisito:* quatro outros poderes de inquisidor de Wynna. ☉

SORRISO PROTETOR DE WYNNA

A Deusa da Magia é alegre e carismática, e seus devotos compartilham este traço.

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma e resistência à magia +2. Esses bônus aumentam em +1 para cada outros dois poderes de inquisidor de Wynna que você possuir. *Pré-requisito:* Bênção Arcana.

USE SEU PODER PARA O BEM

Quando confrontados com arcanos vilanescos, os inquisidores tentam fazer com que a bênção de Wynna seja usada para fins heroicos.

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para fazer um teste de Misticismo oposto à Vontade de uma criatura mágica ou conjurador arcano em alcance curto. Se vencer o teste oposto, você causa à criatura 1d6 pontos de dano de essência por poder de inquisidor de Wynna que possuir e você e seus aliados em alcance curto recuperam a mesma quantidade de PV. Se o alvo vencer o teste oposto, ele não poderá mais ser afetado por este poder por um dia. *Pré-requisito:* Bênção Arcana. ☉

SERES MÁGICOS MALIGNOS

As obrigações e restrições de Wynna impedem que um devoto mate seres mágicos e conjuradores arcanos.

Em termos de regras, seres mágicos são elfos, qareens, espíritos e quaisquer criaturas que o mestre considere como tal. Já um conjurador arcano é qualquer criatura capaz de lançar uma ou mais magias arcanas.

Entretanto, inquisidores de Wynna existem para proteger a dádiva da Deusa da Magia e isso, eventualmente, pode significar contrariar essas obrigações e restrições. Por isso, um inquisidor de Wynna pode ferir e matar essas criaturas quando elas estiverem utilizando o presente de Wynna para fins malignos. Em caso de dúvida sobre o que é um fim maligno, o mestre tem a palavra final.



MÉDICO DE SALISTICK



s nativos de Salistick, o Reino sem Deuses, não confiam em milagres. Muitos nem mesmo acreditam nos deuses. E parece que os deuses também não acreditam muito em Salistick: no reino, a magia divina não funciona bem.

Felizmente, existe a medicina.

O médico de Salistick é uma pessoa racional, cética e estudiosa — um verdadeiro cientista — que substituiu a fé por ciência e conhecimento. A maioria destes tipos se forma no Colégio Real de Médicos de Salistick, onde suas técnicas são ensinadas, pesquisadas e criadas.

Os médicos de Salistick (tratados pelo título “doutor”) podem ser reconhecidos por seus trajes brancos, muitas vezes manchados de sangue (alguns acreditam que, quanto mais suja a roupa, maior a experiência do médico). Costumam carregar inúmeros frasquinhos de remédios e outras substâncias, além de estranhos instrumentos cirúrgicos.

É vital para os doutores duvidar dos deuses — ou pelo menos desconfiar de seu interesse e benevolência. No momento em que um médico passa a confiar mais em milagres do que em ciência, seus pacientes sofrem. Assim, estes são tipos orgulhosos (e muitas vezes arrogantes) com relação a seu conhecimento.

Mas uma coisa é certa: conseguem consertar você.

ADMISSÃO

Um médico de Salistick precisa ser certificado pelo Colégio Real de Médicos de Salistick, um processo que normalmente leva quase uma década de estudo intenso. É possível que um praticante independente consiga a certificação, mas para isso precisa comprovar suas habilidades diante do conselho. Isso requer uma audiência formal de avaliação e certificação com a chefia do corpo docente do Colégio. Esta audiência custa T\$ 5000 e demora em média 30 dias para ser marcada.

A audiência de avaliação e certificação envolve uma prova escrita, uma prova prática e a apresentação de uma tese. A critério do mestre, este processo pode ser resolvido como um teste estendido de Conhecimento (CD 25), um teste estendido de Cura (CD 25) e uma busca, que representa a elaboração e apresentação de um trabalho científico relacionado

à medicina. Ao obter sucesso, recebe a certificação e o título de doutor.

Como ao longo do curso também precisam fazer atividades similares, os alunos mais ousados do Colégio às vezes partem para uma vida de aventuras em busca da possibilidade de obter sua certificação adiantada. Poucos voltam com vida.

Para o Colégio Real, a crença em milagres dificulta a dedicação dos médicos. Acredita-se que um profissional que confie nas divindades mais do que na ciência pode causar sofrimento a seus pacientes. Por isso não existem médicos devotos.

PÓDERES DE MÉDICO DE SALISTICK

ACOMPANHAMENTO MÉDICO

Um doutor de Salistick vai cuidar bem de seu corpo e sua mente.

Quando usa cuidados prolongados, seus pacientes recuperam o dobro de PM por descanso. Além disso, pelas próximas 24 horas eles recebem +2 em Fortitude e seu total de pontos de vida aumenta em +5 para cada poder de médico de Salistick que você possuir. *Pré-requisito:* Medicina Avançada.

CIRURGIÃO DE CAMPO

Acostumado a praticar seu ofício sob pressão, um doutor aprende a agir rapidamente e a tratar os mais severos ferimentos.

O tempo que você leva para usar itens alquímicos e poções que recuperem PV, PM ou condições é reduzido em um passo (de ação completa para padrão e de ação padrão para movimento). Além disso, você pode gastar 6 PM e uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 30) em uma criatura que tenha morrido há até 1 rodada. Se você passar, a criatura é ressuscitada com 0 ponto de vida e estabilizada. Você pode usar esse poder uma vez por dia por criatura. *Pré-requisitos:* Medicina Avançada, deve ter usado primeiros socorros com um resultado 30 ou mais em pelo menos três criaturas.

CONHECIMENTO ANATÔMICO

Doutores costumam parecer franzinos e inofensivos, mas aprendem onde machucar tão bem quanto curar.

Você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para avaliar a anatomia de uma criatura em alcance curto que não seja um construto ou morto-vivo. Faça um teste de Cura (CD 20 + ND da criatura). Se passar, você analisa a anatomia da criatura e recebe +1d8 em suas rolagens de dano contra ela até o fim da cena. Quando usa este poder, você pode gastar +2 PM para cada outros dois poderes de médico de Salistick que possuir para aumentar o bônus em dano em +1d8. *Pré-requisitos:* treinado em Percepção, Medicina Avançada.

MEDICINA AVANÇADA

Para aqueles formados no Colégio Real, a medicina é mais do que instinto, é uma ciência fundamentada na lógica e razão.

Você pode usar o modificador de Inteligência para Cura (em vez de Sabedoria). Além disso, os dados de cura de seu poder Medicina mudam para 1d10 (em vez de 1d6). *Pré-requisitos:* Foco em Perícia (Cura), Medicina.

MALETA MÉDICA

É fácil identificar um doutor certificado do Colégio Real por sua maleta. Toda espécie de remédio e ferramenta médica pode ser encontrada dentro dela.

Você recebe uma maleta médica que armazena seus instrumentos médicos e seu estoque de medicamentos e que conta como um kit de cura aprimorado. Se estiver usando sua maleta médica, você pode gastar 2 PM para usar o poder Medicina em uma criatura na qual já tenha usado este poder neste dia. Se perder sua maleta médica, você pode fabricar outra com um dia de trabalho e o gasto de T\$ 100. *Pré-requisitos:* treinado em Ofício (alquimista), Medicina Avançada.

REMÉDIOS

O melhor doutor é aquele que faz os melhores remédios.

Você pode fabricar poções das magias Curar Ferimentos e Purificação (atributo-chave Inteligência). Essas poções não são mágicas e não são afetadas por efeitos que anulem ou dissipem efeitos mágicos. Além disso, quando você usa um item alquímico que cure pontos de vida ou de mana, cada dado desse efeito aumenta em um passo. *Pré-requisito:* Maleta Médica.

SAÚDE PERFEITA

Um bom médico sabe cuidar de si mesmo (ou assim esperamos).

Você se torna imune a condições de fadiga, doenças e venenos e recebe +5 PV e +1 PM para cada poder de médico de Salistick que possui. *Pré-requisitos:* treinado em Fortitude, Acompanhamento Médico, Medicina Avançada.





VIGILANTE MASCARADO

Criminosos são um bando covarde e supersticioso. Debocham da lei, desafiam até mesmo aventureiros — mas tremem ao pensar sobre um vingador urbano implacável, cuja identidade e capacidades ninguém conhece. Riem da lei, mas não riem do vigilante mascarado.

O vigilante mascarado é um aventureiro que treinou corpo e mente até o limite, para dedicar-se à caça de vilões nas cidades. Embora seja um guerreiro e infiltrador habilidoso em outros ambientes, este cruzado encapuzado domina completamente o terreno dos becos e telhados, das sombras e sarjetas. A maioria veste algum tipo de uniforme, que pode variar de uma elaborada fantasia remetendo a animais ou deuses até um simples manto escuro e uma máscara. O mais importante é que sua identidade seja mantida em segredo, pois boa parte do poder do vigilante mascarado depende desse ar misterioso.

Alguns vigilantes mascarados são lutadores altruístas, determinados a erradicar o mal. Outros são carneiros sanguinolentos, tanto ou mais cruéis que os criminosos que caçam. Existem até mesmo vigilantes mascarados dedicados ao crime — usam suas capacidades para aterrorizar pessoas comuns e dominar grandes quadrilhas. Alguns pertencem a sociedades secretas. Outros trabalham sozinhos, ou com grupos de aventureiros.

Em qualquer caso, o vigilante mascarado utiliza a incerteza e o medo gerados por sua figura, e os rumores ao seu redor para vencer a guerra contra o crime. Nenhum vigilante mascarado é um mero guerreiro, arcanista ou clérigo, aos olhos dos criminosos, é um demônio imortal e incansável.

ADMISSÃO

Para se tornar um vigilante mascarado, o candidato precisa antes de mais nada de um bom motivo para perseguir criminosos pela noite. Isso pode ir desde o simples desejo de fazer o bem e combater injustiças até uma vontade ardente de vingança contra um malfeitor específico. Esse motivo precisa ser expresso claramente em jogo, mesmo que nenhum outro personagem presencie o momento, como um aventureiro contemplativo declarando para a própria noite como se tornará a vingança encarnada.

Com sua motivação determinada, o candidato deve assumir um traje e um codinome como parte de seu disfarce. Alguns vigilantes usam trajes complexos, como uma armadura articulada moldada por um inventor, enquanto outros apenas cobrem o rosto com uma máscara rústica estampada com um símbolo marcante. O importante é que o traje seja facilmente identificável e esconda a identidade do usuário. O codinome pode retratar as habilidades e aparência do vigilante, como a Mandrágora (uma jovem dahlan com um traje feito de plantas) ou seus métodos, como Extinção (um vigilante trajado de preto que mata todos os criminosos que encontra).

Além de sua identidade secreta, o candidato deve também desenvolver uma técnica ou ataque “registrado”, algo que sirva para lembrar os criminosos de seu poder e capacidades. Em termos de regras, o candidato deve aprender um poder (seja subindo de nível ou com uma ação entre aventuras de treinamento). Este poder será a manobra registrada de sua identidade secreta.

Com esses elementos determinados, o candidato precisa combater o crime sob sua identidade secreta e empregando de forma efetiva sua manobra registrada. Isso pode ser impedir um roubo, capturar um assassino, resgatar um prisioneiro ou qualquer outra situação semelhante. Pode inclusive existir uma motivação pessoal para que o candidato lide com esse crime em específico; vestir um capuz e ir atrás do assassino de um ente querido é um clássico. Durante essa missão, o candidato não pode revelar sua identidade nem receber ajuda do seu grupo de aventureiros. Caso tenha sucesso, da próxima vez que vestir seu traje se tornará um vigilante mascarado.

PODERES DE VIGILANTE MASCARADO

CAVALEIRO DAS TREVAS

Vigilantes mascarados se sentem mais à vontade na escuridão.

Você recebe visão no escuro. Quando desfere um acerto crítico ou ataque furtivo contra uma criatura, você pode gastar 2 PM para ignorar a imunidade a acertos críticos e/ou ataques furtivos do alvo. Por fim, suas rolagens de dano contra criaturas desprevenidas ou sob alguma condição de medo recebem +1d6. Esse

dado adicional aumenta em um passo para cada dois outros poderes de vigilante mascarado que você tenha. *Pré-requisitos:* Ataque Furtivo, Traje das Sombras.

CRIATURA DA NOITE

Alguns vigilantes mascarados utilizam magia para imbuir seus trajes com poderes especiais. Outros foram mordidos por um animal radioativo mágico.

Escolha uma das formas selvagens de druida (**TORMENTA20**, p. 63) e um animal relacionado ao seu disfarce e à forma escolhida. Se estiver vestindo seu traje das sombras, você pode gastar uma ação completa e 3 PM para se transformar em uma versão humanoide deste animal. Você recebe os benefícios da forma selvagem escolhida, exceto que não assume completamente a forma do animal (e não recebe o bônus em Enganação). Para os demais efeitos, este poder funciona como a habilidade Forma Selvagem. Se possuir outros dois poderes de vingador mascarado, pode gastar 6 PM para usar a versão aprimorada da forma escolhida e, se possuir outros seis poderes de vingador mascarado, pode gastar 10 PM para usar a versão superior. *Pré-requisitos:* Traje das Sombras, ter a imagem de um animal estampada no seu traje.

MOBILIDADE URBANA

O vigilante mascarado fica completamente à vontade em terreno urbano.

Quando está vestindo seu traje das sombras em terreno urbano, você recebe +2 na Defesa e em Acrobacia, Atletismo, Investigação, Percepção e Sobrevivência. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes de vigilante mascarado. Além disso, se estiver em terreno elevado (como em um telhado), você pode gastar 2 PM para fazer uma investida pulando sobre um oponente no chão. Faça um teste de Acrobacia para amortecer queda (**TORMENTA20**, p. 115). Além dos efeitos normais da investida, para cada dado de dano de queda que você reduzir desta forma, seu ataque causa +1d6 pontos de dano. *Pré-requisitos:* treinado em Acrobacia, Traje das Sombras.

PUNIR OS CULPADOS

O vigilante mascarado é especialmente eficaz no combate contra criminosos.

Quando está vestindo seu traje das sombras, você pode gastar 2 PM para designar uma criatura em alcance médio como culpada de um crime. Até o final da cena, você causa +1d6 pontos de dano contra essa

criatura. Esse dano aumenta em um passo para cada outros dois poderes de vigilante mascarado que você possuir. Você só pode escolher outro alvo depois que a cena acabar ou que a criatura for reduzida a 0 PV. Caso seja provado que uma criatura escolhida como alvo dessa habilidade era inocente do crime acusado, você não pode usar esse poder novamente por um dia. *Pré-requisito:* Traje das Sombras.

SÍMBOLO DE ESPERANÇA

Para os cidadãos comuns que vivem nas grandes cidades, a visão de um vigilante mascarado é um alívio e uma bênção.

No início de uma cena, ou sempre que reduzir um inimigo a 0 PV com um ataque corpo a corpo, se estiver usando seu traje das sombras você pode gastar uma reação e 3 PM para discursar e inspirar seus aliados em alcance curto com suas palavras. Você e seus aliados recebem +2 na Defesa e em testes de resistência até o fim da cena. Além disso, a próxima habilidade que cada aliado usar nesta cena tem seu custo reduzido em -1 PM. *Pré-requisitos:* treinado em Diplomacia, Código do Herói, Traje das Sombras.

TRAJE DAS SOMBRAS

O vigilante mascarado oculta sua identidade com um traje especial, facilmente reconhecível por seus inimigos.

Você transforma sua fantasia improvisada em um verdadeiro traje das sombras. Esse traje concede +2 em Furtividade e Intimidação e reduz a penalidade por armadura de sua armadura neste mesmo valor. Este bônus (e a redução na penalidade) aumenta em +1 para cada dois outros poderes de vigilante mascarado que você possuir. Se perder seu traje, você pode criar outro com um dia de trabalho e o gasto de T\$ 100. *Pré-requisitos:* treinado em Furtividade, Intimidação e Luta.

VINGADOR SEM ROSTO

O maior segredo de um vigilante mascarado é sua identidade secreta.

Você se torna imune a todas as formas de detecção de sua identidade secreta, incluindo perícias como Intuição e Percepção, e magias, como Visão da Verdade. Esta imunidade protege apenas sua identidade secreta; você ainda pode ser detectado por perícias e habilidades, mas isso nunca revelará sua identidade. A única forma de descobrir sua identidade secreta é arrancando sua máscara de seu traje das sombras enquanto você estiver inconsciente ou paralisado. *Pré-requisito:* Traje das Sombras.

XERIFE DE AZGHER

Dentro das fronteiras do Reinado, a justiça é vigilante e afiada como a espada de Khalmyr. Mas quanto mais distante das regiões, que se dirá além do próprio Reinado, a lei e a justiça se tornam mais nubladas. Nessas fronteiras sem lei, criminosos e malfeitores se sentem cada vez mais seguros. Distantes da justiça de Khalmyr ou da lei do Reinado, se tornam mais ousados em seus tram-biques e mais frequentes em seus achaques. O povo inocente dessas regiões isoladas sofre em silêncio, mas a verdade é que ninguém consegue se esconder do olhar implacável do Deus Sol. Onde os bandidos gargalham dos cavaleiros do Reinado, Azgher atua através de seus xerifes.

Meio samaritano, meio homem da lei, o xerife de Azgher é um viajante, missionário, caçador e juiz. Ele vaga de cidade em cidade, de vila em vila, caçando criminosos pela lei dos mortais e do Deus Sol, protegendo os inocentes em nome de um poder superior. Muitos trazem o rosto oculto por um lenço ou máscara; alguns o fazem para proteger seus entes queridos contra a vingança dos criminosos, enquanto outros são devotos do deus Azgher e obedecem suas obrigações e restrições. Todos ostentam o sol vigilante, um broche mágico na forma de um sol dourado, como símbolo de sua autoridade.

Os xerifes de Azgher são uma organização afiliada à igreja do Deus Sol que sagra oficiais para proteger o povo das regiões mais distantes e garantir o cumprimento da lei. Operam frequentemente sozinhos, confiando em sua habilidade e retidão para garantir sua sobrevivência, por vezes com o apoio de grupos de aventureiros. São autorizados a usar armas de fogo mesmo dentro do Reinado, com uma predileção pela pistola que rivaliza com a cimitarra entre devotos de Azgher. Algumas cidades têm um xerife de Azgher residente — isso só acontece nas piores pocilgas de Arton, tão infestadas pelo crime que exigem um guardião permanente.

ADMISSÃO

O candidato precisa encontrar, prender e entregar às autoridades um criminoso que tenha cometido um crime grave contra um inocente. O momento da

entrega às autoridades deve ser às claras, sob a luz de Azgher. Depois que o malfeitor tiver sido entregue às autoridades, quando o candidato for dormir, terá um sonho mostrando o caminho para a sede dos xerifes, no Império de Tauron. Depois de visitar a sede e se identificar, o candidato deve provar seu valor para a ordem. Dependendo do quão notório fosse o criminoso entregue às autoridades anteriormente, isso pode ser o suficiente. Caso contrário, a ordem pode designar alguns testes locais para avaliar a habilidade do candidato. De qualquer forma, mesmo depois de considerado apto, o candidato precisa ajudar um xerife em um caso antes de ser sagrado. Normalmente isso consiste de uma aventura, na qual o xerife acompanha o candidato e permite que ele tome a iniciativa sempre que possível, apenas observando durante a maior parte do tempo. Ao longo dessa aventura, o xerife julgará principalmente a conduta do candidato. De certa forma, o teste na sede dos xerifes testa a habilidade e o caso acompanhando o xerife testa o caráter. Caso seja finalmente considerado digno, o candidato recebe um Sol Vigilante e a ordem o sagrará xerife de Azgher. É de bom tom que o candidato faça uma oferenda aos xerifes no valor do Sol Vigilante antes de ir embora.

PODERES DE XERIFE DE AZGHER

AO PÔR DO SOL

A justiça chega anunciada. Depois de receber o aviso do xerife, os malfeitores podem apenas se render.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para recitar em voz alta os crimes de uma criatura em alcance médio. Até o final da cena, ou até a criatura se render, você recebe +2 na Defesa e em testes de ataque e rolagens de dano com cimitarra e pistola contra esta criatura. Para cada dois outros poderes de xerife de Azgher que você possui, você pode gastar +1 PM para aumentar estes bônus em +1. *Pré-requisitos:* Caçador de Bandidos.

CAÇADOR DE BANDIDOS

Um caçador implacável, o xerife de Azgher empenha sua alma e honra ao perseguir malfeitores.



Uma vez por aventura, ao final de qualquer cena, você pode escolher um indivíduo, como Spencer, o Pistoleiro Tatuado, ou um pequeno grupo, como o Bando dos MacDugals ou os orcs da Caverna do Musgo, como sua presa (o mestre tem a palavra final sobre se um grupo se qualifica para este poder). Até o final da aventura, você recebe +2 em testes de perícia (exceto testes de ataque) contra a presa escolhida. Para cada outros dois poderes de xerife de Azgher que você possui, este bônus aumenta em +1. Até a aventura terminar, ou até você derrotar sua presa, você sofre uma penalidade em PM igual ao bônus total recebido por este poder. *Pré-requisitos:* treinado em Investigação, Eu Sou a Lei.

DESTRUIR O CRIME

O poder sagrado de Azgher flui pelas balas de suas armas.

Você pode usar a habilidade Golpe Divino em ataques à distância com armas de fogo. *Pré-requisitos:* proficiência em armas de fogo, Golpe Divino, O Longo Braço da Lei.

DURO NA QUEDA

O xerife de Azgher está acostumado a receber os mais severos golpes e mesmo assim continuar de pé; ele sabe que, se cair, ninguém irá ajudá-lo.

Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode gastar uma reação e 1 PM para receber resistência a dano 5 até o início de seu próximo turno. Para cada dois outros poderes de xerife de Azgher, você pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar em +5 a RD recebida. *Pré-requisitos:* Eu Sou a Lei, Vitalidade.

EU SOU A LEI

Oficialmente sagrado, o xerife de Azgher se torna um agente da lei reconhecido em todos os lugares.

Você recebe um *sol vigilante*, o símbolo mágico dos xerifes de Azgher, e passa a considerar a pistola como uma das armas preferidas de Azgher (além da cimitarra). Por fim, você pode usar o poder Espada Solar em pistolas e, para cada dois outros poderes de xerife de Azgher que você possui, o dado de dano de fogo concedido por este poder aumenta em um passo. *Pré-requisitos:* treinado em Intuição e Sobrevivência, Espada Solar.

JUSTIÇA CEGA

Mesmo quando a visão falha, o xerife de Azgher pode fechar os olhos e confiar nos seus próprios instintos.

Você aprende e pode lançar a magia *Visão da Verdade*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. *Pré-requisito:* Olho de Azgher. ☞

Sol Vigilante

A insígnia dos xerifes de Azgher é um broche feito de ouro, em formato de sol. Mais que a marca de Azgher, o *sol vigilante* é um símbolo de autoridade, reconhecido em diversos lugares. Enquanto ostentá-lo, você terá autorização para portar armas de fogo pelo Reinado e será considerado oficialmente uma figura de autoridade. O mestre define os efeitos exatos desse reconhecimento mas, como regra geral, você recebe +5 em Diplomacia com devotos de Azgher e agentes da lei, como cavaleiros, paladinos, nobres e guardas. Além de seus efeitos mundanos, um *sol vigilante* conta como um símbolo sagrado de Azgher e permite que você lance *Círculo da Justiça* (atributo-chave Sabedoria). Caso já conheça essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Um *sol vigilante* só funciona nas mãos de um verdadeiro xerife de Azgher; se empunhado por qualquer outra pessoa, ele assume um tom opaco. Item mágico (acessório médio), preço T\$ 21.000.

OLHO DE AZGHER

Persistente como o sol do deserto, o xerife de Azgher sempre encontra os criminosos.

Você aprende e pode lançar a magia *Localização*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. *Pré-requisitos:* Eu Sou a Lei, Sentidos Aguçados. ☞

O LONGO BRAÇO DA LEI

Nenhum bandido está fora do alcance de um xerife de Azgher.

Uma vez por rodada, se uma criatura em alcance curto se mover voluntariamente mais de 1,5m, você pode gastar uma reação e 2 PM para fazer um ataque com pistola ou cimitarra (caso esteja em alcance corpo a corpo) contra ela. Você pode sacar a arma com que vai atacar como parte dessa reação. *Pré-requisitos:* Olho de Azgher, Saque Rápido.

BÔNUS: ARCANO DE GUERRA

Ferramenta primordial em toda a história e evolução artoniana, a magia é uma força abundante e natural a quase todos os povos. Sendo uma graça divina, os usuários da magia arcana a tratam com grande respeito e admiração, buscando sempre desvendar seus mistérios e descobrir novas formas de utilizar as energias mágicas para alterar e melhorar a realidade em que vivem. No entanto, existem aqueles que consideram a magia, acima de tudo, uma arma. Esses são os temidos Arcanos de Guerra.

Mais soldados do que estudiosos, esses conjuradores enxergam a prática de magia como uma técnica marcial: seus corpos são tão treinados quanto suas mentes, e sua relação com a arte arcana se compara com a de um guerreiro aafiando suas lâminas. Arcanos de guerra geralmente integram batalhões especializados em utilizar a magia como um elemento de destruição implacável, capazes de obliterar falanges inteiras com um único gesto. Não é surpresa que a maioria dos exércitos do Reinado empregue arcanos de guerra em suas fileiras, seja em posições do alto comando estratégico ou esquadrões de elite.

Os segredos da conjuração magibélica e suas tradições foram desenvolvidos pela Brigada da Fênix de Ferro, um batalhão das forças yudenianas que hoje serve à Supremacia Purista, mas muitos oficiais se rebelaram contra o novo governo mesmo antes do final da Grande Guerra, pedindo asilo a outros reinos em troca de seus conhecimentos arcanos. Outros ainda preferem viver em exílio, agindo como eventuais mercenários ou aventureiros. Mas existem aqueles que juraram combater fogo contra fogo, e usam a conjuração magibélica para se opor diretamente às forças puristas.

As habilidades de um Arcano de Guerra se focam na capacidade de modificar e potencializar suas magias através de técnicas especiais, elevando seu poder destrutivo ao custo de grande esforço físico e mental. Eles também treinam suas habilidades de conjuração para integrar gestos mágicos com armaduras pesadas e adquirir um domínio excepcional dos equipamentos esotéricos em combate.

ADMISSÃO

O candidato deve ser admitido em uma instituição militar arcana, como a Ordem Magibélica, os Magos de Batalha de Wynlla ou a Ordem da Nova Alvorada. Também pode ser aceito e treinado por algum mentor formado nessas academias.

A aprovação geralmente envolve um teste de conhecimento teórico arcano aplicado ao combate e uma demonstração prática de controle de magia, que geralmente envolve dominar uma magia de cada tipo de dano entre ácido, eletricidade, fogo e frio, e derrotar um oponente digno usando apenas suas magias arcanas. O treinamento costuma levar seis meses, mas pode demorar anos até que o novato domine todas as técnicas da conjuração magibélica.

PODERES DE ARCANO DE GUERRA

CONJURAÇÃO MAGIBÉLICA

As técnicas de conjuração do arcano de guerra tornam suas magias devastadoras, mas colocam grande stress sobre o corpo do conjurador.

Escolha uma das técnicas a seguir. Você pode gastar uma ação de movimento para potencializar sua próxima magia neste turno com esta técnica. Faça um teste de Misticismo (CD 10 + o custo em PM da magia). Se passar, você aplica a técnica à magia. Se falhar, você fica fatigado até o final da cena (imunidade a fadiga não impede essa condição). A CD aumenta em 5 para cada uso anterior de conjuração magibélica na mesma cena. Você pode escolher esse poder outras vezes para aprender técnicas diferentes. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo, habilidade Magias, capacidade de lançar magias arcanas de 2º círculo.

- *Expandir.* Aumenta a área de efeito da magia em +3m (de raio ou lado), +3m para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui.

- *Fortalecer.* A magia causa dois dados de dano adicional, mais um dado para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui.

- *Intensificar.* A magia ignora até 5 pontos de resistência a dano dos alvos. Esse valor aumenta em 5 para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui.

Itens Esotéricos

Itens esotéricos são uma nova categoria de itens para conjuradores, que aprimoram os efeitos de suas magias. Eles foram apresentados inicialmente nas edições 163 e 168 da Dragão Brasil e farão parte da edição revisada de **TORMENTA20**.

- *Potencializar*. O limite de PM da magia aumenta em +2. Este limite aumenta em +1 para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui (*estes PM adicionais não contam para a CD do teste de Misticismo deste poder*).

CONJURADOR ENCOURAÇADO

Como uma fortaleza móvel no campo de batalha, o arcano de guerra avança implacável, despejando morte e destruição sobre seus inimigos.

Você recebe proficiência em armaduras pesadas e é capaz de lançar magias arcanas sem precisar fazer testes de Misticismo enquanto veste armaduras. *Pré-requisitos*: Conjuração Magibélica, Vitalidade.

GUARDA MÁGICA

Mestre em utilizar a magia em combate, o arcano de guerra também aprende a se defender de poderosos adversários mágicos.

Você recebe resistência a magia +2. Esta resistência aumenta em +1 para cada dois outros poderes de arcano de guerra que você possui. *Pré-requisitos*: Conjuração Magibélica, ter passado em ao menos dez testes de resistência contra magias.

INFANTARIA ARCANA

O arcano de guerra é perito em usar itens esotéricos como ferramentas de combate.

Se estiver empunhando dois itens esotéricos, você pode gastar 2 PM para canalizar uma magia através de ambos, combinando seus efeitos. *Pré-requisitos*: Conjuração Magibélica, ter vencido dez combates usando um item esotérico para lançar uma magia hostil ao menos uma vez na cena.

BÔNUS: MENESTREL MALDITO

Existe uma história sussurrada em tons de cautela e inveja nos conservatórios de música ou entre os bardos que frequentam as cortes dos nobres. É a história de uma figura trajada de azul que surge em uma encruzilhada diante de um músico que perdeu tudo e oferece a ele uma chance de começar de novo. Esta é uma história de redenção e maldição, pois aqueles que aceitam a barganha do estranho de azul aceitam o maior dos preços por uma segunda chance em suas vidas.

A história do estranho de azul pode ser ouvida nos mais diferentes lugares, nos mais variados tons. Ela pode ser um causo engraçado, contado entre risadas e bater de canecas em estalagens portuárias ou como uma história assustadora, recitada com seriedade diante de músicos aspirantes. Muitos que a ouvem acreditam ser apenas uma lenda, um conto feito para amedrontar os bem-sucedidos e levar uma módica esperança para aqueles que não têm nada. A realidade, entretanto, é que a história do estranho de azul é verdadeira; uma trágica narrativa que, independente de como seja contada, carrega mistério, suspense, esperança, maldição, arte e, inevitavelmente, morte.

O menestrel maldito é um artista que perdeu tudo, ou ao menos aquilo que mais importava. Desiludido, ele perseguiu a história do estranho de azul até ser encontrado por ele. Em troca de uma porção de sua alma, este artista desesperado recebeu uma breve, mas redentora, segunda chance. Reencontrando sua arte, o menestrel maldito aprende que o pouco tempo que lhe resta é sua última chance de deixar uma marca indelével e emocionante na mente e na alma de seu público.

ADMISSÃO

O candidato precisa ter sofrido uma tragédia pessoal terrível. Pode ter sido abandonado por um grande amor, presenciado a morte de um amigo próximo, perdido uma posição de destaque ou algum outro evento similar. Depois disso, deve ir até uma encruzilhada levando seu instrumento musical de escolha, cair de joelhos e se lamentar para o vazio. Após horas de choro, surgirá um demônio na forma de um indivíduo alto e esguio, vestindo um manto azul, com longos cabelos que caem por cima de seu

rosto, deixando visível apenas o brilho soturno de seus cinco olhos. A figura estenderá a mão, pedindo o instrumento do músico. Caso entregue, o estranho de azul afinará o instrumento, usando fragmentos da alma do próprio candidato, e o oferecerá de volta. Se o músico aceitar esse instrumento, se tornará um menestrel maldito até o resto dos seus breves dias.

PODERES DE MENESTREL MALDITO

ÁRIA DA TRISTEZA

Para aqueles acostumados com a angústia de um menestrel maldito, sua incrível habilidade torna a música muito agradável. Para os desavisados, porém, sua tristeza pode ser infecciosa.

Sua habilidade Inspiração só funciona com aqueles familiarizados com a tragédia que o levou a procurar o demônio azul (em termos de regras, qualquer pessoa para quem você tenha contado sua história). Quaisquer outras criaturas no alcance, em vez disso, ficam atordoadas por uma rodada (CD Car evita). Uma criatura só pode ser atordoada por este poder uma vez por cena. *Pré-requisito:* Técnica Endiabrada.

CELERIDADE CERÚLEA

Não basta ser mais preciso que qualquer outro músico, um menestrel maldito é também mais rápido.

Uma vez por rodada, quando usa Inspiração ou uma música de bardo, você pode gastar 2 PM para usar outra música de bardo como parte da mesma ação, pagando seu custo normalmente. *Pré-requisito:* Técnica Endiabrada, outro poder de menestrel amaldiçoado.

MÚSICA: NOTA AZUL

É um risco se deixar levar pela música de um menestrel maldito. Os acordes hipnóticos podem não apenas conquistar sua atenção, mas também consumir sua mente e levar à morte.

Você pode emitir uma nota musical carregada de tristeza e dor. Faça um único teste de Atuação oposto à Vontade de cada criatura a sua escolha. Criaturas que falharem sofrem 1d6 pontos de dano mental. Para cada outro poder de Menestrel Maldito que possuir, você pode gastar +1 PM para aumentar este dano em +1d6. Usar esta música conta como se concentrar para manter o efeito de Fascinar. *Pré-requisitos:* Fascinar, Técnica Endiabrada.

SORRISO TRÁGICO

A melancolia por trás do sorriso de um menestrel maldito é extremamente sedutora. Muitos corações já foram partidos dessa forma.

Você recebe +2 em Diplomacia e Enganação. Esse bônus aumenta em +1 para cada outros dois poderes de menestrel maldito. *Pré-requisito:* Técnica Endiabrada.

TÉCNICA ENDIABRADA

Para a maior parte dos artonianos, sua alma imortal é muito mais valiosa que a habilidade com um instrumento musical. Muitos músicos pensam da mesma forma. Porém, ao ouvir um menestrel maldito tocar, não é difícil considerar que uma mera alma seja um preço pequeno a se pagar por um dom tão poderoso.

Quando usa o instrumento afinado pelo demônio azul, você recebe +1 em Atuação e a CD para resistir às suas habilidades de bardo aumenta em +1. Esses bônus aumentam em +1 para cada outros dois poderes de menestrel maldito. *Pré-requisito:* treinado em Atuação, Inspiração.

A MALDIÇÃO DO MENESTREL

Como pagamento pela impressionante habilidade que recebe do estranho de azul, o menestrel se torna vítima de uma maldição terrível. Em troca da possibilidade de riqueza e sucesso, o menestrel nunca mais será capaz de sentir real felicidade e conforto. Sua recuperação de PV e PM é diminuída em um passo. Ele também se torna incapaz de receber qualquer bônus de efeitos de encantamento (como a magia *Heroísmo*), mas ainda sofre efeitos negativos dos mesmos. Até o prazer de uma boa refeição lhe é negado; o menestrel não se beneficia de itens da categoria alimentação.

Por mais desagradáveis que sejam esses efeitos, não são a pior parte da maldição. Jogue 1d20 quando o menestrel for amaldiçoado e mantenha esse valor oculto do jogador. Essa é a quantidade de anos que ele terá para aproveitar sua grande habilidade musical antes do estranho de azul retornar e levá-lo para as profundezas de Venomia, onde viverá eternamente em miséria, tocando suas desgraças para o deleite de Sszass.

Músicas de Bardo

Alguns poderes do bardo são Músicas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Para ativar uma música, você precisa ser treinado em Atuação e estar empunhando um instrumento musical.
- Ativar uma música gasta uma ação padrão e 1 PM.
- Efeitos de músicas têm alcance curto.

Na edição revisada de **TORMENTA20**, alguns poderes do bardo serão modificados para se tornarem músicas. Estes poderes são Canção Assustadora, Fascinar e Melodia Curativa.

BÔNUS: PRESA DE CORAL

 reino arquipélago de Khubar tem um guardião sem igual. Ao longo dos séculos Benthos, o Dragão Rei Azul, protegeu seus habitantes das mais variadas e perigosas ameaças. Entretanto, os khubarianos não são um povo que se sente confortável de viver sob a sombra de ninguém, seja homem ou dragão.

Com o primeiro contato entre os khubarianos e Benthos, começou a surgir entre os habitantes do arquipélago uma poderosa tradição guerreira, dedicada a emular o poder bélico do Dragão Rei. Chamados de Presas de Coral, os membros desta tradição acumularam poder político e militar, mantendo-se aliados de todos governos locais, mas sempre independentes. Orgulhosos e dedicados, os Presas de Coral veem em Benthos uma fonte de poder e inspiração. Entretanto, ainda que alguns destes guerreiros venerem o Dragão Rei como um deus, eles não se contentam apenas com preces, buscando alcançar uma parte do poder de Benthos. Como parte de seus ritos e treinamentos, eles se valem de um preparado alquímico especial para desenvolver habilidades mágicas que os permitem emular os poderes do próprio Dragão Rei.

Um Presa de Coral é um guerreiro de elite khubariano, um feroz campeão de seu povo. Ele empunha azagaia, espada e lança em combinações letais e invoca poderes mágicos assombrosos de sua conexão com Benthos e com o mar que cerca sua terra natal.

ADMISSÃO

Para começar o processo de admissão, um candidato deve impressionar um capitão dos Presas de Coral e ser convidado pessoalmente a integrar a ordem. Feitos que normalmente impressionam os capitães incluem derrotar um grande número de oponentes desafiadores sozinho, ou vencer, sozinho ou em grupo, um oponente de poder claramente superior. Uma vez que tenha atraído a atenção de um capitão e aceito o convite, o candidato passa a treinar com um grupo de candidatos ou, dependendo das circunstâncias, com outros Presas de Coral. Este treinamento inclui testes de coragem, aptidão física, habilidade marcial e comprometimento com Khubar. Por fim, após participar do treinamento, o candidato é enviado em uma missão em que deverá provar sua lealdade a Benthos, ao arquipélago e, sobretudo, aos Presas de Coral. Se for bem-sucedido nessa missão, o candidato

é convidado a passar pela cerimônia de iniciação, que envolve consumo do *sangue do dragão rei* (veja caixa). Se sobreviver, se tornará um Presa de Coral.

PODERES DE PRESA DE CORAL

EMULAR A CALMARIA

Nos momentos mais tensos, um Presa de Coral pode usar a magia do mar para limpar corpo, mente e espírito.

Você pode gastar uma ação de movimento e 4 PM para fazer uma meditação rápida. Você recupera 4d6 pontos de vida e pode repetir um teste de resistência contra um efeito que esteja o afetando. Além disso, até o início de seu próximo turno você recebe +2 em testes de perícia (exceto Luta e Pontaria). Para cada dois outros poderes de Presa de Coral que você possui, este bônus aumenta em +1 e cada dado e cura do efeito aumenta em um passo. *Pré-requisito:* um poder de Presa de Coral. 🌀

MANOBRA MAREMOTO

Quando um guerreiro khubariano de elite decide que vai atingir um alvo, nada pode detê-lo.

Quando faz uma investida empunhando uma lança ou duas espadas, você pode gastar 4 PM para iniciar uma manobra maremoto. Até o final da rodada, seu deslocamento aumenta em +6m e você ignora terreno difícil. Enquanto executa essa investida, você pode superar objetos inanimados e criaturas em seu caminho. Contra objetos você causa dano crítico automático, se o objeto for destruído, você passa através dele. Contra criaturas, você pode fazer uma manobra empurrar como parte da investida; se vencer, você empurra a criatura 1,5m para o lado. Sua investida é interrompida se você falhar em destruir um objeto ou empurrar uma criatura desta forma. Por fim, ao final da investida, você faz seu ataque normalmente, com +1 na rolagem de dano para cada dois outros poderes de Presa de Coral que possui. *Pré-requisito:* um poder de Presa de Coral.

PRESA DUPLA: CORTE DA CORRENTEZA

Os Presas de Coral aprendem a usar espadas em pares para atacar de forma implacável e replicar a intensidade da correnteza marítima.

Você recebe +1 nas rolagens de dano com cimitarras, espadas curtas e espadas longas; para cada dois outros poderes de Presa de Coral que possuir, este bônus aumenta em +1. Além disso, se estiver empunhando duas dessas armas, você pode gastar uma ação padrão e 4 PM para girá-las em um arco e invocar um redemoinho de água salgada. Faça um ataque corpo a corpo com cada uma das armas e compare-os com a Defesa de cada inimigo adjacente. Então, faça uma rolagem de dano para cada ataque, e aplique o resultado correspondente a cada inimigo atingido. Inimigos atingidos pelos dois ataques ficam sangrando. *Pré-requisitos:* treinado em Iniciativa, Luta e Reflexos, Estilo de Duas Armas. 🗡️

PRESA SUPREMA: ARQUIPELAGO DE DOR

Da mesma forma que o mar envolve Khubar, um Presa de Coral pode se mover em volta de um oponente, preparando um golpe feroz.

Você pode gastar uma ação completa e 6 PM para desferir um ataque especial chamado arquipélago de dor contra um oponente adjacente. Você pode percorrer qualquer distância, até o seu deslocamento, desde que se mantenha sempre adjacente ao alvo e não passe pelo mesmo espaço mais de uma vez. Ao final deste movimento, você faz um ataque corpo a corpo contra o alvo com um bônus de +1 no teste de ataque e na margem de ameaça e +1d12 na rolagem de dano para cada 3m percorridos desta forma. *Pré-requisito:* seis poderes de Presa de Coral.

PRESA ÚNICA: AZAGAIA DE ÁGUA

Os Presas de Coral aprendem a usar lanças e azagaia para defender seus companheiros e invocar a fúria do mar.

Você recebe +1 nas rolagens de dano com azagaia e lanças; para cada dois outros poderes de Presa de Coral que você possuir, este bônus aumenta em +1. Além disso, se estiver empunhando uma azagaia ou lança, você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para invocar uma azagaia de água salgada que percorre o chão em uma linha com alcance curto. Faça um teste de ataque com sua azagaia ou lança e compare o resultado com a Defesa de cada criatura nesta área. Então, faça uma rolagem de dano com a arma; criaturas atingidas sofrem esse dano e ficam caídas, enquanto as demais sofrem metade do dano apenas. *Pré-requisitos:* treinado em Iniciativa, Fortitude e Luta, Estilo de Arremesso. 🗡️

SALTO OCEÂNICO

Os Presas de Coral são tão integrados ao oceano que podem nadar até mesmo em terra firme.

Você recebe deslocamento de natação igual ao seu deslocamento (caso já possua deslocamento de natação, ele aumenta em 6 metros). Além disso, você aprende e pode lançar a magia Salto Dimensional sem precisar de

Sangue do Dragão Rei

A poção alquímica conhecida como sangue do dragão rei é feita com veneno de serpentes marinhas, ervas locais de Khubar, água do mar e (dizem) uma gota de sangue de dragão. Apesar de fortalecer o corpo dos que sobrevivem, a poção é um veneno extremamente letal. Sua preparação exata é o segredo mais bem guardado dos Presas de Coral. Quando consumido como parte do ritual de iniciação, um gole do sangue causa a morte. Se o candidato passar em um teste de Fortitude (CD 20), em vez disso sofre 5d12 pontos de dano de veneno. Se passar por 5 ou mais, ou rolar um 20 natural, não sofre o dano. Um candidato que sobreviva aos efeitos do sangue do dragão rei recebe +2 em Constituição ao receber seu primeiro poder de Presa de Coral. Fora da cerimônia, o sangue perde suas capacidades mágicas e venenosas.

gestos ou palavras, e pode lançá-la como uma ação de movimento se estiver imerso na água, sob a chuva ou em solo molhado, mas nunca pode lançá-la em outros alvos. *Pré-requisito:* um poder de Presa de Coral. 🗡️

SOPRO DO DRAGÃO REI

Um Presa de Coral pode invocar a cólera do próprio Benthos e soprar uma nuvem de ácido superaquecido contra seus inimigos.

Você pode gastar uma ação padrão e 5 PM para soprar ácido superaquecido em um cone de alcance curto. Criaturas nesta área sofrem 4d6 pontos de dano de ácido e 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD Con reduz o dano à metade). Para cada dois outros poderes de Presa de Coral que possuir, você pode gastar +2 PM para aumentar o dano de ácido em +1d6 e o dano de fogo em +1d6. *Pré-requisitos:* dois poderes de Presa de Coral, ter presenciado o sopro do próprio Benthos. 🗡️

TRÊS SE TORNAM UM

O estilo de luta dos Presas de Coral usa lanças e espadas. Os mais habilidosos entre esses guerreiros de elite aprendem a extrair o máximo de cada uma dessas armas.

Quando está empunhando uma azagaia, cimitarra, espada curta, espada longa ou lança você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para conceder à arma a habilidade adaptável, alongada ou ágil até o final da cena. Além disso, o custo de todos os seus poderes de Presa de Coral é reduzido em -1 PM. *Pré-requisitos:* Foco em Arma (azagaia, cimitarra, espada curta, espada longa ou lança), Presa Única: Azagaia de Água, Presa Dupla: Corte da Correnteza.

CRIANDO SUAS DISTINÇÕES

As distinções descritas neste arquivo não são as únicas existentes em Arton. Há muitos outros elementos que podem ser descritos como distinções, e que serão apresentados em materiais futuros. Entretanto, é possível (e provável) que você queira criar suas próprias distinções, específicas para sua campanha. Ao contrário de outros elementos de **TORMENTA20**, como ameaças, que são completamente definidos por regras e possuem parâmetros para sua criação, distinções são um pouco mais “abertas”, por assim dizer. Isso significa que não há uma fórmula exata para os elementos que compõem uma distinção. Mesmo assim, há algumas diretrizes gerais que podem auxiliar em criar a sua. Para criar uma distinção, siga os passos abaixo.

- **PASSO 1: CONCEITO E NOME.**
- **PASSO 2: ADMISSÃO.**
- **PASSO 3: PODERES.**
- **PASSO 4: REGRAS ADICIONAIS.**

PASSO 1: CONCEITO E NOME

A primeira coisa a fazer ao criar uma distinção é pensar em seu conceito. Distinções representam uma grande variedade de elementos em Arton, mas todas possuem uma característica em comum: são ocupadas por indivíduos especiais, cuja história é marcada por um evento particular que concedeu a eles habilidades que os separam dos demais. Distinções podem representar desde afiliação a organizações especiais até uma mudança causada por um evento especial, como uma maldição, ser tocado por um poder sobrenatural ou se submeter a um treinamento secreto e rigoroso.

Ao definir o conceito de sua distinção, pense no que você quer que ela represente. Aqui, qualquer coisa é válida, desde que seja algo especial, único e que possua um caminho de acesso difícil ou específico. As distinções deste artigo foram todas baseadas em classes de prestígio de Tormenta RPG, mas você não precisa se limitar a elas. Você pode se inspirar em elementos do cenário, como ordens de cavalaria, guildas de especialistas ou escolas arcanas, ou em conceitos que você queira trazer de outras mídias para sua campanha, como um estilo de conjuração de um

romance de fantasia ou um conjunto de técnicas de combate de um videogame.

Uma distinção é mais do que um conjunto de poderes. Por isso, ao desenvolver seu conceito, defina os elementos concretos da distinção. Se ela representa uma ordem de cavaleiros, onde fica sua sede? Qual o seu símbolo? Pense também nos indivíduos que ocupam esta distinção. Que habilidades especiais eles desenvolvem? Que papel eles ocupam no cenário, e como são vistos por seus inimigos e pelos demais habitantes de Arton? O que os torna *diferentes*?

Uma vez que tenha definido o conceito da distinção, pense em seu *nome*. Em geral, o nome de uma distinção deve ser também o nome pelo qual seus membros são reconhecidos. Um bom nome ajuda a descrever o que a distinção faz e ao mesmo tempo funciona como um título dentro do mundo de jogo. Evite nomes muito vagos ou que possam ser confundidos com uma classe geral. Uma distinção chamada *Os Ferreiros* até explica o que ela é, mas não parece algo muito distinto. Já *Senhores da Forja e da Bigorna* ajuda a passar a ideia de que seus membros são ferreiros especiais.

PASSO 2: ADMISSÃO

Conforme explicado no início deste artigo, uma distinção é algo que deve ser conquistado e que envolve comprometimento, esforço e habilidade, tanto do personagem quanto do jogador. Por isso, admissões são propositalmente difíceis e envolvem várias etapas, desafios e ações dentro da história. Mais do que isso, distinções existem como uma forma de ajudar na construção da narrativa, apresentando momentos de evolução do personagem que vão além do simples acúmulo de benefícios.

Ao preparar uma admissão, pense primeiro em termos de história. Imagine o que, no mundo de jogo, um candidato a uma admissão deveria fazer para ser aceito. Que caminhos ele deveria percorrer (em termos literais ou não), que habilidades ele deveria provar, que pessoas precisaria impressionar? Uma vez que você defina nisso, imagine formas que um candidato poderia atingir esses feitos. Aqui, não pense em termos estritos de regras; você vai perceber que nenhuma distinção apresenta mecânicas rígidas ou requisitos mecânicos em suas admissões. Entretanto,

é uma boa ideia pensar na admissão de forma a incentivar o personagem a escolher habilidades e perícias relacionadas ao tema da distinção. A admissão do aeronauta goblin, por exemplo, não requer que ele seja especificamente treinado em Ofício e Pilotagem. Entretanto, a primeira etapa de sua admissão exige que ele cumpra duas tarefas que só podem ser realizadas por alguém treinado nessas perícias. Em suma, evite pré-requisitos mecânicos, mas utilize requisitos em história que incentivem, ou exijam, certas habilidades para serem cumpridas.

Ao preparar uma admissão, pense também em formas de encaixá-la em uma campanha e em como os demais personagens poderão se envolver nisso. Como a conquista de uma admissão deve acontecer dentro da história, e não em descrições em off ou em períodos entre seções de aventura, é importante considerar o que os demais personagens estarão fazendo. Se uma determinada parte de uma admissão exigir que o candidato esteja sozinho, pense em formas de resolver isso com uma ação entre aventuras ou outra mecânica rápida, para que os demais jogadores não precisem esperar muito tempo enquanto apenas um jogador efetivamente joga. Por outro lado, se uma admissão exigir uma missão complexa ou longa, encontre maneiras, dentro da lógica da distinção, que permitam que o candidato receba a ajuda de seus companheiros.

PASSO 3: PODERES

Cada distinção é formada por um grupo de poderes, que se tornam acessíveis ao candidato uma vez que ele cumpra sua admissão. Aqui, não há uma fórmula rígida; escolha a quantidade e os tipos de poderes que melhor descrevem o conceito que você estabeleceu para sua distinção. Como diretriz, usamos sete poderes, mas uma distinção pode ter mais ou menos que isso. Evite fazer uma distinção com menos de 5 poderes; em geral, um bom conceito para uma distinção vai exigir uma quantidade mínima de poderes para ser descrito. Da mesma forma, evite distinções com mais de 10 poderes; uma distinção tão grande ocuparia a maior parte das habilidades (e da evolução) do personagem.

Se por um lado admissões não possuem pré-requisitos mecânicos, os poderes de distinção têm. É aqui que você irá determinar quais perícias, habilidades e demais características o candidato deve ter para evoluir na distinção. Pré-requisitos mecânicos servem também para orientar o jogador e ajudar a passar a ideia do que é esperado de membros daquela distinção. Certos requisitos podem até parecer redundantes; é bastante óbvio que um arqueiro arcano precisa saber atirar, mas indicar treinamento em Pontaria como pré-requisito

de seus poderes deixa claro desde o início qual o perfil da distinção.

Ao criar os poderes de sua distinção, você pode simplesmente listar uma série de poderes independentes entre si. Isso torna as coisas mais simples e fáceis, mas pode tornar mais difícil perceber esses poderes como parte de um todo. Em geral, cada distinção terá um poder “raíz”, que servirá como requisitos para todos os demais poderes e reunirá os principais requisitos mecânicos da distinção. A partir deste poder, você pode construir pequenas sequências de poderes, representando áreas de treinamento dentro da distinção, ou apenas ter vários poderes independentes entre si, mas que têm o poder raíz como pré-requisito.

Uma boa ideia para fortalecer a noção de que os poderes de uma distinção fazem parte de um todo é basear uma parte de seus efeitos na quantidade de outros poderes de distinção que o personagem possui. Coisas como aumentar bônus, dano ou outras partes do efeito de um poder a cada dois ou três outros poderes dentro da distinção ajudam a representar a evolução do personagem dentro desse caminho. Se usar este artifício, entretanto, tenha em mente o efeito final de cada poder nas mãos de um personagem que obtenha todos os poderes da distinção. Além disso, ao balancear esses poderes, leve em conta que cada um deles, além de seu efeito, irá ajudar a melhorar outros poderes.

PASSO 4: REGRAS ADICIONAIS

De forma geral, tudo que você precisa para uma distinção é de uma admissão e de uma lista de poderes. Entretanto, em alguns casos a distinção pode estar relacionada a outros elementos, como uma arma especial, uma maldição ou benefícios por pertencer a uma organização. Cada distinção é única e não precisa se encaixar em um formato unificado. Por isso, fique a vontade para criar regras especiais relacionadas a sua distinção. Isso certamente irá adicionar mais cor e detalhes a distinção.

Ao criar uma regra especial para sua distinção, tenha em mente que, de forma geral, apenas cumprir os requisitos de admissão não concede nenhum benefício imediato ao candidato (quaisquer benefícios estão ligados a obter pelo menos o primeiro poder da distinção). Por outro lado, se a distinção envolver alguma penalidade ou complicação, como a maldição do chapéu preto, não há problemas em que isso seja aplicado assim que o candidato é admitido. Apenas assegure-se de não criar uma complicação muito severa ou que torne difícil que o candidato admitido consiga escolher poderes da distinção.

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright

date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta 20, Copyright 2019, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

O material a seguir é Identidade do Produto: todos os textos descritivos, todos os termos referentes ao cenário de *TORMENTA*, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, todas as ilustrações e todas as regras da *Tormenta*.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto, incluindo todas as fichas e itens.