

Medieval

SUPER



Suplemento
para o jogo
Super 3D&T

Manual do Aventureiro

Medieval

SUPER



Suplemento
para o jogo
Super 3D&T

Manual do Aventureiro

CRÉDITOS DA VERSÃO ORIGINAL

EDIÇÃO E TEXTO

Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE

Marcelo Cassaro, André Vazzios, Rod Reis, Joe Prado, Denise Akemi, Adriano Borges, Eduardo Francisco, Erica Awano, Roger Cruz

CAPA

Eduardo Francisco & André Vazzios

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A

Rogério "Katabrok" Saladino
J.M. "tive uma idéia" Trevisan
Marcelo "Trevas" Del Debbio
Norson "Grimório" Botrel Jr.
Grahal "Luigi Sortudo" Benatti
Roberto "Andrus o Aranha" Moraes
Flavius
J. D. Nunes
Himsky Massaoka
Fernando "Lalo"
Takashi
Tiago C. Carvalho
Luiz Felipe Juste
Cesar B. Veiga
João Paulo "CrAzY BoY" Nogueira
Thiago Rosa Shinken
Hugo "Shinji" Almeida
Mad "Raviollius" Gear
Álvaro "Jamil" Freitas
Rodrigo Mota Narciso
Kato o Streetfighter
Henrique Souza
Danilo "OZZ el Brujo" Martins
Prince

CRÉDITOS DA VERSÃO SUPER

EDIÇÃO E TEXTO

Carlos Maurilio "Téko" Martins & Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE

Eduardo Francisco, André Vazzios, Luis Eduardo Oliveira, Erica Awano, Rod Reis, Leopoldo Alves

CAPA

Ryo Mizuno & Carlos Maurilio G. Martins

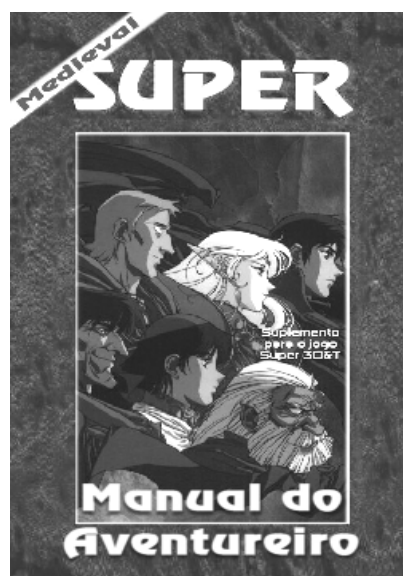
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A

Elizabeth "Véia" Guedes
Antonio Carlos "Kalú"
Denize "Zayne" Rodrigues
Maury "Shi Dark" Abreu
Marcelo Cassaro
Luciano "And Becker"
Rafael Mena
Leonardo "Duendelho" Sanches
Ricardo "Boruk" Mega
Airton "Kess the Ranger" Medina
Tiago "Toiço" Mottini
Renato "Marvin" Amado
Rafael "Taquarito" Bisso
Fernando "Kadith"
Rodrigo "Bellenus"
José Manuel "Junior"
Martin "Kophidis" Mega
Rafael "Muzza" Mozzillo
Leonardo "Thundersteel"
Sandro "Prometeu" Melo
Wagner "Seje" Corrales
Anderson "Galli"
A todos os membros e amigos das comunidades
3D&T Brasil e Super 3D&T Turbo (Orkut)

NÃO VENDA ESTE LIVRO!

Este livro é uma publicação eletrônica de distribuição livre, autorizado pelo seu criador Marcelo Cassaro.

Contato: tekomaurilio@yahoo.com.br



HERÓIS	5
GUERREIROS	7
SERVOS DOS DEUSES	12
MAGOS	32
ESPECIALISTAS	39
KITS AVANÇADOS	43
3D&T OPEN GAME	60
ÍNDICE REMISSIVO	61

HERÓIS



Heróis. Eles existem em todos os tamanhos, formas e raças, cada um utilizando seus melhores talentos. Aqueles de braço forte empunham espada e escudo contra os vilões. Os de mente aguçada se empenham no estudo da magia. Os abençoados com sabedoria e força de vontade recebem poder dos deuses. Os astutos empregam técnicas de espionagem. E os demais combatem o mal a seu próprio modo peculiar, demonstrando os mais surpreendentes poderes e técnicas.

O **Super Manual do Aventureiro Medieval** vai prover jogadores e mestres com vários arquétipos para heróis aventureiros, com as mais variadas técnicas de combate, poderes e habilidades.

3D&T

3D&T significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição**. Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio; é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Elas foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogos são poucas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua – desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, mangá e anime. Aqui, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O **Super Manual 3D&T Turbo** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento para **3D&T**.

TORMENTA

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade

Média europeia. A diferença é que, em Arton, temos magia – e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, e em outros suplementos. Grande parte do conteúdo deste livro é voltado para o cenário de Arton. Ele apresenta seus muitos tipos de heróis, vilões e também pessoas comuns que habitam na.

No entanto, se você não utiliza **Tormenta** como cenário de campanha, mesmo assim pode usar este livro. Os Kits medievais podem ser aproveitados em qualquer outro cenário do gênero.

O Super Manual do Aventureiro Medieval

O jogo **3D&T** oferece liberdade para que o jogador construa seu personagem como quiser, sem depender muito de restrições de classes. Através da compra com pontos, você pode ter um aventureiro elfo clérigo que voa, luta com machado, tem um companheiro tigre que dispara adagas de gelo azul pelos olhos... ou qualquer outra bizarrice que você consiga imaginar.

A vantagem desse método é a liberdade: com imaginação, seu aventureiro pode ser qualquer coisa que você quiser. A desvantagem é que, quando você é um RPGista novato, ou quando está sem idéias no momento, pode ficar indeciso sobre como será o herói.

O **Super Manual do Aventureiro Medieval** serve para auxiliar o jogador nessa escolha, apresentando uma grande variedade de Kits. Um "Kit" é como uma profissão, um tipo de especialização para um aventureiro. Algo para ajudá-lo a ser diferente, especial, único.

Os Kits de Personagem

Os Kits funcionam quase da mesma forma que uma Vantagem ou Desvantagem Racial; cada personagem pode adotar apenas um Kit, se puder pagar por ele.

Atenção: é aconselhável que APENAS personagens jogadores novatos (feitos com 5 pontos) possam adotar Kits. Porém raças mais poderosas (como Genasis da Luz e Trevas) possuem um custo maior em pontos de personagem. Dessa forma, cabe ao Mestre permitir ou não o acesso a Kits para não desequilibrar o jogo.

NPCs podem ter Kits com qualquer pontuação.

Custo

O custo depende das habilidades e fraquezas recebidas através de um Kit. Quando são poucas, ou quando se equilibram, o custo do Kit será mais baixo; quando os poderes são maiores, o custo será mais alto.

Alguns Kits têm custos diferentes para raças ou espécies diferentes. Isso ocorre porque alguns Kits são favoritos por certas raças.

Restrições

Alguns Kits podem ser adotados apenas em conjunto com uma certa Característica ou Vantagem/Desvantagem. Outros Kits, pelo contrário, são proibidos para certas Vantagens ou Desvantagens Raciais.

Vantagens

Quase todos os Kits oferecem bônus em Características, Vantagens e/ou Especializações gratuitamente; uma vez que você tenha pago pelo custo do Kit e satisfaça as restrições, não precisa pagar pontos por estas Vantagens.

Alguns Kits também permitem pagar mais barato por certas Vantagens. Você não as recebe em conjunto com o Kit, nem tem a obrigação de comprá-las – mas, se decidir fazê-lo, o custo será menor.

Muitos Kits também têm benefícios e vantagens especiais que não aparecem nesse trecho, mas estão no texto descritivo. Leia com cuidado.

Desvantagens

Alguns Kits trazem algumas Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para “recomprar” uma Desvantagem que faça parte de um Kit.

Pontos de Vida e Pontos de Magia

A medida normal de PVs e PMs para um personagem é igual à sua Resistência x5. Contudo, quando usa um Kit, você deve adotar uma nova medida.

Também pode ocorrer que um mesmo Kit tenha medidas diferentes para PVs e PMs (especialmente no caso dos magos, que em geral têm mais PMs).

Se um personagem compra Vantagens como Pontos de Vida Extras ou Pontos de Magia Extras, ele deve seguir o padrão determinado pelo Kit para ambos.

Magias Iniciais

Todo conjurador já começa conhecendo certa quantidade de magias. Quando este tópico diz “padrão”, as Magias Iniciais serão: Água Abençoada; Água Profana; Ataque Mágico; Aumento de Dano; Camuflagem de Sombras; Cancelamento de Magia; Congelamento Sagrado; Corpo Elemental; Criar Água; Criar Comida; Criar Fogo; Criar Luz; Criatura Mágica; Cura Mágica; Cura Sagrada; Detecção de Magia; Detectar Passagens Secretas; Flecha Elemental; Força Mágica; Ilusão; Invisibilidade; Proteção Mágica; Proteção Contra o Elemento; Transporte.

Dentre elas, um personagem poderá escolher 6 como sendo as suas primeiras magias.

Para a maioria dos Kits de Magos, a lista de Magias Iniciais será diferente. Mas eles ainda podem aprender de forma normal quaisquer outras magias que não façam parte da lista. O aprendizado e descoberta de novas magias está entre os maiores objetivos de todo mago aventureiro.

O fato de conhecer as Magias Iniciais NÃO significa que o Mago seja automaticamente capaz de lançá-las. Para isso ele deve também satisfazer as exigências de cada magia.

Para alguns Kits (como o Bardo, Ranger, Clérigos e Paladinos), a lista de Magias Iniciais já é pré-definida, mas eles também pode aprender as demais permitidas de forma normal. O aprendizado e descoberta de novas magias está entre os maiores objetivos de todo conjurador aventureiro.

Poderes e Obrigações

Poderes Garantidos: são os poderes que um servo dos deuses recebe por obedecer e servir à sua divindade. Não é preciso pagar pontos por eles: uma vez que você satisfaça as exigências para adotar o Kit, estes poderes serão seus.

Quando um personagem viola suas Obrigações e Restrições (veja adiante) ou desobedece a sua divindade de alguma forma, estes poderes são perdidos durante algum tempo. Esse tempo pode variar, dependendo do tipo de violação, desde alguns dias (1d+3) a vários meses (1d+1), ou até que o devoto realize alguma tarefa ou missão para recuperá-los.

Violações muito graves ou sucessivas por parte do devoto fazem com que ele seja abandonado por sua divindade. Neste caso, os Poderes Garantidos são perdidos para sempre.

Obrigações e Restrições: estes são os deveres do devoto para com sua divindade. Alguns impõem certas normas de comportamento. Outros exigem ou proíbem o uso de certas armas, armaduras ou itens. Não cabe ao personagem questionar essas diretrizes, mesmo que pareçam estranhas ou inadequadas – afinal, um devoto não questiona os desejos de seu deus! Deve apenas segui-los.

Se o personagem desobedecer as Obrigações e Restrições ele perderá o direito a seus Poderes Garantidos – mas não perde quaisquer outros poderes, Vantagens ou Desvantagens que não pertençam ao Kit.

Regra Opcional

Alguns Kits oferecem Especializações como parte de suas Vantagens, e isto evidentemente aumenta o custo do Kit. Esta inclusão de Especializações serve para melhorar o estereótipo oferecido pelo Kit.

Com esta regra opcional, o jogador poderá escolher não incluir certas Especializações na compra do Kit, tornando o mesmo até 1 ponto mais barato. Para isso, os referidos Kits possuem três Especializações opcionais que podem ser eliminadas (que juntas custam 1 ponto). Estas estão marcadas com um “+”. As demais Especializações devem ser mantidas no pacote do Kit.

Atenção: os Kits que oferecem custos diferenciados para diferentes Vantagens/Desvantagens Raciais têm todos os valores de custos alterados no caso do jogador eliminar as Especializações opcionais. Então um Kit que custe 3 pontos, mas que seja mais barato para Elfos (2 pontos), passará a custar 1 ponto para Elfos e 2 pontos para as demais raças.

Nenhum Kit pode ter o Custo reduzido a menos de zero, mesmo que a eliminação de Especializações permita isso.

O jogador não pode eliminar apenas uma ou duas Especializações opcionais, e sim todas elas se optar por fazê-lo. Mas lembre-se que essas Especializações poderão ser compradas mais adiante de forma normal.

GUERREIROS



Em Arton, a profissão de aventureiro é muito comum. Uma em cada dez pessoas será um aventureiro. Destes, cerca de metade serão guerreiros. Eles são numerosos; enchem as fileiras dos exércitos, protegem os portões das cidades, defendem suas aldeias contra monstros... estão por toda parte.

Um guerreiro confia em suas habilidades de combate, sua perícia com armas e na força do aço. Para partir em busca de perigo e aventura, o guerreiro precisa apenas de uma arma fiel e uma boa armadura ou escudo. Se forem mágicos, melhor ainda!

Mesmo em um mundo onde a magia é poderosa e abundante, um grupo de aventureiros não será realmente eficiente sem um ou mais guerreiros. Um grupo que não contenha pelo menos um guerreiro terá chances pequenas de sobrevivência.

Artista Marcial

Custo: 2

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Atuação† (de Artes), Acrobacia, Alpinismo† e Natacão† (de Esportes), Furtividade (de Crime), Religião (de Ciências), Arma Viva, Mestre e Usar Armas Comuns (Medievais, Kama*, Nunchaku*, Sai* e Shuriken*) gratuitamente.

* Embora sejam armas exóticas para personagens normais, essas armas são consideradas comuns devido ao treinamento e cultura dos Artistas Marciais.

Desvantagens: Código de Honra (qualquer um).

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

O povo de Tamu-ra desenvolveu uma série de artes marciais que até hoje são encontradas igual em nenhum outro ponto de Arton. O Artista Marcial é treinado em combate desarmado e com armas simples como o bastão, o nunchaku, etc.

Na antiga Tamu-ra, grandes monastérios treinavam muitos Artistas Marciais. Infelizmente, todos eles foram destruídos. Nos dias de hoje, para aprender suas técnicas, os Artistas Marciais devem encontrar um dos poucos mestres que sobreviveram à Tormenta – ou descobrir seus segredos de alguma outra forma, talvez através de livros ou pergaminhos perdidos. Porém não aprendem apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Como

verdadeiros monges, eles recebem poderes divinos de seu Deus Dragão Lin-Wu. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo: uns não comem carne, outros não bebem álcool, e alguns não se entregam a prazeres carnavais.

O Artista Marcial pode comprar os seguintes poderes ao custo de 1 ponto cada:

- **Ataque Ki:** os ataques desarmados do Artista Marcial são melhorados através de seu ki (energia interior), sendo tratados como se fossem armas mágicas.

- **Bônus Defensivo:** o Artista Marcial possui uma grande velocidade para desviar ataques, recebendo um bônus de H+2 quando realiza Esquivas (não cumulativo com Aceleração e/ou Teleporte), porém ele perderá esse bônus se utilizar qualquer tipo de armadura ou se estiver carregando peso além de sua capacidade.

- **Imunidade Contra Ilusões:** o Artista Marcial recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, só ilusões).

- **Imunidade Contra Veneno:** o Artista Marcial torna-se imune a todas as formas de veneno, mágicas ou normais.

Bárbaro

Custo: 2 (1 para Ogres e Trogloditas)

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Intimidação (de Manipulação), Doma† e Montaria (de Animais), Alpinismo† e Natacão† (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves (Medievais), Fúria Guerreira (veja a seguir); pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx6.

Pontos de Magia: Rx2.

A única grande diferença entre o civilizado e o não-civilizado está na linguagem escrita: um povo que não tenha sua própria linguagem escrita não é considerado civilizado. Será, portanto, um povo bárbaro – e existem muitos assim em Arton.

Ainda mais rústico que o Ranger, o Bárbaro pertence a uma sociedade mais primitiva, “não-civilizada”. Bárbaros tipicamente não sabem ler ou escrever e não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão). Nem todos são

rudes ou selvagens; muitos podem ser nobres e orgulhosos, donos de certa beleza rústica e carisma animal.

Em geral Bárbaros vivem em vilas, aldeias ou em grupos errantes. Embora sua tecnologia não seja avançada o bastante para forjar aço, eles sabem obter peças metálicas de outras formas e aprender a manejá-las. Suas armas favoritas são os machados.

Em combate ou situações de tensão, um Bárbaro pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso. O Bárbaro enfurecido é favorecido em combate. Durante a fúria ele luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, o Bárbaro em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate. Este poder do Bárbaro é similar à magia Fúria Guerreira, que ele pode evocar sem atender às exigências, porém ainda pagando o custo de 2 PMs, e só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito dura até o fim do combate; o Bárbaro enfurecido fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de 4 em Força, Habilidade e PdF durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período, os redutores são cumulativos.

Uma infinidade de tribos bárbaras habitava a região do Reinado antes da chegada dos exilados de Lamnor. Após anos de guerras, essa região foi colonizada e os bárbaros foram mortos, expulsos ou integrados à sociedade, misturando suas culturas. Muitas nações do Reinado têm costumes baseados na tradição dos bárbaros, especialmente Namalkah e Collen.

Ainda existem muitas regiões de Arton habitadas por bárbaros, como a Grande Savana e as Montanhas Sanguinárias. Correm rumores de que, ao sul de Lamnor, alguns elfos fugitivos da Aliança Negra apegaram-se à barbárie.

O Bárbaro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

- **Sem Fadiga:** o Bárbaro pode consumir 1 PM a menos quando evoca sua Fúria. Exigências: R2 ou mais.

- **Fúria Maior:** com este poder, a Fúria concede F+2 e H+2, porém o Bárbaro ainda ficará esgotado após usá-la. Exigências: Sem Fadiga.

- **Fúria Incansável:** o Bárbaro não recebe mais as penalizações de Força, Habilidade e PdF após ter entrado em Fúria. Exigências: Fúria Maior.

Cavaleiro

Custo: 3

Restrições: apenas Anões, Elfos, Humanos e Meio-Elfos.

Vantagens: recebe Doma† e Montaria (de Animais), Intimidação† (de Manipulação), Diplomacia† (de Manipulação), Aliado (cavalo de guerra: F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração), Ataque Especial (Carga – veja descrição), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente; começa com o dobro do dinheiro inicial.

Desvantagens: Código de Honra dos Cavalheiros e dos Heróis.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Apesar da grande variedade de montarias exóticas existentes em Arton, o cavalo ainda é o animal mais utilizado para essa finalidade. No dorso de um cavalo, um guerreiro não precisa se preocupar com o peso de sua

armadura e pode arremeter contra o alvo a grande velocidade, causando dano mortal com sua lança ou espada. Assim, muitos guerreiros se especializam em lutar a cavalo.

Este é, contudo, um luxo para poucos. Cavalos podem ser comuns, mas ainda são caros (um cavalo comum pode custar até mil libras de prata!). Apenas as nações mais ricas e poderosas têm grandes cavalaria. As pesadas armaduras e armas que tornam prático o uso do cavalo também são dispendiosas. Apenas membros da classe alta podem ser Cavaleiros. Isso também explica porque eles são mais cultos e educados que a média. Os Cavaleiros são, portanto, a aristocracia dos guerreiros.

Uma das armas que o Cavaleiro se especializa é a Lança de Justa (Arma Comum; 10 O\$; FA=F+H+2d-2; Perfuração; Esq. 1; Crítico 2; Alc. 0; Vel. -1; 5Kg), que consiste em uma grande e pesada lança (usada com ambas as mãos) que permite atacar inimigos que estejam a até 3m de distância, mas que não pode ser usada em combate corpo-a-corpo. Sob montaria, a Lança de Justa pode ser usada apenas com uma das mãos.

Um Cavaleiro pode se aproximar o inimigo galopando a grande velocidade para realizar, com sua arma, um Ataque Especial de Carga (e valendo-se da Aceleração do cavalo para um dano maior). O ataque em carga não pode ser feito caso o Cavaleiro não esteja a uma boa distância do inimigo (pelo menos 10m).

Cavalos podem fazer dois ataques por turno com os cascos como uma ação completa (FA=F+H+1d-1), mas o próprio Cavaleiro pode tentar atacar enquanto o animal faz isso, mas deve antes ter sucesso em um teste de H+1 (ainda será uma ação completa).

A domesticação dos cavalos com fins de combate é uma invenção humana; embora muitas raças possam montar cavalos, apenas humanos e meio-elfos podem ser Cavaleiros.

O Cavaleiro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Ataque Defensivo:** sempre que o Cavaleiro esteja em situações de combate que envolvam proteger uma criatura mais fraca (feita com menos pontos ou um Protegido Indefeso), ele irá receber um bônus de FA+2 nos seus ataques. Essa habilidade pode ser comprada até duas vezes e seu benefício se acumula.

- **Carga Mortal:** com esta habilidade, sempre que realizar um Ataque Especial de Carga com sua montaria, o Cavaleiro ganha um bônus de FA+2 no cálculo do dano causado (FA+3 se a arma for uma Lança de Justa).



Guerreiro

Custo: 2 (1 para Anões)

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Intimidação† (de Manipulação), Doma e Montaria (de Animais), Alpinismo† e Natação† (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx3.

Este é o típico jovem que se arma com espada e escudo e abandona sua vila na companhia de colegas aventureiros. É a forma mais simples e conhecida de herói aventureiro, o tipo mais comum em Arton.

Não é preciso muita coisa para ser um Guerreiro: basta uma arma, armadura e a disposição para usá-las. Todas as raças possuem Guerreiros. Será rara uma aldeia ou vila – por menor que seja – sem pelo menos um Guerreiro entre seus moradores.

O Guerreiro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Especialista em Arma:** o Guerreiro pode selecionar uma arma qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FA final +2 quando utilizá-la. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma arma diferente.

- **Especialista em Armadura:** o Guerreiro pode selecionar uma armadura qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FD final +2 quando a usar. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma armadura diferente.



Combatente

Custo: 0

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Intimidação (de Manipulação), Usar Arma Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais).

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx1.

O Combatente é um lutador forte e corajoso, porém sem o treinamento e astúcia de um Guerreiro, as habilidades de sobrevivência de um Ranger ou Bárbaro, ou a sofisticação e religiosidade de um Paladino.

Combatentes não são bons lutadores, e os personagens devem evitar adotar este Kit, que é mais apropriado a NPCs com um pouco de poder de luta. Representando a experiência em lutas e assuntos associados, mas não o treinamento sofisticado, Combatentes são comuns entre humanóides e goblinóides. O Mestre também pode usar este Kit para soldados (mas não para soldados de carreira ou comandantes), guardas, capangas e a qualquer pessoa que aprendeu a defender suas casas com certa habilidade.

Um personagem com este Kit não pode assumir diretamente um Kit Avançado (veja mais adiante), mesmo atendendo aos Requisitos. Antes ele deve assumir um outro Kit comum (e este será abandonado).

Ranger

Custo: 2 (1 para Elfos e Elfos-Negros)

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Arena (em seu ambiente), Sobrevivência (no mesmo ambiente), Alpinismo† e Natação† (de Esportes), Primeiros-Socorros (de Medicina), Doma e Montaria (de Animais), Furtividade† (de Crime), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 2 pontos cada.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

O Ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho – ou em pequenos bandos – em florestas, montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O típico Ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha, mas um Ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem, não há companheiro mais indicado que um Ranger.

Grande parte dos Rangers são fora-da-lei, assaltantes que aliviam os viajantes do peso de seu ouro. Isso faz com que sejam mal vistos em cidades. Mas tantos outros são heróis, protetores das florestas ou áreas que habitam.

Embora as florestas sejam a área de atuação mais tradicional para o Ranger, eles existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a criação do personagem.

Praticamente todas as raças têm Rangers. Muitos não se importam com magia ou deuses – como o típico guerreiro, eles acreditam e confiam apenas naquilo que podem ver e tocar. Outros são devotos de Allihana, seguindo seus ensinamentos e protegendo os animais naturais. E outros, mais raros, são os Rangers de Megalokk, que protegem, servem e se comunicam com monstros.

Certos Rangers, no decorrer de suas aventuras, desenvolvem algum conhecimento mágico, podendo lançar um pequeno leque de magias.

Um Ranger pode escolher gratuitamente, no momento em que é criado, um inimigo tradicional da lista a seguir, podendo comprar os outros ao custo de 1 ponto cada: algum tipo de animal, construtos, algum tipo de dragão, algum tipo de genasi, anões, elfos, humanos, goblinóides (goblins, hobgoblins ou bugbears), orcs (incluindo meio-orcs), halflings, algum tipo de morto-vivo e minotauros. Em algum momento da vida, um Ranger aprende a odiar e enfrentar um destes inimigos, recebendo um bônus de H+1 (para Esquivas, FA e Iniciativa) sempre que luta contra eles.

- **Magias Iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: Alarme, Arma de Allihana, Armadura de Allihana, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo e Frio/Gelo), Bússola Mental, Cura Mágica, Desvio de Disparos, Dominação Total (apenas em animais), Megalon (apenas em animais), Mikron (apenas em animais), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis),

Sentidos Especiais (Infravisão somente).

As Magias Iniciais descritas são as ÚNICAS que um Ranger poderá lançar caso atenda às suas exigências, mas não é necessário possuir Clericato.

Além de um inimigo e de suas magias, o Ranger pode comprar, ao custo de 1 ponto, uma das seguintes habilidades:

- **Especialista em Espada:** o Ranger pode selecionar um tipo de espada qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FA final +2 quando utilizá-la.

- **Especialista em Arco:** o Ranger pode selecionar um tipo de arco qualquer e se especializar nele, recebendo um bônus de FA final +2 quando utilizá-lo.

Samurai

Custo: 2

Restrições: apenas Anões, Humanos, Elfos e Meio-Elfos de descendência tamuraniana; proibido para mulheres.

Vantagens: recebe Montaria† (de Esportes), História† (de Ciências), Diplomacia (de Manipulação), Intimidação† (de Manipulação), Mestre, Usar Armas Comuns (Medievais, Espada Curta/Wakizashi e Arco Longo), Usar Arma Exótica (Medieval, Espada Bastarda/Katana) e Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, exceto Escudos) gratuitamente.

Desvantagens: Devoção (reduzidor de -1 em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolva obedecer a seu mestre); deve adotar pelo menos dois destes Códigos de Honra: dos Cavalheiros, de Combate, da Derrota ou da Honestidade.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx2.

O Samurai era o guerreiro aristocrata na sociedade de Tamu-ra. Alguns poucos clãs sobreviveram à destruição e sua terra natal pela Tormenta e agora tentam preservar suas tradições.

O Samurai tem boa posição financeira. Estão à sua disposição armas, armaduras, montarias e equipamentos caros, inacessíveis para aventureiros de classes mais baixas. Contudo, o Samurai tem como dever maior servir a seu lorde – sua vida está totalmente voltada para esse objetivo. Sua devoção é tamanha que, caso esse mestre seja morto, será dever do samurai cometer o suicídio ritual e unir-se a seu mestre no Mundo dos Mortos.

O Samurai segue um código de honra severo. Acima de tudo está a obediência a seu mestre – qualquer ordem deve ser obedecida sem questionar. Ele seguirá também outros códigos que dependem de cada família ou clã, na maioria das vezes envolvendo honra em combate.

Um Samurai sem mestre é conhecido como ronin. Ele pode ter abandonado ou sido expulso por seu mestre, ou falhou em proteger sua vida e decidiu não cometer o suicídio. De qualquer forma, ele vive em grande desonra e desgraça, sem motivação para existir. Por isso um ronin sofre um reduzidor de -1 em TODOS os seus testes (por trair sua Devoção) até que consiga ser aceito por outro mestre. Não há outra forma de recuperar sua honra.

O Samurai usa armaduras orientais próprias, finamente trabalhadas, sendo que algumas são feitas com centenas de pequenas placas metálicas amarradas entre si. Suas armas tradicionais são o arco longo daikyu, a espada curta wakizashi e a espada katana – esta última é a espada mais extraordinária que Arton já conheceu. Um personagem Samurai recém criado já começa com uma katana e uma wakizashi como pertences iniciais gratuitamente.

Apenas anões, humanos, elfos e meio-elfos tamuranianos podem ser Samurais.

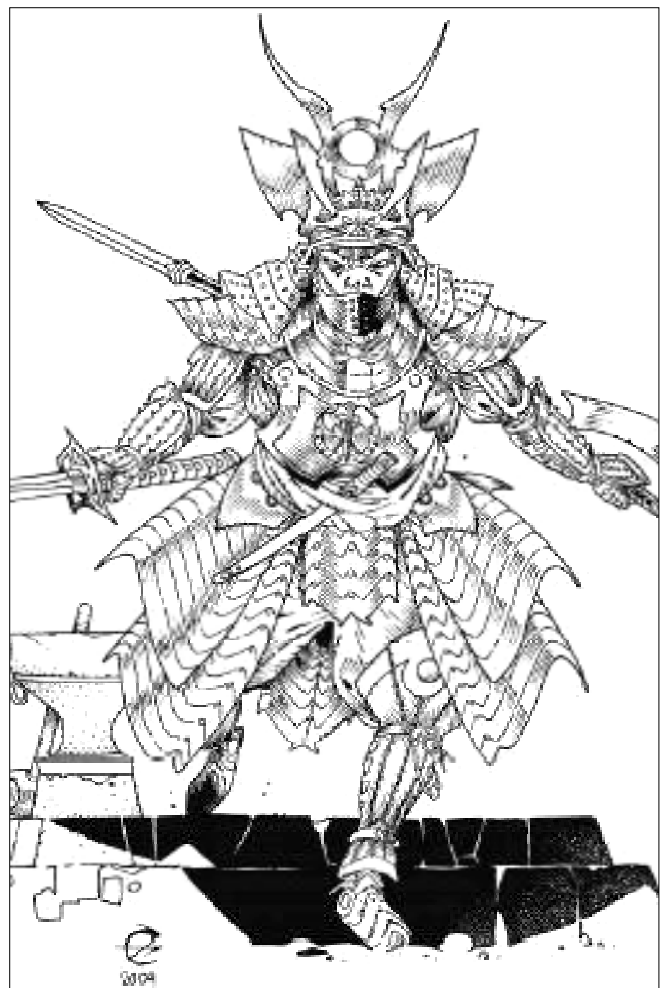
O Samurai pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

- **Daishô Ancestral:** Samurais começam o jogo com duas armas de excelente qualidade: a katana e a wakizashi. Estas são armas que pertenceram aos seus ancestrais, e o Samurai deve protegê-las sempre, por uma questão de honra. Com esta habilidade, o Samurai pode despertar as habilidades sobrenaturais em suas armas, podendo usar suas lâminas ancestrais como armas mágicas (pode incluir dano mágico aos ataques com estas armas).

Esta habilidade, ao ser comprada, deve ser aplicada em apenas uma das armas ancestrais (katana ou wakizashi). Se comprada novamente, a outra arma receberá o benefício.

- **Presença Perturbadora:** o Samurai passa a causar medo em seus adversários somente com sua presença. Ele recebe um bônus de +1 em testes de Intimidação (cumulativo somente com a Vantagem Perito) para tentar abalar moralmente um adversário que esteja ao alcance de combate corpo-a-corpo. O alvo deve ter sucesso em um teste de Resistência para negar o efeito, senão ficará abalado e receberá uma penalidade de FA-2 enquanto estiver na presença do Samurai e por 1dx5 minutos após isso. Criaturas com Resistência superior à do Samurai ou imunes ao medo não são afetadas por esta habilidade.

- **Presença Assustadora:** o Samurai corajoso, honrado e valoroso se torna uma lenda. Quando o Samurai saca sua espada, os oponentes que estiverem a uma distância de 10m dele devem ter sucesso em um teste de R-1 ou ficarão apavorados (efeito da magia Pânico) durante 2d turnos. Criaturas com Resistência superior à do Samurai ou imunes ao medo não são afetadas por esta habilidade. Qualquer criatura que tenha sucesso em seu teste, não poderá ser afetada novamente pelo mesmo Samurai durante 24 horas. Exigências: Presença Perturbadora.



Swashbuckler

Custo: 2 (1 para Elfos e Meio-Elfos)

Restrições: proibido para Goblins, Meio-Orcs, Orcs, Ogres, Trogloditas e Minotauros.

Vantagens: recebe Acrobacia, Alpinismo† e Nataçãot (de Esportes), Diplomacia† (de Manipulação), Lábia (de Manipulação), Aceleração, Torcida, Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: Código de Honra do Combate e dos Cavalheiros.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx2.

Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o Swashbuckler é o mais ousado, galante e romântico dos guerreiros. Ele despreza as armaduras, preferindo se exibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas. Ele gargalha dos machados e espadas montantes, brandindo sua Rapieira (Arma Comum; 20 O\$; FA=F+H+1d+2; Perfuração; Esq. -1; Crítico 1; Alc. 0; Vel. 1; 1Kg) ou trazendo uma adaga — ou uma rosa! — entre os dentes perfeitos e brilhantes.

"Heroísmo exagerado" é a marca registrada do Swashbuckler, pois sua ousadia e imprudência não conhecem limites. Ele se balança em candelabros, corre sobre mesas, derruba portas sob sua bota, se lança através de janelas e salta sobre telhados — mesmo quando isso não é necessário! Em vez de planejar, atira-se aos brados sobre qualquer inimigo. Em vez de tesouros e itens mágicos, ele busca apenas fama, glória e aventura. E quando a missão envolve uma linda dama em perigo, que os deuses tenham pena de quem ficar em seu caminho...

Um Swashbuckler pode ser facilmente reconhecido — na verdade, é difícil NÃO notar quando ele surge. Ele aprecia usar capas esvoaçantes, grandes chapéus com plumas, cabelos compridos, luvas e botas brilhantes. Em uma taverna, ele será sempre o mais barulhento e festeiro (exceto, claro, quando está cortejando uma rapariga).

Em combate, o legítimo Swashbuckler nunca se esconde, não faz emboscadas e nem ataca pelas costas; ele sempre anuncia sua presença a altos brados, para que o vilão saiba que herói o derrotará. Se houver testemunhas, melhor ainda! Sempre com um sorriso feroz nos lábios, ele nunca sente medo (não podendo nem mesmo ser afetado pela magia Pânico ou poderes similares) e nem recua diante de um duelo. Este excesso de confiança é seu primeiro e maior ponto fraco. O segundo são as mulheres: romântico incorrigível, o Swashbuckler nunca vai levantar a mão contra uma linda dama, nem se recusar a protegê-la de qualquer perigo.

Alguns destes heróis escondem sua verdadeira identidade sob uma máscara, para evitar que sua família e amigos sejam ameaçados pelos vilões — e, por alguma razão que apenas os deuses conhecem, a máscara parece torná-los ainda mais sedutores! Por sua graça, elegância e disposição para o romance, elfos e meio-elfos são aqueles que mais facilmente se tornam Swashbucklers.

O Swashbuckler pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Ação Súbita:** o Swashbuckler passa a reagir para o combate de forma mais rápida. Esta habilidade concede um bônus de +4 no teste de Iniciativa (não cumulativo com Teleporte, Aceleração e/ou Noção do Perigo) para situações de combate.

- **Ataque Preciso:** quando utiliza uma rapieira (ou uma Arma Simples que cause dano por Força/Perfuração), o Swashbuckler pode, como uma ação completa e ao custo de 1PM, atacar em uma área vital do oponente para causar um dano agravado, acrescentando +1d à sua FA final, porém

ele não poderá usar esta habilidade se estiver usando armaduras médias ou pesadas ou se estiver carregando peso além de sua capacidade.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

- **Bônus Defensivo:** o Swashbuckler possui uma grande velocidade para desviar ataques. Ele recebe um bônus de H+2 quando realiza Esquivas (cumulativo APENAS com sua Aceleração), porém ele perderá esse bônus se utilizar armaduras médias ou pesadas ou se estiver carregando peso além de sua capacidade.



SERVOS DOS DEUSES



Nada o Vazio se casaram. Deram à luz os vinte deuses maiores do Panteão. Estes povoaram o mundo de Arton com suas próprias criações — uma infinidade de raças e criaturas. E muitas entre estas criaturas decidem, pelos mais variados motivos, servir a esses deuses criadores de todas as formas que puderem.

Em média, em cada dez aventureiros, pelo menos um ou dois têm alguma relação com os deuses. Eles podem ser Clérigos, Paladinos, Druidas... Todos têm pelo menos uma coisa em comum: recebem poder dos deuses, em troca de servir a seus interesses.

O Servo dos Deuses pode, à primeira vista, se parecer com um Mago. Ele de fato possui poder mágico — mas, enquanto o mago conquista poder através de estudo, experimentos e outros meios, o Servo dos Deuses recebe magia de seu patrono divino. A magia divina é orientada para a cura, preservação e restauração da vida. Apesar disso, Servos dos Deuses podem ser tão combativos quanto qualquer Guerreiro e lidar com magias tão destrutivas quanto qualquer Mago.

Algoz de Leen

Custo: 3 (2 para Meio-Orcs)

Restrições: Algoz (Paladino); proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

Vantagens: recebe Diplomacia† e Intimidação (de Manipulação), Doma† e Montaria (de Animais), Furtividade† (de Crime), Primeiros-Socorros (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx3.

O Algoz de Leen são os servos guerreiros do Deus da Morte — a outra face do deus Ragnar. Assim como os Algozes de Tenebra (veja adiante), esses servos são versões corrompidas de Paladinos, porém os poderes destes vilões partem da evocação e controle de hordas goblinóides e outras criaturas malignas.

Algozes de Leen se reúnem em sociedades secretas para torturar seus prisioneiros e até mesmo auxiliar nos sacrifícios para sua divindade.

Geralmente psicopatas homicidas, os “candidatos” que chamam a atenção do Deus da Morte são chamados à ordem de Leen para receberem seu treinamento, que é similar ao do Sacerdote Negro, envolvendo a realização de tarefas perigosas e tolerância à dor através de rituais de flagelação a que são submetidos.

Sádicos, estes Algozes apreciam a dor e agonia que causam a suas vítimas. Eles podem ser encontrados comandando tropas de destruição e caos ou até mesmo aventurando-se em nome de seus templos em busca de determinadas presas específicas para serem sacrificadas em nome do Deus da Morte.

Um Paladino caído, ou seja, que tenha ido contra os ideais de seu deus e/ou tenha sido corrompido de alguma forma, pode abandonar seu Kit anterior e assumir este. Evidentemente ele deverá abandonar seus antigos poderes, magias e Focus que não são permitidos por este Kit.

• **Poderes Garantidos:** o Algoz pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Profana, Arma Profana, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

Algozes de Leen também podem escolher dois entre os seguintes poderes:

• **Tropas Goblinóides:** o Algoz pode, uma vez por dia, lançar a magia Tropas de Ragnar com Focus 5. Esta magia é capaz de invocar 1d-1 bugbears que surgem instantaneamente, não sentem medo, lutam até a morte, não podem ser controlados e atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio Algoz. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Vida ou de Magia.

• **Fúria Guerreira:** uma vez por dia, o Algoz pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

• **Aura de Pânico:** uma vez por dia o Algoz pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

• **Obrigações e Restrições:** o Algoz de Leen somente pode usar armas que derramem sangue, ou seja, armas que possuam dano por Corte, como espadas e machados. Também devem oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Algoz de Sszzaas

Custo: 3

Restrições: Algoz (Paladino); proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

Vantagens: recebe Diplomacia e Lábia (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Doma† e Montaria† (de Animais), Religião (de Ciências), Furtividade (de Crime) Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Sim, até mesmo o Deus da Traição possui seus campeões sagrados.

Assim como os Sszzazitas, estas cópias distorcidas de Paladinos são caçados como criminosos — e quando seu deus foi quase destruído, eles perderam seus poderes e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno parcial do Corruptor, os Algozes de Sszzaas estão voltando à ativa.

Talvez o pior exemplo de desonra e corrupção, esses antipaladinos são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos que envolvem chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que este é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles a única coisa que importa é o poder.

Entre os membros dessa ordem não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou esse perigo, não era digna de servir a Sszzaas...

Sendo um culto proibido, os Algozes de Sszzaas não usam nada que possam denunciá-los, normalmente recorrendo a disfarces de paladinos de ordens nobres para atingirem seus objetivos.

- **Poderes Garantidos:** o Algoz pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Profana, Arma Profana, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cajado em Cobra, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

Um Algoz da Traição também possui um entre os seguintes poderes:

- **Arma Envenenada:** o Algoz pode, uma vez por dia, orar a Sszzaas (ação completa) para que sua arma fique envenenada. Caso ultrapasse a FD da vítima, além de receber o dano normal, esta deve passar em um teste de Resistência -1 ou será envenenada. Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características até ser curada (o efeito não é cumulativo no caso da vítima sofrer mais ataques). Somente armas perfurantes ou cortantes podem receber este benefício e o efeito dura até o final do combate.

- **Ataque Traçoeiro:** caso o Algoz consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Algoz pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam “vivas”, ou que não possuam áreas vitais anatomicamente “normais” (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

- **Imunidade Contra Venenos:** o Algoz é totalmente imune a venenos de qualquer tipo, normais ou mágicos.

- **Obrigações e Restrições:** Algozes da Traição devem,

pelo menos uma vez por semana, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso.

O antipaladino também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a seu deus, pelo menos uma vez por semana. Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Assim que são descobertos, estes vilões são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou até pelo próprio povo enfurecido.



Algoz de Tenebra

Custo: 3 (2 para Elfos-Negros)

Restrições: Algoz (Paladino); apenas Elfos-Negros e Mortos-Vivos; proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

Vantagens: Diplomacia† e Intimidação (de Manipulação), Doma† e Montaria (de Animais), Primeiros-Socorros (de Medicina), Religião (de Ciências), Furtividade† (de Crime), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx3.

Considerados pela sua própria deusa como seus “Campeões das Trevas”, o Algoz de Tenebra pode ser considerado um demônio mortal. Esta versão pervertida de um paladino tem a merecida reputação de guerreiro desonrado. Associado a demônios da Deusa das Trevas, o Algoz de Tenebra é odiado e temido por todos. Alguns até chegam a chamá-los de antipaladinos devido a sua natureza geralmente maligna.

O Algoz de Tenebra possui emissários das trevas ao seu comando, que atacam impiedosamente as forças do bem e da luz que estão em seu caminho.

Um Algoz de Tenebra comanda legiões de mortos-vivos, criaturas de outros planos e outros monstros para realizar as conquistas de territórios em nome de sua divindade. Às vezes eles servem como tenentes de guerra a criaturas ainda mais poderosas. Em outras ocasiões eles trabalham sozinhos como assassinos mercenários ou nômades fornecedores do mal, destruição e caos.

Um Paladino caído, ou seja, que tenha ido contra os ideais de seu deus e/ou tenha sido corrompido de alguma forma, pode abandonar seu Kit anterior e assumir este. Evidentemente ele deverá abandonar seus antigos poderes, magias e Focus que não são permitidos por este Kit.

- **Poderes Garantidos:** todos os Algozes de Tenebra podem enxergar no escuro. Caso a raça do personagem não possua esta habilidade natural, ele recebe Infravisão (visão de calor) com o mesmo alcance de um elfo (20m).

O Algoz pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Profana, Arma Profana, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Criatura Mágica, Cura para os Mortos, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

Um Algoz de Tenebra também possui dois entre os seguintes poderes:

- **Comandar Mortos-Vivos:** o Algoz recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Controle de Mortos-Vivos como Magia Inicial (sem precisar de Clericato). Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

- **Criar Mortos-Vivos:** o Algoz recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Criação de Mortos-Vivos como Magia Inicial.

- **Aura de Pânico:** uma vez por dia o Algoz pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

- **Dom da Desonra:** o Algoz recebe H+1 contra criaturas benignas (qualquer criatura que use ou seja criada com magia da Luz, Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade ou outras a critério do Mestre) e H+2 contra criaturas vivas de qualquer tipo.

- **Obrigações e Restrições:** um Algoz das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba luz do sol, seja de forma intencional ou não, o Algoz perde imediatamente seus poderes garantidos e Focus; ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Clérigo de Azgher

Custo: 2

Restrições: Clericato; proibido para Trogloditas e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Sobrevivência (desertos), Usar Arma Simples (Medieval, Lança), Usar Armas Comuns (Medievais, Arcos e Cimitarra), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e de Magia: Rx4.

Estes são os sacerdotes de Azgher, deus do sol e dos povos do deserto. Embora seu culto seja mais comum no Deserto da Perdição, ele também é praticado no Deserto Sem Retorno de Lamnor — nos poucos lugares que a ameaça goblinóide ainda não alcançou.

Conta-se que só existe um grande templo de Azgher em Arton — na aldeia da tribo Sar-Allan, no meio do Deserto da Perdição. Construído em forma de pirâmide, ele mostra em sua face leste um gigantesco símbolo em forma de sol, feito de ouro! Dizem que, uma vez por ano, todo o ouro acumulado pelos Clérigos de Azgher é magicamente fundido ao símbolo para torná-lo cada vez maior, durante um ritual que dura três dias e três noites.

Existem alguns devotos de Azgher no restante de Arton, mas não há outros templos. Seus fiéis costumam louvá-lo com privacidade em pequenos altares. Isso acontece porque os Clérigos de Azgher só costumam deixar o Deserto da Perdição durante missões importantes ou em busca de ouro.

Clérigos de Azgher sempre escondem seu rosto (conforme as exigências de sua crença) e exibem a figura dourada de um sol como seu símbolo sagrado, seja na forma de uma jóia, bandeira ou escudo.

- **Poderes Garantidos:** Clérigos de Azgher podem sobreviver até três dias sem água e uma semana sem comida.

Em regiões desérticas ou secas, eles podem orar para que as pedras próximas comecem a verter água (suficiente para satisfazer seis pessoas, uma vez por dia). Um Clérigo de Azgher jamais se perde no deserto.

Um Clérigo de Azgher pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode

aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo), Ataque Mágico (somente Fogo e Luz), Aumento de Dano (somente Fogo e Luz), Bênção Divina, Cancelamento de Magia (somente Fogo e Luz), Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (somente Fogo e Luz), Forja, Proteção Mágica (somente Fogo e Luz), Raio Sagrado e Regeneração.

Além de suas magias, cada Clérigo de Azgher também tem um destes poderes:

- **Espada em Chamas:** o Clérigo pode invocar a ira do Sol, fazendo com que a lâmina de sua cimitarra ou lança fique em chamas durante até uma hora, oferecendo FA+1. A arma também passa a ser considerada mágica (acrescente dano mágico de calor/fogo). Funciona uma vez por dia.

- **Imunidade Contra o Fogo:** o Clérigo ganha Imunidade total contra fogo normal, e Armadura Extra contra fogo mágico (ou sofre metade do dano). Neste estado ele tem Vulnerabilidade contra água, frio ou gelo (ou sofre dano dobrado). Exige dez minutos de preparação, e dura 1h.

- **Imunidade Contra a Luz:** o Clérigo ganha Armadura Extra: Luz (ou sofre metade do dano provocado por luz) e é automaticamente bem sucedido em testes de Resistência contra ataques luminosos e magia baseada em luz — ele não poderá ser ofuscado, cegado ou enganado por ilusões. Por outro lado, neste estado ele tem Vulnerabilidade à magia ou ataques baseados em Trevas (ou sofre dano dobrado).

Exige dez minutos de preparação, e dura uma hora.

- **Obrigações e Restrições:** o Clérigo de Azgher deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos: ele jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes.

Esse costume surge da crença de que, assim como o sol não deve ser observado diretamente, seus servos são tão nobres, honrados e puros que a simples visão de seu rosto seria capaz de ofuscar qualquer pessoa. O rosto do Clérigo só é revelado abertamente em seu funeral, em uma cerimônia solene. Caso seu rosto seja visto por outros, o Clérigo perde todos os seus poderes durante 1d+2 dias.

Azgher só permite o uso de três tipos de arma: o arco, a cimitarra e a lança. Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

Clérigo de Glórienn

Custo: 2

Restrições: Clericato; apenas Elfos.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais, Arcos e Espada Longa) e Usar Armaduras Leves (Medievais).

Desvantagens: 1ª Lei de Asimov (apenas com relação a elfos; não inclui elfos negros); veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e de Magia: Rx4.

Glórienn, a Deusa dos Elfos, está em decadência desde a destruição de Lenórienn pela Aliança Negra dos goblinóides. Após o massacre que sofreram, poucos sacerdotes elfos têm fé suficiente para continuar seguindo sua antiga deusa.

Mas eles ainda existem, e são devotos fervorosos.

Encarnam principalmente o aspecto protetor da deusa, sendo peritos em combate com as mais tradicionais armas élficas — a espada longa e o arco. Por outro lado, estão sempre prontos para discursar pacificamente em favor de sua crença. De fato, existe uma grande preocupação destes Clérigos em mostrar que Glórienn não tem culpa alguma

pela destruição de Lenórien; teriam sido os deuses humanos que, por omissão, permitiram a Ragnar (o Deus da Morte dos bugbears) ganhar força para atacar.

Com seu esforço, os Clérigos de Glórienn estão conseguindo novos simpatizantes — especialmente entre os elfos mais jovens, que perderam a família durante o fatídico ataque hobgoblin. Cheios de revolta, eles querem receber o poder da deusa para lutar contra a Aliança Negra.

Estes Clérigos costumam vestir mantos verdes e/ou brancos, trazendo bordado o símbolo sagrado de Glórienn: um arco e flecha prateados.

- **Poderes Garantidos:** um Clérigo de Glórienn pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (somente Corte e Perfuração), Ataque Mágico (somente Água, Ar, Fogo ou Terra), Aumento de Dano (somente Água, Ar, Fogo ou Terra), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Flecha Elemental (somente Água, Ar, Fogo ou Terra), Flecha Congelante, Força Mágica (somente Água, Ar, Fogo ou Terra), Paralisia, Proteção Mágica (somente Água, Ar, Fogo ou Terra), Raio Sagrado e Regeneração.

Além de suas magias, cada Clérigo deve escolher uma ampliação entre as seguintes:

- **Bônus com Espada e Arco:** FA final +1 quando usa arcos ou espada longa. Estes bônus são cumulativos com os bônus naturais da raça élfica.

- **Habilidades Mágicas Ampliadas:** o Clérigo recebe a Vantagem Pontos de Magia Extras x1.

- **Bônus contra Goblinóides:** H+1 e FA final +2 contra goblins, hobgoblins e bugbears.

- **Obrigações e Restrições:** apenas elfos podem ser Clérigos desta ordem. Um Clérigo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Um Clérigo dos Elfos jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo (mas esse voto não se aplica a elfos negros).



Clérigo de Hyninn

Custo: 2 (1 para Halflings)

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Disfarce e Furtividade (de Crime), Diplomacia† e Lábria (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Armaduras Leves (Medievais).

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

Hyninn, o Deus da Trapaça, tem como maiores devotos não os sacerdotes — mas sim ladrões, que fazem orações antes de executar algum "serviço".

Mesmo assim, o Deus dos Ladrões também tem Clérigos. Eles geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando os chefes não são eles próprios). Templos destes deuses são considerados sagrados pelos ladrões, sendo proibido exercer atividades criminosas ali. Uma magia especialmente criada (Lágrimas de Hyninn) impõe um redutor de -3 em todos os testes envolvendo a Perícia Crime ou suas Especializações, tornando muito difícil um teste bem-sucedido.

Como não existe uma ordem organizada de Clérigos dos Ladrões, um pretendente precisa primeiro encontrar um Clérigo deste deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ter inteligência acima da média normal. No final de seu treinamento o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma pequena adaga atravessando uma máscara. Todos os Clérigos da ordem usam esse símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal, não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é o único deus do Panteão que permite a seus Clérigos ocultar o símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o Clérigo de Hyninn finge ser Clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se como tal.

- **Poderes Garantidos:** um Clérigo de Hyninn pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Aderência, O Apavorante Gás de Luigi, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Bênção Divina, Camuflagem de Sombras, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Despistar, Esconjuro de Mortos-Vivos, A Flor Perene de Milady "A", Força Mágica, A Gagueira de Raviollius, Ilusão, Invisibilidade, Leitura de Lábios, Paralisia, Raio Sagrado, Silêncio e Terreno Escorregadio de Neo.

Além de suas magias, cada Clérigo deve escolher um poder extra entre os seguintes:

- **Disfarce Ilusório:** pode usar um poder mágico ilusório para assumir a aparência de um elfo, anão, goblin ou qualquer raça humanóide (mas sem alterar suas características). Dura 2d turnos. Uma vez por dia.

- **Transformação:** pode transformar-se em um pequeno macaco, três vezes por dia. Nesta forma sua Força de Ataque total é sempre igual à sua H+1d, não importando sua Força ou habilidades de combate normais.

- **Ventriloquismo:** pode usar a Magia Som Fantasma, com alcance de até 10m, sem limite de uso.

- **Obrigações e Restrições:** Clérigos dos Ladrões nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada. A única exceção, quando o Clérigo tem liberdade de escolha, é quando essa

ação pode resultar em ferimentos graves ou morte (mas mesmo assim o Clérigo ainda pode participar se quiser).

Quando participa de missões ao lado de outros aventureiros (especialmente Clérigos de outros deuses), um Clérigo dos ladrões DEVE fazer com que algo embaraçoso aconteça com um de seus colegas. Isso não significa provocar o fracasso da missão, apenas fazer algo que prove sua esperteza. Coisas como trocar o livro de magias do mago por um livro de receitas, ou lambuzar com mel as barbas do anão enquanto ele dorme. Caso não consiga pregar nenhuma peça em ninguém até o final da missão, o Clérigo perde todos os seus poderes e magias — e só poderá recuperá-los quando voltar a fazer uma trapaça com sucesso.

Clérigo de Keenn

Custo: 3

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Montaria (de Animais), Diplomacia† e Lábria (de Manipulação), Religião e História† (de Ciências), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Adaptador, Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx2.

Servos do sanguinário deus Keenn, os Clérigos da Guerra existem por toda Arton. Pode-se dizer, sem sombra de dúvida, que há pelo menos dois ou três deles em cada reino componente do Reinado, ocupando cargos relativamente importantes.

Ao contrário do que se pensa, nem sempre os servos de Keenn são malignos; boa parte deles divide suas obrigações entre o reino que defendem e seu deus. Durante uma guerra entre reinos vizinhos é normal ver Clérigos desta ordem se digladiando até a morte.

Aqueles que não têm vínculo com reino nenhum costumam se dedicar exclusivamente a Keenn, incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um servo de Keenn.

Muitos seguem os ensinamentos do deus através da intriga e lábria. Boa parte dos reinos hostis de Arton tem um Clérigo da Guerra como conselheiro ao lado de seu regente. Eles incentivam conflitos sussurrando idéias de expansão e anexação de territórios, e reacendendo velhas rivalidades.

Cogita-se que um destes Clérigos alimenta animosidades entre o Reino de Portsmouth e os Cavaleiros da Ordem da Luz.

Os templos de Clérigos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento.

Lá eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. Em cada quinze candidatos apenas um sobrevive e é escolhido.

O típico Clérigo de Keenn se veste exatamente como um guerreiro, usando armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos — mesmo aqueles em cargos diplomáticos. Eles exibem com orgulho o símbolo sagrado de Keenn: um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa.

• **Poderes Garantidos:** devido a seu treinamento, os Clérigos da Guerra sabem montar a cavalo e usar praticamente qualquer arma. Eles também podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Ataque Vorpai, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Criar Água, Criar

Comida, Criar Luz, Criar Fogo, Cura Mágica (somente com o Poder Cura Restrita — veja a seguir), Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Explosão, Força Mágica, Forja, Garras de Atavus, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado e Terremoto.

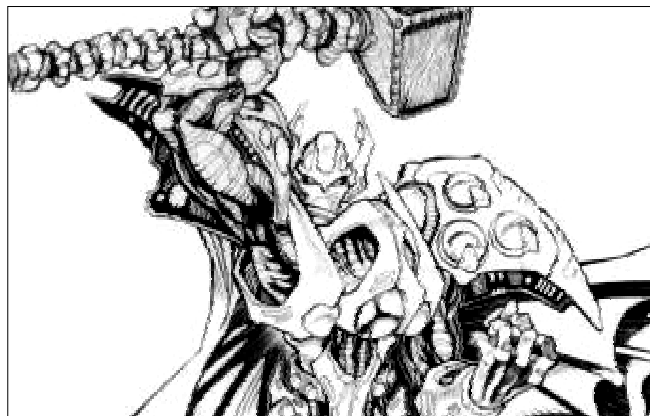
Além de suas magias, cada Clérigo deve escolher um poder extra entre os seguintes:

• **Fúria Guerreira:** uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

• **Coragem Total:** o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

• **Cura Restrita:** um Clérigo da Guerra normalmente não pode usar magias de cura. Alguns, contudo, conseguem lançá-las de forma limitada, sempre com efeito mínimo. Uma magia que consiga curar 1d+1 Pontos de Vida, por exemplo, sempre vai curar apenas 2 PVs.

• **Obrigações e Restrições:** um Clérigo da Guerra jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, Clérigos da Guerra nunca podem lançar magias de cura (até recentemente eles podiam usá-las com capacidade mínima; agora, por razões ainda desconhecidas, eles perderam totalmente esse poder).



Clérigo de Khalmyr

Custo: 3

Restrições: Clericato; apenas Humanos, Anões e Meio-Elfos.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Montaria (de Animais), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Adaptador, Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis de da Honestidade; veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx2.

Khalmyr, Deus da Ordem e da Justiça, é o líder supremo de todos os vinte deuses do Panteão. Assim, os sacerdotes de Khalmyr talvez sejam os mais importantes Clérigos de Arton.

Além de seu papel como conselheiros espirituais, os Sacerdotes da Justiça de alta patente também atuam como representantes da Lei na maioria dos tribunais do Reinado e além. Embora cada cidade tenha sua própria independência e corte, sempre deve estar presente algum membro deste clero — e na maioria das vezes é este quem dá o veredicto final e a sentença.

Clérigos de Khalmyr também são convocados durante a coroação de um novo regente, pois somente eles podem fazer com que o novo governante seja "reconhecido pelos

deuses". Isso só não acontece em Valkaria, devido à grande influência da deusa de mesmo nome na cidade.

Apesar desse importante lado "burocrático" da ordem de Khalmyr, isso não impede que seus Clérigos atuem como aventureiros. Clérigos de Khalmyr usam mantos na cor azul escuro, trazendo em branco o símbolo sagrado deste deus — uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver este símbolo gravado na tribuna onde se senta o juiz.

- **Poderes Garantidos:** devido a seu treinamento, os Clérigos de Khalmyr sabem montar a cavalo e usar praticamente qualquer tipo de arma. Todos estes Clérigos também possuem o Dom da Verdade — podendo saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Usar este poder consome 1 Ponto de Magia.

Um Clérigo de Khalmyr pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (exceto Trevas), Ataque Mágico (exceto Trevas), Aumento de Dano (exceto Trevas), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (exceto Trevas), Forja, Marcha da Coragem, Proteção Mágica (exceto Trevas), Raio Sagrado, Regeneração, Sanidade, Silêncio e Terremoto.

Além de suas magias, cada Clérigo de Khalmyr tem também um entre estes poderes:

- **Dom dos Justos:** o Clérigo recebe H+1 contra criaturas malignas (qualquer criatura que use ou seja criada com magia das Trevas, ou outras a critério do Mestre) e H+2 contra mortos-vivos de qualquer tipo.

- **Dom da Bravura:** o Clérigo pode orar a seu deus para invocar bravura em combate. Depois da oração (uma ação completa) ele recebe um bônus de Habilidade +1, FA final +3, e +1 em Resistência apenas para testes contra medo e loucura. Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

- **Dom da Coragem:** o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico.

- **Dom da Vontade:** através de um ato supremo de força de vontade, o Clérigo pode ferir com seus ataques normais criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma oração (1 turno). Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

- **Obrigações e Restrições:** nenhum Clérigo da Justiça jamais pode desobedecer às ordens de um superior, ignorar um pedido de socorro ou julgar qualquer pessoa pela aparência — e sim por seus atos ou seu caráter.

Devido a antigos problemas enfrentados pela Ordem de Khalmyr e a Ordem da Luz, Clérigos da Justiça nunca podem possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos. Mas eles podem usar itens "consumíveis" como pergaminhos ou poções.



Clérigo de Lin-Wu

Custo: 2.

Restrições: apenas Anões, Humanos, Elfos e Meio-Elfos de descendência tamuraniana; proibido para mulheres.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Arma Viva, Usar Armas Comuns (Medievais, Kama*, Nunchaku*, Sai* e Shuriken*), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

* Embora sejam armas exóticas para personagens normais, essas armas são consideradas comuns devido ao treinamento e cultura dos Clérigos de Lin-Wu.

Desvantagens: Código de Honra da Honestidade e dos Cavalheiros.

Pontos de Vida e de Magia: Rx3.

Os Clérigos de Lin-Wu se encontram principalmente na comunidade oriental de Nitamu-ra, em Valkaria. Assim como o Deus Dragão, estes sacerdotes agem como guardiões de seu povo — protegendo não apenas suas vidas, mas também sua honra, cultura e tradições.

Geralmente pacifistas, eles se encarregam de ensinar às crianças o modo de vida tamuraniano, buscando manter viva sua cultura quase dizimada pela Tormenta. São eles também que aconselham os membros da comunidade com sua filosofia e, às vezes, enigmas. Embora evitem o conflito, Clérigos de Lin-Wu recebem treinamento com armas e artes marciais — mas só fazem uso desse conhecimento quando realmente necessário.

O típico Clérigo de Lin-Wu veste trajes de seda com as cores brilhantes de seu Deus Dragão: vermelho, verde e dourado.

- **Poderes Garantidos:** por sua notória honra e honestidade, o Clérigo de Lin-Wu goza de alguns privilégios. Sua palavra jamais é questionada em qualquer parte do Reinado. A simples idéia de que qualquer um deles pudesse mentir em benefício próprio é tão absurda que não é sequer cogitada. Além disso, um Clérigo de Lin-Wu acusado de cometer algum crime só pode ser julgado por um tribunal composto por sacerdotes de sua ordem.

Clérigos de Lin-Wu podem saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Usar este poder consome 1 Ponto de Magia.

Um Clérigo de Lin-Wu pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (exceto Trevas), Ataque Mágico (exceto Trevas), Aumento de Dano (exceto Trevas), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (exceto Trevas), Forja, Marcha da Coragem, Proteção Mágica (exceto Trevas), Raio Sagrado, Regeneração, Sanidade, Silêncio e Terremoto.

Além de suas magias, cada Clérigo de Lin-Wu tem também um entre estes poderes:

- **Ataque Ki:** os ataques desarmados do Clérigo de Lin-Wu são melhorados através de seu ki (energia interior), sendo tratados como se fossem armas mágicas. O Clérigo pode incluir dano mágico aos seus ataques desarmados.

- **Coragem Total:** o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

- **Imunidade Contra Ilusões:** você recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, só ilusões).

- **Obrigações e Restrições:** apenas homens de

descendência tamuraniana podem ser Clérigos de Lin-Wu.

Devido ao caráter radicalmente patriarcal da sociedade tamuraniana, jamais é permitido que Clérigos de Lin-Wu lutem com mulheres (para eles, uma mulher não é um adversário digno). Para o povo de Tamu-ra, mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver "aventuras" estão abandonando também seu verdadeiro papel na sociedade, uma coisa vergonhosa.

Clérigos de Lin-Wu só podem usar armas típicas de seu povo (ou seja, qualquer arma oriental ou que possua essa versão – veja no Super Manual 3D&T Turbo).

Clérigo de Marah

Custo: 1

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Atuação† (de Artes), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Diplomacia e Lábria (de Manipulação) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

Reconhecidos com facilidade por suas vestes totalmente brancas e por seu símbolo, uma pena sobre um coração, os Sacerdotes de Marah são pregadores da paz. Sua grande missão é deter a violência, evitar guerras, acalmar conflitos, buscar soluções diplomáticas. Muitos são escolhidos como conselheiros, diplomatas e embaixadores.

Não é raro que vítimas de desgraças venham procurar conforto na Ordem de Marah; sobreviventes de tragédias, guerreiros cansados de lutar, ou qualquer um que tenha sofrido com a violência. E particularmente comum encontrar elfos nesta ordem, especialmente fugitivos do terrível ataque a Lenórienn — mas a deusa aceita Clérigos de qualquer raça. Na verdade, vários grandes heróis de Arton desistiram das batalhas para servir a Marah.

Mas está errado quem pensa que estes Clérigos são sempre solenes ou pacatos. Marah prega que a vida deve ser recebida não com violência, mas com alegria e amor — e os Clérigos exaltam esta face da deusa realizando grandes festas, cerimônias e casamentos. Estes Clérigos são treinados para cantar e dançar tão bem quanto Bardos (na verdade, a deusa Marah também é adorada por Bardos), e costumam ser encarregados de organizar qualquer grande comemoração.

Todos os templos de Marah são magicamente protegidos pela deusa: em seu interior é impossível realizar qualquer ato violento, como se a própria Marah estivesse presente. Assim, é comum que vítimas em perigo busquem abrigo nesses locais.

- **Poderes Garantidos:** todos os Clérigos de Marah recebem educação em artes. Eles também transmitem uma poderosa aura de paz e tranquilidade, tornando difícil atacá-los. Qualquer Criatura que deseje atacar, ferir ou molestar o Clérigo deve antes ter sucesso em um teste de R-2. Um novo teste deve ser feito para cada ataque ou ato hostil.

Além disso, um Clérigo de Marah pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Armadura Extra, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Desvio de Disparos, Desmaio, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Forja, Paralisia, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Raio Sagrado, Regeneração, Sanidade e Silêncio.

- **Obrigações e Restrições:** o Clérigo da Paz tem o dever sagrado de buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, e para isso ele vai suportar qualquer provação. Se for necessário viver como escravo entre orcs para ensinar que a paz é importante, ele o fará. Se tiver que oferecer

suas moedas para um assaltante goblin faminto, ele o fará. Isso não significa aceitar injustiças passivamente — mas sim mostrar, com seu próprio sacrifício, que a violência nunca é a única saída.

Clérigos da Paz são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o Clérigo só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Ele jamais vai ferir qualquer criatura viva, nem mesmo para salvar a própria vida.



Clérigo de Nimb

Custo: 2

Restrições: Clericato, Insano (qualquer tipo, exceto de 0 pontos).

Vantagens: recebe Primeiros-Socorros† (de Medicina), Diplomacia† e Lábria (de Manipulação), Religião e História† (de Ciências) e Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e de Magia: Rx3.

"Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". Ainda que a grande maioria da população de Arton prefira fazer suas preces ao Deus da Ordem, alguns questionam se ele está mesmo no comando. Estes se arriscam a servir Nimb, o Deus do Caos.

Difícil saber se os Clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com este deus, ou se já eram loucos quando escolheram servi-lo. De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só pode considerar loucura. Alguns são exóticos, interessantes, divertidos até. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo tipo a qualquer momento, e vice-versa!

Clérigos de Nimb aprendem que tudo na vida é obra do acaso — mas, ao mesmo tempo, nada é inevitável. Eles não acreditam que exista um único futuro traçado e demarcado para cada um: o futuro muda a cada segundo, pois assim é o caos. Por causa deste modo de pensar, Clérigos do caos estão entre os aventureiros mais obstinados.

Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão, embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro. A aparência de cada um é única: eles podem se vestir de forma normal (o que é raro), mas em geral usam trajes que ninguém mais usaria. Escolhem uma das faces de um dado como seu símbolo sagrado.

- **Poderes Garantidos:** magias executadas pelos Clérigos de Nimb são caóticas como eles próprios. Sempre que lançam uma magia, o Mestre joga um dado. Um resultado par indica que a magia teve sucesso completo (dano máximo, cura máxima, falha automática do alvo em seu teste de Resistência...); um resultado ímpar indica efeito

mínimo ou falha total (dano mínimo, cura mínima, sucesso automático do alvo em seu teste de Resistência...).

Além disso, um Clérigo de Nimb pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que ele pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto.

Além de suas magias, cada Clérigo de Nimb também pode adotar um entre os seguintes poderes:

- **Transmissão de Loucura:** o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Loucura de Atavus como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. A vítima, se falhar em seu teste de Resistência, recebe o mesmo tipo de insanidade possuído pelo Clérigo.

- **Poder Oculto:** um Clérigo de Nimb pode extrair poder de sua loucura. Sempre que entra em combate ele recebe um bônus temporário de +2 em Força, Habilidade ou Resistência, à sua escolha. Invocar este poder leva um turno, e nunca pode ser feito antes de um combate (apenas durante). Os bônus desaparecem após o combate.

- **Magia Oculta:** situações extremas podem impelir o Clérigo de Nimb a aumentar seu poder mágico. Em situações de combate (apenas) ele pode gastar um turno e receber um bônus de +2 em Focus, em qualquer Caminho que tiver (mas não em Caminhos que não possua). O bônus desaparece após o combate. Esse Focus ampliado só pode ser usado para lançar magias de duração instantânea — nunca magias sustentáveis ou permanentes.

- **Obrigações e Restrições:** a própria aleatoriedade das magias destes Clérigos é uma restrição (existem chances iguais de que suas magias sejam muito bem sucedidas ou muito mal-sucedidas). Magias mal-sucedidas consomem Pontos de Magia como se fossem bem-sucedidas.

Além disso, um Clérigo de Nimb não pode nunca desistir de uma missão.

Servos do caos jamais perdem as esperanças e devem lutar com todas as forças para mudar as condições desfavoráveis que os impedem de concluir seus objetivos.

Os Clérigos de Nimb são tratados como loucos em toda parte; ninguém jamais confia neles.



Clérigo do Oceano

Custo: 2 (3 para Anões)

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Natação (de Esportes), Religião e História† (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

O Grande Oceano, Deus dos Mares, tem uma vasta ordem de Clérigos para servi-lo — seja sob as ondas ou no Mundo Seco.

A maior parte destes Clérigos são criaturas marinhas

(elfos-do-mar, sereias e outras raças que tenham a Vantagem Anfíbio) que orientam suas vilas e aldeias. Seu papel é ensinar à comunidade como viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Mas também existem sacerdotes deste deus em terra, e pertencentes a outras raças.

Em terra firme, Clérigos dos Mares sempre habitam ilhas e áreas costeiras. Eles podem ser vistos orientando e protegendo vilarejos bárbaros, vilas de pescadores, cidades portuárias e até mesmo embarcações — entre os marinheiros, acredita-se que ter um destes Clérigos a bordo traz sorte e afasta a fúria do mar.

Seu papel é agir como embaixadores: eles falam aos povos da superfície sobre as maravilhas do mar. Cabe aos Clérigos ensinar como aproveitar a riqueza e generosidade do oceano, mas sem fazer coisas que o enfureçam — como matar baleias e golfinhos, ou pescar em épocas de reprodução.

Um Clérigo dos Mares também é responsável pela proteção de criaturas marinhas que visitam o "mundo seco".

Além de Anfíbios, é comum encontrar entre estes Clérigos elfos terrestres, meio-elfos, humanos, halflings e minotauros. Não se sabe sobre nenhum anão que tenha se tornado um Clérigo desta divindade, visto que anões não gostam muito do mar.

O símbolo do Grande Oceano é uma concha; seus Clérigos sempre usam como símbolo sagrado uma concha verdadeira — jamais uma imitação. Também é comum que tenham tatuagens ou usem roupas adornadas com temas náuticos: âncoras, barcos, peixes, estrelas-do-mar...

- **Poderes Garantidos:** Clérigos dos Mares podem falar livremente com qualquer criatura marinha, animal ou monstro, fora ou dentro d'água.

Além disso, um Clérigo do Oceano também pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que o Clérigo pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Anfíbio, Arma Abençoada, Armadura Extra (apenas Água e Ácido), Ataque Mágico (somente Água), Aumento de Dano (somente Água), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (somente Água), Paralisia, Proteção Mágica (somente Água), Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio.

Cada Clérigo do Oceano também pode ter um dos seguintes poderes:

- **Bônus com Tridente:** o Clérigo recebe FA+1 usando um tridente.

- **Transformação:** três vezes por dia, o Clérigo pode se transformar em um destes animais: foca (capaz de nadar duas vezes mais rápido), tartaruga marinha (Armadura + 2) ou pelicano (Levitação). Seus atributos e características não mudam. O Clérigo não pode atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nestas formas, ou reverte ao estado normal. A transformação dura quanto tempo o Clérigo desejar, ou até ser interrompida.

- **Natação e Respiração Anfíbia:** o Clérigo pode, mover-se na água com a mesma velocidade que teria em terra. Ele pode respirar livremente embaixo d'água, seja doce ou salgada (caso sua espécie já não tenha essa capacidade, é claro). Este Clérigo também pode lutar embaixo d'água sem sofrer nenhuma penalização.

- **Obrigações e Restrições:** as únicas armas permitidas para Clérigos dos mares são o tridente, o arpão e a rede. Eles podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos.

O Clérigo não pode permanecer afastado do mar durante mais de quatro dias, ou perderá seus poderes garantidos e suas magias. Ambos retornam assim que o Clérigo volta para o mar.

Clérigo do Panteão

Custo: 0

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Primeiros-Socorros (de Medicina), Religião e História (de Ciências) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx2.

Nem todos os Clérigos de Arton escolhem servir a esta ou aquela divindade específica. Alguns acreditam que devem se dedicar aos deuses como um todo, cultivar essa incrível família de entidades conhecida como o Panteão — bem como demonstrar respeito para com todos os outros deuses menores. Assim, quando fala de sua fé, este sacerdote se refere apenas "aos deuses".

Ao contrário do que se pode pensar, estes Clérigos são bastante comuns. Podem ser encontrados especialmente em comunidades distantes e isoladas, longe da influência de sacerdotes de cultos específicos. Vilas e cidades pequenas, que possuam um único padre, muito provavelmente terão um destes.

Quase todos estes Clérigos são jovens: quando ganha experiência e entra em contato com outras culturas e crenças, o Clérigo do Panteão tende a se decidir por uma ou outra divindade — para então se tornar um sacerdote daquele deus. Quando isso acontece (geralmente em campanha), este Kit é abandonado e outro será adotado.

Os Clérigos do Panteão se vestem quase sempre como padres convencionais, de manto ou batina. Eles podem usar qualquer tipo de armadura, mas não podem usar armas cortantes ou perfurantes — porque elas derramam sangue, algo que consideram proibido. As únicas armas que podem usar são aquelas que causam dano por contusão: maças, clavas, cajados, fundas...

Um personagem com este Kit não pode assumir diretamente um Kit Avançado (veja mais adiante), mesmo atendendo aos Requisitos. Antes ele deve assumir um outro Kit comum (e este será abandonado).

• **Poderes Garantidos:** somente aqueles normalmente oferecidos por Clericato e 6 magias escolhidas da lista a seguir (sendo que serão suas ÚNICAS magias até o momento da adoção de outro Kit): Água Abençoada, Água Profana, Arma Abençoada, Arma Profana, Bênção Divina, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (exceto Luz), Forja, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica (exceto Luz), Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto.

• **Obrigações e Restrições:** não pode usar armas cortantes ou perfurantes.

Clérigo de Ragnar

Custo: 2

Restrições: Clericato; apenas Ogres, Orcs, Meio-Orcs, Goblins e goblinóides em geral.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e de Magia: Rx3.

Ragnar, o antigo deus menor dos goblins gigantes, ascendeu ao posto de Deus da Morte e membro do Panteão. Com isso não apenas seus Clérigos bugbears ganharam mais poder, como também Ragnar passou a ser venerado por membros de outras espécies humanoides: goblins, hobgoblins, ogres, orcs e até meio-orcs, que abandonaram suas divindades naturais. Tudo de acordo com os planos de Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist, o general da Aliança Negra dos Goblinóides.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear. Hoje em dia o poder de Ragnar é tão grande que a própria estrutura dos templos tomados é corrompida: igrejas de mármore branco hoje mostram-se enegrecidas.

Muitos Clérigos acham ser esta uma prova do aumento do poder de Ragnar nos últimos anos. Boa parte de seus Clérigos são xamãs bugbear.

Muitos xamãs orcs e hobgoblins ainda tentam manter vivo o culto a seus deuses antigos, mas estão perdendo terreno. O maior templo de Ragnar está situado em Rarnaakk, o atual reino hobgoblin; eles queriam erigir um templo em honra a Hurlaagh, uma divindade menor outrora cultuada por sua raça. Mas o general bugbear fez com que mudassem de idéia...

Os Clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de sua raça. Exibem em flâmulas ou medalhões o atual símbolo sagrado de seu deus: um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

• **Poderes Garantidos:** escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Clérigo de Ragnar pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Água Profana, Arma Abençoada, Arma Profana, Armadura Extra (exceto Luz), Ataque Mágico (exceto Luz), Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (exceto Luz), Forja, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica (exceto Luz), Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto.

Clérigos de Ragnar também podem escolher dois entre os seguintes poderes:

• **Tropas de Ragnar:** o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Tropas de Ragnar com Focus 5. Esta magia é capaz de invocar 1d-1 bugbears que surgem instantaneamente, não sentem medo, lutam até a morte, não podem ser controlados e atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio Clérigo. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Vida ou de Magia.

• **Fúria Guerreira:** uma vez por dia, o Clérigo pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

• **Aura de Pânico:** uma vez por dia o Clérigo pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

• **Obrigações e Restrições:** o Clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou morte — não é permitido a ele se render ou desistir de um combate. O Clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.



Clérigo de Tanna-Toh

Custo: 2

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe seis Especializações de Idiomas (veja descrição), Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências) e Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: Código de Honra da Honestidade; veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx2.

Devoto da Deusa do Conhecimento, o Clérigo de Tanna-Toh tem como missão educar os povos. Em grandes cidades eles assumem o papel de professores, ensinando ciências, artes e especialmente leitura e escrita. Em áreas mais remotas, eles se empenham em levar cultura a povos bárbaros.

Na maioria das cidades de Arton, os templos de Tanna-Toh funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus — eles são os guardiões definitivos das artes e do conhecimento. Qualquer pessoa em busca de cultura ou informação será bem recebida por estes sacerdotes, famosos por sua extrema paciência.

Embora não ensinem magia, alguns destes Clérigos podem ser vistos atuando na Grande Academia Arcana de Valkaria. Tanna-Toh também é reverenciada pelos bardos de Arton, que invocam seu nome em busca de inspiração.

Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifistas — mas estão errados aqueles que os enxergam apenas como professores inofensivos: os membros da ordem também recebem treinamento em combate para proteger aquilo que tanto valorizam. Estes Clérigos podem ser vistos atuando como guardas em grandes bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvem a busca por conhecimentos perdidos.

O típico Clérigo de Tanna-Toh exibe em suas vestes o símbolo sagrado de sua deusa: um rolo de pergaminho e uma pena cruzando-se.

- **Poderes Garantidos:** a primeira coisa que estes Clérigos aprendem é a ler e escrever. Eles também conhecem os idiomas de todos os povos civilizados do mundo. Isso não inclui idiomas de animais, povos bárbaros e/ou bestiais, que não têm linguagem escrita.

Clérigos de Tanna-Toh podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que eles podem aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Forja, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio.

Além das magias, Clérigos do conhecimento também podem escolher uma entre estas habilidades:

- **Conhecimentos Gerais:** recebem gratuitamente seis Especializações da Perícia Ciência.

- **Talento Artístico:** recebem gratuitamente seis Especializações da Perícia Artes.

- **Imunidade Total Contra Ilusões:** o Clérigo sempre pode diferenciar uma ilusão mágica de um objeto ou criatura real (não funciona contra disfarces ou metamorfose; só ilusões).

- **Obrigações e Restrições:** Clérigos do Conhecimento jamais podem recusar uma missão que envolve a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... esse tipo de coisa.

Um Clérigo do Conhecimento SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.



Clérigo de Tauron

Custo: 3 (2 para Minotauros)

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: Código de Honra do Combate; não pode possuir PdF acima de 0; veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e de Magia: Rx4.

Tauron, Deus da Força e da Coragem, é como o povo minotauro chama a Divina Serpente. Eles se recusam a crer que sua principal divindade seja feminina, pois a força estaria associada ao sexo masculino (vale lembrar, não existem minotauros fêmeas). E uma vez que a raça dos minotauros tem muito mais contato com o povo civilizado que os selvagens antropossauros de Galrasia, o nome de Tauron é muito mais difundido no Reinado.

Apesar de mostrar uma face diferente da serpente em chamas, Tauron tem os mesmos preceitos. Valoriza a força, coragem, força de vontade e proteção dos mais fracos.

Também determina que o fraco deve ser dominado pelo forte — o que combina com a política escravista dos minotauros.

Tauron é o deus mais venerado em Tapista, onde seus Clérigos são comuns. Eles exibem túnicas onde se vê o símbolo de seu deus: uma cabeça de touro em chamas.

- **Poderes Garantidos:** Clérigos de Tauron são totalmente imunes a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico (mas essa imunidade não se aplica à fobia natural dos minotauros por alturas).

Clérigos de Tauron podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que eles podem aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo), Ataque Mágico (somente Fogo), Aumento de Dano (somente Fogo), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (somente Fogo), Forja, Paralisia, Proteção Mágica (somente Fogo), Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio.

Cada Clérigo também possui um dos seguintes poderes:

- **Fúria Guerreira:** uma vez por dia, o Algoz pode invocar

uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

- **Imunidade Contra Veneno:** o Clérigo é imune a todas as formas de veneno, mágicos ou normais.

- **Obrigações e Restrições:** um Clérigo de Tauron não precisa necessariamente adotar um servo ou escravo. No entanto, ele deve mostrar coragem em combate — jamais lutando com um oponente em desvantagem numérica, e nunca usando armas ou poderes superiores aos do oponente.

Clérigos de Tauron são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância — ou seja, só podem lutar corpo-a-corpo.



Clérigo de Tenebra

Custo: 2 (1 para Elfos-Negros)

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

A Deusa das Trevas é muito querida entre o povo anão.

Apesar de sua rivalidade com Khalmyr, a Deusa das trevas é a segunda divindade mais cultuada pela raça. No reino oculto de Doherimm, onde não é vista como maligna, Tenebra tem grandes templos e uma ordem bem organizada. A religião anã acredita que Tenebra seja na verdade a esposa do deus da justiça; uma vez que entre anões as brigas entre marido e mulher são muito comuns (e bastante violentas!), eles acham natural que Khalmyr e Tenebra estejam sempre em meio a escaramuças...

Os Clérigos anões se empenham em demonstrar ao mundo que Tenebra não é nenhum demônio maligno. Ela é uma deusa de esperança, pronta a oferecer conforto e força a seus devotos — e seu manto de escuridão é uma dádiva gentil ao mundo.

A opinião destes Clérigos sobre os mortos-vivos é variada. Muitos cultos de Tenebra rejeitam totalmente a idéia de que sua deusa tenha criado estes monstros. Outros acreditam que ela os fez para testar a bravura daqueles que ousam desafiar a escuridão. E outros ainda dizem que os mortos-vivos não devem ser destruídos, mas sim controlados — pois são servos oferecidos pela deusa para seus Clérigos mais fiéis.

Os humanos, anões e outros semi-humanos que cultuam Tenebra vestem roupas e armaduras negras. Trazem no peito o símbolo sagrado de sua deusa: uma estrela negra de cinco pontas.

- **Poderes Garantidos:** todos os Clérigos de Tenebra podem enxergar no escuro. Humanos e outras espécies que não possuem essa capacidade natural recebem Infravisão (visão de calor) com o mesmo alcance de um elfo (20m). Elfos, anões e outras raças já dotadas de infravisão terão seu alcance duas vezes maior.

Clérigos de Tenebra podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que eles podem aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Profana, Arma Profana, Armadura Extra (exceto Fogo e Luz), Ataque Mágico (somente Trevas), Aumento de Dano (exceto Fogo e Luz), Camuflagem de Sombras, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Água, Criar Comida, Cura Mágica, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Enfraquecer, Falar com os Mortos, Força Mágica (exceto Fogo e Luz), Invocação da Sombra, Paralisia, Prisão de Ossos, Proteção Mágica (exceto Fogo e Luz), Regeneração, Regeneração para os Mortos e Silêncio.

Clérigos de Tenebra possuem também um dos seguintes poderes:

- **Esconjuro de Mortos-Vivos:** o Clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Esconjuro de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

- **Controle de Mortos-Vivos:** o Clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas e a magia Controle de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

- **Comunhão com as Sombras:** o Clérigo pode ficar invisível por quanto tempo quiser, desde que não entre em combate. Se sofrer qualquer dano ou realizar qualquer ataque, volta a ficar visível.

- **Obrigações e Restrições:** a deusa Tenebra exige que seus sacerdotes jamais sejam vistos sob a face de Azgher, seu grande inimigo. Assim, um Clérigo das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba luz do sol, seja de forma intencional ou não, o Clérigo perde imediatamente seus poderes garantidos e Focus; ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Um Clérigo de Tenebra também é proibido de usar qualquer magia baseada em Fogo ou Luz. Ele não pode possuir nenhum Focus nestes caminhos.

Clérigo de Thyatis

Custo: 1

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

Sacerdotes de Thyatis, o Deus da Ressurreição, são particularmente notórios em Triumphus, onde têm a tarefa de cuidar das pessoas mortas até que elas sejam trazidas de volta à vida pela benção/maldição. Eles também tratam de informar e confortar aqueles que ficam perturbados com o fenômeno. Forasteiros que tenham encontrado a morte em Triumphus (e agora não podem mais sair) recebem dos sacerdotes moradia temporária e orientação para construir ali uma nova vida; depois de avaliar seu caráter e suas capacidades, os Clérigos podem recomendar aos forasteiros cargos adequados.

No resto do continente, o papel dos Clérigos de Thyatis é um tanto diferente. Graças aos poderes que recebem, são

constantemente procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha ou parentes assassinados. Eles não fazem distinção entre um valeroso Paladino e um assassino implacável, acreditando que todos merecem uma nova chance. A única restrição é que, respeitando os desígnios de seu deus, Clérigos de Thyatis não trazem de volta à vida pessoas que tiveram morte natural.

Embora não aceitem pagamento em dinheiro por seus serviços, é comum que os Clérigos peçam um favor em troca da ressurreição — especialmente quando tratam com aventureiros obviamente poderosos. Clérigos malignos deste deus (sim, eles existem) podem exigir o cumprimento de missões extremamente perigosas em troca da bênção.

Clérigos de outras ordens são aceitos nos templos de Thyatis, embora servos de deuses malignos sejam vistos com desconfiança.

- **Poderes Garantidos:** Clérigos de Thyatis recebem uma poderosa dádiva: uma vez por mês eles podem ressuscitar uma pessoa morta. Diferente da magia Ressurreição, esta magia é sempre bem sucedida, não consome Pontos de Magia e funciona em qualquer criatura viva, seja animal, humanoides ou monstro, não importando o estado do corpo ou o tempo decorrido após a morte. A criatura retorna em 1d-2 dias e perde 1 PV e 1 PM de seu total.

Clérigos de Thyatis podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que eles podem aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Arma Abençoada, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo), Ataque Mágico (somente Fogo), Aumento de Dano (somente Fogo), Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (somente Fogo), Forja, Paralisia, Proteção Mágica (somente Fogo), Raio Sagrado, Regeneração, Ressurreição e Silêncio.

Todo Clérigo de Thyatis também possui um entre os seguintes poderes:

- **Dom da Profecia:** este dom é mais comum entre os Clérigos mais velhos. Em certos momentos, sem qualquer controle por parte do Clérigo, ele pode ter súbitas visões do futuro. Também podem ter essas visões (nem sempre claras) concentrando-se com calma.

- **Dom da Imortalidade:** o próprio Clérigo é imortal. Sempre que morrer, não importando por que motivo, vai voltar à vida em algumas semanas (personagens jogadores não recebem Pontos Temporários de Experiência em aventuras durante as quais tenham morrido!). Vale lembrar que este poder não poderá salvá-lo caso seja paralisado, transformado em pedra ou coisa parecida!

- **Dom da Fênix:** recebendo a bênção da ave fênix que é o símbolo de Thyatis, o Clérigo tem maior harmonia com o elemento fogo. Ele jamais sofre dano por fogo normal e sofre apenas metade do dano por fogo mágico. Por outro lado, sempre vai sofrer dano dobrado por ataques baseados em frio/gelo.

- **Obrigações e Restrições:** seja com magia ou com o seu poder de ressurreição, um Clérigo de Thyatis não pode ressuscitar duas vezes a mesma pessoa. Se ele já usou seu poder (ou a magia) em alguém, esse mesmo alguém não poderá ser devolvido à vida por aquele mesmo Clérigo (mas ainda pode ser salvo por outro sacerdote).

Muitas vezes, quando ressuscita alguém, o Clérigo pode experimentar uma visão — durante a qual ele recebe uma mensagem dos deuses, uma missão para a vítima que acaba de salvar. E papel do Clérigo estar presente quando essa pessoa desperta para transmitir a mensagem, e o ressuscitado deve cumprir a missão como pagamento por

sua dádiva. Caso a vítima recuse ou desista da missão em algum momento, começa a perder um Ponto de Vida por turno e seu corpo é reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-la de volta à vida. O processo pode ser interrompido confessando seu pecado e pedindo perdão a um Clérigo de Thyatis.

Clérigos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes. Eles podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matar.



Clérigo de Wynnna

Custo: 3

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Religião e História† (de Ciências), Primeiros-Socorros† (de Medicina) e Arcano gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus feitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural. Outros, contudo, estão certos de que essa dádiva é oferecida por Wynnna, a Deusa da Magia.

Quase não existem Clérigos de Wynnna, porque ela é venerada apenas por magos. Um Clérigo só recebe poderes extras de Wynnna quando ele também é um mago verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes Clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynnna como patrona.

O símbolo sagrado de Wynnna é um anel metálico. Ele representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynnna e da arquimaga elfa Nielendorane. O mais comum é que seus devotos usem um simples anel.

- **Poderes Garantidos:** entre todos os Clérigos, o sacerdote de Wynnna é aquele com maior facilidade para se tornar um mago. Ele pode conquistar esses poderes com mais facilidade.

Clérigos de Wynnna, como os demais clérigos, começam com 6 Magias Iniciais e um máximo de 10 magias que poderão ser lançadas mais adiante (exceto com a habilidade Magias Extras — veja adiante), porém eles podem escolher quais magias lançar (diferente dos demais clérigos que possuem uma lista fixa de magias).

Cada Clérigo tem também um dos seguintes poderes:

- **Habilidades Mágicas Ampliadas:** um ponto extra de Focus em qualquer Caminho à sua escolha, e também Pontos de Magia Extras x1.

- **Magia Máxima:** o Clérigo pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. Essa magia sempre tem efeito total (dano máximo, cura máxima...) e o alvo recebe uma penalização de -2 em seu teste para resistir.

- **Magias Extras:** além das Magias Iniciais, o Clérigo pode começar com três magias extras (podendo ultrapassar o limite de 10 magias) à sua escolha (com aprovação do Mestre). Não é permitido escolher magias raras ou lendárias.

- **Obrigações e Restrições:** como já foi observado, um Clérigo de Wynna deve ser também um mago. Apenas personagens com poderes mágicos arcanos podem ser Clérigos de Wynna.



Clérigo de Valkaria

Custo: 2

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo incansável de ir mais longe, correr mais rápido e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o Clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra atualmente presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhece Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil. Os Clérigos são proibidos de usar magia para isso. Além disso, vale lembrar que um Clérigo de Valkaria respeita outras crenças e não vai chatear continuamente um devoto fiel de outro deus.

O Clérigo de Valkaria perde parte de seus poderes quando viaja além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

- **Poderes Garantidos:** uma vantagem do Clérigo de Valkaria é que ele pode usar qualquer arma ou armadura permitida para guerreiros, sem restrição. Não é difícil ver servos desta deusa nos exércitos de Deheon.

Os Clérigos de Valkaria podem escolher 6 magias da

lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que eles podem aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Anfíbio, Arma Abençoada, Armadura Extra, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica, Forja, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto.

Clérigos de Valkaria também têm um destes poderes:

- **Arma de Valkaria:** graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe +1 em sua FA ao usar uma arma à sua escolha.

- **Habilidades Linguísticas:** o Clérigo pode falar e compreender qualquer língua humana, seja civilizada ou bárbara, até mesmo as mais antigas.

- **Fúria Guerreira:** uma vez por dia, o Algoz pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

- **Coragem Total:** o Clérigo é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

- **Imunidade Contra Ilusões:** você recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, só ilusões).

- **Obrigações e Restrições:** ser Clérigo de uma deusa não reconhecida tem suas desvantagens: quanto mais distante da estátua de Valkaria, mais fracos ficam seus poderes. Nenhuma de suas magias funciona além das fronteiras de Deheon (dizem, inclusive, que as fronteiras do reino foram marcadas assim). Os Poderes Garantidos, contudo, ainda funcionam além das fronteiras.

Fora de Deheon, Clérigos de Valkaria não são reconhecidos como verdadeiros sacerdotes; eles costumam ser vistos como charlatões e falsários.

Apesar dos problemas que encontram, os sacerdotes têm como obrigação auxiliar a humanidade em seu avanço, devendo atuar principalmente fora de Deheon: o Clérigo recebe apenas metade dos Pontos de Experiência normais (arredondado para baixo) quando participa de aventuras neste reino.

Druida de Allihana

Custo: 2 (1 para Centauros)

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Doma, Montaria e Tratamento† (de Animais), Primeiros-Socorros (de Medicina), Natação† (de Esportes), Diplomacia† (de Manipulação), Sobrevivência (em seu ambiente), Arena (em seu ambiente), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: deve adotar duas Desvantagens entre as seguintes: 1ª Lei de Asimov (mas aplicando-se apenas a animais), Código de Honra de Área (não lutar em cidades), Insano (Fobia de multidões), Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando está fora de seu ambiente) ou Fúria; veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Os Druidas de Allihana, a Mãe Natureza, são servos devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

Os Druidas de Allihana são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outros Druidas. Por seu contato maior com a natureza, o Druida tem mais facilidade para

sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um Druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

A típica área de atuação do Druida é a floresta. Mas, da mesma forma que os Rangers, Druidas também existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, Druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

• **Poderes Garantidos:** Druidas de Allihana podem falar com os animais livremente. Nem sempre a compreensão é completa – tudo depende da inteligência do próprio animal. Esta habilidade também pode funcionar com certos tipos de monstros “naturais”, como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros.

Alguns Druidas possuem conhecimento mágico, porém seu leque de magias é reduzido. Escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Druida de Allihana pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Aderência, Anfíbio, Arma de Allihana, Armadura de Allihana, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo e Frio/Gelo), Ataque Mágico (somente Fogo e Relâmpago), Cancelamento de Magia, Cajado em Cobra, Cegueira, Camuflagem de Sombras, Coragem, Criar Água, Criar Luz, Cura Mágica, Despistar, Detecção de Magia, Dominação Total (apenas animais, ignore Telepatia), Força Mágica, Garras de Atavus, Megalon (apenas em animais e plantas), Mikron (apenas em animais e plantas), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Regeneração e Terremoto.

Além de suas Magias Iniciais, Druidas de Allihana também recebem um dos seguintes poderes:

• **Companheiro Animal:** o Druida possui um animal selvagem como aliado. Esse animal pode ser um dos descritos abaixo:

• **Cão/Lobo:** F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

• **Elefante:** F3, H0 (H1 com a tromba), R3, A0, PdF0.

• **Felino:** pode ser um Gato (F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais: Audição, Faro e Visão Aguçadas), Leão (F2, H2, R2, A0, PdF0), Leopardo (F2, H3, R1, A0, PdF0) ou Tigre (F2, H2, R2, A0, PdF0). Grandes Felinos podem fazer três ataques por turno, uma mordida (F+1d) e duas garras (F+H+1d).

• **Rinoceronte:** F3, H1, R2, A1, PdF0.

• **Serpente Constritora (Sucuri):** F2, H2, R1, A0, PdF0 (caso tenha sucesso em Segurar o Inimigo – Super Manual 3D&T Turbo, pág. 13 – a vítima é considerada Indefesa e sofre dano de F+1d por esmagamento até libertar-se. Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à serpente).

• **Símio:** pode ser um Babuíno (F1, H3, R0, A0, PdF0), Chimpanzé (F1, H2, R0, A0, PdF0), Gorila (F2, H2, R2, A1, PdF0) ou Orangotango (F2, H2, R2, A0, PdF0).

• **Urso:** F3, H2, R2, A0, PdF0.

• **Wolverine (Carcajú):** F1, H2, R0, A0, PdF0, Fúria.

• **Transformação em Animal:** o Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de animal selvagem, que deve ser escolhido durante a criação do personagem (ou quando esta habilidade for adquirida). São

permitidas os mesmos que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior), porém as Características mais altas são mantidas (do Druida ou do animal) e não somadas. A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso perca a consciência ou seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com animais da mesma espécie) e nem usar magias, armas ou itens (suas roupas e equipamentos são absorvidos na transformação em animal).

• **Obrigações e Restrições:** Druidas não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras ou dentes; ou armas geradas pela magia Arma de Allihana). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria.

Druidas não conseguem descansar adequadamente em cidades. Eles recuperam PVs e PMs como se estivessem em local desconfortável (para maiores detalhes consulte o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 14). Por isso eles sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.



Druida de Megalokk

Custo: 2

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Doma, Montaria e Tratamento† (de Animais – apenas monstros), Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros (de Medicina), Natação† (de Esportes), Sobrevivência (em seu ambiente), Arena (H+2 em seu ambiente), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: Inculto, Aparência Monstruosa, Modelo Especial; veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Entre todos os servos dos deuses, Druidas são os mais selvagens. Apenas duas divindades maiores têm Druidas. Os mais conhecidos são os Druidas de Allihana, a Mãe Natureza. Os demais servem ao irmão mais velho e cruel desta deusa. São os Druidas de Megalokk.

Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e essa inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Da mesma forma que os Druidas de Allihana protegem os animais “normais”, Druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Como todo Druida, este personagem prefere viver isolado — bem diferente do Xamã de Megalokk, que atua em tribos, bandos ou comunidades de monstros.

Também como todo Druida, ele não é muito bom para se relacionar com pessoas; prefere devorá-las!

O Druida de Megalokk age em um ambiente favorito: florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas, pradarias, rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

- **Poderes Garantidos:** Druidas de Megalokk jamais se perdem em lugares selvagens.

Podem falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente e também falar com monstros não inteligentes, na medida do possível. Esta habilidade também pode funcionar com animais normais, mas nem sempre.

Alguns Druidas possuem conhecimento mágico, porém seu leque de magias é reduzido. Escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Druida de Megalokk pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Aderência, Anfíbio, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo e Frio/Gelo), Ataque Mágico (somente Fogo e Relâmpago), Cancelamento de Magia, Cajado em Cobra, Cegueira, Camuflagem de Sombras, Coragem, Criar Água, Criar Luz, Cura Mágica, Despistar, Detecção de Magia, Dominação Total (apenas monstros, ignore Telepatia), Força Mágica, Garras de Atavus, Megalon (apenas em monstros e plantas), Mikron (apenas em monstros e plantas), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Regeneração e Terremoto.

Além de suas Magias Iniciais, Druidas de Megalokk também recebem um dos seguintes poderes:

- **Invocação de Monstros:** o Druida pode, uma vez por dia, lançar uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar (todas com poder equivalente a Focus 3). Esta é uma habilidade natural, que não consome Pontos de Vida ou de Magia.

- **Companheiro Monstro:** o Druida possui um monstro como aliado. As espécies permitidas são: abelha-gigante, aranha-gigante, basilisco, carrasco de Lena, cavalo-glacial, centopéia-gigante, cocatriz, fobossuco, mastodonte, mamute, formiga-hiena, gafanhoto-tigre, grifo, escorpião-gigante, ictiossauro, kill'bone, lobo-das-cavernas, monstro da ferrugem, pantera-do-vidro, sapo-gigante, protodraco, pteranodonte, quelonte, rinoceronte lanoso, brontotério, selako, siba gigante, terizinos-sauro, urso-folhagem, wyvern ou velociraptor (todas estas espécies aparecem no Super Manual dos Monstros). Este monstro será jovem e sempre vai possuir os menores atributos possíveis para sua espécie. A escolha da espécie pode ser feita pelo jogador, mas com autorização do Mestre.

- **Transformação em Monstro:** o Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de monstro, que deve ser escolhido durante a criação do personagem. São permitidas as mesmas espécies que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs.

Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros monstros) e nem usar magias, armas ou itens.

- **Obrigações e Restrições:** o Druida de Megalokk é o mais selvagem e monstruoso de todos os servos dos deuses.

Mesmo quando pertence a uma raça humana ou semi-humana, seu aspecto será sempre ameaçador. Ele jamais pode circular livremente por cidades — e, quando encontrado em seu ambiente, será caçado como um demônio.

O Druida de Megalokk é tão bestial que não pode nem mesmo se comunicar com criaturas civilizadas, nem usar armas, armaduras ou itens de qualquer tipo. Ele pode lutar apenas com magias ou armas naturais (punhos, garras, presas...).

Espada de Glórienn

Custo: -2 (este Kit é uma Desvantagem)

Restrições: apenas Elfos.

Vantagens: recebe Religião (de Ciências) gratuitamente

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade; também deve seguir as Obrigações e Restrições de um Clérigo de Glórienn (jamais atacar ou ferir um elfo).

Pontos de Vida e Magia: Rx5.

Há muito tempo, durante a Infinita Guerra dos elfos contra os hobgoblins, a Deusa dos Elfos tinha Paladinos: eram a Espada de Glórienn, um grupo especial de guerreiros santos que recebia poderes especiais de sua deusa. Ao longo dos anos de batalha sua atuação foi decisiva na defesa de Lenórienn contra os hobgoblins — e seu líder, Berforam, foi um dos maiores guerreiros elfos do mundo.

Então veio do dia terrível em que a Aliança Negra dos goblinóides arrasou a cidade dos elfos. As Espadas lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate, mas de nada adiantou. Lenórienn caiu. E o grande Berforam, sentindo-se traído por sua deusa, hoje comanda os Elfos Negros — uma seita de elfos devotados ao ódio de Glórienn, e os maiores inimigos dos Clérigos desta deusa.

Nos dias de hoje, Glórienn está fraca e sem poderes. Ela não pode mais criar Paladinos. Mesmo assim, alguns poucos guerreiros elfos tentam manter vivos os antigos ideais das Espadas e impedir a extinção total da ordem.

- **Poderes Garantidos:** nenhum.

- **Obrigações e Restrições:** ser um Espada de Glórienn não é fácil: para isso um elfo deve viver seguindo o código de conduta de um Paladino, mas SEM receber quaisquer poderes divinos.

Muito poucos aceitam este tipo de vida. Eles o fazem por pura fé, acreditando que um dia o poder de sua deusa será restituído, e eles voltarão a ser legítimos guerreiros santos.



Guerreiro de Azgher

Custo: 2

Restrições: Paladino; proibido para Elfos Negros, Trogloditas e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Doma† e Montaria (de Animais), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião (de Ciências), Sobrevivência (desertos), Usar Arma Simples (Medieval, Lança), Usar Armas Comuns (Medievais, Arcos e Cimitarra), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, apenas Escudos), Arena (H+2 em desertos); veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

O Guerreiro de Azgher é, na verdade, o Paladino do Deus Sol. Eles são os guerreiros santos dos povos do deserto.

O Guerreiro de Azgher se veste de branco e dourado, muitas vezes exibindo em um pequeno escudo o símbolo sagrado de seu deus (um sol). Seu rosto está sempre oculto, pois é obrigatório. Usam as mesmas armas

preferidas pelos guerreiros de seu povo: a espada longa, a cimitarra, a lança, arcos ou o chakram.

- **Poderes Garantidos:** o Guerreiro de Azgher JAMAIS precisa beber água em toda a sua vida! Ele também pode resistir a períodos muito longos sem comida (às vezes anos!) e jamais se perde no deserto. Eles também podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

O Paladino pode ainda escolher um entre os Poderes Garantidos dos Clérigos de Azgher: Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo ou Imunidade Contra a Luz.

- **Obrigações e Restrições:** as mesmas de todo Paladino e dos Clérigos de Azgher.



Paladino de Khalmyr

Custo: 3

Restrições: Paladino; apenas Humanos, Anões e Meio-Elfos.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Doma† e Montaria (de Animais), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) e Adaptador gratuitamente; pode comprar Investigação por apenas 2 pontos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Os Paladinos de Khalmyr, o Deus da Justiça, são os defensores supremos da lei e ordem no mundo de Arton. São os heróis mais admirados e respeitados pelo povo, e os mais temidos pelos vilões.

Paladinos da justiça geralmente fazem parte de uma das duas grandes ordens dedicadas ao deus Khalmyr: a Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, sediada na pequena vila de Willen, na costa oeste de Arton; ou a Ordem dos Cavaleiros da Luz, localizada em Norm, na costa leste. É difícil encontrar um Paladino de Khalmyr agindo de maneira totalmente independente destas seitas. Os poucos existentes são vistos como renegados, e precisam se esforçar muito para demonstrar sua boa vontade.

Uma vez por ano é realizado em Petrynia, na cidade de Malpetrim, o tradicional Duelo das Ordens — um torneio amistoso entre as duas ordens de Khalmyr, com seus melhores guerreiros se enfrentando em disputas de exibição.

O Paladino da justiça sempre se veste de azul e branco, exibindo com orgulho o símbolo sagrado de Khalmyr (uma espada que atravessa uma balança) em sua armadura, escudo ou flâmula.

- **Poderes Garantidos:** da mesma forma que os Clérigos, os Paladinos de Khalmyr sabem montar a cavalo e usar praticamente qualquer arma.

Todos os Paladinos de Khalmyr também possuem o

Dom da Vontade: através de um ato supremo de força de vontade, o Paladino pode ferir com seus ataques criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma rápida oração (uma ação completa). Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate. Esta é uma dádiva especialmente preciosa, porque os Paladinos de Khalmyr não podem usar armas mágicas. Eles também podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

Cada Paladino também possui um entre estes poderes:

- **Dom da Verdade:** o Paladino pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Usar este poder consome 1 Ponto de Magia.

- **Dom dos Justos:** o Paladino recebe H+1 contra criaturas malignas (qualquer criatura que use ou seja criada com magia das Trevas, ou outras a critério do Mestre) e H+2 contra mortos-vivos de qualquer tipo.

- **Dom da Bravura:** o Paladino pode orar a seu deus para invocar bravura em combate. Depois da oração (uma ação completa) ele recebe um bônus de H+1, FA final +3, e R+1 apenas para testes contra medo e loucura. Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate.

- **Dom da Coragem:** o Paladino é totalmente imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico.

- **Obrigações e Restrições:** da mesma forma que os Clérigos, um Paladino da justiça jamais pode desobedecer às ordens de um superior, ignorar um pedido socorro ou julgar qualquer pessoa pela aparência — e sim por seus atos ou seu caráter.

Também da mesma forma, Paladinos da justiça nunca podem possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos. Mas eles podem usar itens "consumíveis" como pergaminhos ou poções.

Paladino de Lena

Custo: 2

Restrições: Paladino; apenas homens; proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Doma† e Montaria† (de Animais), Primeiros-Socorros (de Medicina), Religião (de Ciências), Deflexão, Usar Arma Exótica (Medieval, Rede) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente; pode comprar Reflexão por apenas 1 ponto; recebe um bônus de +1 em Esquivas.

Desvantagens: Código de Honra dos Cavalheiros; veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

Lena, a Deusa da Vida e da Cura, aceita apenas mulheres como Clérigos — e estas seguem votos que as impedem de realizar QUALQUER ato violento contra outras criaturas. Assim, guerreiros sagrados parecem ter pouco em comum com os interesses desta deusa. Mas eles existem!

Paladinos de Lena são os únicos homens que podem receber poder divino desta deusa. Seu poder mágico de cura é superior ao de todos os outros Paladinos — mas suas restrições de combate são as mais severas. O Paladino é proibido de usar qualquer arma, ataque ou magia capaz de ferir. Sua única opção são manobras ou ataques de imobilização, esquiva, desarme e outras que não causam dano (como a rede).

Devido à natureza matriarcal da ordem, o Paladino de Lena deve ainda demonstrar respeito a todas as mulheres.

Estes raros guerreiros podem ser reconhecidos por exibir

em seus pertences a lua prateada, símbolo sagrado da deusa.

- **Poderes Garantidos:** podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Bênção Divina (mas apenas concede o bônus de +1 contra testes de pânico), Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

Paladinos de Lena também podem, se escolherem a magia Cura Sagrada como uma de suas magias iniciais, curar duas vezes mais Pontos de Vida que o normal. Eles também podem lançar as magias Cura Mágica, Cura Total, Criar Comida e Criar Água uma vez por dia, como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

Como ocorre com as Clérigas, Paladinos de Lena também são muito competentes em medicina natural.

Recebem um bônus de +1 em todos os testes ligados a medicina, e sempre conseguem restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

- **Obrigações e Restrições:** Paladinos de Lena não podem usar armas, magias ou ataques capazes de causar dano a qualquer criatura viva.

Paladino de Marah

Custo: 1

Restrições: Paladino.

Vantagens: recebe Diplomacia (de Manipulação), Doma† e Montaria† (de Animais), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Lábia (de Manipulação) e Religião (de Ciências).

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Paladinos são guerreiros santos, então é difícil imaginar que a Deusa da Paz recorra a eles. Na verdade, o Paladino de Marah é bem diferente do guerreiro sagrado convencional.

Trazendo na armadura a pena e o coração de Marah, este aventureiro tem como missão impedir a guerra e encontrar soluções pacíficas para todos os problemas. Da mesma forma que o Clérigo desta ordem, o Paladino é totalmente proibido de lutar. Ele emana a mesma aura de paz possuída pelos Clérigos, acalmando toda a violência a seu redor.

A maior diferença entre os Clérigos e Paladinos de Marah é que os primeiros são melhores como diplomatas, atuando em áreas civilizadas — enquanto os últimos são mais indicados para integrar grupos de aventureiros, pois são melhor preparados para sobreviver aos perigos desse tipo de vida.

- **Poderes Garantidos:** todos os Paladinos de Marah transmitem uma poderosa aura de paz e tranquilidade, tornando difícil atacá-los. Qualquer criatura que deseje atacar, ferir ou molestar o Paladino de qualquer forma deve antes ter sucesso em um teste de R-2. Um novo teste deve ser feito para cada ataque ou ato hostil.

Paladinos de Marah podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Bênção Divina (mas apenas concede o bônus de +1 contra testes de pânico), Congelamento Sagrado, Criar Água, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

- **Obrigações e Restrições:** da mesma forma que o Clérigo, o Paladino de Marah deve buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, suportando qualquer sofrimento para isso. Isso não significa aceitar injustiças passivamente — mas sim mostrar, com seu próprio sacrifício, que a violência nunca é a única saída.

Paladinos de Marah são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o Paladino só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Ele jamais vai ferir qualquer criatura viva, nem mesmo para salvar a própria vida.



Paladino de Tanna-Toh

Custo: 2

Restrições: Paladino.

Vantagens: recebe Arrombamento, Interrogatório e Rastreo (de Investigação), Diplomacia† (de Manipulação), Montaria† (de Animais), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

A Deusa do Conhecimento não é necessariamente pacífica. Conhecimento é um tesouro como outro qualquer. Muitas vezes é preciso lutar para obtê-lo, ou para protegê-lo.

Os Paladinos de Tanna-Toh são guerreiros santos especializados em missões que envolvem resgatar ou salvar tesouros culturais.

Eles são treinados para reconhecer e localizar esses itens de forma mais eficiente que outros Paladinos. São grandes detetives, mestres em interrogatório, seguir pistas, localizar armadilhas, detectar passagens secretas... Em termos de investigação, nem mesmo os Paladinos de Khalmyr se comparam.

O Paladino de Tanna-Toh exibe na placa peitoral, escudo ou flâmula o símbolo sagrado de sua deusa: um rolo de pergaminho e uma pena.

- **Poderes Garantidos:** todos os Paladinos de Tanna-Toh sabem ler e escrever, e conhecem os idiomas de todos os povos civilizados do mundo. Isso não inclui idiomas de animais, povos bárbaros e/ou bestiais, que não têm linguagem escrita.

Paladinos de Tanna-Toh podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

Paladinos de Tanna-Toh também podem escolher uma

entre estas habilidades:

- **Conhecimentos Gerais:** recebem gratuitamente 3 Especializações da Perícia Ciência.

- **Dom da Verdade:** o Paladino pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ao responder uma única pergunta. Este poder fica mais fácil de usar com a idade: uma vez por dia para cada dez anos de vida.

- **Imunidade Contra Ilusões:** você recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, só ilusões).

- **Obrigações e Restrições:** da mesma forma que os Clérigos, Paladinos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação.

Um Paladino do Conhecimento SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta, mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.



Paladino de Thyatis

Custo: 2

Restrições: Paladino.

Vantagens: recebe Diplomacia (de Manipulação), Doma† e Montaria† (de Animais), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) e Imortal gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e de Magia: Rx3.

O Deus da Ressurreição têm Paladinos, embora eles sejam pouco conhecidos. Trazendo no peito, escudo ou flâmula a imagem sagrada da ave fênix, eles ensinam Arton que o bem e a justiça nunca morrem, assim como eles próprios.

Os Paladinos de Thyatis são imortais! Quando são mortos, retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral 3d dias), não importando a causa da morte. Queime-o até as cinzas, e elas vão se reunir para refazer o corpo. Corte-o em mil pedaços, e esses pedaços se unem novamente. Afaste os pedaços, enterre bem longe um do outro e não vai adiantar nada, pois um deles vai regenerar completamente e trazer o Paladino de volta.

Claro que esse dom torna o Paladino de Thyatis muito poderoso, mas ele não é invencível. Existe uma forma secreta de matá-lo, chamada Morte Verdadeira. Cada Paladino tem uma, escolhida secretamente pelo Mestre. Pode ser qualquer ato ou evento comum: um gole de vinho élfico, o beijo de uma fada, o soco de um ogre, o toque de um dragão, uma gota de chuva no outono... não importa. Se esse evento ocorrer com o Paladino de Thyatis, ele morrerá instantaneamente e não poderá ser ressuscitado.

Em geral, para descobrir qual sua Morte Verdadeira, o Paladino deve antes realizar uma grande missão para Thyatis. Essa informação só pode ser revelada ao Paladino

por um grande representante deste deus: seu sumo-sacerdote, um avatar ou o próprio Thyatis.

- **Poderes Garantidos:** todo Paladino de Thyatis retorna à vida 3d dias após a morte, exceto em caso de Morte Verdadeira (personagens jogadores não recebem Pontos de Experiência em aventuras durante as quais tenham morrido). Além disso, o Paladino de Thyatis pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

- **Obrigações e Restrições:** o Paladino de Thyatis não pode se recusar a realizar uma missão, mesmo quando ela envolve o risco de entrar em contato com sua Morte Verdadeira.

Paladino de Valkaria

Custo: 2

Restrições: Paladino; apenas Humanos

Vantagens: recebe Doma† e Montaria† (de Animais), Diplomacia (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx3.

Alguns Paladinos são meio-elfos (que, apesar do nome, têm mais características humanas do que élficas). Existem também os anões Paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deus da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos Paladinos são humanos. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos Paladinos de Khalmyr, os Paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e espírito aventureiro da raça humana. Eles buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça.

Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Infelizmente, da mesma forma que ocorre com o Clérigo desta mesma deusa, o Paladino perde parte de seus poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Todo Paladino de Valkaria traz na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

- **Poderes Garantidos:** o Paladino de Valkaria pode escolher um entre os Poderes Garantidos dos Clérigos desta deusa: Arma de Valkaria, Habilidades Lingüísticas, Fúria Guerreira, Coragem Total ou Imunidade Total Contra Ilusões. Além disso, o Paladino de Valkaria pode escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

- **Obrigações e Restrições:** o Paladino não pode usar magia além das fronteiras de Deheon. Os Poderes Garantidos, contudo, ainda funcionam.

Fora de Deheon, Paladinos de Valkaria não são reconhecidos como Paladinos verdadeiros. Apesar disso, eles devem atuar principalmente fora de Deheon: o Paladino recebe apenas metade dos Pontos de Experiência (ou Temporários) normais (arredondado para baixo) quando participa de aventuras neste reino.



Sacerdote Negro

Custo: 2

Restrições: Clericato; apenas Humanos e Meio-Elfos; proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Arma Comum (Medieval, Foice) e Usar Armaduras Leves gratuitamente.

Desvantagens: sua única arma permitida é a foice. Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx6.

Pontos de Magia: Rx3.

Os Sacerdotes Negros são Clérigos de Leen, o Deus da Morte — na verdade, uma outra face do deus Ragnar. Ocorre que, enquanto Ragnar é venerado pelos goblinóides, Leen tem adoradores humanos e semi-humanos.

Os Clérigos de Leen se reúnem em pequenas e restritas sociedades secretas para praticar rituais de tortura, flagelação e sacrifícios humanos. Outrora raros, estes sacerdotes diabólicos estão se espalhando — um número cada vez maior de relatos sobre suas atividades chega de vários pontos do Reinado. Sem dúvida existe ligação entre esse fato e a ascensão recente de Ragnar. De qualquer forma, tem sido trabalho comum para grupos de aventureiros investigar rumores sobre possíveis reuniões destes cultos.

Ser um Sacerdote de Leen não é fácil. Durante seu treinamento, o candidato deve realizar tarefas muito perigosas e tolerar muita dor. Agonia e sofrimento são companheiras fiéis destes Clérigos sinistros. Todos eles trazem o corpo repleto de cicatrizes — resultado dos muitos rituais de flagelação a que são submetidos.

O único tipo de arma permitida para o Sacerdote Negro é a foice. Essa arma é também o símbolo sagrado deste deus.

• **Poderes Garantidos:** escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Sacerdote Negro pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Água Profana, Arma Abençoada, Arma Profana, Armadura Extra

(exceto Luz), Ataque Mágico (exceto Luz), Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (exceto Luz), Forja, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica (exceto Luz), Raio Sagrado, Regeneração, Silêncio e Terremoto.

O Sacerdote também pode possuir um dos seguintes poderes:

• **Comando Corporal:** o Sacerdote pode, uma vez por dia, lançar a magia Marionete — que permite controlar todos os movimentos da vítima, caso ela falhe em um teste de Resistência. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Magia.

• **Fúria Guerreira:** uma vez por dia, o Algoz pode invocar uma fúria guerreira que confere um bônus de H+1 e FA final +1, até o fim de uma batalha.

• **Aura de Pânico:** uma vez por dia o Sacerdote pode criar uma aura de medo com 2m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é igual à magia Pânico).

• **Obrigações e Restrições:** Sacerdotes Negros são proibidos de usar qualquer arma — exceto a foice, símbolo sagrado de Leen. Seguidores de Leen devem oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual. Desnecessário dizer que esta "prática" faz com que sejam caçados em todo o Reinado.

Sacerdotisa de Lena

Custo: 1

Restrições: Clericato; apenas mulheres; proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Diplomacia† (de Manipulação), Diagnose† e Primeiros-Socorros (de Medicina), Religião e História† (de Ciências) gratuitamente; veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx3.

Lena, a Deusa da Fertilidade e da Cura, é venerada principalmente em pequenas vilas e regiões rurais — onde suas Clérigas rogam à deusa que traga saúde e boas colheitas. Em cidades maiores, o aspecto "curandeiro" de Lena é mais exaltado. É comum ouvir preces em seu templo quando os exércitos voltam de suas guerras, suplicando para que os feridos sejam curados.

Esta é uma deusa pacífica, feminina, e o mesmo ocorre com suas Clérigas. Mesmo assim, elas não hesitam em socorrer grupos de aventureiros que possam necessitar de sua magia de cura. Em tempos de guerra elas acompanham os exércitos e curam os feridos. Boa parte das cidades e vilas de Arton têm um templo para louvar Lena.

As Clérigas desta deusa são iniciadas desde pequenas. As discípulas ingressam em seu estudo normalmente na idade de nove anos. Aos doze, boa parte delas já consegue realizar magias simples. Os templos são organizados por matriarquia: a Clériga mais velha é quem assume o comando.

Sacerdotisas de Lena vestem cores brilhantes como verde, amarelo e branco. Dizem que elas têm mania de limpeza: gostam de roupas limpas e banhos constantes.

Seu símbolo sagrado é uma lua prateada, que costumam exibir nas roupas ou em uma tiara de prata.

• **Poderes Garantidos:** todas as magias de cura usadas por estas Clérigas sempre conseguem acerto automático e efeito máximo; não é preciso jogar os dados.

A Clériga também pode lançar as magias Cura Mágica, Cura Total e Criar Água uma vez por dia, como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

Mesmo com seus poderes mágicos de cura, Clérigas de

Lena também têm grande habilidade com medicina natural. Elas recebem um bônus de +1 em todos os testes ligados a medicina, e sempre conseguem restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

Além disso, Clérigas de Lena podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que elas podem aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Alarme, Armadura Extra, Bênção Divina (mas apenas concede o bônus de +1 contra testes de pânico), Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Cura Total, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica (mas não pode ser utilizada para causar dano), Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio.

• **Obrigações e Restrições:** apenas mulheres podem ser Clérigas de Lena. Uma Clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões, a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas Clérigas são meninas, que mais tarde se tornam discípulas e novas servas.

Clérigas de Lena são totalmente proibidas de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, elas podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, elas podem escolher apenas fugir, render-se ou aceitar a morte: para uma Clériga da Cura, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.



Samurai de Lin-wu

Custo: 2

Restrições: Paladino; apenas Humanos, Elfos e Meio-Elfos de descendência tamuraniana; proibido para mulheres

Vantagens: recebe Montaria† (de Animais), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião (de Ciências), Diplomacia† (de Manipulação), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais, exceto Escudos), Mestre, Aliado (cavalo de guerra: F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração) gratuitamente; pode comprar uma katana como Arma Especial (Sagrada, Vorpai) por 3 pontos; começa com o dobro do dinheiro inicial.

Desvantagens: Devoção (reduz de -1 em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolva obedecer Lin-Wu); além do Código de Honra dos Heróis e da Honestidade (que todo Paladino deve seguir), deve também adotar um destes Códigos: dos Cavalheiros, de Combate ou da Derrota.

Pontos de Vida e Magia: Rx4.

O Samurai de Lin-Wu é simplesmente um Paladino, o guerreiro sagrado do Deus Dragão. Assim como o guerreiro Samurai comum se destaca por sua nobreza, etiqueta e aristocracia, o Samurai de Lin-Wu é notório por receber poder mágico do deus tamuraniano. Exceto por este detalhe, eles são muito parecidos.

O Paladino de Lin-Wu também segue um severo código de obediência e servidão. Mas, em vez de servir a um lorde, ele serve ao próprio Deus Dragão e aos altos-sacerdotes de sua ordem. Estes Paladinos formam a guarda de elite dos templos e do bairro de Nitamu-ra. Muitas vezes também organizam expedições à antiga Tamu-ra, hoje área de Tormenta, em busca de artefatos tamuranianos. Poucas são bem-sucedidas...

Uma vez que o Deus Dragão dificilmente vai morrer, um Samurai de Lin-Wu nunca vai realizar o suicídio ritual por falhar na proteção de seu mestre. Mesmo assim, sua disciplina e lealdade são inflexíveis. O Paladino deve seguir cada comando de seu deus, e também obedecer a um código de honra próprio da ordem.

Essa devoção é tamanha que, quando não está empenhado em uma missão para seu mestre, o poder do Samurai diminui (reduz de -1 em TODOS os seus testes). O mesmo acontece com um Samurai abandonado por Lin-Wu — ele será um ronin, sofrendo os mesmos males, além de perder também seus Poderes Garantidos.

Da mesma forma que o Samurai comum, o Paladino de Lin-Wu também usa armadura de fino acabamento, trazendo no elmo um adorno metálico em forma de dragão.

Suas armas também são o arco longo (daikyu), a espada wakizashi e a espada katana.

• **Poderes Garantidos:** como o Clérigo, o Paladino deste deus jamais tem sua palavra questionada. Eles também podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.

Samurais de Lin-Wu também podem escolher um entre os poderes descritos abaixo:

• **Presença Perturbadora:** o Samurai passa a causar medo em seus adversários somente com sua presença. Ele recebe um bônus de +1 em testes de Intimidação (cumulativo somente com a Vantagem Perito) para tentar abalar moralmente um adversário que esteja ao alcance de combate corpo-a-corpo. O alvo deve ter sucesso em um teste de Resistência para negar o efeito, senão ficará abalado e receberá uma penalidade de FA-2 enquanto estiver na presença do Samurai e por 1dx5 minutos após

isso. Criaturas com Resistência superior à do Samurai ou imunes ao medo não são afetadas por esta habilidade.

- **Coragem Total:** o Samurai de Lin-Wu é totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

- **Imunidade Contra Ilusões:** o Samurai de Lin-Wu recebe um bônus de +2 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, só ilusões).

- **Obrigações e Restrições:** apenas homens de descendência tamuraniana podem ser Paladinos de Lin-Wu. Isso não é permitido para mulheres.

Paladinos de Lin-Wu só podem usar armas e armaduras típicas de seu povo (ou seja, apenas armas que possuam versões orientais).

Sszzaazita

Custo: 3

Restrições: Clericato.

Vantagens: recebe Diplomacia† e Lábia (de Manipulação), Venefício (de Artes – veja descrição), Primeiros-Socorros† (de Medicina), Religião e História† (de Ciências), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente; veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida e Magia: Rx4.

Clérigos de Sszzaas, o Deus da Traição e das serpentes, sempre foram caçados como criminosos — e quando seu deus foi quase destruído, eles perderam seus poderes e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno parcial do Corruptor, os Sszzaazitas estão voltando à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos considerados desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que este é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia, itens mágicos, aliados... seu único grande objetivo é o poder.

Mesmo entre os sacerdotes não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou esse perigo, não era digna de servir a Sszzaas...

Sendo um culto proibido, os Sszzaazitas não usam roupas típicas que possam denunciá-los, e nem exibem abertamente seu símbolo sagrado — um polígono de sete lados, com a imagem de uma cobra naja vertendo veneno pelas presas.

Clérigos da Traição também são experientes na arte de fabricar e identificar venenos (Especialização Venefício). Um teste bem sucedido irá permitir ao Clérigo reconhecer no campo uma planta portadora de veneno, destilar o veneno em uma forma útil, reconhecer um veneno pelo seu sabor em comida ou bebida, identificar um veneno pela observação de seus efeitos, conhecer o antídoto adequado e reconhecer ou destilar o antídoto a partir de suas fontes. Note que cada uma dessas proezas exige um teste separado.

- **Poderes Garantidos:** Sszzaazitas podem escolher 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um deles pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Profana, Arma Profana, Armadura Extra, Ataque Mágico (somente Veneno), Aumento de Dano, Cajado em Cobra, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Água, Criar Comida, Criar Fogo, Cura Mágica, Cura de Maldição,

Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração e Silêncio

Clérigos da Traição também têm um entre os seguintes poderes:

- **Cajado em Cobra:** o Clérigo pode lançar, uma vez por dia, a magia Cajado em Cobra como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia.

- **Familiar Serpente:** O Sszzaazita possui uma cascavel como seu familiar (F0, H1-3, R1, A0, PdF0, Arma Viva – seu veneno).

Os Pontos de Vida do animal são acrescentados aos do próprio Clérigo. Para mais detalhes veja o tópico Familiares e Serpentes Venenosas no capítulo Magos deste livro.

- **Imunidade Contra Venenos:** o Clérigo é totalmente imune a venenos de qualquer tipo, normais ou mágicos.

- **Obrigações e Restrições:** Clérigos de Sszzaas devem, pelo menos uma vez por semana, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso. Foram muitos os Clérigos e Paladinos que perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, mas na verdade eram enganados por estes vilões.

O Clérigo também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a seus deuses, pelo menos uma vez por semana. Geralmente vários Clérigos se reúnem para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual, não importa a quantidade de Clérigos). Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Assim que são descobertos, estes sacerdotes são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou até pelo próprio povo enfurecido.



MAGOS



Em Arton, onde a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos, os Magos são extremamente importantes.

Enquanto os servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de suas magias, os magos não acreditam nesse tipo de acordo. Eles conquistam seus poderes de outras maneiras. Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos. E existem ainda aqueles que nascem com magia correndo nas veias, ou recebem esse poder de forma involuntária.

Familiar

A maior parte dos Kits de Magos oferecem a habilidade Familiar, que é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com o Mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.

Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas Características mais altas (muito provavelmente as do Mago serão superiores) e Vantagens. Exemplo: um Mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Levitação (o Mago também será capaz de voar) e Pontos de Magia Extras x1. Essa união de habilidades só funcionará se estiverem a até 1Km de distância um do outro.

Familiars são extremamente cobiçados pelos Magos, sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares. Para cada mês de convivência com o Mago, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o animal se torna um familiar.

Estas são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares:

Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.

Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação.

Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

Cão/Lobo: F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Arma Viva, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (Florestas).

Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (Pântanos).

Serpente pequena: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.

O Mago não pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo, porém ele pode gastar seus Pontos de Experiência em seu familiar para evoluí-lo.

Caso o Mago perca seu familiar, ele deverá ser bem sucedido em um teste de R+1, falha significa na perda de 2 Pontos de Experiência por ponto de Resistência (um Mago com R2 perde 4 PEs). Um sucesso reduz o montante da perda à metade. Se o Mago não possuir PEs no momento, eles serão subtraídos quando ele os conseguir. No caso do Familiar ser ressuscitado, a perda de PEs é cancelada.

O Mago que perder um familiar só poderá convocar outro após um ano (e pagando seu custo em pontos).

Falar com o Familiar

Outra poder que a maior parte dos Kits de Magos oferece é a capacidade do Mago falar com o seu Familiar.

Com esta habilidade, o Mago pode se comunicar com seu familiar como se conversassem em linguagem comum, porém outras criaturas não compreendem a conversa.

Acadêmico

Custo: 0

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe 3 Especializações de Idiomas gratuitamente.

Desvantagens: não pode possuir Focus acima de 1; não pode possuir Clericato e/ou Paladino.

Pontos de Vida e Magia: Rx2.

Em vez de acumular poder para lançar magias, este tipo de Mago prefere se dedicar ao estudo e conhecimento teórico dessas mesmas magias. O Acadêmico é devotado a escrever e preservar livros e pergaminhos sobre magia, grandes Magos, criaturas mágicas e assuntos relacionados.

O Mago Acadêmico tenta aprender e descobrir novas magias mesmo que nunca seja capaz de executá-las — para ele, isso não importa. Alguns nem mesmo podem ser considerados Magos, pois não possuem poder mágico algum! Seu grande objetivo está em acumular conhecimento, coisa que eles fazem com tanta devoção quanto os clérigos de Tanna-Toh. Quanto mais rica e completa sua biblioteca, maior sua satisfação.

Alguns Acadêmicos são generosos, divulgando o conhecimento que conquistaram para todos os interessados (muitos se tornam instrutores na Academia Arcana, ou têm suas próprias escolas no reino de Wynlla); outros são extremamente reclusos e paranóicos, afastando-se da sociedade e protegendo seus livros contra "intrusos".

Os Acadêmicos mais ricos costumam contratar grupos de aventureiros para investigar rumores, resgatar itens perdidos ou capturar criaturas raras; aqueles com menos recursos acompanham pessoalmente esses mesmos aventureiros, na esperança de descobrir informações valiosas enquanto oferecem seu próprio conhecimento em troca.

Todo Acadêmico sabe ler, escrever e conhece os idiomas de quase todos os povos de Arton, incluindo idiomas de povos bárbaros ou raças bestiais.

Um personagem com este Kit não pode assumir diretamente um Kit Avançado (veja mais adiante), mesmo atendendo aos Requisitos. Antes ele deve assumir um outro Kit comum (e este será abandonado).

- **Magias Iniciais:** padrão. As magias escolhidas serão as ÚNICAS que o Acadêmico poderá lançar como Iniciais ou futuramente até que adote outro Kit.

Elementalistas

A magia é dividida em seis Caminhos Elementais — Ar, Água, Fogo, Luz, Terra e Trevas — que compõem tudo que existe em Arton. Combinados de várias formas, esses Caminhos podem realizar qualquer efeito. Alguns Magos, contudo, preferem se especializar no domínio de um único Caminho. Estes são os Magos Elementalistas.

Quando se concentra em um único Caminho, o Elementalista será muito mais poderoso ao realizar suas Magias Iniciais — pois todas elas exigem Focus em um único Caminho. Por outro lado, ele perde em variedade e versatilidade. Não poderá realizar um grande número de magias, porque não tem Focus nos Caminhos necessários.

Ao escolher seu Caminho Principal, o Elementalista nunca pode possuir nenhum nível de Focus no Caminho diretamente oposto. Fogo é oposto a Água, Terra é oposta a Ar, Luz é oposta a Trevas e vice-versa. Então, um Mago do Ar nunca poderia possuir Focus em Terra — e não poderia lançar magias como Cajado em Cobra, Praga de Kobolds ou Transformação, por exemplo.

Elementalista da Água

Custo: 0

Restrições: Água 1.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: não pode possuir Focus em Fogo.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx5.

A vida veio da água. Quase nenhuma forma de vida sobrevive sem água. Mais de três quartos do corpo humano são feitos de água. Assim, a magia da Água é a magia da própria vida.

O Mago da Água é o único Elementalista que pode usar magias de cura (desde que possua também as outras exigências). Ele também é eficiente com magias ligadas a gelo (Inferno de Gelo) e alterações corporais (Megalom, Mikron, Transformação), sendo as mais procuradas por estes Magos. Este Mago não pode possuir nenhum nível no Caminho do Fogo, o que impede seu acesso às magias mais destrutivas.

O Mago da Água pode realizar qualquer destes truques, sem gastar Pontos de Magia:

- Criar água suficiente para encher um balde, uma vez por dia.
- Respirar embaixo d'água livremente, como uma

habilidade natural (mas ainda terá dificuldades para se mover normalmente).

- **Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Flecha Elemental, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento e Transporte.

O Elementalista pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.

- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementalista do Ar

Custo: 0

Restrições: Ar 1.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: não pode possuir Focus em Terra.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx5.

O ar pode produzir a brisa mais gentil e também o tornado mais destrutivo. A magia do ar é sutil, mas também poderosa. Além do poder dos ventos, ela também está ligada aos odores, ao som e à comunicação — pois o ar transporta as palavras.

O Mago do Ar é eficiente em magias ligadas à respiração e odores (Asfixia, Anfíbio, O Apavorante Gás de Luigi), eletricidade (Armadura Elétrica, Enxame de Trovões), som e comunicação (Leitura de Lábios, Silêncio, Canto da Sereia, Sentidos Especiais) e, é claro, Vão. Uma vez que não pode possuir Focus em Terra, ele não tem acesso a magias de Transformação e muitas magias ligadas a efeitos permanentes.

O Mago do Ar pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Saber de onde vem uma corrente de ar ou a direção do vento.

- Saber se um gás é inflamável, venenoso, etc.

- **Magias Iniciais:** Alarme, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Flecha Elemental, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Som Fantasma e Transporte.

O Elementalista pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.

- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementalista do Fogo

Custo: 0

Restrições: Fogo 1.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: não pode possuir Focus em Água.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx5.

Apenas Magos corajosos aceitam se especializar no mais perigoso e destrutivo dos Caminhos. A chama que aquece e traz conforto pode facilmente fugir ao controle e reduzir tudo a cinzas. Magos do Fogo são temidos, mesmo como aliados.

O Mago do Fogo busca aprender magias ofensivas ligadas a seu elemento: Explosão, A Erupção de Aleph, A Lança Infalível de Talude, Mata-Dragão, Terremoto e outras. O Caminho do Fogo também possui algumas magias ligadas a emoções fortes (Contra-Ataque Mental, Fúria Guerreira), ao controlar a chama do coração. Como não

pode possuir nenhum Focus no Caminho da Água, este Mago não tem acesso a magias de cura ou Transformação.

O Mago do Fogo pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Saber a temperatura exata de algo, apenas ao toque.
- Criar ou controlar uma pequena chama, fazendo-a "andar" (e que concede a iluminação de uma vela).

• **Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criar Fogo, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Forja, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento e Transporte.

O Elementalista pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.
- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Elementalista da Terra

Custo: 0

Restrições: Terra 1.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: não pode possuir Focus em Ar.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx5.

Esta é a magia da força bruta, resistência, determinação e durabilidade. Representa a firmeza da montanha, e também o poder devastador do terremoto e da avalanche. Tudo que é sólido está ligado a Terra. Esta é também a magia ligada à resistência metal, a força de vontade.

O Mago da Terra procura dominar magias de proteção e resistência (Armadura Mental, A Resistência de Helena), paralisação (Permanência, Paralisia), destruição (Erupção de Aleph, Terremoto) e alteração de força física (Megalon, Mikron). Incapaz de dominar o Caminho do Ar, ele não pode usar magias ligadas ao vento, som, comunicação ou eletricidade.

O Mago da Terra pode realizar qualquer destes truques sem gastar Pontos de Magia:

- Identificar qualquer tipo de rocha, minério ou gema preciosa apenas ao toque.
- Escrever com o dedo sobre qualquer superfície rochosa.

• **Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Bússola Mental, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Despistar, Detecção de Magia, Força Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento e Transporte.

O Elementalista pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.
- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.



Elementalista Secundário

Custo: 0

Restrições: Focus 1 nos dois Caminhos que formam seu elemento.

Vantagens: imunidade contra ataques e magias baseados em seu elemento.

Desvantagens: não pode possuir Focus em nenhum outro Caminho.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx5.

Além dos seis Caminhos Elementais Principais, existem também os Caminhos Secundários — cada um formado pela união de dois Caminhos Principais. É raro que Magos escolham se especializar nesses Caminhos, porque seu poder total precisa ser dividido em duas direções. Mas alguns decidem fazê-lo.

Cada Elementalista Secundário possui seu leque padrão de Magias Iniciais, que são as seguintes: Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Flecha Elemental, Força Mágica, Proteção de Mágica, Proteção Contra o Elemento e Transporte. Porém um Elementalista pode possuir mais magias dependendo do Elemento que controla.

Cada Elementalista conta como um Kit separado:

Elementalista do Magma (Fogo+Terra): Mago devotado ao estudo e controle da lava, vulcões e explosões.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Bússola Mental.

Elementalista das Cinzas (Fogo+Trevas): este Mago tem intimidade com tudo que tenha sido destruído.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Roubo de Magia.

Elementalista das Cores e Brilhos (Fogo+Luz): Mago especialista em magias que alteram as cores e que emitem luzes cegantes.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Cegueira.

Elementalista da Fumaça (Fogo+Ar): este Mago domina formas de impedir a respiração e sufocar os inimigos.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Asfixia.

Elementalista do Relâmpago (Ar+Luz): este Mago é devotado ao estudo e domínio dos fenômenos elétricos.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Aderência.

Elementalista do Gelo (Ar+Água): este Mago domina os Caminhos da Água e do Ar. Suas magias são baseadas em frio e gelo.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Inferno de Gelo.

Elementalista do Vapor (Água+Luz): Mago que tenta comandar e controlar as nuvens.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Imagem Turva.

Elementalista dos Cristais (Terra+Luz): Mago que estuda os cristais de rocha e suas propriedades.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Ataque Vorpai.

Elementalista da Lama (Terra+Água): Mago com magias baseadas em barro, argila e lama.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Ao Alcance da Mão.

Elementalista do Pó e Corrosão (Terra+Trevas): Mago que busca o domínio da erosão, da destruição de tudo que é duradouro.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Cajado em Cobra.

Elementalista do Vácuo (Ar+Trevas): Mago dedicado a magias que consomem ou destroem o ar.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Silêncio.

Elementalista do Veneno (Água+Trevas): Mago dedicado a magias que geram toxinas e peçonhas.

• **Magias Iniciais:** padrão, mais Ferrões Venenosos.

Perceba que não há Caminhos Secundários formados por Terra+Ar, Água+Fogo ou Luz+Trevas; estes elementos são opostos, e não podem ser combinados.

Por serem especialistas muito específicos, todo Elementalista Secundário é imune a magias e ataques baseados no elemento que domina. Um Elementalista da Fumaça pode respirar livremente na fumaça. Um Elementalista das Cores e Brilhos não pode ser cegado com luzes. Um Elementalista do Relâmpago nunca sofre dano por ataques elétricos, e assim por diante.

Mas note que essa imunidade não se aplica aos Caminhos Principais! Um Elementalista do Magma (Fogo+Terra) pode nadar livremente em lava derretida, mas ainda sofre dano normal por ataques que sejam baseados apenas em Fogo ou Terra.

Ao lançar suas Magias Iniciais, o Elementalista Secundário só pode baseá-las no elemento que domina — mas para isso deve ter Focus iguais nos dois Caminhos que formam esse elemento. Caso seus Focus não sejam iguais, vale menor. Por exemplo: um Elementalista do Vapor deseja usar Força Mágica e criar uma nuvem para bloquear uma porta. Ele tem Água 4, Luz 2. Neste caso só pode criar uma nuvem com Força 2.

Ao escolher seus Focus, o Elementalista Secundário fica ainda mais restrito que outros Magos. Ele só pode adotar os dois Caminhos que formam seu elemento, e nenhum outro! Assim, o Elementalista do Pó e Corrosão (Terra+Trevas) não pode possuir nenhum Focus em Ar, Água, Fogo ou Luz.

Um Elementalista pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.

- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Feiticeiro

Custo: 1 (0 para Meio-Dragões)

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Lábia (de Manipulação) gratuitamente; consome -1 PM para lançar qualquer magia; não consome PMs para lançar magias com Focus 1.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx5.

O Feiticeiro é completamente diferente de outros Magos. Ele nunca teve a intenção de aprender magia, mas acabou recebendo esse poder de alguma forma.

Uma das razões mais comuns é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Mas também pode ocorrer que ele tenha sido abençoado pelos deuses com magia para realizar algum grande propósito. Quando descobre que tem esses poderes, em geral o Feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão.

Um Feiticeiro nunca “aprende” a fazer mágica: seus poderes são habilidades naturais, que ele descobriu por acaso e desenvolveu com treinamento. Ele não estuda em livros ou pergaminhos e, portanto, não conhece palavras mágicas ou gestos especiais — sua magia apenas “acontece”. Por essa razão, um Feiticeiro NUNCA pode aprender outras magias; pode lançar apenas suas Magias Iniciais, e mesmo que seus Focus aumentem, ele jamais será capaz de aprender nenhuma magia nova. Isso só vai acontecer em casos muito especiais (por exemplo, caso um dragão ou gênio poderoso decida despertar no Feiticeiro um novo poder).

Por outro lado, o Feiticeiro pode usar suas habilidades muito mais vezes que um Mago convencional, porque consome menos energia. Ele gasta 1 PM a menos para lançar qualquer de suas mágicas. Portanto, para usar magias com Focus 1, ele nunca gasta PMs — podendo

lançar estas magias menores quantas vezes quiser. Mas ele ainda deve seguir as regras normais para magias sustentáveis (por exemplo, nenhuma magia é cumulativa consigo mesma; ele não poderia lançar infinitos Aumento de Dano ou Proteção Mágica com Focus 1 sobre si mesmo). O Feiticeiro nunca pode ter mais de uma magia sustentável ativa ao mesmo tempo, mesmo que sejam magias diferentes.

- **Magias Iniciais:** padrão.

O Feiticeiro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.

- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.



Ilusionista

Custo: 0

Restrições: Luz 1.

Vantagens: Focus +2 para todas as Magias Iniciais; gasta apenas 1 PM para lançar qualquer Magia Inicial; redutor de R-1 nos testes para vítimas de suas ilusões (ou R+1 para vítimas imunes a ilusões).

Desvantagens: Focus -1 para todas as magias que causam ou protegem contra dano.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Todo Mago que possua magia da Luz é capaz de criar ilusões. Esta é uma mágica muito comum e fácil de realizar.

O Ilusionista, contudo, é um Mago extremamente hábil nesse tipo de magia — de tal forma que pode realizá-las mais facilmente, sem grande dispêndio de energia. E suas ilusões são muito mais convincentes.

Um Ilusionista raramente se apresenta como tal. Na maioria das vezes ele finge ser outro tipo de Mago, capaz de realizar magias “verdadeiras”, lançando bolas de fogo e relâmpagos (ilusórios) para impressionar a audiência.

Apesar de seu reduzido poder de combate, um Ilusionista imaginativo é um oponente muito perigoso: você nunca sabe quando um troll ilusório está apenas distraído enquanto o verdadeiro atacante se aproxima pelas costas...

Quando lança qualquer de suas Magias Iniciais, os Focus do Ilusionista nos Caminhos necessários recebem um bônus de +2. Se ele tiver Luz 3 e Ar 3, por exemplo, pode lançar uma Ilusão Avançada como se tivesse Luz 5, Ar 5 (suficiente para projetar um cavalo em movimento ou um elefante imóvel). O Ilusionista não recebe esse bônus em Caminhos que não possua. Então, se não possui nenhum ponto em Terra, não recebe Terra ou Trevas +2 (e não poderá usar a Ilusão Total).

O Ilusionista sempre consome apenas 1 PM para realizar

qualquer Magia Inicial, independente do Focus necessário.

O Ilusionista é um verdadeiro mestre da arte. Todas as suas vítimas sofrem redutor de -1 em seus testes de Resistência para evitar ser enganadas. Até mesmo personagens com algum tipo de imunidade contra ilusões (como aquela possuída por certos clérigos) podem ser enganados, se falharem em um teste de R+2. Essa habilidade não afeta deuses e avatares, que são sempre imunes a ilusões.

Infelizmente, por ser especialista em magia ilusória, este Mago tem menor poder de combate. Ao lançar qualquer magia para aumentar ou provocar dano (Aumento de Dano, Ataque Mágico...) ou qualquer magia de proteção contra dano (Proteção Mágica...), seu Focus sofre redutor de -1 em todos os Caminhos. Este redutor se aplica apenas a magias que causam ou protegem contra dano.

As habilidades do Ilusionista NÃO são cumulativas com os poderes similares de um Gnomo. Um Gnomo Ilusionista, ao lançar magias de Ilusão e Invisibilidade com Focus 1, não gasta nenhum PM; para estas mesmas magias com Focus 2 ou mais, gasta sempre 1 PM.

- **Magias Iniciais:** Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Luz, Detecção de Magia, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva e Invisibilidade.

O Ilusionista pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.
- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.



Invocador

Custo: 0

Restrições: nenhuma.

Vantagens: Parceiro (Familiar, veja descrição).

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx4.

Apesar do poder destrutivo de certas magias, o Mago típico não é um aventureiro combativo. Enquanto a espada é reservada aos de braço forte, a magia é própria para os de mente aguçada. Alguns aventureiros são agraciados com músculos e cérebro acima de média, de forma que podem dominar tanto a magia quanto as artes do combate. Mas estes são raros. Portanto, Magos em geral são fracos e inaptos para o combate físico. Mas, com seu poder, eles podem invocar criaturas para lutar ou realizar façanhas físicas por eles. E alguns Magos, os Invocadores, são especialistas nesse tipo de coisa.

Tipicamente, uma magia de invocação funciona fazendo surgir magicamente uma ou mais criaturas para realizar certas tarefas. Algumas surtem efeito imediato, fazendo as criaturas surgirem no mesmo instante; outras apenas convocam criaturas que existam na região, de forma que elas podem levar algum tempo para chegar. Certas criaturas invocadas ficam totalmente sob o comando do Mago, enquanto outras não podem ser controladas. Existe uma infinidade de magias de invocação, cada uma com seus

próprios efeitos.

O Mago Invocador busca aprender todas as magias de invocação que não façam parte de suas Magias Iniciais: Monstros do Pântano, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds, Tropas de Ragnar, Invocação do Dragão, Invocação da Fênix, Nobre Montaria, O Toque do Unicórnio e outras. Ele também tenta dominar magias que consigam aumentar o poder de suas criaturas invocadas (Ataque Vorpai, A Marcha da Coragem, Imagem Turva, Megalon...).

Todo personagem Invocador recém-criado já começa com um Familiar (escolhido ou autorizado pelo Mestre – veja a descrição de Familiar no início deste capítulo).

- **Magias Iniciais:** Aumento de Dano, Cajado em Cobra, Coragem, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Invocação da Sombra, Invocação do Elemental, Praga de Kobolds e Proteção Mágica.

O Invocador pode comprar a seguinte habilidade ao custo de 1 ponto:

- **Falar com o Familiar:** com esta habilidade, o Invocador pode se comunicar com seu familiar como se conversassem em linguagem comum. Outras criaturas não compreendem a conversa.

Mago Comum

Custo: 0

Restrições: Focus 1.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx4.

A conquista do poder mágico é difícil, exigindo anos de estudo e empenho. Ser capaz de fazer magia já é uma grande vitória. Assim, muitos Magos não se tornam especialistas neste ou naquele tipo de magia, preferindo manter sua versatilidade.

O Mago Comum também é aquele que ainda não teve contato com as formas mais sofisticadas de magia. Pode ser o aluno que ainda não recebeu todos os ensinamentos de seu mestre, o único Mago de uma pequena comunidade isolada, ou um jovem que descobriu um velho grímório entre os pertences da família – alguém que esteja apenas começando sua jornada no mundo da magia.

Quando passam a conhecer melhor todas as formas de magia, Magos Comuns tendem a se tornar especialistas.

Magos Comuns somente podem lançar magias arcanas (para maiores detalhes consulte o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 70).

- **Magias Iniciais:** padrão.

O Mago pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.
- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Mago de Combate

Custo: 1

Restrições: Luz 1 ou Fogo 1.

Vantagens: recebe Usar Armaduras Leves (Medievais), Intimidação (de Manipulação) e História (de Ciências) gratuitamente; Focus +1 para todas as Magias Iniciais.

Desvantagens: Focus -1 para todas as magias que não causam ou protegem contra dano.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Tipicamente, Magos não são combativos. A magia costuma ser empregada quando a espada não funciona. Mesmo assim, quando você pode disparar bolas de fogo ou relâmpagos pelas pontas dos dedos, é impossível para

alguns ignorar o poder destrutivo da mágica.

Magos de Combate se concentram no estudo de magias que causam ou protegem contra dano. Por esse motivo, a maior parte deles se especializa em um único Caminho, da mesma forma que os Elementalistas, para aproveitar melhor o poder bruto da magia. Outros passam a vida tentando dominar mágicas poderosas e temidas como Mata-Dragão, A Erupção de Aleph, Raio Desintegrador, Explosão, Terremoto e outras. Magias de proteção também são extremamente valorizadas por estes Magos.

Magos de Combate recebem um bônus de +1 nos Caminhos necessários para lançar qualquer de suas Magias Iniciais (exceto em Caminhos que não possuam). Claro, existe um preço a pagar por este poder: porque se volta apenas para magias destrutivas e defensivas, este Mago tem maior dificuldade em lidar com magias que provocam outros efeitos — como Ilusões, mágicas de Transformação, de Teleporte e outras. Ele sofre um redutor de -1 em todos os seus Focus quando tenta usar qualquer magia que NÃO causa ou protege contra dano.

- **Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Detecção de Magia, Explosão, Força Mágica, A Lança Infalível de Talude, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento e A Seta Infalível de Talude.

O Mago de Combate pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Mago Blindado I:** com esta habilidade, o Mago de Combate pode ignorar a Penalidade de Focus aplicada quando ele usa Armaduras Leves.

- **Mago Blindado II:** com esta habilidade, o Mago de Combate pode ignorar a Penalidade de Focus aplicada quando ele usa Armaduras Médias. Exigências: Mago Blindado I, Usar Armaduras Médias (Medievais).

Mago da Mente

Custo: 1

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Telepatia gratuitamente; Focus +1 para todas as Magias Iniciais; gasta apenas 1 PM para lançar qualquer Magia Inicial.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx4.

Muitos estudiosos pregam que, além da magia, existe um outro tipo de poder sobrenatural proveniente da mente humana — o poder psíquico. Embora alguns consigam apontar diferenças entre esses poderes, na maioria dos aspectos eles são iguais: forças sobrenaturais usadas para gerar efeitos.

No entanto, magias que afetam a mente e as emoções são diferentes das demais. Apenas alguns Magos são capazes de lançá-las — Magos com habilidades telepáticas naturais, que não podem ser aprendidas; ou Magos com algum tipo de talento artístico, que consigam atingir as emoções do alvo com sua músicas, canção, dança ou de alguma outra forma. O Mago da Mente pertence ao primeiro tipo: ele é um telepata, especializado em magias de controle e influência da mente.

Este Mago tem a habilidade natural de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta fazer isso contra a vontade da vítima, esta tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito. Caso a vítima resista, o Mago só tem direito a outra tentativa após 24 horas. O Mago só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver — seja com os próprios olhos, seja através de magias ou itens mágicos que permitam ver coisas distantes. Esta habilidade pode ser usada quantas vezes o Mago desejar, sem consumir Pontos de Magia.

Quando lança qualquer de suas Magias Iniciais, os Focus do Mago da Mente nos Caminhos necessários recebem um bônus de +1. Então, se ele possui Luz, Terra ou Trevas 1, já será capaz de lançar a magia Sono, que exige Luz, Terra ou Trevas 2. O Mago da Mente não recebe esse bônus em Caminhos que não possua. Então, se não possui nenhum ponto em Luz, Terra ou Trevas, não recebe nenhum bônus nestes Caminhos.

O Mago da Mente sempre consome apenas 1 PM para realizar qualquer Magia Inicial, independente do Focus necessário.

O Mago da Mente busca aprender as magias de controle e influência mental que não façam parte de suas Magias Iniciais: O Amor Incontestável de Raviollius, Coma, Vazio e outras. Ele também procura obter magias que aumentem o alcance de sua visão (Sentidos Especiais) e magias de proteção, para se defender de criaturas que não consiga dominar.

- **Magias Iniciais:** Armadura Mental, O Canto da Sereia, Confusão, Contra-Ataque Mental, Desmaio, Detecção de Magia, Pânico, Proteção Mágica, Telecinese e Sono.

O Mago da Mente pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.

- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.



Necromante

Custo: 0

Restrições: Trevas 1.

Vantagens: recebe Anatomia e Necromancia (de Ciências) gratuitamente; pode comprar Medicina por apenas 2 pontos; pode lançar Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos sem precisar de Clericato.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Este tipo de Mago é especializado em Necromancia, que consiste no estudo, criação e controle de mortos-vivos. O personagem com esse tipo de conhecimento estudou a fundo esse tipo hediondo de criatura. Ele pode (com um teste bem sucedido) dizer que tipo de criatura é, considerando que ele consiga observá-la durante algumas rodadas. Na maioria das sociedades ele seria considerado um vilão — e muitos de fato o são, usando esqueletos e zumbis como soldados e servos diabólicos. Por seu desrespeito pela vida, Necromantes são os mais clássicos inimigos dos grupos de aventureiros.

Mas o Necromante é, acima de tudo, um estudioso. Ele está mais interessado em desvendar os mistérios da vida e da morte, seja em proveito próprio, seja em benefício da humanidade. Seu conhecimento em anatomia lhe permite a compreensão do funcionamento do corpo de seres humanóides ou com partes humanas, como centauros. Este estudo também permite dizer, com grande chance de acerto, qual a causa da morte ao analisar um corpo e seu estado.

O ilustre Vladislav Tpish é a prova viva de que nem todos os Magos deste tipo são malignos. Alguns, contudo, têm como grande ambição acumular magia suficiente para se tornarem liches — Magos mortos-vivos de imenso poder.

Todos os Necromantes são abençoados pela deusa

Tenebra, da mesma forma que seus clérigos. Por esse motivo eles podem lançar as magias divinas Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos, mas não podem usar nenhuma outra magia ou poder exclusivo dos clérigos.

Necromantes recebem um bônus de Focus +1 nos Caminhos necessários quando lançam qualquer de suas Magias Iniciais (exceto em Caminhos que não possuam).

Eles também recebem um bônus de +1 em qualquer teste relacionado a mortos-vivos.

- **Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Criação de Mortos-Vivos, O Crânio Voador de Vladislav, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Enfraquecer, Esconjuro de Mortos-Vivos, Falar com os Mortos, Prisão de Ossos, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Regeneração para os Mortos e Transporte.

O Necromante pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.
- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

Wu-Jen

Custo: 0

Restrições: Focus 1 (exceto Luz ou Trevas), apenas tamuranianos.

Vantagens: recebe Alquimia (de Ciências), Furtividade (de Crime), Grito de Kiai e Usar Armas Simples (Medievais) gratuitamente.

Desvantagens: deve adotar pelo menos dois Códigos de Honra.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx4.

Wu-Jen é como são chamados os Magos na sociedade tamuraniana. Estes Magos misteriosos podem ser vistos acompanhando samurais e clérigos de Lin-Wu em missões para resgatar a cultura perdida de Tamu-ra; ou então atuando isoladamente, com propósitos misteriosos. Eles comandam os elementos e a espiritualidade, e por isso não possui magias que envolvam as forças das trevas ou da luz.

Magos Wu-Jen têm sua própria forma de magia, diferente da magia conhecida no continente. Embora compartilhem as mesmas magias com os mesmos efeitos, as versões tamuranianas usam palavras diferentes, de difícil pronúncia. Apenas alguém que conheça esse idioma pode aprender magia com um Wu-Jen. Da mesma forma, o próprio Wu-Jen tem dificuldade em aprender magias com os Magos do continente.

Como os Artistas Marciais, o Wu-Jen também pode usar o grito de kiai: pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, causando dano maior em caso de acerto crítico.

Ao contrário de um samurai, o Wu-Jen não deve devoção a um mestre ou lorde. E também ao contrário destes, mulheres podem adotar este Kit. Por outro lado, para conquistar seus poderes, o Wu-Jen deve seguir uma série de tabus. Um tabu é exatamente igual a um Código de Honra; jamais pode ser violado voluntariamente e, caso seja violado por acidente, vai resultar em perda de poderes durante um dia inteiro.

Wu-Jens somente podem lançar magias arcanas (para maiores detalhes consulte o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 70), porém ele não pode conjurar magias que possuam Luz ou Trevas como requisitos.

- **Magias Iniciais:** padrão

O Wu-Jen pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Ação Súbita:** uma vez por dia, o Wu-Jen pode focar seu ki (energia interior) para explodir em uma ação súbita.

Esta ação concede um bônus de +4 no teste de Iniciativa (não cumulativo com Aceleração, Noção do Perigo e/ou Teleporte) para aquele combate.

- **Mestre Elemental:** o Wu-Jen pode se proclamar mestre em um dos seguintes Caminhos da Magia: Água, Ar, Fogo ou Terra. Uma vez escolhido o caminho (apenas um), sempre que o Wu-Jen conjurar magias que possuam somente esse caminho como requisito, o alvo receberá um redutor de -1 nos testes para desviar ou resistir aos efeitos ou, se a magia for de ataque direto (sem direito a testes pelo alvo), o Wu-Jen recebe um bônus de +2 no dano causado pela mesma.

Visionário

Custo: 3 (2 para Elfos, Elfos-Negros e Fadas)

Vantagens: recebe Oráculo, Sentidos Especiais (exceto Faro e Tato Aguçado) gratuitamente; Focus +1 para todas as Magias Iniciais (+2 quando usa seu item de visão).

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx3.

Esta figura mística tem pouco em comum com o típico Mago aventureiro. Seu poder mágico verdadeiro é modesto: a maior habilidade do Visionário está em sua percepção sobrenatural, sua capacidade de ver e ouvir coisas que outros não podem. Este é o eremita que vive isolado na caverna, a feiticeira que observa sua bola de cristal, ou o Mago conselheiro que espiona os inimigos de seu rei.

O Visionário pode ver e ouvir muito melhor que pessoas comuns. Em qualquer teste envolvendo percepção, ele recebe um bônus de H+1. Além disso, ele tem uma percepção extra-sensorial que excede os sentidos normais.

O Visionário pode ver na escuridão total, enxergar através de paredes (exceto aquelas feitas de chumbo ou sob efeito de magia), pode ver coisas invisíveis e jamais é enganado por ilusões. Ele pode, além disso, Detectar Magia de forma natural — todas as coisas mágicas brilham a seus olhos.

O Visionário não pode ser enganado por criaturas capazes de assumir disfarces humanos: ele sempre verá dragões, sereias, entes e outros seres (exceto avatares) como realmente são. Da mesma forma, ele consegue perceber quando uma criatura está sob efeito de uma magia de Transformação, sendo capaz de distinguir sua forma verdadeira.

O Visionário recebe um bônus de +1 nos Caminhos necessários para usar qualquer de suas Magias Iniciais (exceto em Caminhos que não possua). Quando utiliza um item mágico próprio para visões (como uma bola de cristal, espelho, lagoa ou cratera fumegante), esse bônus será de +2, aumentando o Alcance da magia. Por seu tamanho e/ou fragilidade, itens desse tipo não podem ser transportados: em geral o Mago conserva esse item em um esconderijo.

O Visionário não consome Pontos de Magia ao lançar qualquer de suas Magias Iniciais.

- **Magias Iniciais:** Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Falar com os Mortos, Identificação, Leitura de Lábios, Sentidos Especiais e Visão do Passado.

Nota: a magia Sentidos Especiais recebe bônus em seus Focus, mas o mesmo não vale para os Sentidos Especiais naturais do Mago — estes não recebem bônus ou benefícios pelo uso de um item de visão. O mesmo vale para sua Detecção de Magia.

O Visionário pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):

- **Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo.
- **Falar com o Familiar:** veja a descrição no início deste capítulo. Exigências: Familiar.

ESPECIALISTAS



Guerreiros, Servos dos Deuses e Magos. Eles representam a maioria dos aventureiros de Arton, mas não todos. Uma pequena parte deles — em média dois ou três em cada dez — têm habilidades diferenciadas, que não dependem nem de força, nem de magias muito poderosas. Qualquer personagem que não se encaixa facilmente em algum dos grupos anteriores será um Especialista.

O grupo dos Especialistas reúne todos os aventureiros que costumam ser conhecidos como ladrões ou ladinos: Bardos, Ladrões, Ninjas e outros. Esses heróis (ou vilões) furtivos não contam com grandes habilidades de combate ou poderes mágicos. Eles vencem com inteligência, esperteza e técnicas secretas.

Bardo

Custo: 2 (1 para Gnomos)

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Atuação, Poesia, Instrumento Musical (de Artes), Furtividade e Interrogatório† (de Crime), Lábia (de Manipulação), Alpinismo† e Natacão† (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente; pode comprar Idiomas por 2 pontos.

Desvantagens: Fetiche (veja a seguir).

Pontos de Vida e de Magia: Rx3.

Arton é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos Bardos, os artistas supremos de Arton.

A profissão de Bardo está entre as mais respeitadas do Reinado — pois, em uma sociedade sem comunicação a longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população.

Acima de tudo, o Bardo é uma figura de carisma. Com seu talento ele conquista a confiança de inimigos, derrete o coração das damas e acalma as feras. Em aldeias e vilarejos afastados das grandes cidades, a simples passagem de um Bardo costuma ser motivo de festa. É comum que eles sejam acolhidos em estalagens e casas de famílias, recebam cama e comida, apenas em troca de algumas boas canções ou histórias.

Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência,

em trajes elegantes, em geral trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento (ou até mesmo nenhum, valendo-se apenas de sua voz).

Todo Bardo é um artista, mas nem todo artista é um Bardo; apenas aqueles que decidem viver aventuras. Mas por que um artista se tornaria um aventureiro? Os motivos são variados. Muitos acompanham grandes heróis para produzir obras sobre seus feitos, pois as mais poderosas histórias são aquelas sobre grandes aventuras. Outros tentam buscar inspiração em lugares distantes. E outros ainda o fazem pelo puro prazer de aventura, a emoção de desafiar monstros e vilões — uma emoção que eles podem, mais tarde, transformar em obras de arte.

Todos os Bardos são abençoados e protegidos pela deusa Tanna-Toh, sendo que matar um deles atrai terrível má sorte sobre o criminoso. Em geral essa maldição ocorre na forma dos efeitos da Desvantagem Azar (sem ganho de pontos) e de um redutor de -1 em todos os testes, mas existem rumores sobre coisas muito diferentes — desde pequenas alterações corporais (chifres, cauda, manchas...) até a perda de um dos sentidos, ou pior. A maldição só é removida caso o Bardo seja ressuscitado.

Certos Bardos possuem algum conhecimento mágico, podendo lançar um pequeno leque de magias, porém eles canalizam suas magias através da melodia de suas canções. Como na Desvantagem Fetiche, um Bardo não pode lançar magias sem seu instrumento musical.

• **Magias Iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: Alarme, O Apavorante Gás de Luigi, Bússola Mental, Criar Luz, O Canto da Sereia, Confusão, Coragem, Cura Mágica, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Fascinação, Forja, Fúria Guerreira, Ilusão, Invisibilidade, Imagem Turva, Invocação do Elemental (até um máximo de Focus 5), A Marcha da Coragem, Marionete, Pânico, Som Fantasma, Sono, Telecinese (até um máximo de Focus 1) e Terreno Escorregadio de Neo.

As magias descritas são as ÚNICAS que um Bardo poderá lançar como Iniciais ou futuramente, caso atenda às suas Exigências.

O Bardo pode comprar a seguinte habilidade ao custo de 1 ponto:

• **Canção de Bardo:** com esta habilidade, o Bardo pode, através de suas canções, substituir as Exigências de Clericato e/ou Telepatia das suas magias pela Especialização Instrumento Musical.



Batedor

Custo: 2 (1 para Humanos, Elfos, Meio-Elfos e Halflings)

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Acrobacia, Alpinismo e Nataçãõ (de Esportes), Furtividade (de Crime), Montaria (de Animais), Geografia (de Ciências), Interrogatório e Rastreo (de Investigação), Usar Armas Comuns (Medievais, Arco Curto e Espada Curta) e Usar Armaduras Leves (Medievais – exceto Escudos) gratuitamente; pode comprar Idiomas e Sobrevivência por 2 pontos cada.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx1.

Em Arton, numerosos grupos compostos por todas as raças procuram por desafios através do Reinado e além.

No entanto, entre estas equipes, observa-se uma falha estratégica muito comum: formadas por bárbaros brutais, guerreiros bem armados, magos flamejantes e outros heróis com muito poder de combate, muitas vezes falta-lhes certas habilidades vitais de investigação, rastreo e sobrevivência. Eles sabem lutar, sabem abater inimigos, mas nem sempre sabem encontrar o caminho até seus alvos.

Qualquer esquadrão, seja um exército ou um grupo de aventureiros, precisa de informações sobre o que irão encontrar à frente e, o mais importante, o tempo para se preparar para a batalha.

O Batedor é o aventureiro especializado em rastrear, guiar e na realização de investigações de alto risco, além de serem peritos em coletar informações e seguirem pistas. Suas habilidades em combate são precárias, mas ele conta com uma formidável seleção de Especializações e habilidades que poderão ser aprendidas para sobreviver a perigos e auxiliar viajantes desorientados.

Um Batedor viaja em qualquer tipo de terreno com boa velocidade, recebendo um bônus de +1 em Habilidade ou Resistência (o que for MENOR) somente para o cálculo de sua Velocidade Normal. Ele também se especializa em encontrar seu inimigo sem ser detectado, tanto em masmorras ou em áreas abertas.

Batedores tipicamente concordam em acompanhar um grupo por 5 peças de ouro por dia, mais 10% de qualquer tesouro obtido – mas esse preço pode ser maior para excursões particularmente perigosas. Porém um Batedor também pode se juntar a um grupo por outras razões, inclusive pessoais.

O Batedor pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Esquiva Superior:** o Batedor pode evitar ataques mágicos ou incomuns de maneira extraordinária. Ele não sofre nenhum dano (em caso de sucesso) de ataques que exijam um teste de Esquiva para meio dano. Esta habilidade

só pode ser usada quando o Batedor usa armaduras leves ou nenhuma armadura.

- **Habilidade de Batedor:** o Batedor pode improvisar soluções e/ou ferramentas para resolver algumas tarefas. Ele pode gastar 1PM para conseguir um sucesso automático em um teste de Perícia/Especialização, porém isso não pode ser feito para tarefas consideradas impossíveis.

- **Sentido para Armadilhas:** com esta habilidade, o Batedor recebe um bônus de H+1 quando esquiva de armadilhas e FD final +2 para absorver o dano causado pelas mesmas.

Camponês

Custo: 0

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe uma Especialização qualquer e Usar Arma Simples (Medieval, apenas UMA).

Desvantagens: começam com metade do dinheiro inicial.

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx1.

O fazendeiro comum; o atendente de lojas e tavernas; o construtor de casas e produtor dos diversos itens que os aventureiros podem encontrar mundo afora. Camponeses geralmente não buscam por uma vida perigosa de aventureiro e nem possuem as habilidades necessárias para isso. São especializados em suas vocações próprias e são a maioria na população.

Camponeses são péssimos aventureiros. Este tipo de arquétipo é reservado para aqueles que não se encaixam nos outros parâmetros oferecidos pelos outros Kits.

Um personagem com este Kit não pode assumir diretamente um Kit Avançado (veja mais adiante), mesmo atendendo aos Requisitos. Antes ele deve assumir um outro Kit comum (e este será abandonado).

Ladrão

Custo: 2 (1 para Halflings)

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Avaliação (de Artes), Armadilhas, Arrombamento, Disfarce, Furtividade, Intimidação (de Crime), Acrobacia e Alpinismo (de Esportes), Interrogatório e Lábria (de Manipulação), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente; pode comprar Invisibilidade por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx2.

O cidadão comum pode estranhar o fato de que valorosos guerreiros, clérigos, paladinos ou magos às vezes sejam vistos na companhia de “ladrões”. Afinal, por que um grupo de heróis aceitaria a presença de um criminoso entre eles?

Isso acontece porque, entre os aventureiros, um Ladrão não é necessariamente um criminoso ou pessoa maligna. Ele pode ser um herói aventureiro como qualquer outro – mas com habilidades diferentes. Ladrões sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, seguir rastros, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras façanhas muito úteis durante a exploração de masmorras ou ruínas.

Assim, o Ladrão é um tipo de aventureiro especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma masmorra sem pelo menos um Ladrão no grupo. Nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada.

Mas não se pode negar que os talentos do Ladrão também tornam difícil evitar que se volte para o crime. Eles são mestres em invasão, disfarce e punção. Quase nada

pode deter um Ladrão experiente quando ele está determinado a roubar algo de alguém.

Publicamente, a palavra "Ladrão" ainda é ligada a criminosos. Muitos deles já foram aclamados como grandes heróis em Arton, mas sem que o povo jamais soubesse sobre seus verdadeiros talentos. Alguns Ladrões, inclusive, não aceitam ser chamados assim.

O Ladrão pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Ataque Furtivo:** caso o Ladrão consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Ladrão pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

Essa habilidade pode ser comprada até três vezes, sendo que a cada compra, acrescente +1d extra à FA final quando realiza esta manobra.

- **Sentido para Armadilhas:** com esta habilidade, o Ladrão recebe um bônus de H+1 quando esquiva de armadilhas e FD final +2 para absorver o dano causado pelas mesmas.



Ladrão de Magias

Custo: 2

Restrições: nenhuma.

Vantagens: recebe Usar Armaduras Leves (Medievais, exceto Escudos), Lábia e Interrogatório† (de Manipulação), Armadilhas, Arrombamento e Furtividade (de Crime), Acrobacia e Nataçãot (de Esportes) gratuitamente; bônus de R+1 para resistir aos efeitos de magias.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx2.

Diferente do Ladrão convencional que se preocupa com riquezas materiais, o Ladrão de Magias procura desenvolver seus talentos para absorver as habilidades de seus oponentes e ainda por cima usá-las contra eles. Este é o

maior trunfo de um Ladrão de Magias: ele não precisa possuir Focus e nem muitos Pontos de Magia, pois ele rouba essas habilidades de outros conjuradores.

Ladrões de Magias adoram os desafios que uma aventura oferece, sendo até mesmo prazeroso para eles encontrar métodos únicos e inventivos para usarem suas habilidades. Por serem talentosos, os Ladrões de Magias se adaptam e superam praticamente qualquer desafio, porém eles não possuem o domínio arcano dos Magos, nem a força bruta dos Guerreiros.

Os bons Ladrões de Magias usam suas habilidades para proteger os mais fracos, e ocasionalmente podem servir de espões para alguma nação. Vilões com este Kit usam seus talentos para assaltos e fraudes.

Ladrões de Magias aventuram-se porque gostam de desafios. Para eles cada enigma, armadilha ou monstro é uma nova maneira de testar suas habilidades. Isto não quer dizer que todos eles sejam tão confiantes em si mesmos. Alguns apenas possuem uma curiosidade natural e o intuito de demonstrar e testar suas perícias.

Um Ladrão de Magias geralmente recebe seu treinamento em academias militares, para que se tornem agentes leais de espionagem, porém outros são treinados por mentores solitários.

Devido à simplicidade das magias que esse tipo de Ladrão pode roubar, ele ignora a penalidade de Focus imposta por armaduras, mas isso funciona apenas com armaduras leves, com exceção de escudos.

O Ladrão de Magias pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

- **Ataque Furtivo:** caso o Ladrão de Magias consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Ladrão de Magias pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

- **Roubar Magia:** o Ladrão de Magias pode drenar uma magia de um inimigo e usá-la contra ele. Caso o Ladrão de Magias acerte um Ataque Furtivo em um oponente, ele pode deixar de causar o dano extra de 1d e roubar uma Magia Inicial ou os PMs que seriam gastos na execução da mesma (se o alvo ainda tiver PMs). Se for uma magia Sustentável, o roubo de PMs equivale aos que seriam gastos em um turno para sustentar a magia. O alvo ainda perde a habilidade de lançar a magia durante 1d+3 turnos.

Um Ladrão de Magias pode escolher qual Magia Inicial quer roubar do alvo (ou o Mestre a seleciona de forma aleatória), porém ele só vai poder roubar magias possuam apenas Focus como requisitos, excluindo então aquelas que possuem Clericato, Telepatia, etc, a não ser que o herói também tenha estas Vantagens.

Uma vez que tenha roubado a magia, o Ladrão de Magias pode lançá-la em um próximo turno, dentro de um limite de até uma hora, ou então a energia da magia roubada (ou PMs) se dissipa. O Ladrão de Magias não pode acumular magias roubadas. Se ele já possuir a energia de uma magia roubada e roubar outra, a anterior é perdida. Exigências: Ataque Furtivo.

- **Detectar Magia:** o Ladrão de Magias aprende a "ver" onde existe magia. Ele pode lançar Detecção de Magia como uma habilidade natural (sem consumir PMs), um número de vezes por dia igual à sua Habilidade. O efeito da magia dura um turno.

Ninja

Custo: 3 (2 para Halflings)

Restrições: proibido para Construtos, Centauros e Fadas.

Vantagens: recebe Acrobacia e Alpinismo (de Esportes), Intimidação† e Lábria† (de Manipulação), Disfarces† e Furtividade (de Crime), Adaptador, Usar Armas Comuns (Medievais, Kama*, Nunchaku*, Sai* e Shuriken*) e Usar Arma Exótica (Medieval, Ninja-to – veja descrição) gratuitamente; pode comprar Invisibilidade por 1 ponto e Sobrevivência por 2 pontos.

* Embora sejam armas exóticas para personagens normais, essas armas são consideradas comuns devido ao treinamento e cultura dos Ninjas.

Desvantagens: Código de Honra Ninja.

Pontos de Vida e de Magia: Rx3.

O Ninja é o misterioso espião e assassino da cultura de Tamu-ra, altamente treinado em espionagem, artes marciais e filosofia. Graças a suas técnicas secretas de invisibilidade, muitos acreditam que ele tenha poderes mágicos — o que nem sempre é verdade. O grande poder do Ninja vem de sua astúcia e furtividade.

Em sua ilha de origem, os Ninjas se organizavam em clãs com o objetivo de proteger suas famílias e comunidades. Eram um povo da montanha, vivendo em harmonia com a natureza — uma relação que proporcionava a eles conhecimento sobre ervas medicinais. Com a destruição de Tamu-ra os antigos clãs desapareceram, mas alguns remanescentes da "arte ninja" sobreviveram e hoje tentam organizar novos clãs.

O povo tamuraniano acredita que todos os Ninjas são malignos, pois eles lutam sem honra e são inimigos dos Samurais. A verdade é que, embora muitos deles trabalhem hoje como assassinos contratados, originalmente o Ninja era um defensor dos oprimidos — um herói fora-da-lei, que enfrentava tiranos opressores.

Ao contrário do rico e poderoso Samurai, normalmente o Ninja não tem recursos financeiros para possuir armas e armaduras de fina qualidade. Por esse motivo ele usa apenas seu traje de sombras e armas mais versáteis, como a ninja-to (10 O\$; FA=F+H+1d+2; Corte; Esq. 0; Crítico 1; Alc. 0; Vel. 1; 1,5Kg), uma espada curta e reta, similar a wakizashi do Samurai. Por isso eles recorrem a recursos como veneno, pós químicos para cegar, lâminas de arremesso e outros meios. O Ninja é também habilidoso no uso de quase todos os tipos de arma.

O Ninja segue um código de honra próprio: uma vez que aceita uma missão, nunca vai abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário.

O Ninja pode comprar os seguintes poderes ao custo de 1 ponto cada:

- **Ataque Furtivo:** caso o Ninja consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Ninja pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

Essa habilidade pode ser comprada até duas vezes, sendo que a cada compra, acrescenta +1d extra à FA final quando realiza esta manobra.

- **Bônus Defensivo:** o Ninja possui uma grande velocidade para desviar ataques, recebendo um bônus de H+2 quando realiza Esquivas (não cumulativo com

Aceleração e/ou Teleporte), porém ele perderá esse bônus se utilizar qualquer tipo de armadura.

- **Imunidade Contra Veneno:** o Ninja se torna imune a todas as formas de veneno, mágicas ou normais.



KITS AVANÇADOS



Kits Avançados oferecem uma nova maneira de personalizar um personagem. O jogador pode escolher adicionar um outro Kit ao seu personagem, juntamente ao já possuído, somando mais habilidades e tornando o seu herói (ou vilão) ainda mais único e especial. Se um Kit era tratado como uma Vantagem/Desvantagem Racial, Kits Avançados funcionam mais ou menos com uma Vantagem Condicional.

A aquisição de um Kit Avançado é opcional e sempre com a autorização do Mestre. Um Kit Avançado só pode ser adquirido por personagens que já possuam um Kit anterior, porém um personagem de 5 pontos recém-criado (possuindo ou não um Kit) não pode assumir diretamente um Kit Avançado, mesmo que atenda aos Requisitos. Isto deve acontecer durante uma campanha.

Requisitos

Um Kit Avançado não possui um custo em pontos, porém eles somente podem ser adotados em conjunto com uma certa Característica, Vantagem/Desvantagem ou Perícia/Especialização. Alguns dos Kits apresentados a seguir podem até mesmo ser proibidos para certas Vantagens ou Desvantagens Raciais/Condicionais.

Vantagens

Kits Avançados também podem oferecer bônus em Características, Vantagens e/ou Especializações gratuitamente; uma vez que você satisfaça os Requisitos, não precisa pagar pontos por estas Vantagens.

Alguns Kits Avançados também permitem pagar mais barato por certas Vantagens. Você não as recebe em conjunto com o Kit, nem tem a obrigação de comprá-las – mas, se decidir fazê-lo, o custo será menor.

Muitos Kits Avançados também têm benefícios e vantagens especiais que não aparecem nesse trecho, mas estão no texto descritivo. Leia com cuidado.

Desvantagens

Kits Avançados também podem trazer Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para “recomprar” uma Desvantagem que faça parte de um Kit Avançado.

Magias Iniciais

Alguns Kits Avançados oferecem Magias Iniciais. Estas são adicionadas às magias que o personagem já possuía antes de adotar o novo Kit. Lembre-se que o fato de conhecer as Magias Iniciais NÃO significa que o conjurador seja automaticamente capaz de lançá-las. Para isso ele deve também satisfazer as exigências de cada magia.

Armadilheiro

Requisitos: H2, Perito (Armadilhas e Engenharia).

Vantagens: veja descrição.

Desvantagens: nenhuma.

Um Armadilheiro é simplesmente alguém obcecado por armadilhas. Não apenas um estudioso de mecanismos, alavancas e roldanas, mas um mestre nas artes da enganação. Um “artista” dedicado a construir engenhos, elaborar enigmas e desvendar charadas – seja para provar sua habilidade aos outros, seja para si mesmo. Sua alegria é projetar uma armadilha eficaz para vê-la funcionar, ou então desafiar seu próprio conhecimento e perícia vencendo armadilhas feitas por outros.

O Armadilheiro se considera vitorioso quando consegue fazer alguém cair vítima de seus engenhos. Quando mais inteligente e ardilosa a vítima, maior sua vitória. Apanhar criaturas esquivas ou heróis poderosos está entre suas maiores façanhas.

Nem sempre se trata de capturar, ferir ou matar. Muitas vezes, apenas o ato de ludibriar o oponente já basta para satisfazer o ego enorme do Armadilheiro. Fazer com que um grupo inteiro de aventureiros se perca em um labirinto, mantê-los lá por quanto tempo quiser, para depois libertá-los sem nenhum dano... tudo faz parte do “esporte”.

Também não é estritamente necessário que um Armadilheiro seja maligno. Muitas vezes ele presta serviços para o bem e ordem, usando seus talentos para proteger lugares importantes ou sagrados – ou para testar aventureiros, colocando armadilhas inofensivas em seu caminho, e assim preparando-os para desafios reais. Ou ainda, um Armadilheiro habilidoso pode acompanhar um grupo de heróis justamente para localizar e desarmar arapucas que apareçam pelo caminho. Mas é verdade que fará isso com certo pesar no coração: para ele, não existe nada mais belo que ver funcionar uma armadilha bem realizada.



É verdade, contudo, que a maior parte dos Armadilheiros é formada por vilões cruéis – vilões que se deliciam com o sofrimento de suas vítimas. No comando de masmorras infestadas de monstros e artefatos da morte, observando e manipulando tudo de uma distância segura, eles atraem aventureiros com boatos e promessas de tesouros apenas para vê-los tombar, um a um, vítimas de sua esperteza.

Uma vez que as melhores armadilhas necessitam de magia, seja para criá-las ou detectá-las, não é raro que o Armadilheiro tenha razoáveis conhecimentos mágicos. Outros simplesmente desenvolvem “truques de ofício” que lembram habilidades mágicas. De qualquer forma, suas habilidades ao lidar com arapucas beiram o sobrenatural.

Armadilheiros recebem um bônus de H+1 (cumulativo com Perito) em testes de Perícias/Especializações para construir armadilhas ou testes de sentidos para notá-las.

Ladrões e Batedores são aqueles que mais facilmente se tornam Armadilheiros.

- **Magias Iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: Aderência, Anfíbio, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental (somente Vapor), Criar Luz, Desvio de Disparos, Detectar Passagens Secretas, Invisibilidade, Proteção Mágica (somente Ar), Sentidos Especiais (somente Infravisão), Vôo.

As magias descritas são as ÚNICAS que um Armadilheiro poderá lançar como Iniciais ou futuramente (com exceção daquelas que o personagem já possuía), caso atenda às suas Exigências.

Armadilheiros podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

- **Improvisar Armadilhas:** com esta habilidade, o Armadilheiro pode construir armadilhas improvisadas rapidamente. Ele pode criar esses aparelhos improvisados usando os materiais que tem consigo no momento, ou que pode conseguir nas proximidades. Um Armadilheiro pode, por exemplo, soltar uma pedra do teto e ligá-la a um fio para improvisar uma armadilha de bloco de pedra caindo. O Armadilheiro leva algumas horas para fabricar uma armadilha, dependendo de sua potência (duas horas para cada 1d de dano – veja a seguir). Ao fim desse tempo ele faz um teste da Especialização Armadilhas (Fácil, Médio ou Difícil, dependendo do Mestre). Caso seja concluída com sucesso, a armadilha pode ser instalada. Ela pode ser evitada pela vítima com um teste de Esquiva. Esse teste sofre um redutor igual à metade da Habilidade do

Armadilheiro (arredondado para baixo). O Armadilheiro pode somente produzir armadilhas cujo dano máximo seja igual à sua Hx1d.

- **Sentido para Armadilhas:** com esta habilidade, o Armadilheiro recebe um bônus de H+1 quando esquiva de armadilhas e FD final +2 para absorver o dano causado pelas mesmas. Caso ele já possua uma habilidade similar à esta (como a dos Ladrões), seus bônus se acumulam.

- **Perceber Armadilhas:** o Armadilheiro consegue perceber a presença de armadilhas mágicas ou mecânicas sem estar procurando ativamente por elas. Quando o personagem se aproxima a 3m de uma armadilha, o Mestre deve fazer um teste de Habilidade (com bônus/redutor apropriado) para encontrar a armadilha. Se tiver sucesso no teste, o Armadilheiro saberá que a armadilha está lá, como se tivesse de fato procurando por ela.

Arqueiro Arcano

Requisitos: PdF2, H2, Focus 1 ou mais; apenas Elfos e Meio-Elfos; Usar Armas Comuns (Medievais, Arcos).

Vantagens: pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada.

Desvantagens: nenhuma.

Os Arqueiros Arcanos eram constituídos apenas por membros da nobreza na antiga Lenórienn. São personagens que conseguem unir a força do arco às forças arcanas. Estes arqueiros costumam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins.

Poucos Arqueiros Arcanos sobreviveram ao massacre ocorrido em Lenórienn, e menos ainda surgiram depois disso. Os poucos existentes são respeitados pela maioria dos membros da raça.

Qualquer flecha disparada por um Arqueiro Arcano é considerada mágica. Embora ela não ofereça bônus em combate, é capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas à magia e armas mágicas (equivalentes a Focus 1).

Geralmente Guerreiros, Rangers e Bárbaros tornam-se Arqueiros Arcanos para adicionar um pouco de magia às suas capacidades de combate. De maneira inversa, Magos e Feiticeiros adotam este Kit Avançado para adicionar capacidades de combate ao seu repertório de magias.

Arqueiros Arcanos podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (se houverem):

- **Flecha Carregada:** o Arqueiro Arcano consegue lançar uma magia em sua flecha e, quando esta flecha atingir um alvo, este será atacado pela magia. Apenas as seguintes magias arcanas Instantâneas podem ser usadas desta forma: Ataque Mágico, Criar Fogo, Enxame de Trovões, A Erupção de Aleph, Explosão, Ferrões Venenosos, Inferno de Gelo, Invocação do Dragão, A Lança Infalível de Talude, Mata Dragão, Raio Desintegrador, A Rocha Cadente de Vectorius, A Seta Infalível de Talude, O Soco de Arsenal, Som Fantasma e Terremoto. O Arqueiro Arcano deve gastar 1 PM acima do normal para conjurar a magia e, obviamente, deve conhecer a magia e possuir as Exigências em Focus.

- **Flecha Teleguiada:** as flechas do Arqueiro Arcano impõem um redutor de H-2 contra seu alvo para calcular sua FD e tentativas de Esquiva. Consome 1 PM e é considerada uma ação parcial.

- **Flecha da Morte:** esta habilidade do Arqueiro Arcano permite que ele crie uma Flecha da Morte que força o oponente que receba seu ataque a passar em um teste de R-2 ou morrerá imediatamente. Demora um dia para preparar uma Flecha da Morte e ela só irá funcionar se disparada pelo Arqueiro Arcano que a criou. O efeito de uma Flecha da Morte dura até um ano, e um Arqueiro Arcano não pode preparar e/ou possuir mais que uma por vez. Exigências: Flecha Carregada.

Arquimago

Requisitos: Focus 3 (ou mais) em pelo menos 3 Caminhos, capacidade de lançar a magia Identificação.

Vantagens: Focus +1 (veja descrição).

Desvantagens: as habilidades deste Kit Avançado só podem ser aplicadas em magias arcanas.

Dentre todas as artes, a mais sublime é a magia. Geralmente seus praticantes mais avançados são os Arquimagos, capazes de manipulá-la de formas impossíveis para outros conjuradores. Esses indivíduos adquirem poderes estranhos e a habilidade de alterar a magia de maneiras extraordinárias.

O personagem pode, no momento em que adota este Kit Avançado, selecionar um número de magias igual à sua Habilidade e assim ganhar um bônus de Focus +1 quando as lançar. Uma vez selecionadas as magias, elas não poderão mais ser trocadas.

Evidentemente que a maioria dos Arquimagos são Feiticeiros e Magos, pois eles escolhem continuar se concentrando em aperfeiçoar suas habilidades arcanas.

Arquimagos também podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Alcance Arcano:** com esta habilidade, o Arquimago pode lançar uma magia que possua Alcance “apenas ao toque” a até 9m de distância.

- **Domínio Elemental:** o Arquimago é capaz de alterar uma magia arcana durante sua conjuração, utilizando um Caminho Elemental diferente do utilizado na magia. Por exemplo, ele poderia conjurar uma Explosão de Fogo que cause dano sônico (Ar) em vez de dano por Fogo. O Arquimago não pode substituir um Caminho Elemental por outro que ele não possua Focus ou por seu oposto (o dano de um Ataque Mágico de Fogo não poderia ser substituído por Água). O mesmo vale para Caminhos Secundários: se o Caminho possuir Fogo como um de seus elementos, o Arquimago não poderá substituir o tipo de dano da magia por outro Caminho Secundário que possua Água em sua composição.

- **Domínio de Área:** o Arquimago é capaz de alterar o espaço de efeito de magias de área. A alteração consiste em criar espaços dentro da área da magia que não serão afetados por seus efeitos. A dimensão mínima desses espaços é de 1,5m³. Por exemplo, um Arquimago conseguiria lançar uma Explosão que não afete o espaço onde seu aliado se encontra, evitando causar-lhe qualquer dano.

Artilheiro Halfling

Requisitos: PdF2, H1, Engenharia, Prestidigitação, apenas Halflings.

Vantagens: recebe Usar Arma Exótica (Medieval, Tei-Dotei, veja descrição); pode comprar Tiro Carregável por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

A raça halfling de Arton tem como uma de suas grandes paixões o arremesso de pedras, seja como esporte, seja como habilidade de combate. Desta forma, os pequeninos acabaram tornando esta sua principal arma, e os melhores guerreiros halflings são especializados em seu uso.

O halfling comum é hábil no manejo da funda — uma simples tira de couro onde a pedra é girada a grande velocidade e então arremessada. Outra arma que é muito utilizada é uma engenhoca chamada tai-tai, que consiste de uma mini-catapulta presa ao braço. Não fossem os halflings um povo pacífico e pouco numeroso, a simples posse desta arma seria um sério perigo para outras raças.

Mas o verdadeiro poder do Artilheiro se revela quando ele age na companhia de dois colegas: eles podem transportar as peças de um engenho chamado tei-dotei

(Arma Medieval Exótica, Contusão, Esq. -2, Crítico +1, Alc. 10m, 5 Kg cada peça), uma catapulta desmontável que pode ser armada rapidamente (uma ação completa) no campo de batalha. Juntos, operando a arma, os três podem fazer um disparo com FA=PdF6+1d+H do personagem que tiver Habilidade mais alta, a cada dois turnos (um para atacar, outro para recarregar).

Artilheiros também podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Recarga Rápida:** com esta habilidade, o Artilheiro passa a recarregar seu tei-dotei como uma ação parcial e não mais como uma ação completa.

- **Montagem Rápida:** com esta habilidade, o Artilheiro e passa a montar seu tei-dotei como uma ação parcial e não mais como uma ação completa.

- **Artilheiro Solitário:** com esta habilidade, o Artilheiro não precisará mais do auxílio de seus colegas para montar e operar o tei-dotei, mas para isso ele deve ter consigo as três partes da catapulta no momento da montagem.



Assassino

Requisitos: Perito (Furtividade), Disfarce, Venefício; proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis e da Honestidade; o personagem deve, sem motivo algum, matar alguma criatura inteligente antes de adotar este Kit Avançado.

Vantagens: pode comprar Crime por 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Em Arton, nunca chame alguém de Assassino! Eles consideram isso uma imperdoável grosseria. Preferem ser conhecidos humildemente como "Removedores de Pessoas Inconvenientes".

Assassinos são experientes na arte de fabricar e identificar venenos (Venefício). Um teste bem sucedido irá permitir ao Assassino reconhecer no campo uma planta portadora de veneno, destilar o veneno em uma forma útil, reconhecer um veneno pelo seu sabor em comida ou bebida, identificar um veneno pela observação de seus efeitos, conhecer o antídoto adequado e reconhecer ou destilar o antídoto a partir de suas fontes. Note que cada uma dessas proezas exige um teste separado.

Os Assassinos sabem lutar tão bem quanto qualquer

guerreiro. Alguns, mais honrados, oferecem às suas vítimas uma chance de lutar e travam longos duelos; outros preferem eliminar seus alvos de forma rápida e limpa, com uma flecha certa ou veneno fulminante; e outros ainda, cruéis, fazem suas vítimas agonizarem durante longas horas...

Contratar os serviços de um Assassino será sempre arriscado. Alguns mudam de lado ao tilintar do ouro, voltando-se contra seus contratadores. Outros seguem severos códigos de honra, do tipo "sempre cumprir um contrato" — e podem, da mesma forma, assassinar seu contratador caso a vítima pague bem pelo serviço.

- **Magias Iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: Aderência, Camuflagem de Sombras, Cegueira, Despistar, Envenenamento em Massa, Ferrões Venenosos, Invisibilidade, Som Fantasma, Sono.

As magias descritas são as ÚNICAS que um Assassino poderá lançar como Iniciais ou futuramente (com exceção daquelas que o personagem já possuía), caso atenda às suas Exigências.

Assassinos também podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Ataque Furtivo:** caso o Assassino consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Assassino pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

Caso o Assassino já possua uma habilidade similar (como a dos Ladrões), o bônus de FA+1d se acumula.

- **Bônus contra Venenos:** o Assassino, devido ao seu contato e treinamento com venenos, acaba tornando-se mais resistente aos seus efeitos. Ele recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para resistir aos efeitos de venenos, naturais ou mágicos.

- **Mimetismo Sombrio:** o Assassino tem mais chances de esconder-se mesmo quando está sendo observado. Se ele estiver a até 3m de alguma sombra, ele pode tentar se esconder nela com um teste fácil de Furtividade. Ele não pode, porém, se esconder na própria sombra.



Berserker

Requisitos: F3, H2, apenas Humanos, Meio-Elfos, Anões, Minotauros, Ogres, Orcs, Meio-Orcs, Centauros e Trogloditas; Fúria ou habilidade similar.

Vantagens: veja descrição.

Desvantagens: Má Fama.

O Berserker é um tipo de guerreiro muito temido em todo o Reinado. Em combate ou situações de tensão, ele pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta sua

força, mas também rouba sua razão e bom senso — transformando-o em uma fera assassina que não vai descansar até a morte do adversário.

Diferente dos outros personagens, o Berzerker não luta por objetivos heróicos ou para derrotar vilões. Isto é apenas uma desculpa — pois o que importa para ele é a excitação do combate. Para o Berzerker, o combate é como uma droga — a qual ele sempre busca para saciar seu desejo.

Em regiões selvagens, Berzerkers costumam liderar grupos formados de vários tipos de aventureiros, incluindo outros Berzerkers. Alguns se voltam para o crime, enquanto que outros trabalham como mercenários. Mas sempre a chegada de um grupo com Berzerkers é vista como a vinda de problemas. Todos têm medo deles, uma vez que qualquer pequena irritação pode resultar em morte.

Poucos aventureiros aceitam lutar ao seu lado, pois ele pode matar alguém que devia ser poupado ou capturado com vida.

O Berzerker é capaz de suportar mais injúrias que os outros. Sempre que realizar seu Teste de Morte, ele poderá rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado.

A vida de um Berzerker é inadequada para a maioria dos aventureiros, o que os pacifistas agradecem. Devido ao seu amor por batalhas, apenas membros de raças razoavelmente agressivas podem adotar este Kit Avançado. Artistas Marciais e Magos nunca se tornam Berzerkers.

Berzerkers podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Fúria Imortal:** enquanto sua Fúria durar, o Berzerker pode permanecer lutando mesmo depois de ter seus PVs reduzidos a 0. Seu Teste de Morte só será feito após o término dos efeitos da Fúria.

- **Fúria Intimidadora:** enquanto estiver em Fúria, o Berzerker pode escolher um adversário a até 10m dele e tentar intimidá-lo. Caso o adversário escolhido não tenha sucesso em um teste de R-1 ele ficará abalado e receberá uma penalidade de -2 na FA e de -1 em seus outros testes. Se o teste for bem sucedido, o adversário ficará imune a essa habilidade por um dia. Criaturas imunes a medo ou cegas não são afetadas por essa habilidade.

- **Fúria em Massa:** o Berzerker pode influenciar seus aliados com sua Fúria quando ele estiver sob os efeitos da mesma. Enquanto ele usar a habilidade, todos os seus aliados em um raio de 3m ganham os benefícios e malefícios da Desvantagem Fúria. Aqueles que não querem ser afetados devem ter sucesso em um teste de R-1. Os efeitos da Fúria permanecem nos aliados por um número de turnos igual ao valor de Resistência do Berzerker.

Caçador de Mortos-Vivos

Requisitos: F2, H2, Ciências Proibidas, Clericato (exceto Tenebra) ou Paladino; capacidade de lançar Esconjuro de Mortos-Vivos; o personagem deve ter sido ferido por algum tipo de Morto-Vivo.

Vantagens: recebe um bônus de H+1 e FA+1 quando luta com mortos-vivos; bônus de H+1 em testes de Perícias/Especializações quando envolvem mortos-vivos.

Desvantagens: nenhuma.

Em Arton há muitos tipos de mortos-vivos. Eles podem ser fracos, predadores que atacam vítimas indefesas em emboscadas noturnas — ou poderosos Magos ou Clérigos de Tenebra, capazes de controlar cidades inteiras. De qualquer forma, todos eles têm certas características e fraquezas em comum; o Caçador de Mortos-Vivos é um guerreiro treinado em explorar tais fraquezas.

Apesar do nome é especializado em caçar todas as formas de mortos-vivos: esqueletos, fantasmas, zumbis, necrodracos, banshees, liches e outros.

O Caçador de Mortos-Vivos é um profundo estudioso.

São muitas as lendas, superstições e inverdades sobre mortos-vivos. O sucesso de sua caçada (sem falar em sua própria vida!) dependem de separar o verdadeiro do falso. O alho repele vampiros? As estacas funcionam? Símbolos sagrados afastam zumbis? Luz do dia afeta esqueletos? Tantos estudos mostram apenas que cada morto-vivo é único, com seus próprios poderes e fraquezas — então o Caçador deve estar preparado para a maior variedade possível de situações. Ele tenta se armar com fogo, magia e armas mágicas, pois sabe que alguns vampiros só podem ser feridos assim. Sempre traz consigo algum alho e frascos arremessáveis de água benta, pois suspeita que alguns vampiros realmente são afastados por essas coisas.

O Caçador de Mortos-Vivos sabe que alguns mortos-vivos (principalmente fantasmas) não podem ser destruídos completamente — apenas detidos por algum tempo. Cabe a ele investigar as causas do seu tormento e ajudá-lo em seu caminho para o Reino dos Mortos. Assim, este personagem está sempre em contato com histórias tristes e carregadas de sofrimento.

Como arma favorita, o Caçador usa a besta (cujos virotes, ele espera, funcionem como estacas para paralisar um vampiro), a maça (eficiente contra esqueletos) e a espada (preferencialmente uma Vorpal, para degolar a criatura). Por sua disciplina e treinamento, um Caçador de Mortos-Vivos recebe um bônus de +1 em qualquer teste de Resistência contra magias lançadas por mortos-vivos de qualquer tipo.

- **Magias Iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: Arma Abençoada, Ataque Mágico (apenas Fogo), Criar Luz, Cura Mágica, Cura Sagrada, Invisibilidade (apenas contra Mortos-Vivos), Paralisia (somente contra Mortos-Vivos), Proteção Contra o Elemento, Sentidos Especiais (apenas Infravisão).

As magias descritas são as ÚNICAS que um Caçador de Mortos-Vivos poderá lançar como Iniciais ou futuramente (com exceção daquelas que o personagem já possuía), caso atenda às suas Exigências.

Caçadores de Mortos-Vivos também podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Golpe Espiritual:** os fantasmas, por serem imateriais, estão entre os mais poderosos tipos de mortos-vivos, e os mais difíceis de destruir. Com esta habilidade, o Caçador de Mortos-Vivos pode concentrar na arma sua força de vontade de tal forma que ela vai ferir um fantasma! Seus ataques com armas normais (ou desarmado) vão provocar dano como se fossem mágicas. Essa habilidade funciona APENAS contra fantasmas e outros mortos-vivos imateriais (banshees, magos-fantasma, vermes-fantasma, vampiros em forma de névoa, etc).

- **Morte Verdadeira:** um Morto-Vivo que for destruído por um Caçador com esta habilidade não poderá mais ser ressuscitado como Morto-Vivo. Ele estará destruído para sempre.

- **Esconjuro Adicional:** o Caçador poderá lançar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos (Focus 1) duas vezes por dia como uma habilidade natural (sem custo em PMs), podendo esconjurar até dois Mortos-Vivos por uso.

Caça-Prêmios

Requisitos: F1, H2, Interrogatório, Rastrear e Furtividade.

Vantagens: pode comprar Investigação por 2 pontos.

Desvantagens: Devoção (veja descrição).

O Caça-Prêmios é um aventureiro especializado na perseguição e captura (ou eliminação) de seu alvo, quase sempre a serviço de um contratador. Muitos são malignos, caçando ou matando sem distinção para quem pagar melhor — mas outros são aventureiros honrados que não matam

vítimas inocentes, não aceitam contratos "sujos" (raptos, sabotagem, assassinato...) e não trabalham para vilões, não importando a quantia oferecida como prêmio.

Seja bom ou mau, todo Caça-Prêmios segue um código de conduta próprio: uma vez que aceite um contrato, ele vai dedicar todas as suas energias apenas na direção desse objetivo (em regras, ele sofre os redutores normais por Devoção quando faz qualquer coisa que não seja ligada a seu contrato atual).

Devido ao seu treinamento e empenho de cumprir seu objetivo, o Caça-Prêmios está sempre atento aos possíveis rastros deixados pelo seu alvo, como se possuísse a Vantagem Ver o Invisível (de Sentidos Especiais), porém o efeito apenas se aplica em ver os rastros deixados e não em ver coisas ou criaturas realmente invisíveis.

Em vez de uma única pessoa, o Caça-Prêmios pode ter como alvo um grupo pequeno (com um número máximo de membros igual ao dobro de sua Habilidade) ou um grupo grande (como uma raça ou espécie inteira).

Rangers e Bárbaros são os melhores Caça-Prêmios, porém alguns Ladrões, Bardos, Druidas e Guerreiros também assumem esta função.

Todo Caça-Prêmios pode adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Bônus de Alvo:** o Caça-Prêmios recebe um Bônus de Alvo igual a H+2 em todos os testes de combate (apenas quando luta pessoalmente contra seu alvo atual) e em todos os testes de Perícias/Especializações (apenas quando envolvem seu alvo atual). Em caso de perseguir um grupo pequeno ou grande, o Bônus de Alvo cai para H+1.

- **Mover-se como o Vento:** o Caça-Prêmios passa a ignorar a Penalidade de Habilidade imposta por armaduras no cálculo do Movimento e em testes de Furtividade (Super Manual 3D&T Turbo – pág. 51).

- **Rastreo Aprimorado:** com esta habilidade (e com o teste adequado), o Caça-Prêmios sempre consegue encontrar o rastro de uma criatura, mesmo que esta esteja sob influência da magia Despistar.



Cavaleiro da Luz

Requisitos: F2, H2, Doma, Montaria, Religião, Código de Honra (dos Heróis e da Honestidade); deve integrar a Ordem da Luz, e também seguir as mesmas Obrigações e Restrições exigidas de um Clérigo ou Paladino de Khalmyr.

Vantagens: seus ataques são considerados mágicos contra seres malignos (veja adiante).

Desvantagens: veja adiante.

O Cavaleiro da Luz, assim como os paladinos, são defensores da Ordem do Bem e da Justiça. Seu treinamento é concentrado no combate ao mal e na defesa dos inocentes, tanto que suas habilidades parecem sobrenaturais para alguns. Os ataques baseados em Força (mas não Poder de Fogo) de um Cavaleiro da Luz são sempre considerados mágicos quando ele enfrenta um inimigo maligno (que não possua nenhum Código de Honra

ou que possua Insano: Homicida).

Um Cavaleiro da Luz jamais pode desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

Cavaleiros da Luz também podem comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Vitória da Ordem:** por lutar e defender ideais nobres e elevados, os Cavaleiros da Luz sabem como combater o caos de forma eficaz. Até 3 vezes por dia, o Cavaleiro ganha um bônus de FA final +1d quando ele lutar contra criaturas malignas ou que estejam nitidamente agindo contra a lei. Se usada contra alguém que não seja maligno ou que esteja agindo de acordo com as leis locais, a habilidade não surte efeito mas conta como um uso.

- **Herói do Povo:** as pessoas comuns consideram o Cavaleiro da Luz um amigo, aliado e defensor. Com essa habilidade, Cavaleiros da Luz recebem Boa Fama e um bônus de +1 no testes de Atuação, Diplomacia e Interrogatório.

- **Escudo da Ordem:** o Cavaleiro consegue se imbuir de uma parcela maior do poder de seu deus, que deve ser usada para proteger os inocentes. O Cavaleiro pode, uma vez por dia, lançar em outra pessoa a magia Armadura Extra contra algum tipo de dano (exceto Força, PdF e Magia/Armas Mágicas). O tipo de Armadura Extra deve ser escolhida antes de lançar a magia. Esta habilidade não consome PMs e seu efeito permanece por 1d+2 turnos.



Demonologista

Requisitos: Ciências Proibidas, Trevas 3; proibido para personagens com Código de Honra (exceto de Área e Ninja)

Vantagens: H+1 em testes ligados a demônios.

Desvantagens: nenhuma.

Demônios são a encarnação do mal. A raça demoníaca tanar'ri é uma força destrutiva, pura e simples. É o mal que destrói o bem, que mata sem motivo outro que o prazer de matar e destruir. A força bruta e as ações caóticas são as principais armas dessas criaturas, que vencem batalhas não pela estratégia, mas pela imensa superioridade numérica.

Demônios são criaturas de puro mal, que só poderiam ser geradas em lugares essencialmente malignos por natureza. Assim, eles costumam ocorrer nos Reinos dos Deuses caóticos e malignos: Werra (Reino de Keenn), Chacina (Reino de Megalokk) e Deathok (Reino de Ragnar). Em Venomia (Reino de Szzaass) existem demônios, porém eles não são nativos.

Os tanar'ri existem em uma quantidade considerável, um número enorme, impossível de ser contado ou avaliado. Nos

reinos de Keenn, Megalokk e Ragnar podem ser encontrados os tanar'ri nativos – e cada vez mais eles continuam a aparecer, sejam nascidos de outros tanar'ri, sejam almas de mortais muito malignos, que renascem aqui com novas formas (alguns dizem que essa seria uma forma de recompensar os mais fiéis seguidores dos deuses malignos) ou evoluindo de tanar'ri mais simples para os mais poderosos.

Vale lembrar que, para as pessoas simples do mundo de Arton qualquer criatura assustadora que não se pareça com nenhum ser vivo conhecido e mostre poderes impressionantes, perigosos e saís por aí matando e destruindo, acabará sendo chamada de demônio – independente de ser um tanar'ri ou outro tipo de extraplanar. Muitos elementais já foram confundidos com demônios, até mesmo criaturas bondosas! Por causa desse fato, é comum que os relatos sobre demônios sejam confusos e conflitantes – mas não para o Demonologista.

Demonologistas se consideram estudiosos e guardiões do conhecimento que os outros não conseguem lidar. Por essa razão eles costumam se isolar em bibliotecas de conhecimento sombrio. Eles procuram negociar com demônios de igual para igual (o que é muito perigoso), e raramente interagem com outros mortais. Quando Demonologistas precisam de algo, eles deixam seus estudos e utilizam seus poderes das trevas para conseguir o que querem a qualquer custo; então eles retornam para seus livros e seus círculos de evocação. Personagens podem entrar em conflito com um Demonologista se eles possuírem algum conhecimento raro ou item mágico de que ele necessite. Eles ainda poderão entrar em contato com um Demonologista se pretenderem enfrentar algum tipo de demônio e precisarem de informações.

Demonologistas são sempre malignos, apesar deles mesmos não se considerarem assim. Ninguém é capaz de ter a mente quase que completamente corrompida por esse tipo de estudo e permanecer inalterado após isso.

Todos os Demonologistas são protegidos pelos deuses malignos. Eles podem lançar algumas magias divinas sem precisar de Clericato ou Paladino.

Em Demonologista recebe um bônus de H+1 em qualquer teste relacionado a demônios.

A maioria dos Demonologistas são Magos e Feiticeiros, porém alguns Bardos com conhecimentos proibidos também costumam adotar esta carreira.

- **Magias Iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: Aumento de Dano, O Crânio Voador de Vladislav, Criação de Mortos-Vivos, Criatura Mágica, Dominação Total (apenas demônios), Enfraquecer, Esconjuro de Mortos-Vivos, Expulsão de Elemental, Invocação da Sombra, Invocação do Elemental, Poder Telepático (apenas demônios) e Proteção Mágica.

As magias descritas são as ÚNICAS que um Demonologista poderá lançar como Iniciais ou futuramente (com exceção daquelas que o personagem já possuía), caso atenda às suas Exigências.

Demonologistas também podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Encantar Demônio:** o Demonologista pode lançar a magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, pela metade de seu custo em PMs (1PM para cada dois turnos), mas somente em demônios ou criaturas que ele evocou/criou. Essas criaturas recebem uma penalidade -2 para resistir ao efeito (ou seja, teste de R-2).

- **Mestre da Invocação:** o Demonologista recebe em bônus de Trevas +2 quando conjura as seguintes magias: Criação de Mortos-Vivos, Criatura Mágica e Invocação do Elemental.

- **Imunidade a Veneno:** o Demonologista torna-se imune a qualquer forma de veneno, natural ou mágico.

Dungeon Crawler

Requisitos: Noção do Perigo, Perito (Alpinismo, Armadilhas e Arrombamento) e Furtividade; além disso, o personagem deve primeiramente sobreviver a um grande desafio subterrâneo que poderá ser um dos seguintes: fazer uma expedição solo a uma masmorra e retornar em até uma semana; sobreviver ao desmoronamento de uma caverna ou outro tipo de ruína; ficar um ano sem ver a luz do sol, geralmente por frequentar ambientes subterrâneos.

Vantagens: pode comprar Sobrevivência por 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

Originária de um idioma não muito conhecido, Dungeon Crawler é uma expressão usada entre aventureiros para designar os "rastejantes de masmorras". Em geral é uma expressão pejorativa, usada por alguns para se referir aos aventureiros que exploram túneis, derrotam monstros e retornar com bolsas cheias de tesouros.

Com tempo e experiência, todo aventureiro descobre que a vida é muito mais que isso — os desafios não existem apenas no subterrâneo, mas em todo lugar. Da mais luxuosa festa no Palácio Imperial de Valkaria ao mais humilde rito fúnebre em um vilarejo bárbaro, todos os lugares e eventos abrigam oportunidades de aventura.

Ainda assim, existem aventureiros que acabam se tornando grandes especialistas na exploração de túneis, masmorras e ruínas. O Dungeon Crawler tem grande conhecimento sobre ambientes subterrâneos, arquitetura, armadilhas, passagens secretas e criaturas que ocorrem nesses lugares. Ele nem sempre chega a ser um bom lutador: muitos atuam simplesmente como guias ou especialistas para grupos de aventureiros.

Devido ao seu treinamento, o Dungeon Crawler acaba desenvolvendo seus sentidos para melhor desempenhar sua função de explorador de subterrâneos. Eles recebem Audição e Visão Aguçada (de Sentidos Especiais).

Ladrões dão bons Dungeon Crawlers, assim como os raros Rangers e Bardos que escolhem este caminho. Esta carreira é frequentemente abraçada por Halflings, Goblins, Orcs, Meio-Orcs, Ogres e Trogloditas.

- **Sentido para Tesouros:** ao custo de 1 PM, o Dungeon Crawler pode pressentir se algum tesouro de 1.000 peças de ouro ou mais está por perto. Ele pressentirá se esse tesouro se encontra a uma distância de até Hx20m dele. Ele não saberá a natureza exata do tesouro, apenas a distância e direção que ele se encontra. Se houverem mais tesouros, ele pressentirá apenas o de maior valor.

- **Esgueirar-se:** esta habilidade permite ao Dungeon Crawler esgueirar-se através de fendas, barras de prisões e outros locais apertados que normalmente impediriam a passagem uma outra criatura de igual tamanho e massa. Usar esta habilidade é considerada uma ação parcial e consome 2 PMs.

- **Sexto Sentido para Armadilhas:** com esta habilidade, o Dungeon Crawler recebe um bônus de H+1 quando esquiva de armadilhas e FD final +2 para absorver o dano causado pelas mesmas. Esta habilidade é cumulativa com bônus similares anteriormente adquiridos (como o Sentido para Armadilhas dos Ladrões).

Espião

Requisitos: F2, H2, Perito (Lábria), Diplomacia, Disfarce, Falsificação e Interrogatório.

Vantagens: pode comprar Invisibilidade por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

Seja em tempos de guerra ou de paz, a espionagem é uma atividade vital. Governantes procuram saber o que ocorre nos reinos vizinhos. Generais buscam descobrir sobre as condições das tropas inimigas. Guildas de ladrões tentam se infiltrar em organizações rivais. Lordes e

mercadores de todos os tipos desejam saber sobre os negócios de seus concorrentes.

Uma vez que nem sempre temos à disposição um mago com uma bola de cristal, o trabalho do Espião convencional é muito valorizado. Espiões são aventureiros especializados em infiltração: eles invadem lugares altamente protegidos para colher informações secretas e transmiti-las a seus contratadores. Algumas missões podem durar apenas uma noite; outras podem ocupar o Espião durante meses — ou anos! —, enquanto ele vive uma identidade secreta.

Um Espião procura manter sua verdadeira profissão em segredo. Para isso ele simula ser um simples Ladrão, Ranger ou coisa parecida. Para diminuir as suspeitas e manter sua identidade em segredo, ele pode se aliar aos inimigos, que irão o subestimar até ser tarde demais. Enquanto ele estiver usando essa identidade falsa, ele recebe um bônus de +2 nos testes de Disfarces e +1 nos de Interrogatório e Lábria.

Quando um Espião quiser se livrar de uma identidade falsa e desenvolver uma nova, ele deve se preparar durante uma semana, praticando a entonação da voz e trejeitos do corpo para receber os bônus nas Especializações. Obviamente que uma identidade falsa não concede Vantagens, Desvantagens ou poderes adicionais, apenas o bônus mencionado anteriormente. Por isso o Espião deve ser cuidadoso ao criar uma identidade falsa, pois a ausência de certas habilidades poderão denunciá-lo.

O Espião não é necessariamente bom em combate: seu grande objetivo é agir sem ser notado. Quando descoberto, em geral ele tenta eliminar qualquer testemunha que o tenha visto — ou, se isso não for possível, fugir. O mais comum é que Espiões trabalhem para um único patrono; ninguém confia em Espiões autônomos, pois eles tendem a mudar de lado ao simples tilintar das peças de ouro...

Ladrões se tornam excelentes Espiões, devido às suas Especializações. Do mesmo modo, Rangers se tornam ótimos Espiões operando em ambientes abertos. Magos e Feiticeiros podem usar suas magias para auxiliar nos subterfúgios da espionagem, enquanto que Bárbaros, diferente do que se possa pensar, podem tornam-se Espiões engenhosos e discretos.

Espiões podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Ataque Furtivo:** caso o Espião consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Espião pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).

Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.

Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

Caso o Espião já possua uma habilidade similar (como a dos Ladrões), o bônus de FA+1d se acumula.

- **Atrapalhar Detecção:** o Espião passa a emitir uma interferência que impede que seus objetos mágicos sejam descobertos pela magia Detecção de Magia ou efeito similar. Usar esta habilidade no turno consome 1 Ponto de Magia e é uma ação parcial.

- **Armadura Mental:** como na magia Armadura Mental, esta habilidade protege totalmente a mente do Espião contra efeitos telepáticos: enquanto estiver ativa, ele não será afetado por nenhuma magia que tenha Telepatia como exigência. A própria Vantagem Telepatia também não vai funcionar contra ele. Esta habilidade é sustentável, ou seja, o Espião deve gastar 1 PM por turno para mantê-la ativa.

Feiticeiro Vermelho

Requisitos: R4 ou mais, Insano, Resistência à Magia; proibido para Magos (exceto Feiticeiros), Construtos, Mortos-Vivos incorpóreos (como Fantasmas) e qualquer personagem com um Código de Honra (exceto da Área ou Ninja); o personagem deve ter contraído a doença (veja descrição).

Vantagens: A+1, Arcano.

Desvantagens: Má Fama, Aparência Monstruosa.

Correm rumores de que alguns humanos contaminados pela Praga Coral de Lomatubar não morreram; em vez disso, desenvolveram estranhos poderes mágicos. Os rumores são verdadeiros. Pessoas fortes o bastante para resistir à Praga — e malignas o bastante para aceitá-la — não morrem: em vez disso, tornam-se Feiticeiros Vermelhos.

Um Feiticeiro Vermelho é uma pessoa que, após contrair a Praga, não sofre os efeitos normais da doença. Seu corpo recebe energias místicas provenientes de outro plano — um lugar terrível, uma dimensão de pura pestilência, onde a doença existia originalmente até ser descoberta e trazida pelo mago Covariel. Da mesma forma que um feiticeiro comum, a vítima passa a ser capaz de lançar magias como uma habilidade natural, sem a necessidade de prepará-las como um mago faria.

Infelizmente, embora não seja afetado pela Praga, o Feiticeiro Vermelho ainda é seu portador — e seus efeitos diabólicos vão além de oferecer magias. Crostas de coral crescem sobre seu corpo, agindo como armas e armadura. Suas próprias magias servem como meio de transmissão. Até mesmo seu familiar é uma versão contaminada, grotesca, de um animal normal.

A maioria destes feiticeiros surge por obra do Culto Vermelho; trata-se de um bando de feiticeiros insanos que atua em Lomatubar, expondo populações inteiras à doença. Aqueles que emergem como sobreviventes são arrebanhados como novos membros para sua seita... ou então mortos, se recusarem!

O Feiticeiro Vermelho tem as mesmas capacidades e limitações oferecidas pelo kit Feiticeiro. Ele consome menos 1 Ponto de Magia para lançar qualquer magia; e pode lançar qualquer magia que tenha custo de 1 PM quantas vezes quiser.

Além disso, o Feiticeiro tem uma armadura (A+1) formada por crostas de coral. Apenas seres malignos (com alguma forma grave de insanidade, no mínimo -2 pontos) se tornam Feiticeiros Vermelhos.

O Feiticeiro Vermelho é totalmente imune a doenças normais ou mágicas, e sua própria Praga jamais pode ser curada. No entanto, caso seja alvo de uma magia capaz de curar a Praga (como uma Cura Total ou Cura de Maldição), o Feiticeiro deve ter sucesso em um teste de R-1 ou sofrerá 1d pontos de dano que não podem ser absorvidos com sua Força de Defesa.

Feiticeiros Vermelhos podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Familiar Coral:** o Feiticeiro Vermelho pode conjurar um Familiar da mesma forma que um Feiticeiro comum (e os mesmos permitidos), porém essa criatura será uma Fera-Coral. Um Familiar Coral possui presas ou garras maiores (FA +1) e seu couro enrijecido pelas crostas de coral (A+1). Caso o personagem já possua um Familiar, este será contaminado pela Praga através do vínculo com seu mestre, e então transformado em uma Fera-Coral.

- **Punhos de Coral:** como uma ação livre, o Feiticeiro Vermelho pode produzir perigosas formações coralinas sobre os punhos. Ele recebe Arma Viva e pode incluir dano por Corte aos seus ataques desarmados (baseados em Força). Ele é também um portador da Praga e, ao custo de 1PM, será capaz de transmiti-la com esses ataques (a

vítima deve passar em um teste de Resistência para evitar a doença).

- **Magia Contagiosa:** o Feiticeiro Vermelho pode fazer com que suas magias ofensivas, além de provocar o efeito normal, seja transmissora da Praga. A vítima sofre os efeitos normais da magia e deve também fazer um teste de Resistência para evitar a doença. Usar esta habilidade consome 1 PM a mais do custo normal da magia lançada.



Gladiador

Requisitos: F2, H2, Acrobacia, Intimidação, Adaptador e Torcida.

Vantagens: pode comprar Arena e Boa Fama por metade do custo total (ou seja, 1 ponto por ambas).

Desvantagens: nenhuma.

O Gladiador é um guerreiro profissional, um artista que usa sua habilidade em combate para divertir o público durante grandes shows. Em cidades como Valkaria, Triumphus e Tiberius, onde combates de arena são um entretenimento popular, os Gladiadores são os maiores astros e estrelas.

Poder e habilidade em combate são importantes para o Gladiador, mas ainda mais importantes são sua aparência, presença e carisma. Seu objetivo maior NÃO É vencer todas as lutas, e sim conquistar o público lutando de forma impressionante. Nem sempre o vencedor recebe aplausos: um lutador vulgar, sem brilho ou com má reputação jamais será bem sucedido, mesmo vencendo.

Por outro lado, a meio-elfa Loriane não é uma guerreira de habilidade excepcional, mas mesmo assim é adorada em todo o Reinado.

Muitos Gladiadores se estabelecem em arenas próprias, enquanto outros levam uma vida errante fazendo apresentações por onde passam. Essa dependência do público faz do gladiador um guerreiro urbano, apreciador do conforto das grandes cidades. Exatamente oposto a um Ranger, por exemplo.

Gladiadores geralmente aprendem a usar qualquer arma. Suas armaduras são sumárias, exibindo o corpo muito mais do que protegendo; sua função é apenas estética.

Um Gladiador pode, como uma ação parcial, fingir um ataque para que seu adversário não consiga se defender de maneira efetiva. Para realizar esta manobra, você e seu adversário devem fazer um teste de Habilidade (uma penalidade de -2 é aplicada no teste caso a criatura-alvo não seja humanoíde). Se apenas você passar no teste, seu adversário não poderá incluir o valor de Habilidade no cálculo de sua FD para absorver o seu ataque, que deve ser realizado no mesmo turno dessa manobra.

Muitos Gladiadores são Guerreiros ou Bárbaros, porém alguns Artistas Marciais, Swashbucklers e Ladrões também podem seguir o caminho das arenas.

Membros de qualquer raça podem ser Gladiadores: esta é uma das poucas profissões em que um ogre pode ser aclamado como herói pela multidão...

Gladiadores podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Finta Aprimorada:** o Gladiador passa a receber um bônus de +1 no teste para fingir um ataque (contra criaturas não humanóides, ele ainda recebe a penalidade de -2). Se apenas você passar no teste, seu adversário não poderá incluir o valor de Habilidade no cálculo de sua FD para absorver o seu ataque, que deve ser realizado no mesmo turno da manobra Finta Aprimorada. Usar este tipo de manobra é uma ação parcial.

- **Cansar o Oponente:** durante o combate, você pode cansar seu adversário. Você precisa acertar seus ataques durante 3 turnos seguidos (ou acertar um Ataque Múltiplo triplo ou superior em um turno). Após o terceiro ataque, seu adversário deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, ele sofre 1d3 pontos de dano extra não letal (que não podem ser absorvidos pela FD), devido ao cansaço, podendo cair inconsciente (veja o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 66 - Nocaute). O teste de Resistência recebe redutor cumulativo de -1 a cada turno acima do terceiro ataque no mesmo oponente. Se o ataque falhar em um dos turnos, a contagem volta a zero.

- **Golpe de Sangramento:** você pode realizar ataques que causem perda extra de sangue. Quando o personagem acerta um ataque com uma arma que cause dano por Corte, o ferimento causado irá sangrar até ser curado (com magia ou teste de Perícia/Especialização adequada) ou durante 1d turnos. A cada turno sangrando, o alvo perde 1 Ponto de Vida. Em caso de mais ataques, seus efeitos são cumulativos. Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.

Usar esta manobra considera-se uma ação completa e consome 1 Ponto de Magia.

Guardião

Requisitos: F1, A2, H1, Deflexão, Noção do Perigo e Usar Arma Medieval (qualquer tipo, exceto de combate à distância).

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: Protegido Indefeso (veja descrição).

O Guardião é um guarda-costas profissional. Ele é um guerreiro responsável pela proteção de uma pessoa. Ele pode ser um aventureiro contratado para proteger alguém em troca de dinheiro, casa e comida ou até mesmo tratamento mágico (nesse caso ele recebe a Desvantagem Protegido Indefeso, mas não sofre o redutor de Habilidade em caso de falha). Tudo isso vai depender do acordo entre o empregador e o Guardião. Também ocorre que o Guardião proteja uma pessoa querida, como uma mulher amada, filho ou irmão menor (nesse caso ele recebe a Desvantagem Protegido Indefeso e sofre o redutor de Habilidade em caso de falha).

O Guardião é um verdadeiro defensor fanático. Não vai permitir que seu protegido corra qualquer perigo, e muitas vezes pode ser rude com seus colegas quando estes tentam se aproximar demais. Zelar por seu protegido é o grande objetivo de todo Guardião — e para isso ele vai sacrificar a própria vida, se necessário.

É uma forma arriscada de viver: se falhar em sua tarefa, o Guardião entra em depressão e torna-se uma ruína humana, podendo levar anos para se reerguer. E talvez nunca consiga. Arton tem muitas histórias sobre guerreiros que vivem em desgraça, porque falharam em proteger alguém ou algo importante.

Por outro lado, lutar em defesa de seu protegido enche de coragem o coração do Guardião, oferecendo a ele uma força incomum. Enquanto protege alguém, todo Guardião é imune a qualquer forma de medo, natural ou mágico. Alguns chegam a se enfurecer como Bárbaros quando seu protegido está em perigo, tornando-se adversários formidáveis.

A maioria dos Guardiões são Artistas Marciais, Guerreiros e Clérigos, mas outros tipos de personagens também podem se tornar esse tipo de guarda-costas.

Guardiões podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Escudo Vivo:** o Guardião pode escolher se colocar na frente de seu protegido para tomar o dano de um ataque em seu lugar. A qualquer momento, se você estiver a até 1,5m de seu protegido e este sofrer um ataque, você poderá trocar de lugar com ele e tentar absorver o ataque recebido com sua FD. Você deve declarar que irá realizar esta manobra antes que o atacante role a FA.

- **Deflexão Aprimorada:** com esta habilidade, o Guardião evita de maneira ainda melhor que seu protegido seja atingido por projéteis. Caso o Guardião tenha se posicionado em frente a seu protegido para evitar um ataque e este sofrer um ataque baseado em PdF, o Guardião poderá se valer de sua Deflexão, porém seu custo em PMS será reduzido em 1 e ela oferecerá um desvio extra, mesmo ultrapassando o valor de Habilidade do personagem (um Guardião com H3 poderia desviar até 4 projéteis).

- **Fúria:** uma vez por dia, em situações de perigo para o seu protegido, o Guardião pode invocar um tipo de fúria incontrollável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso. O Guardião enfurecido é favorecido em combate. Durante a fúria ele luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o inimigo que está ameaçando seu protegido. Além disso, o Guardião em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMS ou conceda quaisquer benefícios em combate. O efeito dessa Fúria dura até o fim do combate; o Guardião enfurecido fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força, Habilidade e PdF durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período (se possuir outra habilidade similar), os redutores são cumulativos.



Hierofante

Requisitos: Perito (Religião), Clericato ou Paladino; Focus 3 em pelo menos 3 Caminhos.

Vantagens: Focus +1 (veja descrição).

Desvantagens: as habilidades deste Kit Avançado só podem ser aplicadas em magias divinas.

Os Servos dos Deuses que alcançam os níveis mais altos na hierarquia de sua divindade obtêm acesso a habilidades que os adoradores inferiores sequer sonham existir. O Hierofante é um Kit Avançado disponível aos Servos dos Deuses de maior pontuação, que estão prestes a adquirir as magias divinas mais poderosas e complexas. Eles adiam a aquisição dessas bênçãos incríveis em troca de uma compreensão mais profunda do poder que eles canalizam (e da habilidade de controlá-lo).

Geralmente Hierofantes são Clérigos, Druidas e Paladinos, pois eles escolhem continuar se concentrando em aperfeiçoar suas habilidades divinas. Eles são os representantes exemplares de sua fé e devoção.

Hierofantes também podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Expurgar Infiéis:** o Hierofante é capaz de usar suas magias ofensivas com efeito máximo contra adoradores de outras divindades. Criaturas sem divindades não são afetadas por esta habilidade.

- **Alcance Divino:** com esta habilidade, o Hierofante pode lançar uma magia que possua Alcance “apenas ao toque” a até 9m de distância.

- **Transferência de Dádiva:** essa habilidade permite a transferência temporária de um ou mais Poderes Garantidos para uma criatura voluntária. A duração da transferência varia de 1 a 10 dias (definida no momento da ativação); nesse período, o Hierofante será incapaz de utilizar o poder transferido. É possível transferir qualquer Poder Garantido, exceto os de convocação de criaturas. A transferência requer 3 turnos para ser concluída.



Lenhador de Tollon

Requisitos: F2, H2; Alpinismo, Sobrevivência (florestas); apenas nativos de Tollon.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: deve sempre utilizar qualquer tipo de machado como arma; caso decida trocar de arma, seu redutor será de F-2 e PdF-2 em vez do -1 normal; caso possua Adaptador, sofre redutor de F-1 e PdF-1.

Com sua economia fortemente baseada na extração de madeira, o reino de Tollon produz um tipo de aventureiro bem peculiar. Mestre no uso do machado e em combate sobre as árvores, poucos podem vencê-lo quando luta em seu ambiente favorito.

Guerreiro rústico e habituado à vida na floresta densa, o lenhador de Tollon é quase um tipo de Ranger. Ele tem no machado sua arma mais importante, com o qual consegue realizar as mais inacreditáveis façanhas — não apenas manobras de combate, mas também bloqueios, saltos, arrombamentos e até mesmo coisas triviais como cortar

queijo! Por outro lado, isso torna o lenhador um tanto incompetente para lidar com qualquer outro tipo de arma.

Outro grande talento deste guerreiro é a escalada e movimento sobre árvores. Ele consegue subir grandes troncos sem nenhum aparato de escalada! Também pode saltar sobre os galhos com imensa agilidade, deslocando-se muito mais rápido que no solo. Em regras, ele recebe um bônus de H+1 para testes de Alpinismo (cumulativo com Perito) quando escala árvores e para o cálculo de seu Movimento quando está sobre elas.

Um lenhador nunca precisa fazer testes para se deslocar sobre árvores, pois ele nunca cairá — a menos que fique inconsciente.

O típico Lenhador de Tollon veste roupas confortáveis para o clima subtropical de seu reino. Ele tem predileção por chapéus e tecidos xadrez. O machado será quase sempre seu bem mais precioso; o Lenhador tende a ficar furioso quando alguém toca em seu machado sem permissão (se possuir Fúria ou habilidade similar, ele entrará nesse estado se isso acontecer).

Lenhadores de Tollon também podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Machado Voador:** o Lenhador de Tollon pode arremessar qualquer tipo de machado com tal maestria que este sempre irá retornar às suas mãos, acertando ou não o alvo. O Lenhador que optar por arremessar seu machado deve substituir seu valor de Força no cálculo da FA pelo seu PdF. O atributo Alcance do machado recebe um bônus de +3m e pode atingir a distância máxima permitida pelo PdF do Lenhador (máximo de PdF1, ou seja, 10m). Note que esse valor máximo de PdF1 é somente para fins de distância, sendo que dessa forma, um valor superior de PdF pode ser aplicado no cálculo do dano da Força de Ataque.

- **Acerto Crítico Aprimorado:** usando esta habilidade, o Lenhador ganha um bônus de +1d na FA quando consegue um Acerto Crítico utilizando sua arma escolhida. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Ataque. Consome 1 PM.

- **Machado Vorpai:** o Lenhador deve escolher um tipo de machado que saiba usar; o machado escolhido receberá o atributo Vorpai, mesmo sendo uma arma comum. Caso o machado escolhido já seja uma Arma Especial Vorpai, esta habilidade concede um bônus extra de +1 (cumulativo com o bônus da Arma Especial Vorpai) em testes de Fraturas e Amputações.

Infiltrador

Requisitos: Perito (Alpinismo, Arrombamento, Armadilhas e Rastreo), Noção do Perigo.

Vantagens: pode comprar Crime e Investigação por apenas 2 pontos cada.

Desvantagens: nenhuma.

O Infiltrador é o mestre da invisibilidade. Seu objetivo é invadir lugares protegidos sem ser visto, usando técnicas de camuflagem, movimento furtivo, distração e subterfúgio.

Muitos Infiltradores tentam conquistar poderes mágicos de ilusão e/ou invisibilidade. Outros adotam métodos mais mundanos, como trajes negros, folhagens falsas e até caixotes. Seja qual for seu sistema, ele consegue ficar praticamente invisível em quase qualquer situação — um Infiltrador bem treinado consegue se manter um passo atrás de um sentinela atento e evitar seu olhar, mesmo que ele olhe para os lados!

Caso seja descoberto, o Infiltrador pode optar pelo combate (alguns lutam muito bem), mas em geral ele opta pela fuga. Estes aventureiros são também mestres das fugas impossíveis, capazes de destrancar qualquer cela, abrir qualquer algema, soltar qualquer nó e atravessar aberturas por onde apenas uma criança passaria.

Um Infiltrador possui uma espécie de sexto sentido que o alerta do perigo de armadilhas. Ele recebe um bônus +1 em Esquivas quando tenta desviar de uma armadilha acionada. Todos os aliados do Infiltrador que estiverem a até 3m dele também recebem esse bônus (mesmo se eles já possuírem algum tipo de habilidade similar).

Por seu pequeno tamanho e agilidade, goblins e halflings são as raças mais bem sucedidas como Infiltradores.

Infiltradores também podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Equipe de Infiltração:** o Infiltrador pode estudar uma pequena área (geralmente uma área de 3m², como uma entrada ou um posto de guarda) para preparar a infiltração. Se o Infiltrador gastar uma hora estudando a área de uma distância de até 20m, ele recebe um bônus de +1 em seus testes de Acrobacia, Alpinismo, Armadilhas, Arrombamento e Furtividade naquela área durante as próximas 24 horas. Todos os aliados do Infiltrador que estiverem a até 10m dele também recebem esse bônus (os aliados não precisam estar presentes quando o Infiltrador estuda a área).

- **Detectar Magia:** com esta habilidade o Infiltrador pode usar a magia Detecção de Magia mesmo sem possuir Focus, mas por seu custo normal em PMs.

- **Deslocamento Extra:** o Infiltrador pode estimular seus aliados a agir imediatamente. Duas vezes por dia ele pode, como uma ação parcial, conceder uma ação parcial de movimento (e apenas de movimento) a qualquer um ou a todos os seus aliados que estiverem a até 10m dele. O aliado que for afetado por esta habilidade ganha este movimento extra imediatamente, agindo na sua respectiva ordem de Iniciativa. Esta habilidade não afeta a ordem de Iniciativa dos aliados, que continua normalmente após o Infiltrador tê-la utilizado.

Matador de Gigantes

Requisitos: F2, H2, Acrobacia, Idiomas (gigante).

Vantagens: recebe um bônus de H+1 em testes de Perícias/Especializações quando envolvem gigantes.

Desvantagens: nenhuma

Em regiões onde a sobrevivência é ameaçada pelo ataque de gigantes, os guerreiros locais não apenas aprendem a se defender deles — mas também ousam caçá-los em seus covis. Alguns se tornam tão competentes nessa perigosa tarefa que viajam pelo mundo em busca de pessoas que desejem contratá-los para eliminar algum gigante.

O Matador de Gigantes tem o aspecto de um Ranger: uma figura rústica, sem o porte nobre de um Cavaleiro ou Paladino. Não gosta de escudos ou armaduras, porque elas pouco valem contra o dano que um punho gigantesco pode provocar; ele prefere confiar na furtividade, armadilhas, emboscadas e, quando tudo isso falhar, em corrida e esquivas!

Uma vez que raramente pode vencer seu inimigo pela força, o Matador de Gigantes usa a esperteza. Disfarces, truques e iscas são seus recursos favoritos contra gigantes. Antes de lutar, será muito mais fácil atraí-lo para um lugar onde ele fique preso ou tenha dificuldade em lutar. Graças a essa disposição para enganar, os nativos do reino de Ahlen costumam se tornar bons Matadores de Gigantes.

O Matador tem grande conhecimento sobre os hábitos e pontos fracos dos gigantes. Essas habilidades funcionam contra os ogres (que são, na verdade, um tipo "menor" de gigante), gigantes comuns, bicéfalos, ciclopes, gigantes reais, gigantes máximos e qualquer humanoíde gigantesco — mas NÃO vão funcionar com nenhuma outra criatura, mesmo que seja de grande tamanho.

O Matador de Gigantes também pode adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Inimigo de Gigantes:** o Matador de Gigantes recebe um bônus de H+2 (para Esquivas, FA e Iniciativa) quando luta contra gigantes. Esse bônus se acumula com aquele possuído por Rangers que escolhem gigantes como inimigos tradicionais.

- **Guerreiro Astuto:** o Matador de Gigantes recebe um bônus de +1 em Esquivas e FD+2 quando luta contra gigantes. Ele não ganha esses bônus se estiver usando armaduras pesadas ou se, por algum motivo, perder seu valor de Habilidade no cálculo da FD.

- **Ataque Irritante:** ao custo de 1PM, o Matador poderá, se acertar um ataque corpo-a-corpo em um gigante, deixá-lo abalado durante um turno. O gigante nesse estado recebe uma penalidade de -2 em sua Força de Ataque. O Matador de Gigantes deve anunciar que está usando essa habilidade antes de realizar o ataque.



Matador de Trolls

Requisitos: F3, H2, Furtividade, Rastreio.

Vantagens: recebe Infravisão (de Sentidos Especiais — veja descrição); bônus de H+1 em testes de Perícias/Especializações quando envolvem trolls.

Desvantagens: nenhuma.

Um tipo de guerreiro comum entre os anões, este aventureiro conhece todas as variedades de trolls e as formas correias de derrotá-las. A atuação destes heróis foi decisiva durante o Chamado às Armas, a grande guerra contra os trolls Ghillanin que atacaram Doherimm — e que provocou a grande convocação de todos os anões de Arton. Mesmo hoje, com o fim da ameaça, matadores de trolls ainda patrulham os limites do reino.

O Matador de Trolls existe onde quer que uma comunidade seja perturbada por estas criaturas repulsivas. Para contra-atacar seu grande poder de regeneração, o matador faz ataques rápidos e massivos que provocam muito dano — sem visar pontos vitais, por que um troll não os tem. Para isso ele prefere maças, clavas, cajados e outras armas de impacto, ou até os próprios punhos.

Outra tática do Matador de Trolls é usar armas e ataques baseados em fogo e ácido — os únicos tipos de dano que

um troll não consegue regenerar. Para isso ele vai dominar o manejo de armas incomuns (tochas, espadas flamejantes, frascos de ácido arremessáveis, flechas incendiárias, flechas com cartuchos de ácido...) ou, como um artista marcial, desenvolver ataques e golpes sobrenaturais baseados em fogo ou ácido. Engenheiros anões muitas vezes fabricam golens equipados com lança-chamas e jatos de ácido, justamente com essa finalidade.

Para melhor localizar sua presa de hábitos noturnos, o Matador de Trolls torna-se capaz de ver no escuro como um anão. Caso ele já possua essa habilidade, sua Infravisão terá alcance duas vezes maior.

O Matador de Trolls raramente tem boa aparência; por percorrer pântanos, charcos, túneis e outros lugares pestilentos onde sua presa habita, suas roupas e utensílios estarão sempre um tanto sujos. O hábito de lidar com fogo e ácido também não ajuda muito...

As técnicas do Matador são efetivas contra o troll do pântano, o ghillanin (troll das cavernas), o glacioll (troll do gelo), o vrakoll (troll aquático) e qualquer outra variedade.

Membros de qualquer Kit podem se tornar Matadores de Trolls, mas os Rangers são aqueles que mais facilmente atingem os requisitos para este Kit Avançado.

Matadores de Trolls também podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Lâmina Flamejante:** o Matador de Trolls pode lançar a magia Aumento de Dano (Calor/Fogo, Focus 1) uma vez por dia para cada ponto de sua Habilidade (no mínimo uma vez por dia). Esta é uma habilidade natural, que não consome PMs e dura por 1d+2 turnos.

- **Flecha Ácida:** o Matador de Trolls pode transformar suas flechas comuns em flechas ácidas. Ele pode lançar a magia Flecha Elemental (Químico/Ácido, Focus 1), uma vez por dia para cada ponto de sua Habilidade (no mínimo uma vez por dia). Cada vez que usa este poder, o Matador de Trolls encanta 1d3 flechas e não consome Pontos de Magia.

- **Flecha em Chamas:** o Matador de Trolls pode transformar suas flechas comuns em flechas flamejantes. Ele pode lançar a magia Flecha Elemental (Calor/Fogo, Focus 1), uma vez por dia para cada ponto de sua Habilidade (no mínimo uma vez por dia). Cada vez que usa este poder, o Matador de Trolls encanta 1d3 flechas e não consome Pontos de Magia.



Mestre-de-Armas

Requisitos: F2, H2, Armeiro (Especialização de Artes ou Máquinas), Intimidação; Arma Especial ou Arma Viva ou Usar Arma Medieval (qualquer uma, mas em versão obra-prima – veja descrição).

Vantagens: veja descrição.

Desvantagens: nenhuma.

Este tipo de aventureiro é muito comum no reino de Zakharov, onde armas são vistas como peças de arte. O Mestre-de-Armas é um guerreiro com talento especial para forjar armas — ou um ferreiro com talento para lutar! Ele fabrica suas próprias armas, feitas sob medida e sempre com excelente acabamento.

Os Mestres-de-Armas buscam a união perfeita entre a arma escolhida e seu corpo, fazendo uso da arma com a mesma naturalidade com que move qualquer membro do corpo.

Uma arma escolhida é aquela que o Mestre-de-Armas dedica a sua vida ao seu estudo, freqüentemente um tipo de espada. Um Mestre-de-Armas precisa ter uma das seguintes Vantagens: Arma Especial, Arma Viva ou Usar Arma Medieval. Todas as habilidades desse Kit Avançado somente se aplicarão ao tipo de arma escolhida (ataques desarmados no caso de possuir Arma Viva). Uma vez escolhida a arma, o Mestre-de-Armas nunca mais poderá trocá-la.

Em caso de possuir a Vantagem Usar Arma Medieval, o personagem deve possuir uma versão obra-prima da arma escolhida. Uma arma obra-prima é uma versão finamente trabalhada de uma arma. Ela adiciona +1 à FA final e custa 300 peças de ouro a mais que seu custo normal (ou 6 peças de ouro a mais no caso de uma unidade de munição).

O Mestre-de-Armas não precisa continuar usando a mesma arma durante toda sua vida; os benefícios do Kit se aplicarão a todas as armas do tipo escolhido, mesmo as normais (não obra-prima).

Quando participa de um grupo de aventureiros, o Mestre-de-Armas estará sempre aproveitando qualquer momento de descanso para limpar e afiar suas armas. Ele improvisar ferramentas (se não as tiver) e consertar até 1 Ponto de Forja em suas armas se dedicar pelo menos uma hora por dia à essa função. Da mesma forma ele pode reparar as armas de seus colegas, mas nunca será capaz de dar-lhes o mesmo tratamento que devota ao próprio armamento. Por isso suas próprias armas não podem ser bem manuseadas por outras pessoas, comportando-se como peças comuns.

Os Mestres-de-Armas têm grande apreciação por armas exóticas e bem trabalhadas, especialmente peças metálicas ou feitas de materiais raros. Armas mágicas são, para eles, o mais precioso dos tesouros.

Os Mestres-de-Armas normalmente são Guerreiros ou Samurais que receberam seu treinamento de um mestre mais experiente. Os anões são a raça que apresenta o maior número de guerreiros deste tipo.

Mestres-de-Armas podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Acerto Crítico Aprimorado:** usando esta habilidade, o Mestre-de-Armas ganha um bônus de +1d na FA quando consegue um Acerto Crítico utilizando sua arma escolhida. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de rolar a Força de Ataque. Consome 1 PM.

- **Supremacia em Arma:** o Mestre-de-Armas recebe um bônus de +2 em sua FA quando usa a arma escolhida. Esse bônus acumula-se com qualquer outro que ele já possuía por usar a arma em questão.

- **Forja Mágica:** o Mestre-de-Armas pode lançar a magia Forja com Focus 3 uma vez por dia, como uma habilidade natural, sem custo em PMs.

Mestre de Iaijutsu

Requisitos: F2, H2, Arma Especial (Katana) ou Usar Arma Comum (Medieval, Katana) e um dos seguintes Códigos de Honra: dos Cavalheiros, de Combate, da Derrota ou da Honestidade.

Vantagens: FA +1 no primeiro ataque (veja descrição).

Desvantagens: nenhuma.

Popular na cultura de Tamu-ra, o Mestre de Iaijutsu é um guerreiro especializado no combate com a espada katana, utilizando a técnica do Iaijutsu, que consiste em um ataque rápido e poderoso com o primeiro golpe. Sempre que entra em combate, faz um teste de H+1 para seu primeiro ataque — realizado com o movimento fluido de desembainhar a espada. Se falhar, o ataque foi perdido. Se acertar, recebe FA +1 para este ataque (sendo feito com a katana, o ataque não pode ser baseado em Poder de Fogo). Este bônus é válido apenas para o primeiro ataque — a seguir o personagem deve lutar normalmente. Trocar de inimigo durante um mesmo combate não é considerado um "novo primeiro ataque".

Mestres de Iaijutsu geralmente não usam armadura, pois ela apenas interfere com seus movimentos. Sua defesa é baseada em bloqueios e movimentos estratégicos.

Mestres de Iaijutsu são quase sempre Samurais, porém outros tipos de heróis poderão adquirir este Kit se atenderem aos requisitos.

Mestres de Iaijutsu podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Ataque Fulminante:** o primeiro ataque do Mestre de Iaijutsu torna-se ainda mais poderoso: ele recebe um bônus de FA+1d caso tenha sucesso em seu teste de H+1 para seu primeiro ataque.

- **Ataque da Mente Vazia:** com esta habilidade se um Mestre de Iaijutsu iniciar o combate corpo-a-corpo com um oponente, ele recebe um turno surpresa, mesmo que seus adversários estejam cientes de sua presença. A única ação que o Mestre de Iaijutsu pode realizar neste turno surpresa é um ataque com a katana (incluindo o Ataque Fulminante) e seu adversário é considerado Surpreso. Por exemplo, caso o Mestre de Iaijutsu Mirumoto Kenshiro e seu adversário estiverem na rua trocando insultos e a situação exigir um combate, Kenshiro pode atacar com sua katana antes mesmo que seu adversário possa rolar sua Iniciativa, o surpreendendo. Após isso a Iniciativa é rolada normalmente.

- **Esquiva Sagaz:** o Mestre de Iaijutsu recebe um bônus de +2 em uma Esquiva se tentar aparar o golpe do adversário com sua katana (veja Esquiva com Armas — Super Manual 3D&T, pág. 46).

Pirata

Requisitos: F1, H2, Avaliação, Navegação, Natação, Máquina (embarcação feita com pelo menos 12 pontos ou no valor de 10.000 O\$ ou superior); proibido para personagens com Código de Honra da Honestidade.

Vantagens: Arena (H+2 em navios) e Sobrevivência (oceanos); pode comprar Crime por apenas 2 pontos.

Desvantagens: nenhuma.

O Pirata é um guerreiro fora-da-lei que age a bordo de navios. No mundo de Arton a navegação oceânica é pouco praticada, devido ao terreno litorâneo ruim e porque as principais cidades ficam longe do mar. Não há comércio marítimo em grande escala.

Assim, o Pirata artoniano é especializado em atacar expedições de aventureiros — que em geral retornam de suas missões carregadas de tesouros e com heróis fracos ou feridos, sem condições de defesa. O Mar Negro entre Galrasia e a costa sudoeste de Arton é um dos pontos mais visados por piratas, especialmente o temido capitão James K. Curiosamente, também existem em Arton piratas fluviais.

Eles atacam no Rio dos Deuses e outros grandes rios, vivendo em escaramuças com os minotauros marinheiros de Tapista.

Os Piratas são treinados não apenas para tripular e manejar grandes navios, mas também para lutar a bordo deles. Escalam mastros, balançam-se em cordas, saltam de um navio para outro... sua agilidade no convés é espantosa. Quando conseguem abordar um navio, dificilmente podem ser vencidos.

Piratas gostam de vestir roupas de cores vivas, ousadas, incluindo adereços como lenços de cabeça, brincos, tatuagens e jóias.

Piratas podem ser temíveis e supremos nos mares, mas em terra ficam em grande desvantagem; portanto, um Pirata raramente vai atuar longe de seu navio. Embora sejam tradicionalmente inimigos dos heróis aventureiros, alguns Piratas tentam levar uma vida "honesta" atacando e pilhando apenas vilões.

Ladrões geralmente se tornam Piratas, porém alguns Magos também poderiam abraçar esta carreira, utilizando suas magias para ocultar os navios e até mesmo incapacitando uma tripulação capturada de outra embarcação.

Qualquer raça pode ter Piratas — até mortos-vivos, que tripulam navios-fantasma. Anões, trogloditas ou centauros que adotem esta carreira são raros, mas existem alguns.

Piratas podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Mestre dos Ventos:** o Pirata se torna mestre no aproveitamento dos ventos predominantes, retirando deles a máxima propulsão para a sua embarcação. Qualquer embarcação à vela que esteja sob seu comando viaja 2Km/h mais rápido que o normal.

- **Ataque com Arma Oculta:** um Pirata geralmente possui diversas armas pequenas (como pequenas adagas) escondidas em suas mangas ou botas. Se o Pirata ainda não possuir a habilidade de Ataque Furtivo dos Ladrões (ou poder similar), ele recebe um bônus de FA+1d, mas apenas para ataques feitos com uma arma oculta. O ataque deve ser feito da mesma maneira que o Ataque Furtivo dos Ladrões para o bônus ser aplicado, porém, se o Pirata já possuir uma habilidade similar, o bônus se acumula.

- **Símbolo Pirata:** com esta habilidade, um símbolo exclusivo do Pirata se torna tão conhecido que, se ele for mostrado em uma bandeira ou faixa, todos os seus aliados dentro de uma distância de até 15m ganharão um bônus de FA+2. Este bônus dura até 10 turnos desde que o símbolo foi mostrado ou até que ele seja destruído ou recolhido. Esta habilidade pode ser usada até três vezes por dia e o próprio Pirata deve, pessoalmente, içar a bandeira ou faixa com o símbolo, ou entregá-la para um aliado o fazer.





Pistoleiro

Requisitos: PdF2, H2, Tiro Carregável, Usar Arma Exótica (Medieval, Garrucha), Acrobacia e Prestidigitação.

Vantagens: PdF+1 (veja descrição); pode comprar Tiro Múltiplo por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

Na maioria dos mundos medievais mágicos, a magia substitui vários setores da tecnologia. Uma vez que a mágica é muito mais poderosa, segura e confiável, muitos inventos que conhecemos na Terra jamais seriam amplamente usados em Arton. Um deles é a pólvora.

A pólvora já foi descoberta em Arton, mas — após uma série de experimentos desastrosos — foi considerada perigosa demais. Seu uso é proibido em todo o território do Reinado. Canhões são usados apenas em navios piratas e em algumas naus dos minotauros (mais um ponto de conflito entre Tapista e os demais reinos).

Armas de fogo pessoais são uma verdadeira raridade: pouquíssimas pessoas em Arton têm o conhecimento técnico para fabricar e cuidar de uma delas — e menos ainda são loucos o bastante para usá-las, desafiando a lei e o bom senso! O Pistoleiro, entretanto, é um guerreiro que possui ambas as qualidades.

Um bom Pistoleiro carrega consigo um grande número de pistolas, presas a várias partes do corpo. Cada uma dispara apenas um tiro (a recarga dessas armas é muito demorada; leva pelo menos um turno).

O Pistoleiro recebe um bônus de +1 em seu PdF, mas apenas para o cálculo da distância de seus disparos.

Pistoleiros podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Recarga Rápida:** com esta habilidade, o Pistoleiro passa a recarregar sua garrucha como uma ação parcial e não mais como uma ação completa.

- **Ricochete:** gastando 1 PM, o Pistoleiro pode fazer suas balas ricochetear em algum obstáculo para acertarem seu oponente. O adversário recebe um redutor de -1 na Esquiva e FD quando recebe um ataque desse tipo. Deve haver um obstáculo imóvel ao alcance do ataque do Pistoleiro para que essa habilidade funcione.

- **Tiro Carregável Superior:** esta habilidade exige que você gaste 1 Ponto de Magia e também um turno inteiro se

concentrando. No seu turno seguinte, faça seu ataque normal (podendo usar a manobra Ricochetear), mas com PdF triplicado (somente para o dano). Exemplo: um Pistoleiro com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, em seu turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x3), total FA14.

Rei/Rainha do Elemento

Requisitos: R3, Perito (Sobrevivência — no mesmo ambiente escolhido), Senso de Direção, Furtividade e Rastrear; dependendo do ambiente escolhido, outros Requisitos podem ser exigidos além destes.

Vantagens: recebe Armadura Extra contra o elemento do ambiente escolhido (veja descrição).

Desvantagens: recebe Vulnerabilidade ao elemento contrário do ambiente escolhido (veja descrição).

Poucos são corajosos o suficiente para escalar as mais altas montanhas e trilhar os mais quentes desertos. Mas onde a fúria da natureza atinge o seu auge poderão ser encontrados, se você for forte o bastante para procurá-los, os Reis ou Rainhas do Elemento, destemidos perante os desafios que encontram.

Quando escolhe este Kit Avançado, você deve especificar um destes tipos de ambientes: céu; desertos e vulcões; montanhas e planícies ou oceanos e pântanos.

Um Rei/Rainha do Elemento torna-se uno com o elemento em que se baseia o ambiente selecionado (Fogo/Desertos e Vulcões, Terra/Montanhas e Planícies, Água/Oceano e Pântanos, Ar/Céu). Devido ao seu árduo treinamento, ele desenvolve a capacidade de disparar projéteis baseados em seu elemento (dano de FA=PdF+H+1d). Esses disparos não são considerados mágicos e não podem ser usados de outra forma a não ser para ataques. Cada disparo consome 1 PM.

O Rei/Rainha do Elemento também possui Armadura Extra contra ataques baseados no mesmo elemento de seu ambiente, porém eles também recebem Vulnerabilidade a ataques com o elemento contrário ao do seu ambiente escolhido.

Qualquer um com vínculos com a natureza — e resistência suficiente — pode se tornar um Rei ou Rainha do Elemento. Rangers, Bárbaros e Druidas são mais adeptos a aceitar este tipo de vida. Porém muitos aventureiros poderão encontrar Magos e Feiticeiros que aumentaram seus poderes por adotar este Kit Avançado.

Rei/Rainha do Ar

Requisitos: Levitação; proibido para Minotauros e Genasis da Terra.

O Rei/Rainha do Ar passa boa parte da vida treinando em locais de grande altitude, lutando contra a fúria dos ventos e resistindo ao rigor do ar rarefeito. O Monte do Dragão Adormecido, ponto mais elevado de Arton, costuma ser o local favorito para essa prática. Reis/Rainhas em treinamento também podem ser encontrados em Vectora, o Mercado nas Nuvens. E existem ainda lendas sobre guerreiros que conquistam suas habilidades graças a Hydrora, o Rei dos Dragões Azuis.

Rei/Rainha do Fogo

Requisitos: Montaria; proibido para Anfíbios, Elfos-do-Mar e Genasis da Água.

Quando não se pode contar com magia, o fogo é uma das armas mais eficientes contra criaturas que não podem ser vencidas pela força. Sabendo disso, alguns aventureiros decidem dominar sua chama interior e harmonizar seu corpo com o elemento fogo.

Tornar-se um Rei/Rainha do Fogo exige longos períodos de treinamento em lugares de clima quente, verdadeiros infernos onde uma pessoa normal não sobreviveria mais que poucos dias. O Deserto da Perdição e as regiões

vulcânicas das Montanhas Sanguinárias são pontos tradicionais de treino para estes guerreiros. Poucos suportam tanto calor. Aqueles que conseguem aprendem não apenas a resistir ao fogo, mas também controlá-lo e usá-lo como arma.

Rei/Rainha da Terra

Requisitos: Alpinismo; proibido para Elfos-do-Céu e Genasis do Ar.

Quando um aventureiro busca a força bruta, a resistência e a força de vontade, ele deve procurá-la no elemento que melhor simboliza essas qualidades — a própria terra. Entrando em harmonia com a rocha e o metal, extraindo poder do próprio solo, ele se torna um Rei ou Rainha da Terra.

Ser um Rei/Rainha da Terra exige longos meses (ou anos!) de treino em regiões desoladas, rochosas. O guerreiro passa seus dias erguendo pedras pesadas, partindo rochas com as mãos, praticando arremesso de pedras, saltando sobre picos montanhosos e esquivando-se de avalanches. Ao final do treinamento, seu corpo e espírito serão resistentes como a própria montanha.

Rei/Rainha da Água

Requisitos: Natação; proibido para Construtos e Genasis do Fogo.

É impossível vencer a água. Ela pode arrasar cidades sob suas marés, mas também se adaptar a qualquer recipiente. Pode derrubar paredes, esmagar navios, mas também atravessar a fresta mais estreita. Pode receber golpes sem nada sofrer, envolver seu atacante, absorver sua força, levá-lo à exaustão... para então afogá-lo!

O guerreiro que percebe o poder do elemento água tenta ser um Rei ou Rainha da Água. Ele treina no oceano, praia, ilhas, lagos, rios... onde quer que exista água em grande quantidade. Durante longos meses vai lutar contra a correnteza dos rios, atravessar dias e noites sob cachoeiras, nadar rápido como um peixe e desafiar animais marinhos em combate.

O Rei/Rainha do Elemento pode adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Bônus Ambiental:** com esta habilidade, o Rei/Rainha do Elemento recebe um bônus de FA+2 quando enfrenta criaturas nativas de seu ambiente escolhido (qualquer criatura voadora no caso de um Rei/Rainha do Ar, por exemplo).

- **Camuflagem:** o Rei/Rainha do Elemento recebe um bônus de +2 em testes de Furtividade quando está em seu tipo de ambiente. Esse bônus se acumula caso o Rei/Rainha do Elemento possua a Vantagem Perito (Furtividade).

- **Deslocamento Ambiental:** esta habilidade confere um bônus de Habilidade ou Resistência +2 (adicionado ao de MENOR valor do personagem) apenas para o cálculo do Movimento do Rei/Rainha do Elemento quando ele se desloca em seu ambiente (nadando/Água, cavalgando/Fogo, escalando/Terra ou voando/Ar).

Servo da Tormenta

Requisitos: F2, H2, Furtividade, Religião; proibido para personagens com Código de Honra dos Heróis, da Honestidade, dos Cavalheiros ou 1ª Lei de Asimov; proibido para personagens com Focus em Luz; o personagem deve ter visitado uma área de Tormenta e feito contato pacífico com um dos lordes responsáveis pelo comando do lugar.

Vantagens: Patrono (Lorde da Tormenta), Proteção contra a Tormenta (veja descrição).

Desvantagens: Má Fama.

O Servo da Tormenta é um serviçal diabólico dos seres infernais que comandam a Tormenta. Após jurar lealdade a estes monstros, um aventureiro será corrompido com poderes malignos.



Um Servo da Tormenta não sofre nenhum redutor em suas Características ou Focus quando entra em áreas de Tormenta, e também não é afetado por chuva ácida, neblina venenosa, relâmpagos e outros efeitos climáticos nocivos da Tormenta (embora ainda sofra dano normal por ácido, veneno e raios de origem diferente). Para todos os efeitos, é como se ele estivesse sempre protegido pela magia Proteção Contra a Tormenta.

O Servo não precisa fazer testes para evitar a loucura provocada por ver demônios da Tormenta.

Geralmente Algozes se tornam Servos da Tormenta (podendo até mesmo perder seus Poderes Garantidos), porém Guerreiros, Artistas Marciais, Bárbaros e Druidas também vir a se tornar este tipo de vilão.

Servos da Tormenta podem adquirir as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

- **Terreno Familiar:** o Servo da Tormenta recebe um bônus de +1 em seus testes de Perícias/Especializações quando atua em áreas de Tormenta. Ele também recebe os efeitos da Vantagem Arena quando está nessas áreas.

- **Serviçal Demoníaco:** o Servo da Tormenta pode convocar um serviçal demoníaco. O serviçal funciona como um Aliado e é feito com pontuação igual à do Servo da Tormenta, e que evolui na mesma medida — caso o Servo use 10 PEs para aumentar um ponto, seu serviçal também aumenta um ponto. O Aliado será geralmente um cavalo com aspecto insetóide. O cavalo insetóide pode fazer dois ataques por turno com os cascos como uma ação completa (FA=F+H+1d-1), mas o próprio Servo da Tormenta pode tentar atacar enquanto o animal faz isso, mas deve antes ter sucesso em um teste de Habilidade (ainda será uma ação

completa). O Aliado possui as mesmas imunidades de todos os demônios da Tormenta (veja o Super Manual dos Monstros). Ele também sobre os efeitos de Modelo Especial, Inculto e Aparência Monstruosa (sem receber pontos por isso), e pode comprar apenas as seguintes Vantagens: Aceleração, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Levitação, Membros Elásticos e Membros Extras.

O Servo da Tormenta só pode ter um Aliado por vez. Caso o Aliado venha a morrer, o Servo da Tormenta só poderá convocar outro após um ano. O novo Aliado convocado terá todas as habilidades do anterior mais os Pontos de Experiência acumulados pelo Servo da Tormenta durante o ano decorrido.

- **Aliança Demoníaca:** um Servo da Tormenta é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha Habilidade menor que a sua. Demônios com Habilidade igual — ou maior não o obedecem, mas também não atacam o Servo — a menos que sejam atacados primeiro. Um Servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até um demônio para cada ponto de Habilidade que tenha (sem incluir seu próprio Aliado, que não conta nesse limite).



Vigilante

Requisitos: F1, H2, Interrogatório, Intimidação, Código de Honra dos Heróis e Noção do Perigo.

Vantagens: pode comprar Invisibilidade por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

O Vigilante é um justiceiro fora-da-lei. Seguindo um código de justiça próprio, ele age sem autorização ou permissão das autoridades para punir aqueles que considera malignos ou criminosos. Por esse motivo, embora muitos Vigilantes sejam heróis valorosos, eles são

perseguidos pela Ordem de Khalmyr e outras entidades que representam a lei.

Na maioria dos casos, o Vigilante adota esse tipo de vida devido a alguma terrível tragédia pessoal. Talvez ele tenha sido vítima de uma grande injustiça, e não teve a merecida ajuda da lei: uma esposa morta cujo assassino tenha sido libertado por falta de provas; um amigo que se suicidou após ter seus negócios destruídos por um concorrente desleal; uma filha possuída por um espírito maligno que ninguém mais consegue ver; um tirano que ameaça a segurança ou felicidade de sua família; uma missão secreta confiada por um deus; ou mesmo um lorde famoso assassinado por uma criatura transmorfa que tomou seu lugar. São muitos os motivos que levam alguém a ser um Vigilante.

Vigilantes utilizam métodos mundanos e mágicos para analisar a cena de um crime. Ele possui técnicas que permitem analisar pistas, descobrir boatos sobre o crime e identificar suspeitos. Uma vez no rastro de um crime, ele prende e interroga o suspeito até descobrir a verdade.

Um Vigilante pode trabalhar para um regente local ou para a guarda de uma cidade, mas outros podem ser detetives de aluguel. Porém outros são difíceis de diferenciar de um criminoso comum. Ele luta e pode até mesmo matar sem se importar com a autoridade ou a lei, seguindo seu próprio julgamento de certo ou errado.

É raro que atue em grupos, especialmente ao lado de Paladinos ou Clérigos de Khalmyr.

Para que consiga agir a seu modo, o Vigilante precisa ser quase tão furtivo e discreto quanto um Ladrão — mas também com as habilidades de combate de um Guerreiro.

Ele é totalmente oposto à personalidade luminosa do Swashbuckler; Vigilantes tendem a se mostrar sombrios, amargos e com cara de poucos amigos.

Bardos e Ladrões podem se tornar Vigilantes mais rapidamente, mas Rangers também podem achar esta carreira atrativa, se engajando na caça de criminosos como se fossem suas presas.

- **Magias Iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: Criar Luz, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Falar com os Mortos, Identificação, Pânico, Sentidos Especiais (apenas Infravisão e Ver o Invisível) e Transformação em Outro.

As magias descritas são as ÚNICAS que um Vigilante poderá lançar como Iniciais ou futuramente (com exceção daquelas que o personagem já possuía), caso atenda às suas Exigências.

Vigilantes podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

- **Sabedoria das Ruas:** selecione uma cidade para ser a “área de atuação” do Vigilante. Enquanto estiver nessa cidade, o Vigilante recebe um bônus de +2 em testes de Lábia e Interrogatório. Se ele se deslocar para outra cidade, ele precisa de um mês para coletar informações antes de usar esta habilidade.

- **Achar Pistas:** um Vigilante que apenas passe perto de uma pista de um crime (até 3m) terá direito de realizar um teste de Habilidade para tentar encontrá-la como se ele a estivesse procurando. O Vigilante teria que apenas estar ciente do crime ocorrido, e não necessariamente de seus detalhes. A pista não pode ter mais de uma semana.

- **Mente Escorregadia:** esta habilidade representa a dificuldade em controlar a mente de um Vigilante. Caso o Vigilante for alvo de uma magia ou poder de controle mental e não conseguir resistir aos seus efeitos, ele poderá, no seu próximo turno, tentar um novo teste para negar o efeito da magia, porém ele receberá um bônus de +2 no teste. Ele terá o bônus apenas para essa nova tentativa.

3D&T OPEN GAME

Olá a todos.

Como muita gente sabe, eu não tenho Orkut e não participo de listas e fóruns. É uma escolha pessoal, tenho direito à privacidade. Assim, esta mensagem será (foi?) postada pelo camarada Doutor Careca.

Estou ouvindo dizer, que existe certa aclamação pública (!?) para que 3D&T seja considerado Licença Aberta. Também ouvi dizer que certo ex-editor alega, que eu teria proibido a presença do jogo na Dragão Brasil.

Mentira.

É verdade que nós, autores de Tormenta, não aceitamos sua presença na DB após nossa saída da editora. A razão: Tormenta agora pertence à Editora Jambô. Que, diferente da antiga editora, sempre honrou seus compromissos contratuais e tem sido a casa perfeita para Tormenta D20.

Mas nenhuma outra editora publica 3D&T. Então, não havia (e ainda não há) qualquer razão para proibir sua presença na atual DB.

É verdade (eu já disse isso antes, e repito) que a Editora Talismã continua comercializando produtos 3D&T, sem minha autorização e sem acertos de direitos autorais de 3D&T. Mas essa é uma questão judicial a ser resolvida entre eu, e a empresa.

Eu nunca proibi ninguém de publicar ou trabalhar com 3D&T. Não inventei esse jogo para ficar rico. Inventei para que mais pessoas joguem RPG. Proibir que seja usado, seria burrice.

Se 3D&T foi removido das páginas da DB, não foi a pedido meu. Foi por pura decisão pessoal de seu ex-editor – que, aliás, nunca mostrou nenhuma prova da tal “proibição”. Ninguém nunca será capaz de apontar em nenhuma entrevista, fórum ou mensagem de e-mail, qualquer declaração minha nesse sentido.

Sobre a liberação como Open Game, às vezes vejo mensagens de fãs pedindo que 3D&T seja Licença Aberta. Eu nunca entendi direito a razão: sempre existiram net-books, sempre existiram adaptações não-oficiais na Internet. Eu nunca me queixei disso.

Tornar 3D&T uma Licença Aberta mudaria apenas uma coisa: outros autores e empresas poderiam publicar e vender livros de 3D&T sem pagamentos de direitos autorais a seu autor. Ora, isso JÁ ESTÁ acontecendo, a própria Talismã vende Manuais 3D&T sem prestar contas ao autor. Não tenho nada a ganhar proibindo 3D&T, nem nada a perder liberando-o.

Sendo assim...

Eu, Marcelo Cassaro, autor do jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3a Edição, autorizo a liberação de suas regras (mas não personagens e ambientações) como conteúdo Open Game.

Pronto. Melhor assim?

Abraço a todos.

Cassaro

ÍNDICE REMISSIVO

3D&T	5	Feiticeiro Vermelho	51
3D&T Open Game	60	Gladiador	51
Acadêmico	33	Guardião	52
Algoz de Leen	12	Guerreiro	9
Algoz de Sszzaas	13	Guerreiro de Azgher	26
Algoz de Tenebra	13	Guerreiros	7
Armadilheiro	44	Heróis	5
Arqueiro Arcano	45	Hierofante	53
Arquimago	46	Ilusionista	36
Artilheiro Halfling	46	Infiltrador	53
Artista Marcial	7	Invocador	37
Assassino	46	Kits Avançados	44
Bárbaro	7	Kits de Personagem, Os	6
Bardo	40	Ladrão	41
Batedor	41	Ladrão de Magias	42
Berzerker	47	Lenhador de Tollon	53
Caçador de Mortos-Vivos	47	Magias Iniciais	6, 44
Caça-Prêmios	48	Mago Comum	37
Camponês	41	Mago da Mente	38
Cavaleiro	8	Mago de Combate	37
Cavaleiro da Luz	48	Magos	33
Clérigo de Azgher	14	Matador de Gigantes	54
Clérigo de Glórienn	14	Matador de Trolls	54
Clérigo de Hyninn	15	Mestre de Iaijutsu	56
Clérigo de Keenn	16	Mestre-de-Armaz	55
Clérigo de Khalmyr	16	Necromante	38
Clérigo de Lin-Wu	17	Ninja	43
Clérigo de Marah	18	Paladino de Khalmyr	27
Clérigo de Nimb	18	Paladino de Lena	27
Clérigo de Ragnar	20	Paladino de Marah	28
Clérigo de Tanna-Toh	21	Paladino de Tanna-Toh	28
Clérigo de Tauron	21	Paladino de Thyatis	29
Clérigo de Tenebra	22	Paladino de Valkaria	29
Clérigo de Thyatis	22	Pirata	56
Clérigo de Valkaria	24	Pistoleiro	57
Clérigo de Wynna	23	Poderes e Obrigações	6
Clérigo do Oceano	19	Pontos de Vida e Pontos de Magia	6
Clérigo do Panteão	20	Ranger	9
Combatente	9	Regra Opcional	6
Custo	6	Rei/Rainha do Elemento	57
Demonologista	49	Requisitos	44
Desvantagens	6, 44	Restrições	6
Druida de Allihana	24	Sacerdote Negro	30
Druida de Megalokk	25	Sacerdotisa de Lena	30
Dungeon Crawler	50	Samurai	10
Elementalista da Água	34	Samurai de Lin-Wu	31
Elementalista da Terra	35	Servo da Tormenta	58
Elementalista do Ar	34	Servos dos Deuses	12
Elementalista do Fogo	34	Sszzaazita	32
Elementalista Secundário	35	Super Manual do Aventureiro Medieval, O	5
Elementalistas	34	Swashbuckler	11
Espada de Glórienn	26	Tormenta	6
Especialistas	40	Vantagens	6, 44
Espião	50	Vigilante	59
Falar com o Familiar	33	Visionário	39
Familiar	33	Wu-Jen	39
Feiticeiro	36		

VOCÊ PODE SER UM **HERÓI**

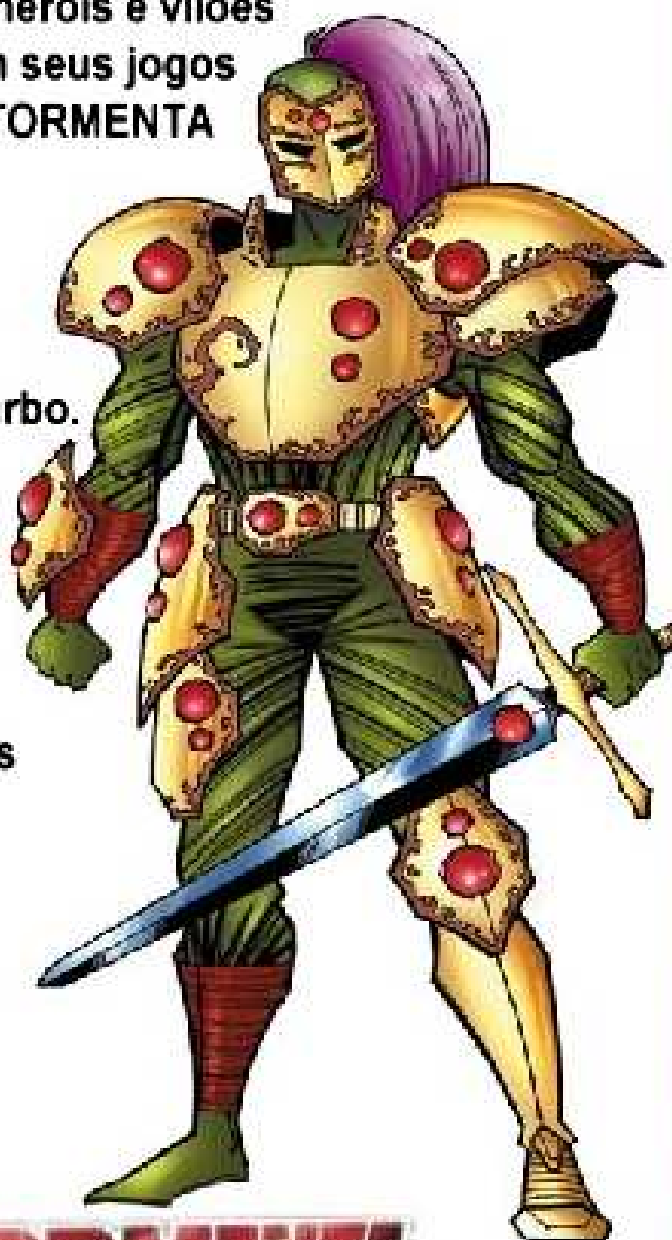
O SUPER MANUAL DO AVENTUREIRO contém arquétipos de heróis e vilões que você pode usar em seus jogos de RPG no mundo de TORMENTA ou em qualquer outro cenário medieval.

Um suplemento indispensável para o Super Manual 3D&T Turbo.

- * Compatível com as regras do Super Manual 3D&T.

- * Inclui mais de 100 Kits de Personagem.

- * Novas regras para Kits Avançados.



TORMENTA