

# GRUPOS & GUILDAS



BRASIL





# GRUPOS & GUILDAS

## VOLUME I

*Uma compilação de organizações prontas para a sua campanha*

Requer o uso do Livro do Jogador de DUNGEONS & DRAGONS®, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®

### CRÉDITOS:

#### Coordenação do Projeto:

Monte Veiga ([spellcaster\\_br@yahoo.com.br](mailto:spellcaster_br@yahoo.com.br))

Pedro Satto ([pedrorpg@hotmail.com](mailto:pedrorpg@hotmail.com))

Rafael "D.Brain" Cardoso ([dbrainaj@yahoo.com.br](mailto:dbrainaj@yahoo.com.br))

#### Diagramação:

Monte Veiga ([spellcaster\\_br@yahoo.com.br](mailto:spellcaster_br@yahoo.com.br))

#### Capa:

Alexandre "Xanditz" Xavier ([asxavier@yawl.com.br](mailto:asxavier@yawl.com.br))

#### Arte Interna:

Alexandre "Xanditz" Xavier ([asxavier@yawl.com.br](mailto:asxavier@yawl.com.br))

Letícia "Antares" ([antares7@brturbo.com](mailto:antares7@brturbo.com))

Marcello "Marc Pheonix" ([mrevel@bol.com.br](mailto:mrevel@bol.com.br))

Teruo Tokutake ([teruotokutake@pop.com.br](mailto:teruotokutake@pop.com.br))

Wallas Pereira ([wallaspn@ig.com.br](mailto:wallaspn@ig.com.br))

#### Autores:

Alexandre Sampaio ([osbardosrj20@aol.com](mailto:osbardosrj20@aol.com))

André Ferreira ([anderpbf@hotmail.com](mailto:anderpbf@hotmail.com))

Normal ([normalmenteeusounormal@yahoo.com.br](mailto:normalmenteeusounormal@yahoo.com.br))

Rafael Carneiro Vasques ([racarneiro@zipmail.com.br](mailto:racarneiro@zipmail.com.br))

#### Revisão:

Gilnei Schaeffer ([gilneischaeffer@ibestvip.com.br](mailto:gilneischaeffer@ibestvip.com.br))

Pedro Satto ([pedrorpg@hotmail.com](mailto:pedrorpg@hotmail.com))

Rafael "D.Brain" Cardoso ([dbrainaj@yahoo.com.br](mailto:dbrainaj@yahoo.com.br))

### PARCEIROS

#### A Casa do Necromante

<http://www.casadonecromante.kit.net/>

#### Darith

<http://www.darith.tk/>

#### Karanblade d20

<http://www.dndworld.com/kbd20/>

#### RedeRPG

<http://www.rederpg.com.br/>

#### Covil

<http://www.covil3e.cjb.net/>

#### Devotos do Beholder

<http://www.devotos.tk/>

#### Lords

<http://www.lordsrpg.hpg.com.br/>

#### RPG na Net

<http://paginas.terra.com.br/lazer/rpgnnet>

#### SpellBrasil

<http://www.rpg.com.br/>

#### Cláudio Pozas Art & Design

<http://welcome.to/pozas>

#### Guaxinim's Dark

<http://www.guaxinim.hpg.ig.com.br/>

#### Marcio Fiorito RPG Artwork

<http://www.webspace.com.br/marciofiorito>

#### ShinRyuu's Dungeon

<http://www.shinryuu.hpg.ig.com.br/>



"d20 system" e o logotipo do "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast e estão sendo utilizados de acordo com os termos da d20 System License versão 5.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada no Apêndice. Este volume do *Grupos & Guildas* foi criado sob a versão 1.0a da Open Game License. Outras versões deste documento (caso hajam) incorporarão as versões definitivas da licença.

**Designation of Product Identity:** This whole document except for what is identified as Open Gaming Content below and elements that already appear in final or draft versions of the d20 System Reference Document or as Open Game Content below and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not Open Game Content.

**Designation of Open Game Content:** Subject to the Product Identity designation above, the following portions of *Grupos & Guildas Volume I* are designated as Open Game Content: the Miliciano Arcano, Urbanus, Cria da Luz, Elementarista, Carcereiro and Protetore prestige classes, Raede Dailastacia's stats, the magic items grilhões do mago and olho do Cancelamento; and anything else contained herein which is already Open Game Content by virtue of appearing in the System Reference Document or some other OGC source.

Este documento é uma obra de ficção, quaisquer similaridades com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência.

# APRESENTAÇÃO

Bem, por onde começar ? Sabia que não deveria ter aceito fazer a apresentação do netbook...Oi? Quê? Como? Ah, sim, não tem como fugir? Então lá vamos nós.

Apesar de recente, a história já é longa e complicada o suficiente para contar tudo que aconteceu até que você estivesse aí, sentado na frente do computador, lendo este netbook, por isso, vou falar apenas o essencial.

Tudo começou com a idéia de se criar um netbook sobre Organizações. Não lembro ao certo de quem foi a idéia, assim, não vou me arriscar a indicar alguém, já que corro o risco de ser linchado...

E elas vieram com o tempo. Uma atrás da outra, sempre bem escritas e apresentadas pelos seus autores – afinal, já era de esperar tamanha qualidade vinda da lista BrasilD20.

O prazo terminou e começou a árdua tarefa de revisão dos textos e regras, e como esporadicamente um monstro chamado Sono (Nível de Desafio 79) nos atacava, é capaz que encontre um ou outro erro, mas nada que uma futura errata não apareça :)

Finalmente, vieram as ilustrações para dar forma as loucuras e mentes criativas dos autores (brincadeirinha) e tcharam: O netbook foi diagramado e lançado na net. O resto da história vocês vêem no resto do livro ;)

- Pedro Satto Coutinho, o único coordenador do Projeto Grupos & Guildas que não tem apelido estranho

## ◉ QUÊ ESTE LIVRO É

Este livro é uma compilação com quatro organizações prontinhas para serem postas em sua campanha. Cada uma delas apresenta um histórico interessante e a possibilidade de muitas aventuras, seja tendo a organização como patrona, aliada ou inimiga. Todas as organizações foram feitas completamente isentas de referências de cenário, possibilitando uma fácil inserção delas em seus jogos. Independente do cenário que use.

Cada organização inclui um histórico de seu surgimento e personagens não-jogadores (NPCs) relacionados à ela. Além disso, aqui ainda vai encontrar classes de prestígio e criaturas associadas a alguns dos grupos apresentados.

### O que este livro tem de mais?

Eis um resumo do que irá encontrar nas próximas páginas:

**Capítulo I: Adeptos da Mente.** Um culto cujo objetivo é proteger e orientar pessoas dotadas de poderes psíquicos, promovendo um ambiente de respeito mútuo;

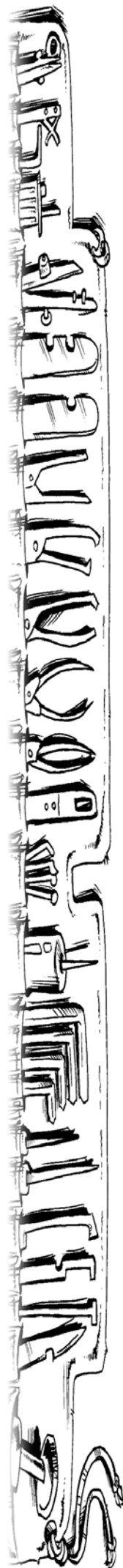
**Capítulo II: Irmandade Camponesa.** Uma organização de camponeses com o objetivo de auxiliar comunidades em sua emancipação;

**Capítulo III: Milícia Arcana.** Caçadores de conjuradores malignos, arcanos ou divinos. Estes arcanos buscam atenuar o senso comum de que todo arcano lida com forças demoníacas e limpar a imagem dos conjuradores benignos;

**Capítulo IV: Protetorado Imperial.** Milícia mantenedora das leis locais, têm uma determinação invejável, especialmente quando estão resistindo a algo que os faria quebrar seu juramento;

**Apêndice I: Regras para Mestres.** Classes de prestígio, itens mágicos, novos feitiços. Enfim, bastante material para auxiliá-lo na implantação dos grupos apresentados neste livro em sua campanha. Jogadores são desencorajados de ler esta seção;

**Apêndice II: Licenças.** Uma cópia da Open Gaming License ver.1.0ª e da D20 System® License ver. 1.0.



# ADEPTOS DA MENTE

por André Ferreira ([anderpbf@hotmail.com](mailto:anderpbf@hotmail.com))

Muito tem se especulado nos últimos anos em todo o continente sobre uma forma de magia que parece aflorar nos últimos anos. Diferente da magia arcana, muito mais da divina, estudiosos têm se empenhado nos últimos anos em busca de uma resposta coerente. O mistério aumenta junto com o número de pessoas capazes de fazer uso dessa força tão estranha e incontável quanto seus próprios usuários. Conta-se que muitos são levados à loucura por não conseguirem controlar seus poderes.

Apesar de toda a ignorância a respeito desse novo tipo de poder, o acaso trouxe ao mundo uma pessoa capaz de compreendê-lo em toda sua complexidade.

Anos atrás, ao aventurar-se nos recônditos de uma masmorra, Safir se deparou com um estranho artefato do tamanho de um pequeno livro, ricamente trabalhado com pequenas inscrições em alto relevo. Movido pela curiosidade, Safir analisou, tateou e tentou de alguma forma decifrar aquele estranho objeto. Essas foram suas últimas lembranças em seu mundo natal. De alguma forma, ao tentar decifrar as runas, Safir ativou o mecanismo, sendo envolvido por um globo de luz e acordando em meio a um descampado em algum lugar que lhe escapava ao conhecimento.

Intrigado, abalado e desorientado, Safir vagou por vários dias até encontrar uma vila. Ao vislumbrar a arquitetura das casas, realizou que nunca tinha visto aquele estilo de construções. As surpresas não iriam parar por aí. Ao adentrar na cidade, descobriu que a língua falada era diferente de qualquer outra de que ele se recordava. Não havia dúvidas. Sua viagem foi mais longa do que qualquer expectativa que tinha lhe passado pela mente nos últimos dias.

Demoraram várias semanas, até que conseguisse entender e manter uma conversação com os habitantes. Nesse meio tempo, Safir se hospedou na casa de uma família que, vendo a situação do estranho, não pôde recusar-se a dar sua hospitalidade. Era uma pequena família sendo constituída apenas por pai, mãe e um casal de filhos. Tudo indicava que em pouco tempo Safir, agora conhecedor dos hábitos desse estranho mundo, iria seguir seu caminho sozinho. Porém o destino mais uma vez guardava surpresas para ele.

Certa noite, em uma caminhada nos arredores da casa, viu ao longe um pequeno vulto. Curioso, seguiu

silenciosamente na direção da figura até uns 20 metros de distância. Era Artan, filho mais novo da família. Estranhando a presença do menino em um local ermo naquela hora, pensou em chamá-lo, mas as palavras não saíram diante do que viu: o menino, em seus 11 anos de idade, se ajoelhou em frente a um punhado de folhas secas em um gesto de concentração criando uma faísca de **Fogo Branco**, acendendo uma pequena fogueira, seguido de um cheiro de flor-de-lis característico. Sem dúvida estava diante de um pequeno fenômeno do poder da mente. O menino pareceu assustado ao vê-lo sentando-se ao seu lado, sendo necessário dizer que não havia motivo para medo. Eram iguais. Conversaram por muito tempo, Safir explicando a natureza dos seus poderes, como sua mente poderia ser um caminho para o aperfeiçoamento. O menino parecia interessado e ao mesmo tempo intrigado. Jamais tinha ouvido falar em poderes da mente. Assim como todos em seu mundo.

Não tardou para que Safir partisse, levando consigo Artan, a contragosto dos pais. Por vários anos, vagaram por várias localidades do continente, juntando-se mais tarde a outros semelhantes, que ao verem uma possibilidade para a compreensão de seus poderes não recusavam de maneira alguma o convite.

Tudo continuaria assim até o dia que Safir jamais imaginou acontecer até mesmo em seu próprio mundo de origem.

Andando em meio a um ermo, não pode ser



descrita tamanha a surpresa do grupo (agora com 12 membros) ao constatar que naquele local os cristais eram tão abundantes que podiam ser vistos brotando do solo. Naquele local, toda a magia psiônica era muito mais poderosa e a sensação de cansaço parecia desaparecer de suas mentes. Mais uma vez, o destino parecia presentear Safir.

Diante da maravilha e ao mesmo tempo distância daquele lugar, não houve dúvida. Ali seria o local, onde deveriam ficar. Meses demoraram, recursos de anos de aventuras gastos, mas afinal fez-se uma morada respeitável, o único lugar de todo continente em que o Poder da Mente seria dali pra frente estudado, ensinado e treinado.

## Ideais & Objetivos

Os Adeptos da Mente liderados por Safir e Artan constituem a única comunidade de psiônicos de todo o continente. No interior da mansão (que atualmente comporta por volta de 60 membros, além daqueles que atualmente estão em grupos de aventureiros), podem ser encontrados todos os tipos de integrantes, que encontram aqui um lugar onde podem controlar e, com o tempo, aprender sobre seus poderes. Não existem "salas de aula". Cada novo membro recebe instrução de um mentor até que seja capaz de controlar parcialmente seus poderes (ou seja, atingir o 1o nível). A partir de então, seu aprendizado é autônomo, podendo acontecer através de prática, meditação ou aventuras.

Todo membro ao aventurar-se e encontrar um psiônico em potencial tem o **dever** de convidá-lo a se juntar ao culto. Visto o preconceito da sociedade e incompreensão dos seus poderes, é raro que algum deles recuse.

## A Mansão

A mansão pode ser vista a alguns quilômetros por se localizar em um descampado. Ao aproximar-se, depara-se com uma construção que não chega a assustar por sua arquitetura, mas de certa forma é estranha aos olhos. O visitante não sabe, mas antes que ele sequer se aproxime, já está sendo observado pelos guardiões da mansão. Vários gárgulas de cristal, que têm contato telepático com Safir, relatam qualquer aproximação de estranhos e serão as primeiras resistências contra aqueles com possíveis intenções hostis.

Mesmo levando isso em conta, o que mais chama atenção na mansão e seus arredores são a abundância de cristais que no local são tão comuns quanto cascalho, dando à grama em volta um leve tom esbranquiçado. Devido a isso (provavelmente), todos os personagens psiônicos sentem um conforto profundo ao se aproximarem do local. Seus Power Points se recuperam com o dobro da velocidade, e passam a ter os mesmos

Powers de um personagem dois níveis acima do seu.

## PERSONAGENS

Tudo que estiver marcado com um asterisco (\*) provém das regras de poderes psíquicos, do System Reference Document, disponível no site da Wizards of the Coast:

<http://www.wizards.com/d20>.

### Safir

Ao contrário do que seria de se esperar, Safir não sente rancor ou vontade de voltar para seu próprio mundo. Na verdade, aos poucos ele foi transformando o novo mundo no qual vive agora numa oportunidade única de conhecer coisas novas e fazer algo de bom. Com a criação do Culto da Mente, Safir além de tudo passou a ter um objetivo de vida nobre, de ajudar esse mundo a entender o poder da mente. Mesmo assim, periodicamente ele sai para aventuras, junto de membros mais jovens, afinal, seu espírito jamais permitiria que ficasse para sempre no mesmo lugar.

**Safir Psionic (Telepath)**15\*\*; Raça Humano; ND 15; Tend. Caótica e Bondosa; DVs 15d4+15, PVs 55; Inic +3; Desloc. 9m; CA 18; Power Points 117\*\*; Ataques: corpo a corpo: Espada longa +7/+2 (1d8 +1); Qualidades especiais: empty mind\*\*, id insinuation\*\*, mind thrust\*\*, thought shield\*\*, tower of iron will\*\*, mental barrier\*\*, intellect fortress\*\*, mind blast\*\*, ego whip\*\*, psychic crush\*\*; Fort +7, Ref +9, Von +11; For 8, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 18.

**Perícias e Talentos:** Diplomacia +16, Sentir motivação +10; Concentração +19, Psycraft +20\*\*, Conhecimento: Psiônicos +16; Inertial armor\*\*, inner strength\*\*, combat manifestation\*\*, talented\*\*, trigger power\*\* e craft dorje\*\*.

### Artan

Desde sua partida junto de Safir quando tinha apenas 11 anos, Artan vem se mostrando uma pessoa cujos dons da mente evoluem em um ritmo quase sobrenatural, quase chegando ao próprio Safir. Apesar disso, não há concorrência entre os dois. Devido tanto ao tempo de aventura, quanto às experiências de mestre-aprendiz, a amizade entre os dois é vista pelos outros membros do culto como um exemplo do verdadeiro espírito de irmandade presente no lugar. Assim como Safir, Artan muitas vezes acompanha grupos mais novos

### Gárgulas de Cristal

ND5; Construto Médio; Temd. Neutra; DVs 4d10 (25 PVs); Inic: +2; Desloc. 4m 15m (voando); CA 16(+1 Des, +5 Natural); Ataques: corpo -a-corpo: 2 garras +7 (1d4+1), mordida +5 (1d6+1), cauda +5 (1d6+1); AE: Ataque Mental (2/dia); QE: Imune a acertos críticos. Resistências: Fort +4 Ref +5 Von +4; For 13 Des 14 Con - Int - Sab 11 Car 1.

**Ataque mental (Sobrenatural):** 3 vezes por dia os gárgulas de cristal podem atacar a mente de seu inimigo, atordoando-o por 3d4 rodadas (ver pg 84 LdM). Vontade anula (CD 15).



em aventuras. Sempre ao menos um deles permanece na mansão.

**Artan:** Psionic (Nomad)13; Raça Humano; ND 13; Tend. Neutro; DVs 13d4+15, PVs 47; Inic +4; Desloc 9m; CA 20; Power Points 101; Ataques: corpo a corpo: Sabre +13/+8 (1d6+5), À distância Arco curto +12/+7 (1d6); Qualidades especiais: ego whip, empty mind, id insinuation, mind thrust, thought shield, mental barrier, intellect fortress, tower of iron will, psychic crush, mind blast; Fort +8, Ref +10, Von +10; For 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 10.

**Perícias e Talentos:** Escalar +18, Concentração +27, Psicraft +18, Arte da fuga +20; Inertial armor, dodge, combat manifestation, speed of thought e psionic charge.

### Olaf

Um dos poucos membros não-psiônicos vivendo na mansão, Olaf é responsável por treinar aqueles que desejam aprimorar as habilidades em combate em paralelo aos poderes da mente (Psionic Warriors). Pouco se sabe sobre seu passado. Conta-se que no passado ele teria participado do grupo de aventuras no grupo de Artan e Safir. De qualquer forma, mesmo sem ser um psi, Olaf é visto com muito respeito entre outros membros do culto, sendo considerado uma pessoa de coração nobre.

**Olaf:** Guerreiro 10; Raça Humano; ND13; Tend. Neutro e Bom; DVs 10d10+20, PVs 80; Inic +5; Desloc 9m; CA 24;

Ataques: corpo a corpo: espada de duas mãos(feita de cristal, +2) +16/+11 (1d12+7); Qualidades especiais: nenhuma; Fort +10, Ref +5, Von +5; For 17, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 12.

**Perícias e Talentos:** Saltar +8, Cavalgar +8, Conhecimento: psiônicos +2; Iniciativa aprimorada, foco em arma (espada de duas mãos), especialização em arma (espada de duas mãos), trespassar, trespassar aprimorado, sucesso decisivo aprimorado, esquiva, combate montado e lutar às cegas.

## AVENTURAS

Eis alguns ganchos de aventuras possíveis usando os Adeptos da Mente:

- O culto pode encomendar várias missões para membros e seus grupos;
- Haveria um mago que ao saber do culto e devido ao medo desses estranhos poderes substituir a magia, estaria montando uma expedição com o objetivo de colher informações sobre o lugar e mais tarde coordenar uma invasão com o objetivo de destruir o Culto;

Supõe-se que haja um imenso estoque de armas e artefatos criados pelos cultistas.



# IRMANDADE CAMPOÑESA

por Rafael Carneiro Vasques ([racarneiro@zipmail.com.br](mailto:racarneiro@zipmail.com.br))

“Tremei príncipes, reis, banqueiros, aristocratas, magos, ricos mercadores e seus desprezíveis lacaios”. A Irmandade Camponesa é uma organização que luta contra os nobres, os reis, os monastérios, as igrejas e toda e qualquer autoridade ou mantenedor desta. Fundada por ex-rebelados que se uniram a uma cidade recém rebelada, ela busca a liberdade quanto aos dirigentes. Para isso, a Irmandade Camponesa utiliza-se de alguns meios, como auxiliar ou iniciar rebeliões, publicar livros atacando as autoridades, libertar escravos, assaltar nobres e cleros, etc. O quartel general da organização é na cidade-estado rebelada conhecida como Terra Negra. Nas imediações há uma grande mina, de onde se extrai o ouro que se usa para negociar com os piratas contratando algum serviço deles ou para comprar destes algum item ou alimento que interesse à cidade. Há uma grande migração de plebeus de outros lugares que vão para lá. Camponeses e fugitivos dos reinos são treinados para tomarem suas cidades. Algumas vezes alguém da Irmandade viaja para alguma cidade para organizar alguma rebelião.

A cidade serve também como esconderijo para alguns piratas. Suas principais atividades são: agricultura, exploração da mina, comércio com piratas e roubos que são praticados em caravanas, igrejas, monastérios e castelos.

Há um forte esquema de segurança. Para poder entrar na cidade, um grande interrogatório é feito e a pessoa tem que comprovar que sabe trabalhar no campo ou em qualquer outro tipo de trabalho braçal.

A comercialização de livros proibidos se dá através dos piratas, que vendem esses livros nos portos onde embarcam. Os livros são escritos pelos instrutores. Algumas vezes a Irmandade Camponesa ataca prisões e calabouços, libertando os presos, roubando armas e outros itens e também atacando locais onde existem escravos, para que possam libertá-los.

Para fazer parte dessa organização é necessário que o personagem tenha pelo menos um nível na classe plebeu, vá para Terra Negra e participe do treinamento, tanto braçal quanto ideológico. A partir daí pode realizar as missões necessárias ou exigidas pelo conselho.

## PERFIL DOS MEMBROS

Conforme a Irmandade camponesa foi crescendo, várias pessoas decidiram se filiar. A grande maioria das pessoas que surgem são plebeus.

Muitos ladrões se filiam, graças a Katz, que ainda tem muitos contatos com o meio. Vários guerreiros também se aliam, cansados de servirem aos nobres. Rangers e druidas costumam ficar longe de Terra Negra, pois não se interessam muito com o que acontece ao seu redor. Os mais raros são os paladinos e os clérigos, já que suas igrejas costumam ser alvo de ataques dos irmãos camponeses. Alguns poucos que se aliam à Irmandade são aqueles que estão desacreditados com sua religião. Alguns bárbaros desgarrados se aliam, aprendendo, inclusive, a ler e escrever. Magos, assim como os paladinos e os clérigos, não costumam se aliar, já que suas escolas de magia ensinam que se deve destruir todo aquele que for membro da Irmandade Camponesa. Já os feiticeiros e bardos não têm nada contra a Irmandade Camponesa nem contra Terra Negra, sendo normal que se tornem irmãos camponeses.

Todos, dependendo de suas aptidões, colaboram da melhor forma possível para a manutenção e o desenvolvimento da cidade. As atividades costumam ser divididas em:

### Agricultores

Camponeses que fugiram de outros reinos ou foram perseguidos por apoiarem a Irmandade Camponesa muitas vezes trabalham nos arredores da cidade-estado, cultivando a terra e não pagando nenhum imposto por isso. Ao invés disso a cidade compra os alimentos com o imposto coletado pelos coletores de impostos.

### Artistas

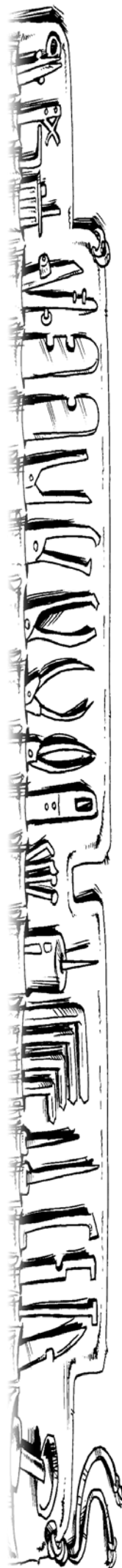
Artistas das mais diferentes artes: bardos, atores, escultores, pintores, etc. Terra Negra prima pela necessidade de se divertir, por isso os artistas se sentem em casa. Algumas casas nobres tornaram-se verdadeiras galerias para exposição de esculturas. Um teatro foi criado no centro da cidade, para que trovadores e atores interpretassem suas obras.

### Coletores de impostos

Os recolhedores de impostos na verdade são as pessoas que roubam caravanas, saqueiam monastérios e igrejas. Todo o dinheiro vai para a administração da cidade, compra de alimentos e armas para novos impostos. As pessoas que fazem esse serviço são as mais preparadas militarmente, com um treinamento intensivo de combate e ótima camuflagem.

### Enviados

Os enviados são a nata teórica e prática das rebeliões. Conhecem profundamente as técnicas para se tomar uma cidade, como se dar



treinamento para camponeses e como fazer discursos inflamados e inspiradores. São altamente carismáticos e costumam ser enviados pelo conselho da cidade para ajudar os irmãos camponeses de qualquer região. Algumas vezes eles são enviados para algum lugar para iniciar contatos com povos e outras vezes para começar uma rebelião. Frequentam desde vilas bárbaras a cidades imensas. Também distribuem seus livros proibidos e livros de magia.

## Espiões

A Terra Negra utiliza-se de uma grande e eficiente rede de espiões infiltrados em várias igrejas, milícias, guildas comerciais e palácios. Esses espiões têm por objetivo mandar toda e qualquer informação sobre cidades e vilas que estão se rebelando, investidas contra Terra Negra e localização de possíveis alvos para os coletores de impostos, piratas ou iconoclastas.

## Iconoclastas

São irmãos camponeses que têm uma única missão especial: invadir, saquear e destruir igrejas, conventos e monastérios. Costumam seduzir aqueles que tem voto de celibato, rasgam livros sagrados ou saqueiam para vender para igrejas inimigas, queimam estátuas e destroem símbolos sagrados. Grande parte do dinheiro da Terra Negra vem dessa prática.

## Instrutores

Os instrutores são pessoas treinadas em várias áreas, como combates, mineração (os melhores instrutores de mineração são os anões), agricultura, artesanato, magia, etc. Costumam acompanhar os enviados para colaborar com o preparo dos irmãos ainda despreparados.

## Milícia

A milícia da cidade não tem quase nenhum poder. Eles costumam apenas vigiar as muralhas para tentar coibir qualquer tentativa de invasão. Dentro da cidade eles costumam separar brigas de bêbados.

## Mineiros

Quem não quer se aventurar para defender a Irmandade ou não sabe trabalhar no campo costuma ir trabalhar nas minas de ouro. O ouro coletado é pago pela metade do preço.

## Piratas

Os piratas são grandes entusiastas de Terra Negra. Apenas lá eles poderiam circular livremente sem a preocupação de serem encontrados, capturados e mortos. Por isso eles defendem Terra Negra com unhas e dentes, fazem grandes negócios e vendem os livros proibidos nos portos. Mais do que um simples negócio, Terra Negra é um ótimo lugar para descansar. Mais de um navio real já foi impedido pelos piratas de atacar Terra Negra.

Na verdade a Irmandade Camponesa está mais para um movimento revolucionário do que para uma organização. Tudo começou com uma rebelião ocorrida nas terras do duque Iossif. A principal mente para a defesa do ducado, o mago Mikhail, se recusou a atacar os camponeses que haviam se rebelado, ficando preso por quatro anos. Durante esse tempo, Friedrich Mann, um clérigo bondoso chegou na região para comandar a capela local. Em pouco tempo o clérigo se juntou ao povo e comandou uma rebelião contra os nobres e os mercadores.

Porém, depois de três dias, Beria, o filho do duque Iossif, regressa com um exército de aventureiros e mercenários, dizimando a população. Milhares de camponeses foram cruelmente massacrados. Homens, mulheres, crianças e idosos tiveram o mesmo fim: a lâmina de clérigos, monges, guerreiros e magos. Todos fizeram o serviço por algumas moedas de ouro. Mikhail, Mann, Schöenberg e alguns outros camponeses conseguiram fugir.

Rumaram por algumas semanas, um grupo de oito pessoas, nunca dormindo duas vezes no mesmo lugar, rumando para o mais longe possível do ducado. Durante a viagem passaram a propagar suas idéias. Havia sido fundada a Irmandade Camponesa. Viajaram pelas terras dos orcs, visitaram os goblins, kobolds, halflings, anões e elfos. Em uma dessas viagens conheceram Erik. Visitaram minas, onde fizeram amizade com os mineiros. Visitaram terras rebeldes ou próximas a se rebelarem. Conseguiram aliados em quase todas as cidades ou tribos que visitaram. Ensinar táticas para os camponeses tomarem uma cidade, saquearem templos religiosos, invadirem castelos e roubar caravanas de ricos mercadores. Fizeram contatos com piratas, vendendo seus roubos para estes. Com o dinheiro se instalaram na capital do reino e montaram uma gráfica clandestina. O novo alvo de subversão: a fé. Mann passou a escrever textos onde atacava todas as divindades, e passaram a difundir esses textos, em quase todos os idiomas. Mikhail passou a traduzir magias e vendiam essas magias para os camponeses. Passaram a visitar cidades rebeldes e ensinar-lhes algumas poucas magias. Em pouco tempo as rebeliões pipocaram em várias vilas. Clérigos abandonaram suas religiões e magos passaram a massacrar vilas para que suas magias não fossem difundidas.

Após três anos de funcionamento, a Irmandade Camponesa tornou-se o inimigo número um dos ricos. Uma nova rebelião na cidade-estado Terra Negra chamou a atenção da Irmandade. Lá os camponeses, mineiros e artesãos da cidade expulsaram o burgomestre, colocando no seu lugar um conselho rotativo, eleito pela população. Com isso a Irmandade



mudou-se para Terra Negra. Lá atualmente é o quartel general da Irmandade Camponesa.

## FUNDAMENTOS DA IRMANDADE CAMPONESA

A Irmandade Camponesa pauta-se por uma série de ideais que devem ser seguidos à risca:

- Toda cidade, vila, tribo ou comunidade que se rebelar e desejar se aliar à Irmandade Camponesa deve se sujeitar às regras desta.
- Após se libertar das mãos da dominação daqueles que nos exploram há gerações, é necessária a criação de um conselho camponês, eleito e rotativo. Cada mandato tem três anos de duração. Todos os habitantes podem e devem votar. Qualquer habitante pode se candidatar.
- O conselho deve criar um conjunto de leis para serem implantadas na comunidade. Todas as leis devem ser respeitadas.
- A terra, os meios de produção e a riqueza dos nobres e mercadores são controlados pelo conselho, e devem utilizá-los para o bem de todos.
- Fica a cargo do conselho remanejar os trabalhadores para alguma área deficitária, equilibrando a produção para conseguir manter a comunidade.
- Toda comunidade que seja membro da Irmandade Camponesa deve treinar a população nas diferentes áreas, ensinando magia, trabalho no campo, ou qualquer outra área que se mostre importante para a obtenção de recursos, defesa da cidade ou ajuda a alguma outra comunidade rebelada.
- Toda comunidade membro da Irmandade Camponesa deve ajudar outra comunidade que peça ajuda para se rebelar. É obrigação que os membros da Irmandade Camponesa visitem outras comunidades que ainda não se manifestaram contra os nobres.
- Toda comunidade da Irmandade Camponesa é obrigada a aceitar e treinar todas as pessoas que apareçam na comunidade, contando que a pessoa passe pelos devidos testes que devem ser feitos para que seja aceita.
- Cada comunidade deve escolher quais os testes necessários para o ingresso de pessoas na sua comunidade.

## OS LIVROS PROIBIDOS

Alguns dos livros escritos pela Irmandade Camponesa foram proibidos por reis, clérigos, nobres, autoridades locais e escolas. Ser pego com um destes livros pode causar um grande problema para a pessoa, podendo inclusive ser executada. Os seis principais livros são:

**A solidão na criação:** o livro é uma grande heresia contra todas as religiões, “provando” a inexistência dos deuses. O principal argumento é o fato de outras magias funcionarem sem precisar de nenhuma devoção a deus nenhum.

**Ajuda aos deuses:** outro livro atacando as religiões. Ele aponta as ligações entre nobres, mercadores e as igrejas, mostrando de onde saem os subsídios para a construção de igrejas e o financiamento de guerras santas, indicando como, quando e porque as religiões foram usadas pelos ricos em proveitos próprios.

**Manifesto Camponês:** o livro é um hino às rebeliões camponesas, conclamando os camponeses a acabarem com a classe dominante, seja ele rei, príncipe, aristocrata ou mercador. Ataca também os magos, os clérigos e aventureiros.

**Dossiê dos magos:** aborda a ligação entre os magos e os reis, mostrando como os magos são utilizados pelos reis para destruir civilizações, abafar rebeliões e manter a dominação do povo pelo príncipe sobre controle.

**Pequeno grimório de magia:** um livro contendo algumas magias que a Irmandade Camponesa distribui entre os camponeses, contendo algumas magias do interesse de camponeses, rebelados ou não. Note que o livro descreve a magia e ensina como utilizá-la, mas os componentes materiais ainda devem ser comprados por quem lançar a magia. O preço da magia continua sendo normal. Este livro serve como um pequeno guia para quem lê-los consiga aprender a conjurar magias, ou seja, o livro possibilita a quem lê-lo de começar a desenvolver a classe mago, como multiclasse.

Magias encontradas no livro:

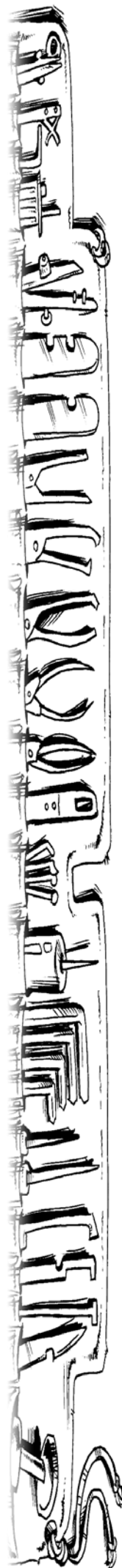
**1º nível** - acalmar animais, compreensão de línguas.

**2º nível** - falar com as plantas, mensageiro animal.

**3º nível** - ampliar plantas, moldar rochas.

**4º nível** - metamorfosear-se, controlar plantas.

**A orgia dominante:** Livro de sátira escrito na capital. Neste livro os principais nobres, religiosos, magos, banqueiros e figuras ilustres, como guerreiros famosos da capital, são ridicularizados. Descritos muitas vezes da forma



mais maldosa e insana possível, apresenta uma versão totalmente adversa dessas pessoas.

## PERSONAGENS

**Observação:** os pertences listados são os pertences que os personagens normalmente usam. O mestre deve selecionar outros itens que achar apropriado para cada aventura/campanha.

### Mikhail Ilitch Ulianov

Filho de camponeses, logo se destacou na sua vila. De uma inteligência singular, logo chamou atenção de um mago que trabalhava para o duque lossif, prontificando-se em treinar o jovem que acabara de completar nove anos.

Durante anos Mikhail concentrou-se apenas no estudo, aprimorando-se e tornando-se um mago promissor. Participou de várias expedições em nome de sua escola de magia, sempre defendendo o interesse de algum nobre. Durante algumas dessas aventuras Mikhail conheceu reis, senhores feudais, banqueiros e burgomestres. Coibiu contrabandos e inimigos como orcs e alguns mortos vivos. Ao atingir 33 anos de idade foi enviado novamente para sua terra natal, para servir ao duque lossif. Durante três anos Ulianov tramitou pelos corredores da nobreza, conhecendo pessoas e se aprimorando.

Começou a coordenar a defesa do ducado, ensinando inclusive algumas táticas de defesas para camponeses que viviam em áreas fronteiriças. Porém, em uma cobrança de impostos que se deu antes do previsto, a população se revoltou, chegando a invadir o castelo do duque. No entanto a guarda massacrou os camponeses, expulsando-os do castelo e destruindo suas casas. Ulianov foi convocado, mas se recusou a atacar a população e foi preso.

Com a normalidade retomada, Ulianov passou quatro anos em um cubículo, confinado e sem alternativa de fuga. Logo, não tomou conhecimento do que estava ocorrendo nas terras do duque.

Enquanto isso, no ducado de lossif a população estava cada vez mais incontrolável. A tensão crescia. Um grupo de soldados, liderados por Beria, filho de lossif, viajou o reino à procura de reforços, mas os outros nobres não se importaram, abandonando lossif à própria sorte. Os homens do lossif só conseguiram auxílio de Albert Marshall, o banqueiro com a maior

influência com o monarca. Com o dinheiro os homens de lossif partiram para a contratação de aventureiros e mercenários, recrutando inclusive homens em monastérios, escolas de magias e igrejas. Porém, liderados por um ex-clérigo, os camponeses mataram as tropas de lossif nos campos. A cidade e o castelo foram tomados, o duque morto e a duquesa e suas filhas foram estupradas e logo em seguida mortas. Os presos nos calabouços foram libertados e Mikhail conseguiu fugir e conheceu Friedrich.

Com o advento da Terra Negra Mikhail trabalha ensinando aos irmãos camponeses magia e táticas de combate. Atualmente ele é o principal instrutor de magia da cidade e um dos conselheiros da cidade.

**Mikhail Ilitch Ulianov:** Mago 10/Plebeu 1/Irmão Camponês 9; ND 20; Humanóide médio (humano); DV 10d4 + 10 mais 10d6 + 10; 80 PV; Inic. +1; Desl. 9 m: CA 19 (+2 Des, +4 *braçadeiras da armadura*, +3 *amuleto de armadura natural*); Corpo a corpo: Foice curta +9/+4 (dano: 1d6, dec. x2); Distância: Besta leve +11/+6 (dano: 1d8, dec. 19-20/x2); AE Incitar tumulto +9, Produção maximizada +3, Fraternidade camponesa +8, Furor igualitário +2, Invocar familiar, Escrever pergaminho; QE Magias; Tend. LN; TR Fort +10, Ref +7, Von +12; For 10, Des 14, Con 13, Int 23, Sab 11, Car 20

**Perícias e talentos:** Alquimia +20, Atuação +10, Blefar +15, Cavalgar +6, Concentração +15 (+19 em combates), Conhecimento (Arcano) +20, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +20, Conhecimento (Religião) +20, Diplomacia +17, Falsificação +16, Identificar magia +20, Mensagens secretas +10,

Obter informação +15, Ofícios (encadernação de livros) +13, Profissão (carpintaria) +13, Sentir motivação +10; Liderança, magia penetrante, magias em combate, mobilidade, tolerância, usar arma comum, usar armas simples, vontade de ferro, criar armaduras e armas mágicas e criar item maravilhoso.

*Magias de mago preparadas (4/5/5/5/4/3/2):* 0 - *Consertar, Detectar venenos, Ler magias, Raio de gelo*; 1 - *Alarme, Apagar, Identificação, Mísseis mágicos, Recuo acelerado*; 2 - *Arrombar, Detectar pensamentos, Enfeitiçar pessoas ou animais, Falar com animais, Falar com as plantas*; 3 - *Descanso tranquilo, Escrita Ilusória, Respirar na água, nevasca, vôo*; 4 - *Discernir mentiras, Metamorfosear-se, Terreno Ilusório, rogar maldição, porta dimensional*; 5 - *Enfraquecer intelecto, Sonho, muralha de ferro*; 6 - *Sugestionar multidões, velocidade em massa*



*Magias de Irmão camponês preparadas (3/3/2/2): 1 - Mensagem, compreensão de línguas, acalmar animais; 2 - Acalmar emoções, zona da verdade, detectar pensamentos; 3 - Escrita ilusória, bola de fogo*

Pertences: *Tomo dos Grandes Pensamentos +3, Tomo da Liderança e Influência +2, braçadeiras da armadura +4, 3 poções de Carisma, 2 pergaminhos de Emoções, amuleto de armadura natural +3, grimório com todas as suas magias, besta leve (obra-prima), caixa com 10 virotes, foice curta, roupa de plebeu.*

## Friedrich Mann

Friedrich Mann desde pequeno guiou-se pela religião. Filho de ricos comerciantes, Mann foi mandado para uma instituição religiosa, uma igreja voltada para a adoração de um deus bondoso. Lutou contra os inimigos de sua igreja, destruiu monstros, doou tesouros para ela e obedeceu fielmente sua hierarquia. Foi o clérigo ideal. Por merecimento recebeu a proposta de seu superior de comandar uma capela em uma terra turbulenta. O duque pediu para que fosse enviado o melhor clérigo disponível para que pudesse controlar a população que andava revoltada. Mann assumiu a capela e ganhou um grande crédito no banco Marshall. Esse dinheiro era para ser utilizado com o que fosse possível para acalmar a população e resgatar a normalidade. Porém a realidade que Mann encontrou no ducado era extremamente complexa e difícil de resolver. Ao contrário de monstros nitidamente malignos quem causava problemas era a população com a qual Mann começou a se identificar.

Mann passou a frequentar as casas dos camponeses, conheceu Schönberg e miséria de perto. E começou a compreender as rebeliões. E assim começou a organizar a população, fazendo um conselho camponês, para fazer reivindicações para o duque, propondo-se como um intermediário. Logo na primeira reivindicação, fim de todos os impostos, o duque ridicularizou Mann e caçou as pessoas que compunham o conselho.

Isso aumentou a tensão. Para cada conselheiro camponês preso, um guarda era encontrado morto. Os procurados pelo duque passaram a se refugiar na igreja de Mann. Com isso Mann passou a ser mal visto pelo duque, que reclamou para a igreja e conseguiu a expulsão de Mann. Ao invés de melhorar a situação, o afastamento de Mann só piorou a situação. Se antes Mann se preocupava com a igreja logo ele passou a atacá-la. Mobilizou a população e organizava saques à igreja e aos mercadores prósperos que apoiavam o duque, passou a dar sermões nas praças públicas, onde seu alvo era os deuses e os nobres.

Até que um dia uma tropa do duque tentou prender Mann. Schönberg comandou a população, e esta se revoltou e atacou a guarda, invadiu as casas dos nobres, abriu a porta dos calabouços e adentrou ao castelo.

Durante três dias o ducado ficou sem nobres ou ricos mercadores, vários deles ou foram roubados ou fugiram, carregando tudo o que possuíam. Mann e Mikhail se conheceram e conversaram durante horas.

Na Terra Negra Mann escreve livros blasfêmicos, indo contra as igrejas e os deuses. Ainda coordena os ataques dos iconoclastas.

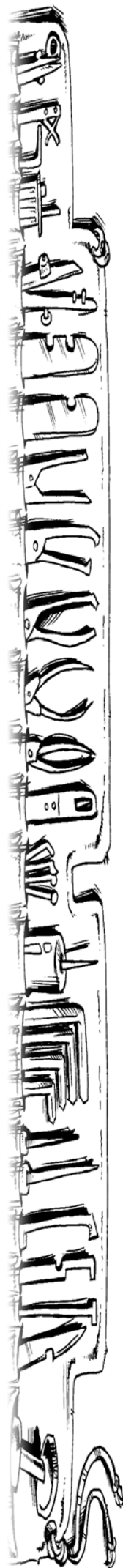
**Friedrich Mann:** Cérego 10/Plebeu 1/Irmão Camponês 7; ND 18; Humanóide médio (humano); DV 10d8 mais 1d4 mais 7d6; 89 PV; Inic. +5; Desl. 6 m; CA 20 (+1 Des, +7 Cota de Malha+2, +2 escudo pequeno de madeira de madeira); Corpo a corpo: Maça pesada +11/+6/+1 (dano: 1d8+1, dec.x2); Distância: Besta leve +11/+6/+1 (dano: 1d8, dec. 19-20/x2); AE Incitar tumulto+7, Produção maximizada +3, Fraternidade Camponesa +6, Furor igualitário +2, Escrever pergaminho; QE Magias, Domínios: Bem, Viagem; Tend. LB; TR Fort +12, Ref +6, Von +14; For 12, Des 13, Con 11, Int 15, Sab 16, Car 17

**Perícias e Talentos:** Atuação +8, Concentração +7, Conhecimento (Arcano) +4, Conhecimento (Religião) +10, Cura +13, Diplomacia +8, Identificar Magia +8, Mensagens Secretas +4, Obter Informação +6, Ofício (Caligrafia) +6, Profissão (Bibliotecário) +6, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +4; Corrida, iniciativa aprimorada, liderança, mobilidade, reflexos em combate, tolerância, usar arma comum (maça pesada), vontade de ferro.

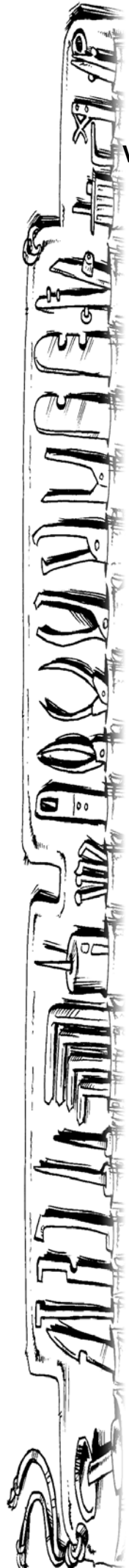
*Magias de clérigo preparadas: (6/6/6/5/4/3) 0 - Criar água, Consertar, detectar magia (2), curar ferimentos mínimos (2); 1 - bênção, abençoar água, comando, causar medo, invocar criaturas I, névoa obscura; 2 - arma espiritual, acalmar emoções, proteger outro, dissimular tendência, cativar, curar ferimentos moderados; 3 - rogar maldição, luz cegante, dissipar magia, roupa encantada, invocar criaturas III; 4 - Curar ferimentos críticos, discernir mentiras, poder divino, arma mágica aprimorada; 5 - cancelar encantamento, invocar criaturas V, resistência à magia*

**Magias de irmão camponês preparadas (3/2/1/0): 1 - Bom fruto, Cativar animais, Criar água; 2 - Detectar pensamentos, Idiomas; 3 - Emoções**

**Pertences:** Maça pesada, besta leve, caixa com 10 virotes de besta, roupa de plebeu, *bastão do cancelamento*, anel de proteção +2, 1 pergaminho







de Comando maior, Cota de Malha escorregadia +2, escudo pequeno de madeira (obra-prima).

## Victor Schönberg

Victor Schönberg sempre viveu nas terras do duque Iossif. Desde pequeno trabalhou no campo, próximo da fronteira com as terras bárbaras. Durante anos teve que aprender a se defender de orcs e bárbaros. Os anos foram passando e certo dia o duque decidiu treinar a população para que pudesse defender as terras dele contra invasões. Mikhail foi o enviado. Eles se conheceram e Mikhail treinou a população, voltando em seguida para o castelo.

O tempo passou e a guarda do duque apareceu para cobrar impostos, um mês antes do previsto. A população se rebelou, liderada por Schönberg, atacando os guardas e rumando ao castelo. Foi a primeira rebelião de Schönberg. Após o massacre que se deu o povo passou a ser duramente reprimido. Mikhail mudou-se para uma área mais perto do castelo, e foi lá que conheceu Mann. A amizade nasceu rápida, assim como surgiu um novo fôlego contra os nobres.

Schönberg passou a treinar os camponeses, ensinando-os aquilo que lhe foi ensinado por Mikhail, combate.

Porém, durante uma pregação contra as religiões, Mann quase foi preso e a população defendeu-o. O confronto havia sido criado.

Foi dele a idéia de se mudarem para Terra Negra. Lá Schönberg ensina como trabalhar no campo e um pouco de defesa da cidade.

**Victor Schönberg:** Plebeu 12/Irmão Camponês 6; ND 18; Humanóide médio (humano); DV 12d4 mais 7d6; 60 PV; Inic. +2; Desl. 9m; CA 15 (+2 Des, +3 *amuleto de armadura natural*); Corpo a corpo: Espada curta +15/+10 (dano 1d6+5, dec. 19-20/x2), Distância Funda +10/+5 (dano 1d4, dec. x2); AE Fraternidade camponesa +6, Escrever pergaminho, Incitar tumulto +5, produção maximizada +2, furor igualitário; Tend. CB; TR Fort +9, Ref +8, Von +11; For 16, Des 14, Con 11, Int 14, Sab 14, Car 15, Altura 1,67m.

**Perícias e Talentos:** Adestrar Animais +6, Atuação +4, Cavalgar +6, Conhecimento (Natureza) +5, Furtividade +4, Mensagens Secretas +4, Obter Informação +4, Ofício (Carpintaria) +4, Ouvir +4, Profissão (Agricultura) +10, Saltar +3, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +8, Usar Cordas +4; Liderança, saque rápido, tolerância, usar armadura (leve), usar arma comum, usar armas simples, usar escudo e vontade de ferro.

**Magias preparadas(2/2/1):** 1 - *Invisibilidade contra animais, Luz*; 2 - *Moldar madeira, Tornar inteiro*; 3 - *Criar alimentos*.

**Pertences:** Espada curta +2, funda, 10 balas de funda, roupa de plebeu, *amuleto de armadura natural* +3.

## Erik

Durante a fuga do ducado de Iossif, a recém fundada Irmandade Camponesa estava com problemas. Sem alimento e sem ter para onde ir, acabaram se aproximando demais de uma montanha onde viviam alguns anões. Logo foram interrogados e, como era de se esperar, foram presos. Os anões, principalmente o rei, não gostaram de suas idéias sobre liberdade, fim da exploração e igualdade. Passaram duas semanas por lá, sem perspectiva de sair. Porém suas idéias não passaram despercebidas de todos: um soldado anão havia se interessado por elas. Durante seu turno este anão sempre puxava assunto e queria saber mais sobre o que eles pensavam. Aquelas idéias inéditas e proibidas tinham o fascinado. Não conseguia parar de pensar em uma sociedade como eles defendiam.

As conversas seguiam todos os dias e cada dia o anão voltava mais instigado, querendo saber qual o problema com os deuses ou porque a magia era inacessível para a grande maioria da população.

Após alguns dias o anão se apresentou, com uma cara de assustado. Seu nome era Erik, apenas Erik, pois decidira abandonar seu nome de clã, e que iria tirá-los de lá naquela noite, pois o rei ordenou a execução dos presos, dada a alta periculosidade de suas idéias.

Novamente fugiram e rumaram para outras áreas, longe dos anões. Visitaram os halflings, elfos, orcs, etc. finalmente foram para a capital e depois para Terra Negra. Atualmente Erik treina a população em combates e coordena os trabalhos nas minas.

**Erik:** Guerreiro 11/Plebeu 1/Irmão Camponês 3; ND 14; Humanóide médio (anão); DV 11d10+44 mais 1d4+4 mais 3d6+12; 136 PV; Inic. +6; Desl. 4,5 m; CA 20 (+2 Des, +4 brunea, +4 *escudo grande de madeira* +2); Corpo a corpo: Machado de guerra anão +16/+11/+6 (dano 1d10+4, dec. x3); Distância: Arco curto: +15/+10/+5 (dano 1d6, dec. x3); AE Escrever pergaminho, Fraternidade camponesa +2, Incitar tumulto +3, Produção maximizada +1, Furor igualitário; QE Magias; Tend. NB; TR Fort +14, Ref +4, Von +8; For 18, Des 15, Cons 18, Int 14, Sab 11, Car 11

**Perícias e Talentos:** Atuação +6, Cavalgar +6, Conhecimento (História) +3, Escalar +5, Mensagens Secretas +4, Natação +4, Obter Informação +4, Ofício (Armeiro) +10, Ouvir +2, Profissão (Mineiro) +7, Senso de Direção +8, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +4; Combate montado, liderança, mobilidade, prontidão, tolerância, vontade de ferro; ambidestria, deslocamento, esquiva, iniciativa aprimorada, usar

arma exótica (machado de guerra anão) e foco em arma (machado de guerra anão).

**Magias preparadas(2/1):** 1 - Misseis mágicos, Recuo acelerado; 2 - Falar com animais.

**Pertences:** Arco curto(obra-prima), aljava com 20 flechas, *machado de guerra anão* +3, roupa de plebeu, brunea(obra-prima), *escudo grande de madeira*+2 (Obra-prima).

## Karl Katz

Karl Katz sempre viveu na capital. Grande erudito, trabalhava para uma importante guilda de ladrões. Arquivava os documentos, preparava atas e tecia relações com outros marginais que ainda não haviam se filiado na guilda.

Katz tinha um prazer imenso em ajudar a organizar o crime, ordenava assaltos onde seus inimigos eram os alvos, ou quando recebiam dinheiro de alguém para causar algum mal ou constrangimento a alguém.

Sua vida modificou-se totalmente quando conheceu Mikhail, então recém instalado em uma gráfica na capital. Após longas conversas empolgou-se na ideia de se filiar à Irmandade Camponesa. Passou a ajudar a redigir textos contrários ao clero e magos.

Com o surgimento da Terra Negra, Katz decidiu se juntar definitivamente, fugindo da sua antiga guilda, mas não sem antes copiar os arquivos sobre as rotas mais lucrativas, e os sistemas de defesa de possíveis locais importantes para um futuro ataque.

Na Terra Negra Katz escreve textos contra os nobres da capital, acusando-os de aliança com guildas de ladrões e magos, além de ensinar algumas artimanhas utilizadas pelos ladrões da capital.

Atualmente é o principal enviado quando é necessário começar uma rebelião. As palavras jorram de sua boca e quase sempre chegam nos ouvidos dos camponeses com uma força incrível, capaz de despertar-lhes grandes esperanças.

**Karl Katz:** Ladino 10/Plebeu1/Irmão Camponês 6; ND 17; Humanóide médio (Humano); DV 11d4+11 mais 6d6+6; 78 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 19 (+3 Des, +3 anel de proteção, +3 couro batido); Corpo a corpo: Sabre +10/+5 (dano: 1d6+1, dec.16-20/x2), Distância: *Arco curto reforçado* +1 +13/+8 (dano: 1d6+1, dec. x3); AE Evasão, ataque furtivo +5d6, Esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado), mente escorregadia, escrever pergaminho, fraternidade camponesa+6, incitar tumulto +5, produção maximizada +2, furor igualitário +2; QE Magias; Tend. CB; TR Fort +10, Ref +14, Von +10; For 13, Des 16, Cons 12, Int 17, Sab 12, Car 13

**Perícias e Talentos:** Abrir Fechaduras +10, Arte da Fuga +8, Atuação +10, Blefar +8, Cavalgar +8, Concentração +8, Conhecimento (Arquitetura e

Engenharia) +4, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +8, Decifrar Escritas +12, Diplomacia +10, Disfarces +10, Esconder-se +8, Falsificação +10, Furtividade +10, Mensagens Secretas +12, Obter Informação +12, Ofício (Armadilheiro) +4, Operar Mecanismo +8, Profissão (Escriba) +4, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +4, Usar Instrumento Mágico +10; Corrida, iniciativa aprimorada, liderança, rastrear, reflexos rápidos, tolerância e vontade de ferro.

**Magias Preparadas (2/2/2):**1 - *Acalmar animais, Luz*; 2 - *Acalmar emoções, Forma de árvore*; 3 - *Bola de fogo, Remover doenças*

**Pertences:** *Sabre afiado* +2, *arco curto reforçado* +1 (obra-prima), aljava com 20 flechas, roupa de plebeu, *anel de proteção* +3, couro batido

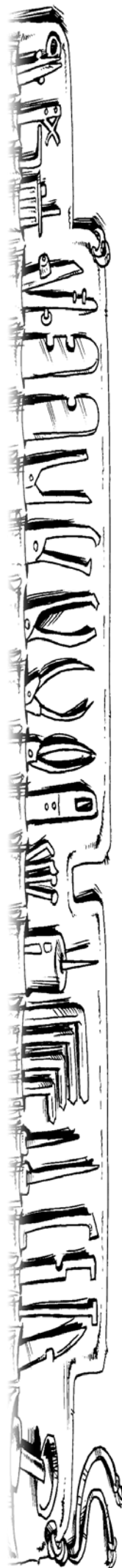
## Angelo Poletti

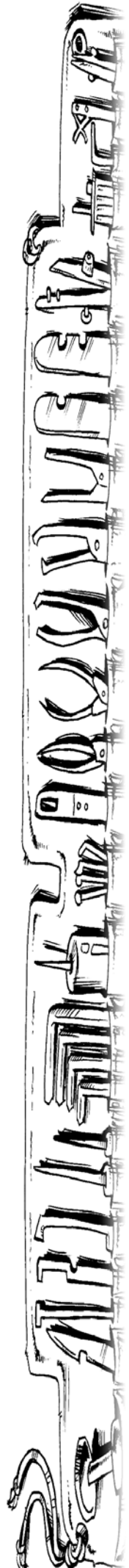
Angelo Poletti sempre viveu em Terra Negra. Desde pequeno trabalha nas docas, convivendo com marinheiros e piratas. De noite freqüentava bordéis e tavernas, convivendo com os trabalhadores urbanos e gatunos. Aprendeu algumas habilidades ladinas, vendendo aos piratas o que conseguia com pequenos furtos. Porém, depois de um deslize ao roubar uma casa de um nobre foi preso, recebeu chibatadas e foi mandado para trabalhar nas minas de ouro. Passou alguns anos trabalhando nas minas, onde as más condições de vida geraram nos mineiros um crescente descontentamento. Poletti passou a encontrar-se de noite com camponeses insatisfeitos e pequenos artesãos revoltosos. A cidade acumulava dinheiro, mas não recebia nada além de migalhas. Durante alguns meses corria pelas ruas um plano de tomar a cidade. A guarda há tempos estava enfraquecida, e quando chegou o dia a população expulsou Nicolai, o burgomestre. Apesar da relativa facilidade, vários membros que ajudaram a organizar a tomada da cidade foram mortos pelos guardas. Muitos dos nobres tiveram seus bens confiscados e expulsos da cidade. Os magos foram expulsos, mas os clérigos e paladinos decidiram sair antes que algo lhes acontecesse.

Com a vitória na cidade, Poletti iniciou a organização dela. Foi criado o conselho da cidade, e logo em seguida os membros da Irmandade Camponesa chegaram e entraram em contato com Poletti, explicando suas reais intenções. Um pacto foi selado e desde então a sede da Irmandade Camponesa passou a operar em Terra Negra.

Atualmente Poletti é conselheiro da cidade e mantém relações com os piratas.

**Angelo Poletti:** Ladino 8/Plebeu 1/Irmão Camponês 3; ND 12; Humanóide médio (humano); 9d4+18 mais 3d6+2; 60 PV; Inic. +6; Desl. 9m; CA 18 (+2 Des, +5 *Couro batido* +2, +3 *braçadeiras da armadura*); Corpo a corpo: espada curta +7/+2 (dano: 1d6, dec. 19-20/x2); Distância: Besta leve +9/+4 (dano: 1d8, dec. 19-20/x2); AE Evasão,





esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado), ataque furtivo +4d6, escrever pergaminho, fraternidade camponesa +2, incitar tumulto +3, produção maximizada +1, furor igualitário +1; QE Magias; Tend. CN; TR Fort, +7 Ref+11, Von +7; For 11, Des 15, Cons 14, Int 14, Sab 14, Car 13

**Perícias e Talentos:** Abrir Fechaduras +5, Acrobacia +8, Atuação +10, Conhecimento (Local) +6, Cura +4, Decifrar Escrita +4, Diplomacia +8, Equilíbrio +8, Intimidar +7, Leitura Labial +7, Mensagens Secretas +8, Observar +7, Obter

Informação +8, Ofício (Lapidação) +6, Ouvir +6, Profissão (Marinheiro) +10, Punga +5, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +4; Esquiva, iniciativa aprimorada, liderança, mobilidade, reflexos rápidos e vontade de ferro.

**Magias preparadas (2/1):** 1 - *Consertar, Mísseis mágicos*; 2 - *Zona da verdade*.

**Pertences:** *Espada curta* +2, besta leve, caixa com 10 virotes, roupa de plebeu, *couro batido de camuflagem* +2.



# MILÍCIA ARCANIA

por Normal ([normalmenteeusounormal@yahoo.com.br](mailto:normalmenteeusounormal@yahoo.com.br))

A existência de magos malignos sempre foi conhecida, assim como aqueles que fazem mau uso da magia, com fins egoístas ou propósitos obscuros. Por causa disso, não é raro que em comunidades menores ou isoladas, os magos sejam taxados de criaturas diabólicas, insensíveis, que só pensam em si mesmos e em suas pesquisas mágicas. Mais de um mago ou feiticeiro já caiu pelas mãos de uma multidão amedrontada.

Manipular as forças mágicas não é tarefa para qualquer um, e pensando nisso, muitos anos atrás, um mago chamando Darlagar começou a perseguir esses indivíduos que vinham a contribuir para esta visão que ele considerava errônea sobre os praticantes arcanos.

Começou com um pequeno grupo de aventureiros liderados por ele, mas muitos reinos e milícias adotaram a idéia. Mas anos e anos de caçadas e combates lhe revelaram que mesmo alguns dos atos mais condenáveis podiam vir a ocorrer por acidente, causados apenas por erros mínimos em alguma conjuração, ou algum ingrediente usado em quantidade incorreta. A responsabilidade ainda recai sobre a pessoa, mas nesses casos, viu-se que apenas uma punição seria suficiente.

Mas como manter encarcerado alguém que é capaz de derreter grades de celas, mudar de forma de modo que facilmente passaria despercebido ou ainda pode dominar as mentes de guardas? Durante muitos anos, Darlagar pesquisou métodos para a criação de áreas permanentes onde a magia não funcionasse de maneira alguma. Seu esforço foi bem recompensado com a descoberta de uma fórmula para um item mágico, além de uma magia única e bastante poderosa.

Com o passar dos anos, a imagem que a população tinha dos magos melhorou consideravelmente, mas ainda permanece um certo receio sobre indivíduos capazes de manipular as forças da natureza, o que de certa forma é natural, pois normalmente teme-se o que não se compreende. De todo modo, por causa de Darlagar, nem todos os magos são mais vistos sob o estereótipo do egoísta maligno, apesar de tais indivíduos ainda existirem.

A Ordem possui várias sedes, sendo que em cada uma delas funciona uma masmorra desenvolvida especialmente para conjuradores, tanto os arcanos como os divinos.

## ORGANIZAÇÃO

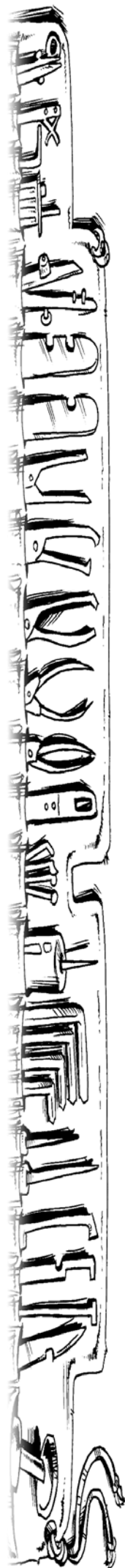
A Ordem possui uma hierarquia simples, onde os subordinados respondem ao magistrado responsável pela prisão, que é também o responsável pela divisão das tarefas, recursos e manutenção, o que inclui o pagamento de salários e contratação de eventuais mercenários. Todos respondem ao Arcano Superior, o líder da Ordem que é escolhido com antecedência pelo seu antecessor, ou eleito pelos magistrados caso não haja um escolhido. O novo líder só assume o posto se o atual Arcano Superior morre, renuncia ou é impedido de alguma maneira de exercer o cargo.

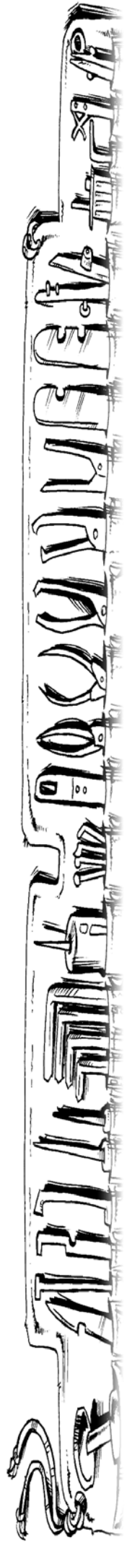
Em geral, o Arcano Superior é o mais poderoso mago membro da milícia, pois ele deve ser capaz de aprender a magia suprema usada na criação das zonas antimagias das prisões (maiores detalhes adiante). Todos os magistrados responsáveis pelas outras sedes e prisões devem adquirir pelo menos um nível da Classe de Prestígio: Miliciano Arcano.

A escolha dos magistrados é feita em geral pelo Arcano Superior, mas dependendo da urgência, eles podem ser escolhidos por outros magistrados em um conselho com pelo menos 10 magistrados, e 5 membros da milícia como testemunhas. O cargo geralmente é vitalício, a menos que o magistrado descumpra alguma lei ou renuncie.

Cabe à Ordem emitir ordens para a prisão de acusados de crimes que envolvam o uso de qualquer tipo de magia. Os crimes podem ser denunciados em qualquer sede ou prisão, ou podem ser descobertos por magias de detecção. Em algumas cidades onde o uso de magia é restrito ou proibido, cabe à Ordem emitir autorizações especiais para o uso de magia para qualquer fim. O custo dessas autorizações pode variar de alguns milhares de moedas de ouro ou serviços à milícia, e elas normalmente são permanentes.

Hoje em dia, é incomum que as missões sejam para matar ou destruir conjuradores malignos. A Ordem acredita que todos podem vir a merecer uma segunda chance, embora nos casos mais graves, os acusados sejam frequentemente condenados à morte. Mas em alguns casos extremos, o conjurador julgado pode ser condenado a ter a magia *Aprisionar a Alma* ou *Aprisionamento* lançada sobre si, ou ser mantido em *Estase Temporal*. Em geral, todos os acusados têm direito a um julgamento e alguém que sirva





como advogado para defesa. Normalmente, os acusados são obrigados a permitir que suas mentes sejam lidas por três membros, para eliminar qualquer dúvida. Os julgamentos costumam ser rápidos e precisos. As sentenças são dadas de acordo com o crime cometido. Eis alguns exemplos (exceto quando mencionado o contrário, os tempos abaixo se referem à pena passada no cárcere):

- O acusado causou algum dano material por acidente, sem vítimas fatais, 1 mês; com vítimas fatais, 6 meses por vítima.
- O acusado causou algum dano material intencionalmente, sem vítimas fatais, 6 meses; com vítimas fatais, 1 ano por vítima.
- Conjurar uma criatura extraplanar maligna sem autorização ou por acidente, 2 anos.
- Assassinato em legítima defesa, pagamento de multa de 5000 PO por morte ou 1 ano de serviços à Ordem por morte.
- Assassinato por qualquer motivo exceto premeditado, 10 anos por morte; perpétua se a condenação for por 5 mortes ou mais; morte se o assassinato foi premeditado.
- Assassinato em massa, destruição de localidades, genocídio; *Estase Temporal*, *Aprisionamento*, ou *Aprisionar a Alma* por tempo indeterminado ou execução seguida de *Prender Alma*.

Essas condenações podem variar em rigor dependendo da região em particular. Penas para outros crimes praticados com o uso de magia, como assalto, espionagem, etc... ficam a cargo do mestre, e também podem variar de acordo com a localidade.

Atualmente, a Ordem vem expandindo sua área de influência, e passou a combater e caçar também qualquer ameaça em que seja necessário o uso de magias, como o banimento de entidades malignas extraplanares. Outras funções podem incluir a destruição de um dragão maligno que esteja ameaçando alguma área de um reino, viagens via teletransporte, etc...

A renda da Ordem vem principalmente da liberação de autorizações para o uso de magias dentro de suas jurisdições e multas pagas por infrações menores, que geralmente são muito leves para levarem ao encarceramento. A Ordem também cobra ao governo local pelos serviços prestados, na forma de uma anuidade de 2000 PO por sede, além de isenção de impostos para os magistrados. A jurisdição de cada sede pode comportar várias cidades pequenas e duas de médio porte. Geralmente, não haverá mais de uma sede num raio de 100 Km, exceto talvez em áreas densamente habitadas. Outros serviços prestados pela Ordem podem vir a ser, ou não, cobrados

separadamente, mas sempre dentro das limitações financeiras da região.

Uma sede típica é um prédio com dois andares, com um salão principal onde é atendida a população em geral, e também funciona como escritório. Também no primeiro andar, haverá uma biblioteca que também funciona como arquivo para os casos. Há também uma cozinha, onde os guardas fazem suas refeições. No andar de cima ficam os alojamentos para os empregados e a guarda, o quarto do magistrado, e um quarto para hóspedes e outro para magistrados visitantes. A prisão propriamente dita fica no subsolo. Em geral haverá apenas um nível, mas as maiores podem ter até dois ou três; e é sabido que a sede principal da Ordem possui 8 níveis de masmorras, onde são mantidos os presos com condenações mais longas, assim como os mais perigosos. Cada nível é fechado por pelo menos duas portas de acesso, com um guarda em cada, e possui 12 celas individuais. As visitas, quando houver, são semanais, e os presos têm direito a cinco banhos de sol por semana. Esse direito cai para uma vez por semana para os mais perigosos.

Uma guarda típica é formada por 5 a 8 guerreiros do 2º ao 5º nível, e um magistrado típico é um mago 6/miliciano arcano 3. Em sedes maiores, haverá mais guardas (12 a 18, ou até mais), e o magistrado típico será um mago 8/miliciano arcano 6.

Os magistrados geralmente possuem moradias próprias, próximas à sede, mas longe o suficiente dos efeitos antimagia da prisão.

## MEMBROS

Para filiar-se à Ordem da Milícia Arcana, basta que um personagem simpatize pela causa da Ordem, ou tenha apenas interesse em ter um trabalho com um bom salário; em qualquer caso, a filiação tem que ser feita ou aprovada pelo magistrado responsável pertinente. Em geral, são contratados todos os tipos de indivíduo, para as mais diversas finalidades. Guerreiros dão bons guardas, assim como escoltas para prisioneiros ou caçadas aos acusados. Paladinos podem aliar-se à Ordem para combater magos malignos. Clérigos e druidas são úteis no combate aos conjuradores divinos, assim como apoio em caçadas em áreas selvagens, por sua capacidade de curar ferimentos. Ladinos e bardos dão ótimos espiões e informantes. Bárbaros servem à Ordem normalmente apenas como mercenários para caçadas. Monges geralmente prestam apenas serviços de escolta, mas conforme a região, podem ser comuns em caçadas também; rangers sempre dão bons caçadores.

Uma boa parte dos membros é constituída de magos e feiticeiros, que servem para todo o tipo de propósito, desde a criação de itens mágicos, caçadas, ou eventualmente assumem postos

como magistrados.

Para membros fixos, inclui-se um salário mensal de 80 PO, assim como alojamento e alimentação se o personagem assim desejar. Membros que são magos também têm acesso à boa biblioteca da Ordem, sendo que desta maneira, ao subirem de nível, eles podem escolher uma magia a mais por nível, em adição às duas que todo mago escolhe quando ganha um nível. Rangers membros da Ordem podem escolher 'magos' ou 'feiticeiros' como Inimigo Predileto sem problemas, mesmo os que sejam da mesma raça do ranger.

Magistrados têm um salário mensal maior, de 200 PO. Eles também têm aposentos próprios na sede ou prisão sob sua responsabilidade. O pagamento de mercenários é feito conforme o grau de dificuldade da prisão a ser efetuada.

## RAEDE DAILASTACIA

O Arcano Superior atual é uma maga de enorme poder, Raede Dailastacia, uma elfa escolhida há 150 anos pelo fundador da Ordem, quando este desapareceu para pesquisar outros planos.

**Raede Dailastacia:** Elfa; Lad2/Mag15/Miliciano arcana 10; ND 28\*; humanóide médio; 25d4+25 mais 2d6+2 DV; 95 PV; Ini +7; Desl.: 9m; CA 35 (toque 22, surpresa 28); At +17/+12 corpo a corpo (dano 1d4+4, dec. 19-20/x2, *adaga*+4) ou +20/+15 toque à distância (por magia); AE Ataque furtivo +1d6, traga-os vivos; QE Evasão, imunidade ao sono, visão na penumbra, efeitos permanentes, Inteligência aumentada, contramágica superior +5, imunidades, RM 40; Tend LN; TR Fort +10, Ref +16, Von +17; For 10, Des 24(18), Cons 12, Int 27, Sab 13, Car 13; Altura 1,58m.

**Perícias e Talentos:** Alquimia +33, Concentração +26, Conhecimento (Arcano) +38, Conhecimento (História) +18, Conhecimento (Local) +16, Conhecimento (Religião) +10, Conhecimento (Os planos) +18, Conhecimento (Natureza) +10, Diplomacia +12, Equilíbrio +8, Espionar +20, Identificar Magia +50, Observar +13, Ofícios (metalurgia) +10, Operar Mecanismo +13, Ouvir +4, Sentir Motivação +15; Acelerar magia, aumentar magia, conjurar magias épicas\*\*, criar cajado, criar item maravilhoso, dominar cajado\*\*, dominar magia (vôo, *moldar rochas*, *teletransporte exato*, *alterar forma*, *parar o tempo*), escrever pergaminho, foco em perícia (identificar magia), foco em magia (conjuração), foco épico em perícia (identificar magia)\*\*, invocar familiar, magia penetrante, magia penetrante aprimorado, magia sem gestos, magia silenciosa,

maximizar magia e usar armaduras leves.

\*Devido ao seu considerável equipamento mágico, seu nível de desafio foi ajustado.

\*\*Estes talentos são épicos.

**Contramágica superior +5:** Descrição na classe de prestígio miliciano arcano.

**Dominar cajado:** Esse talento épico confere a Raede a capacidade de usar as magias de qualquer cajado sem utilizar nenhuma carga.

**Efeitos permanentes:** Raede usou *Permanência* para possuir os seguintes efeitos, que estão sempre ativos: *Detectar Magia* e *Ver o Invisível*. Ambas estão sob o 20º nível de conjurador.

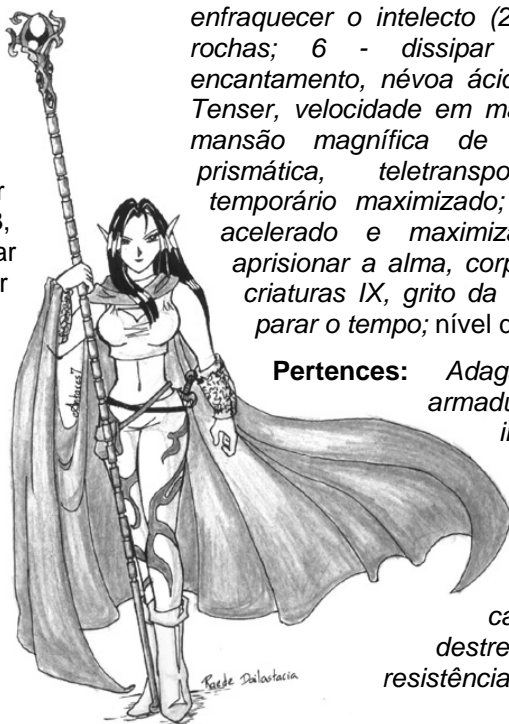
**Inteligência aumentada:** Raede usou *Desejos* para aumentar sua Inteligência. Ela possui um bônus inerente de +4, já incluso em suas estatísticas.

**Imunidades:** Devido a equipamento mágico (*Anel da Imunidade Elemental Universal*), Raede é completamente imune a todo o tipo de dano de ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico. Seu manto lhe confere resistência à magia 40.

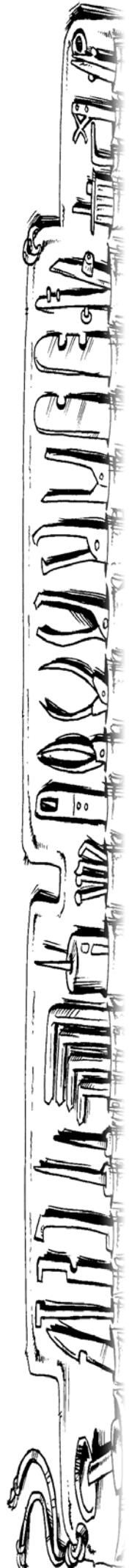
**Traga-os vivos:** Descrição na Classe de Prestígio miliciano arcano.

**Magias preparadas (4/6/6/6/6/5/5/5/5/4; CD base = 18+nível da magia, 20+ nível da magia para magias de Conjuração):** 0 - ler magias, resistência, detectar venenos, luz; 1 - mísseis mágicos (3), ataque certeiro, compreensão de linguagens, raio do enfraquecimento; 2 - proteção contra flechas, flecha ácida de Melf (2), teia, reflexos (2); 3 - dissipar magia (2), dificultar detecção, flecha de chamas, bola de fogo, vôo; 4 - pele rochosa (2), localizar criatura, os tentáculos negros de Evard, invisibilidade aprimorada, metamorfosear outros; 5 - olhos observadores, enfraquecer o intelecto (2), cone glacial, moldar rochas; 6 - dissipar aprimorado, analisar encantamento, névoa ácida, a transformação de Tenser, velocidade em massa; 7 - banimento, a mansão magnífica de Mordenkainen, rajada prismática, teletransporte exato, drenar temporário maximizado; 8 - mísseis mágicos acelerado e maximizado (2), evaporação, aprisionar a alma, corpo de ferro; 9 - invocar criaturas IX, grito da banshee, alterar forma, parar o tempo; nível de conjurador 25º.

**Pertences:** *Adaga* +4, *amuleto da armadura natural* +5, *anel da imunidade elemental universal*, *anel de proteção* +5, *bola de cristal*, *braçadeiras da armadura* +8, *cajado da cura* (50 cargas), *luvas da destreza* +6, *manto da resistência épica à magia*, *mochila*







de carga 1, pedra iônica lilás, 4 poções de curar ferimentos graves.

**Magias épicas:** Raede possui o Talento para conjurar magias além da compreensão dos magos comuns. Ela pode memorizar 3 magias épicas por dia, dentre as descritas adiante. Para conjurá-las, Raede deve ser bem sucedida em um teste de Identificar Magia, com a CD indicada na descrição da magia. Se o teste falhar, a magia falha e é eliminada de seu limite diário. Para todos os efeitos, considere as magias épicas como pertencentes ao 10º nível quando houver uma situação em que o nível da magia é relevante, como testes de Concentração ou resistência à magia.

Magias épicas não estão sujeitas à contramágica, nem a *Dissipar Magia*, mas um *Dissipar Aprimorado* pode afetá-las normalmente. Um *Campo Antimagia* não cancela automaticamente uma magia épica. Sempre que isso ocorrer, faça um teste de dissipar sob o 20º nível de conjurador (1d20+20). A magia épica tem uma CD de 11 + nível do conjurador da magia épica. Se a jogada de supressão for bem sucedida, a magia épica é neutralizada como qualquer outra. Se a jogada falhar, a magia funciona normalmente. Talentos metamágicos não podem ser aplicados a essas magias.

As magias épicas de Raede têm CD 28 para resistir, e estão descritas mais adiante.

**Magias épicas preparadas (3):** *azar*, *exaurir* (2).

A Arcana Superior da ordem é uma elfa que nasceu para a magia. Desde sua infância, Raede sempre se mostrou bastante interessada nas artes arcanas. Ao abandonar sua cidade natal para estudar e tornar-se uma maga, encontrou Darlagar com ainda não muito tempo de praticante de magia, mas já com experiência suficiente para adotá-la como discípula; e que rapidamente adotou a causa de Darlagar contra os

conjuradores considerados maus praticantes das artes arcanas.

Durante suas viagens, muitas foram as oportunidades de aprendizado, tanto arcanos como os mundanos. Suas viagens pelos planos lhe garantiram uma boa quantidade de itens mágicos, assim como ingredientes exóticos e raros para seus experimentos. Ela ajudou Darlagar no desenvolvimento da magia usada na criação das prisões, mas não foi capaz de aprendê-la de imediato. Apenas após muitos anos de estudo, somada à disposição de seu mestre em ensiná-la, é que os segredos dessa poderosa magia lhe foram revelados.

Quando Darlagar viu que sua discípula havia finalmente aprendido a magia, passou-lhe o posto de líder da Ordem, fundada há poucas décadas até então, para poder voltar a viajar pelos planos.

Raede é uma elfa de 346 anos que conserva sua juventude por uma magia lançada sobre si pelo seu mestre, muitos anos atrás. Desse modo, ela não envelhece fisicamente, mas não é imortal. Ela possui longos cabelos negros e tem olhos castanhos e pele bem clara. Atualmente, ela vive na cidade onde fica o quartel general da Ordem, onde é responsável pelos condenados a passarem um longo tempo presos por magias. O local onde fica essa prisão especial é de conhecimento apenas dela.

Ela passa a maior parte do tempo em sua casa, fora da área de efeito da prisão, mas ao menos quatro vezes por semana vai até a sede, cumprir suas obrigações de líder. Raede sente falta dos tempos de aventureira, e vez ou outra vai pessoalmente cuidar dos casos onde estão envolvidos conjuradores muito poderosos ou criaturas de grande poder. Apesar disso, ela não pretende tão cedo passar o posto adiante, muito menos ensinar a magia Zona de Magia Morta.

# PROTETORADO IMPERIAL

por Alexandre Sampaio ([OsBardosRJ20@aol.com](mailto:OsBardosRJ20@aol.com))

*“O Senhor está preso, em nome do Protetorado.”*

Em um mundo atormentado por calamidades, repleto de seres malignos e de crimes, diversas cidades estão passando a adotar o Protetorado Imperial.

O Protetorado Imperial foi fundado por Sir Pyrdron Brevik, com a primeira finalidade de impor a lei e a ordem nas cidades, solucionando crimes e prendendo infratores.

Após a morte misteriosa de sua filha, o aventureiro experiente resolveu tentar encontrar o assassino miserável e fazer com que ele pagasse por seu crime. Empenhou todo o dinheiro de suas aventuras para encontrar um grupo de pessoas que quisessem ajudá-lo. Anos se passaram, e suas buscas mostraram-se infrutíferas, mas de tempos em tempos aparecia alguém em sua central de buscas. Tais crimes foram sendo solucionados, fazendo com que os criminosos pagassem pelos seus atos. Isto acabou chamando a atenção do Rei, que passou a financiar o grupo.

Com o grupo “legalizado” e com verba, Sir Pyrdron passou a implantar a instituição em outras cidades, tornando todo o reino mais seguro. Outros Reinos passaram a perceber que tal organização dava resultados. Cada vez mais, Sir Pyrdron era requisitado por Reis, Imperadores e Senadores para instalar sua instituição no Reino.

O primeiro contrato, feito com o Rei de sua terra natal, ainda vigora para qualquer outro Reino que queira adotar a sua instituição. Sir Pyrdron, para abrigar tamanha demanda, ensinou aos primeiros “juizes” (ou Protetore-Rex) como montar as instalações e administrá-las. Nestes ensinamentos, eram inclusos captação de pessoal, treinamentos, locais apropriadamente estratégicos para as instalações e inclusive as Leis Básicas (que são talvez o item mais importante que um Reino deve aceitar para o Protetorado querer se instalar).

Com o passar dos anos, cada vez mais organizações deste tipo foram implantadas no mundo conhecido. Como Sir Charles fazia questão de monitorar cada Reino, acabou percebendo que outras funções também eram necessárias para o bem do povo. Mas é claro, que muitos encaram tal início como mito, fazendo a história se modificar de “boca-em-boca”.

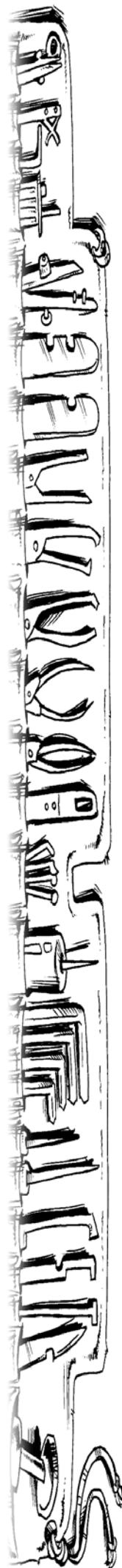
Atualmente, o Protetorado é uma versão melhorada do primeiro grupo, mas somente com itens acrescentados e nunca retirados. Diz-se que existe uma instalação secreta no topo de uma montanha, afim de realizar reuniões anuais entre

os líderes de todos os Reinos e de agilizar os ensinamentos dos Protetore-Rex.

## MEMBROS & HIERARQUIA

O Protetorado Imperial tem uma hierarquia muito rígida, tendo em cada Reino que decida implantá-la:

- **Três Protetore-Rex.** Organizando-se um no Leste, um no Oeste e o terceiro no Centro do Reino. Cabendo a eles a administração, a avaliação dos inquéritos e as penas em relação aos casos mais graves - tudo em relação a sua zona de atuação. Em casos especiais de incompatibilidade para com o(s) Governante(s), cabe a eles também a ordem de dissolução do Protetorado ou a ordem de rumar, com o pessoal contratado, para um outro Reino que os aceite (sendo que deve haver um consenso entre os três Protetore-Rex).
- **O Coronel-Geral.** Comanda uma cidade específica. Ficando com ele as decisões menos importantes, como um julgamento normal. Ele pode inclusive aplicar penas.
- **O Comandante.** Lidera a central, localizada em uma determinada zona da cidade. Em cada cidade, existem quatro centrais: uma no sul, uma no norte, uma no Oeste e uma no Leste. O papel do comandante é treinar os conscritos, ser a voz, olhos e ouvidos do Coronel-Geral e repassar os relatórios de campo para seus superiores.
- **O Bairrista.** Comanda uma subdivisão de uma determinada zona da cidade, que geralmente é rotulada com um nome próprio. Comumente chamado de Bairro. O papel do Bairrista é o de supervisionar o serviço da frente de fogo, tanto distribuindo as missões, como pedindo relatórios das missões. O Bairrista atua em uma central-de-ação.
- **O Sub-bairrista.** Comanda uma central-de-ação secundária (ou terciária, dependendo do tamanho do Bairro). É difícil um bairro ser tão grande que precise de um Sub-bairrista, mas como para todo caso existe uma exceção, quando o há, o Sub-bairrista tem a mesma função do Bairrista, contudo deve reportar-se ao Bairrista.





## Frente de Fogo

São as pessoas que estão no meio da ação. Eles atuam direto com o povo e são divididos em regimentos, que são os Urbanus, os Elementaristas, os Carcereiros, os Inquisidores e os Protetores:

- **Urbanus:** Suas funções são manter a lei e a ordem local. Atuando na área investigativa e prendendo delinquentes. Eles funcionam em grupos de duas a seis pessoas. Existe um líder de equipe, que deve responder pelo grupo, zelar por ele e também deve reportar-se ao sub-bairrista ou ao bairrista (havendo apenas uma locação no bairro). Ainda tem por dever tornar oficiais as decisões de seus líderes e resolver questões de dúvida, enfim, a última palavra, em campo, é sua. Pode haver qualquer tipo de personagem neste regimento.
- **Elementaristas:** Atuam na área de resolução de problemas climáticos, cumprindo até mesmo a função de prever as ocorrências climáticas. Fazendo desde barricadas em rios trasbordantes, passando por perceber que uma encosta pode desmoronar, até apagando incêndios ocasionais. Funcionam em batalhões de seis até vinte pessoas. Existe um líder (vide Urbanus) no comando de cada pelotão. Cabem praticamente todas as classes, sendo úteis em diferentes funções, exceto o bárbaro. Tirando por exemplo o guerreiro, que pode ser a força bruta, transformando suas habilidades físicas e mortais, tais como precisão, força e velocidade em itens úteis aos Elementaristas, como por exemplo abrir portas emperradas, construir barricadas e cortar árvores.
- **Carcereiros:** Cuidam dos prisioneiros e também fazem o papel de carrascos. Seu número depende do tamanho da cidade - que pode abrigar de uma, até várias carceragens e calabouços - fazendo com que se reportem direto e somente ao Coronel Geral.
- **Inquisidores:** São os que caçam seres ilegais, vivem na sombra da noite e vivem observando como corujas à procura de alimento. Não toleram nenhuma criatura maligna e por suas habilidades e experiências são o regimento destacado para expulsar qualquer raça inimiga ou simplesmente não-aliada ao Reino em questão - por exemplo, na cidade de Gameda, somente podem entrar os humanos, os elfos e os halflings, considerando todas as outras raças mediocres. Qualquer raça proibida ou que

alimente o mal dentro dela - assim como orcs, vampiros e demônios - será caçada.

- **Protetores:** Aos Protetores cabe o papel de defensor, fazendo a guarda da cidade, de ruínas locais, de locais de suma importância, de locais estratégicos ou até mesmo de pessoas - qualquer pessoa pode requerer o auxílio de um protetor, sendo que o caso será levado ao Coronel-Geral que dirá se permitirá ou não. Nem todos casos são aceitos. Os protetores também auxiliam os outros regimentos, sempre que necessário.

O meio de contato para relatar um crime ou um incêndio é simples, o relatante deve ir até uma das Centrais e procurar internamente o regimento pertinente.

## As primeiras diretrizes do Protetorado:

1. Não matar nenhum inocente;
2. Não bulir com propriedade alheia.

Cabendo ao Rei, Imperador ou conselho real o papel de escolha de quais serão as penas mais leves e as mais severas para cada infração, podendo também personificar a lei. Vamos usar como exemplo o Reino de Shireton. Seu Imperador-Rei Assírius Clermmont atribuiu pena de morte aos assassinatos mais bárbaros e dois anos de prisão para os que matarem animais fora da temporada de caça. Sendo a lei de proibição à caça (fora da própria temporada) um acréscimo à lei original, afim de fazer com que se respeite o período de acasalamento e de nascimento de filhotes para não ocorrer o que os estudiosos chamam de extinção de espécie. Como outro exemplo, o próprio Imperador-Rei Assírius criou outra lei, que é contra as apostas fora das arenas, tornando ilegal a prática das mesmas. Afim de recolher os impostos, tornando assim a arena mais lucrativa e facilitando sua auto-suficiência.

Aos Líderes do Protetorado no Reino e aos Coroneis-Gerais (às vezes os Comandantes podem exercer esta função, ficando a cargo dos líderes decidirem) fica a função de avaliar os relatórios finais, julgar e condenar ou absolver se for necessário. Sendo que somente o Imperador (ou quem responda diretamente sobre o Reino) pode absolver quem ele bem entender, mas não tem poder para condenar alguém impunemente, nem mantê-lo sob cárcere privado, a não ser que seja um prisioneiro de guerra. Os líderes do Reino podem vir a discordar de seu(s) contratante(s), reservando-se o poder de desmembrar o Protetorado ou de rumar para outra localidade em que se aceite toda uma organização já elaborada. Todos os membros devem satisfação aos líderes e somente a eles. Um chefe de estado não pode mandar e desmandar no protetorado, assim como faz com suas tropas. Muitas vezes os Líderes rumam para outro Reino, quando não concordam



com guerras ou até por causa de absolvições completamente indevidas.

## Pré-requisitos para se alistar e se manter no protetorado:

### Não ser Bárbaro

Bárbaros normalmente não conseguem se enquadrar no Protetorado, por sua natureza um tanto exótica - mas existem exceções de bárbaros leais, que conseguiram civilizar-se.

### Ter independência Familiar

*Seu pai ou mãe deixa você alistar-se? Sua mulher o compreende? Ou isso pode acarretar em problemas para o Protetorado? Qualquer "dor-de-cabeça" que o Protetorado tiver, o causador será desligado da organização!* Frase típica dos alistadores na hora da entrevista.

### Ser leal

Ter parte da tendência Leal - mas como para todo caso, sempre existem exceções.

### Aceitar as Leis

Aceitar e compreender as leis estabelecidas pelo Protetorado e pelo(s) Regente(s).

### Trabalhar sem dormir se necessário

*Você consegue ficar quanto tempo sem dormir em prol de uma missão?* Outra frase típica do alistador.

### Estar apto a fazer missões em prol do protetorado

Muitas vezes torna-se necessário que o participante se junte a algum grupo de aventureiros e faça missões em nome do protetorado.

### Respeitar a hierarquia

Existe esta rígida hierarquia a ser respeitada e deve ser respeitada, caso contrário a pena pode ser até de banimento do Reino.

## Respeitar o Juramento

Na hora em que um conscrito termina seu treinamento, faz um juramento e passa a ter de fazer respeitar e respeitar o próprio. Se o juramento não for respeitado, automaticamente, o protetor de qualquer regimento perde a confiança no Protetorado, o que resulta do protetor perder o seu bônus em relação ao juramento (explicado a seguir). Caso o desrespeito seja descoberto, o acusado será julgado como traidor da ordem e provavelmente será expulso do Protetorado, que é pena mínima para traição.

## O que se ganha ao entrar para o Protetorado:

- Um salário de 20 peças de ouro;

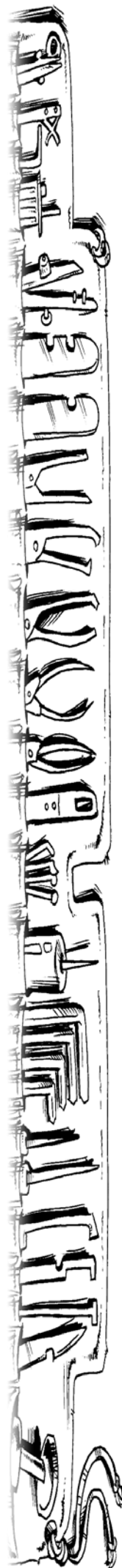
- Um brasão com o símbolo do Protetorado, com seu posto e nome - que deve ser colocado preso à armadura e sobre o coração;
- Treinamento em determinada especialização - Urbanus, Elementaristas, Crias da Luz, Carcereiro ou Protetore;
- Comida, dormitório e armamento - as armas distribuídas serão sempre espadas curtas, em relação ao armamento inclui-se armadura, que é um corselete de couro para os Urbanus, carcereiros e protetores e um camisão de cota de malha para os Inquisidores, e os Elementaristas não recebem armadura e nem arma. Podem ser usadas armas ou armaduras pessoais, assim como itens mágicos. Se alguma classe que não tiver o pré-requisito para usar o item for alistada, o comandante fornecerá material necessário para um bom cumprimento das obrigações. Como por exemplo, muitas centrais mantêm bibliotecas com alguns grimórios para os magos integrantes;
- Respeito;
- Plano de cura e eventuais ressurreições - como padrão, todas as centrais têm uma enfermaria com um clérigo disponível para curas mágicas e alguns especialistas em Medicina;
- Férias remuneradas de duas semanas no período do verão/primavera e duas semanas no período do inverno/outono;
- Gratificações que vão desde promoções até aprovações para aventuras pessoais, sem contar com as férias.

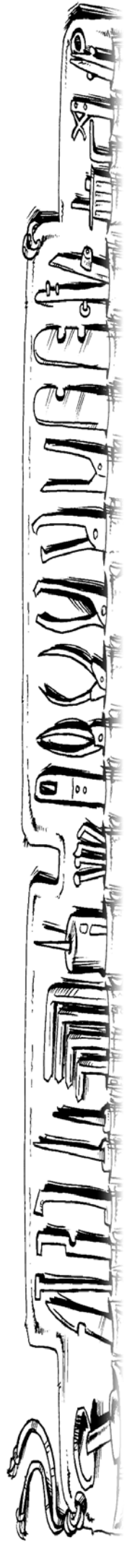
## JURAMENTO DO PROTETORADO

*Eu juro, honrar-me com as leis do Protetorado;  
Eu juro, fazer com que as leis sejam cumpridas;  
Eu juro, proteger ao próximo;  
Eu juro, que não deixarei nenhum mal afligir algum cidadão;  
Eu juro, ser leal ao Protetorado;  
Eu juro, ajudar ao próximo;  
Eu juro...*

## Juramento

Sempre que o personagem gritar o juramento, ele e quem for seu aliado - sendo ou não do protetorado - receberá + 2 de bônus de moral em testes de resistência a efeitos de Encantamento e medo e + 1 de bônus de moral para jogadas de ataque e dano com armas, como se um bardo com +3 graduações na perícia atuação recitasse uma





música para inspirar coragem. Os aliados precisam ouvir todo o juramento para que faça efeito. A duração do juramento é correspondente a uma rodada completa. O efeito cessará 5 rodadas após o termino do juramento.

O efeito do juramento não tem uma explicação plausível, sendo o mito mais aceito o de que os Deuses da Justiça abençoaram todos os membros do Protetorado ainda na época de iniciação. Logo, é considerado uma habilidade sobrenatural.

As instalações do Protetorado variam de acordo com o tamanho do Reino, das cidades e dos “Bairros”.

Em Reinos, o Protetorado terá uma carceragem por cidade com capacidade para trinta pessoas, divididas em celas para duas pessoas. Uma Central para cada zona da cidade, que é dividida em um mapa em norte, sul, leste e oeste. Uma instalação-de-ação para o comando de cada “bairro”- dependendo do tamanho do bairro, pode haver necessidade de uma locação secundária, e em alguns casos extraordinários, até terciárias. Em Reinos maiores, pode haver a necessidade de grandes calabouços, que poderiam comportar até Dragões se necessário - com magias de proteção e de defesa, para não ter chance de ocorrerem fugas.

As Centrais de comando têm somente uma sala de reuniões - capacidade de 40 pessoas sentadas -, uma ante-sala, um arquivo (com um profissional para organizá-lo) e uma sala central - onde se encontra o Comandante em questão. Fora isso, encontram-se os protetores pessoais do comandante - desde 4 até 20 Protetores.

A Instalação-de-ação contém todos os alojamentos, refeitórios e o armário de guerra. Há também uma ferraria no interior da instalação, onde fica o armeiro e seus ajudantes (até dois) e também um depósito com armas prontas e armas por fazer. Uma sala de planejamento - capacidade de 40 pessoas sentadas - completa a instalação, ficando faltando apenas a Sala do Bairrista - ou do Sub-bairrista - e uma carceragem com em média quinze celas. Cada cela é feita para duas pessoas, onde os acusados aguardam o julgamento.

A organização e as instalações do Protetorado dependem do tamanho da cidade. Mas por menor que seja, haverá sempre uma equipe, ao menos, de cada regimento.

## CLASSES DENTRO DO PROTETORADO IMPERIAL

- **Guerreiro:** Um guerreiro é sempre necessário, não importando o local ou o perigo. Eles podem se alistar para serem Urbanus, Carcereiros, Inquisidores, Protetores e até como Elementaristas, sendo que o último cargo não dificultaria a ação dos guerreiros nas questões que

resolvem melhor: guerrear. Muitos guerreiros se alistam como Elementaristas para combater uma força muito superior a tudo: a força da natureza. Que pode ser tão destrutiva quanto mil Dragões;

- **Bardo:** Um Bardo pode ser útil como mensageiro, como espião, como escriba ou então como uma grande estimulação ao grupo, ou até tudo isso junto. Logo, ele pode encaixar-se em qualquer dos cinco regimentos, ficando somente um tanto deslocado no regimento dos Carcereiros, mas nada grave o bastante para que não possam se alistar;
- **Clérigos:** Sempre há espaço para clérigos no Protetorado. Podendo vir a ser um curandeiro e ressuscitador oficial - quando já se acha velho demais para expedições e aventuras em campo - mas serão um aliado imprescindível em qualquer regimento de campo. Logo, ele se encaixa em qualquer regimento;
- **Druidas:** Com seu poder sobre a natureza, o druida se encaixa bem entre os Elementaristas. Mas por sua tendência a deixar com que a natureza siga seu curso, são dificilmente encontrados no Protetorado. Inclusive, por causa do raciocínio druídico, os Elementaristas são considerados seus inimigos mortais;
- **Monges:** Eles se destacam nos regimentos Urbanus, Inquisidores e Protetores. Dificilmente podendo ser encontrados nos outros regimentos;
- **Paladinos:** Os santos-guerreiros se encaixam como “uma luva” no Urbanus e como Inquisidores. Outras forças, como Protetores e Carcereiros paladinos, são mais raras, mas também são vistos como chefes e líderes. Enquanto que paladino-elementaristas são raríssimos de serem vistos, pois eles tendem a ver os desastres naturais como destruições divinas;
- **Ranger:** Tendem a se alistar com Elementaristas e Protetores, sendo que suas habilidades de rastreo são muito úteis para os Urbanus e para os Inquisidores - muitos deles adotam como inimigos prediletos os vários tipos de mortos-vivos. Carcereiro não chega a ser atraente para rangers, que se atuarem neste regimento, somente atuam na caça a algum fugitivo que vá em direção à mata;
- **Ladino:** Como a classe versátil que é, ela se encaixa em todos os regimentos com as funções mais diversas que existem. Como Urbanus, ele pode ser um espião, um mensageiro, um arrombador, resumindo, um aliado muito importante. Como Elementarista, ele pode se infiltrar em qualquer buraco, fazendo com que

nada fique entre ele e seu objetivo. Como Inquisidor, ele pode ser útil na caça e na prisão do “ser”, inclusive na morte se for necessário. Como Protetor e como Carcereiro, só lhes digo que, quem melhor que um ladino para saber como um criminoso irá agir?

- **Feiticeiros e Magos:** Encaixam-se em todas as forças. Tirando como exemplo o Necromante, que pode fazer o trabalho de exumar os corpos e falar com os mortos;

## Classes de Prestígio e o Protetorado:

- **Urbanus:** Encaixam-se perfeitamente com o regimento de nome homônimo. Entretanto, também podem vir a se encaixar com o regimento dos Inquisidores e com os Protetores. Em relação aos Carcereiros e Elementaristas, existem menos ligações;
- **Crias da Luz:** São os Inquisidores mais especializados, também se encaixando em grupos de Urbanus e Protetores. Sendo mais raro vê-los como Carcereiros e Elementaristas;
- **Carcereiros:** Esta é uma classe de prestígio muito especializada. Talvez venham encontrar funções como Urbanus e Protetores, sendo ainda mais raros como Inquisidores. Como Elementarista não se tem notícia de nenhum;
- **Elementarista:** Esta é definitivamente uma classe especializada. Nunca foi registrado que um Elementarista fosse para algum outro regimento dos Protetores Imperiais, mas já foram registrados vários casos de Elementaristas que ficaram maus e saíram em grupos para promover a destruição da natureza. Contudo existem Elementaristas em grupos de aventureiros (alguns formados apenas de Elementaristas);
- **Protetore:** São os mais dedicados Protetores, mas podem vir a se encaixar muito bem como Urbanus e Inquisidores. Sendo raro encontrar um deles em outro regimento;

## Boatos

Vários boatos sobre esta organização rodam o mundo conhecido, dentre eles, os mais difundidos são:

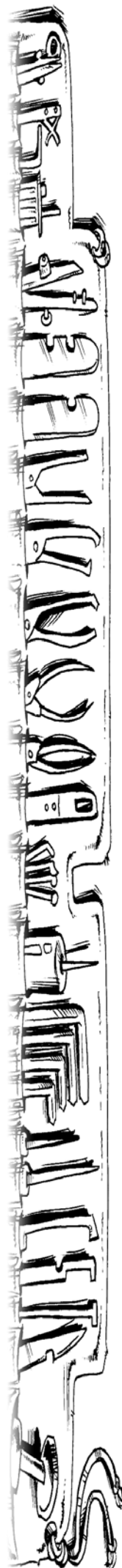
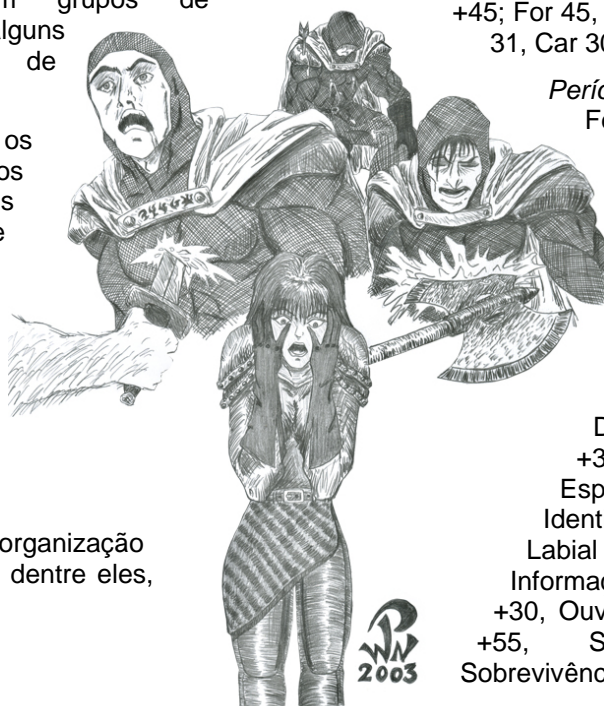
- O Antigo líder, Sir Pyrdron Brevik, seria um Dragão Dourado muito poderoso e estaria comandando a organização em todos os Reinos e estaria montando ao mesmo tempo um exército para acabar com o mal do mundo conhecido;
- Haveria uma organização criminosa, chamada *A Guilda*, que planejaria destruir a organização, pois seriam os maiores inimigos declarados;
- A organização estaria à procura de um grupo de aventureiros, que não fosse da organização, para ir à procura de um item mágico do Deus da Justiça. Segundo as lendas, este item daria ao usuário o poder de redenção, fazendo com que ele pudesse mudar a tendência de quem é tocado. Este item estaria nas mãos de um mago poderoso, aparentado com o próprio Deus da Justiça;

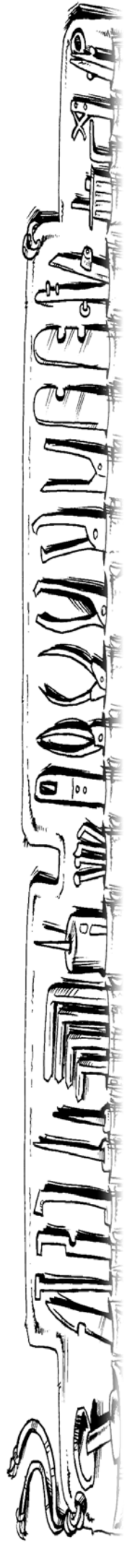
## SIR PYDRON BREVIK\*

\*Suas estatísticas devem ser desconsideradas caso o mestre assuma que o líder do Protetorado Imperial não existe mais.

**Sir Pyrdron Brevik:** Dragão Dourado Ancião; Gue3/Urbanus10; ND 37; Dragão Colossal; DV 38d12+380 mais 3d10+30 mais 10d10+100; 846 PV; Inic. +5; Desl. 18m, vôo 75m (desajeitado), nadando 18m; CA 40 (toque 3, surpresa 39); Corpo a corpo: mordida +77 (dano 4d8+17), 2 garras +72 (dano 4d6+8), 2 asas +72 (dano 2d8+8), golpe com a cauda +72 (dano 4d6+25) ou rasteira com a cauda (dano 2d8+25); Face/Alcance 12m por 24m/ 4,5m; AE Sopro, presença aterradora, Explosão Solar; QE Percepção às cegas, sentidos aguçados, respirar na água, redução de dano 20/+3, subtipo (fogo); RM 31; Tend. LB; TR Fort +47, Ref +30, Von +45; For 45, Des 13, Cons 31, Int 30, Sab 31, Car 30. Extensão: 21 metros.

**Perícias e Talentos:** Abrir Fechaduras\* +21, Adestrar Animais +22, Arte da Fuga +51, Atuação +30, Blefar +20, Cavalgar\* +21, Concentração +60, Conhecimento (Local) +20, Conhecimento (Cidades) +11, Conhecimento (História) +60, Decifrar Escrita +30, Diplomacia +55, Disfarce\* +36, Esconder-se +25, Espionar +60, Furtividade +51, Identificar Magia +48, Leitura Labial +20, Observar +60, Obter Informação +30, Ofícios (Armeiro)\* +30, Ouvir +46, Procurar +46, Saltar +55, Sentir Motivação +20, Sobrevivência +20; Pairar, Arrebatrar,





Inversão, Prontidão, Ataque Poderoso, Trespassar, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Rastrear, Lutar às Cegas, Corrida, Ataque Desarmado Aprimorado \*, Desviar Objetos \*, Ataque Atordoante \*, Esquiva \*.

*\* Todas as perícias marcadas com asterisco, só devem ser usadas se ele estiver metamorfoseado em humano ou se o ato for em relação a um objeto Colossal. Os talentos com asterisco só devem ser usados quando ele está metamorfoseado como humano.*

**Magias conhecidas** (9/5/5/4/4/4/3/3/2, CD Base = 20 + nível da magia): 0º - Pasmado, Brilho, Globos de Luz, Luz, Som Fantasma, Romper morto-vivo, Prestidigitação, Ler magias, Detectar magias; 1º - Cerrar porta, Proteção contra o mal, Compreensão de linguagens, Sono, Salto; 2º - Detectar pensamento, Suportar elementos, Reflexos, Vento sussurrante, A Flecha ácida; 3º - Círculo mágico contra o mal, Dificultar detecção, Clarividência/Clariaudiência, Dissipar magia; 4º - Âncora dimensional, Observação, Detectar Observação, Porta dimensional; 5º - Expulsão, A ligação telepática, Muralha de ferro, Permanência; 6º - Campo anti-magia, Proteger fortaleza, Despistar; 7º - Reverter magia, Visão, Simulacro; 8º - Limpar a mente, Prisão.

### Combate:

**Sopro (Sob):** Disponível a cada 1d4 rodadas, Sir Pyrdron pode escolher entre um cone de fogo (fogo) (cone de 21 metros, 22d10 de dano, CD 39), ou um cone de gás do enfraquecimento (cone de 21 metros, as criaturas afetadas devem passar por um teste de Fortitude ou perderão 11 pontos temporários na força, CD 39).

**Presença Aterradora (Ext):** O Sir Pyrdron consegue apavorar seus inimigos com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente sempre que o Sir Pyrdron ataca normalmente ou em investida como dragão. Estão sujeitas todas as criaturas com o total de Dados de Vida inferior a 38, num raio de 110 metros. Qualquer criatura que esteja na área afetada, deve obter um sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 39) ou sofrerão os seguintes efeitos: criaturas com 4 DV ou menos ficarão apavoradas por 4d6 rodadas; as criaturas com 5 DV ou mais ficarão abaladas por 4d6 rodadas. Caso alguém obtenha sucesso, ficará imune a Presença Aterradora do Sir Pyrdron em sua forma natural. Sir Pyrdron é imune a Presença Aterradora de outros dragões.

**Explosão Solar (SM):** Similar a magia homônima, 1/dia, como um Feiticeiro de 17º nível.

**Respirar na água (Ext):** Ver livro dos Monstros.

**Bônus de Sorte (SM):** Ver livro dos Monstros.

**Detectar Gemas (SM):** Ver livro dos Monstros.

**Percepção as Cegas (Ext):** Ver livro dos Monstros.

**Sentidos Aguçados (Ext):** Ver livro dos Monstros.

**Subtipo (Fogo):** Ver livro dos Monstros.

**Benção (SM):** 3/dia, similar a magia conjurada por um Feiticeiro de 17º.

**Tarefa/Missão (SM):** 1/dia, similar a magia conjurada por um Feiticeiro de 17º.

**Metamorfosear-se (SM):** 3 vezes por dia, Sir Pyrdron pode metamorfosear-se como uma habilidade similar à magia. Até hoje, só há uma forma conhecida em que ele se metamorfoseia, e permanece nesta forma a maior parte do tempo, fingindo-se de humano. Somente em situações extremas é que Sir Pyrdron mostra sua verdadeira face, postando-se como um Dragão Colossal. Como humano suas habilidades físicas se modificam:

**Sir Pyrdron Brevik:** Dragão metamorfoseado em humano; Gue3/Urbanus10; ND 17; humanóide médio (metamorfoseado em Humano); DV 38d12+380 mais 3d10+30 mais 10d10+100; ; 846 PV; Inic. +5; Desl. 6m; CA 24 (toque 11, surpresa 23); Corpo a corpo: *Espada da Luz* +5 +22/+16/+12 (dano: 2d6+9/dec.19-20/x2); Tend. LB; TR Fort +9, Ref +9, Von +14; For 18, Des 13, Cons 18, Int 30, Sab 31, Car 30. Altura 1, 90m

**Perícias e Talentos\*:** Arte da Fuga +45, Concentração +54, Esconder-se +35, Furtividade +45, Saltar -2; Prontidão, Ataque Poderoso, Trespassar, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Rastrear, Lutar às Cegas, Corrida, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos, Ataque Atordoante, Esquiva.

*\* Estas são apenas as perícias que sofreram alguma modificação. As outras podem ser encontradas na sua ficha sem a metamorfose.*

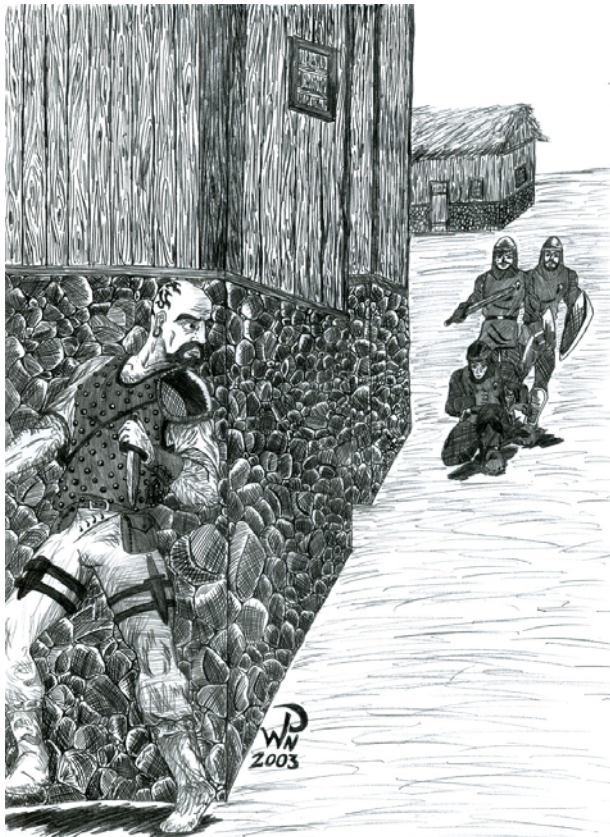
### Pertences Especiais:

**Armadura da Justiça** - Esta é uma brilhante armadura de batalha +5. É considerada uma armadura média em relação ao peso, pois é feita de uma liga muito leve. Ainda possui a habilidade de fortificação pesada. O usuário fica totalmente imune a sucessos decisivos ou ataques furtivos. Esta armadura só apresenta seus poderes em pessoas de tendência leal.

**Nível do item:** 13º. **Pré-requisitos:** criar armaduras e armas mágicas, desejo restrito ou milagre. **Preço de mercado:** 71.155 PO, **preço de custo:** 35.577 PO.

**Espada da Luz** - Este é um artefato menor que foi apresentado a Pyrdron pelo próprio Deus Supremo. Esta espada é semelhante a uma espada larga +3, e assim ela se portará até seu usuário escolher uma causa justa e nobre para defender. Além do usuário ter de manter a tendência boa. Em pessoas que tenham parte da





tendência sendo mal, ela dará um choque (3d6 de dano, teste de reflexo anula efeito) e se teleportará para a mão do último usuário (se o usuário estiver com ambas as mãos ocupadas, a espada aparecerá fincada à frente do usuário. Se o usuário estiver morto, aparecerá ao seu lado). Nas mãos de alguém que cumpra os pré-requisitos, ela se torna uma espada larga +5, vorpal, além de duas vezes por dia o usuário poder acionar uma magia Campo Anti-magia (como se lançada por um feiticeiro de 11º nível). Ao atingir pessoas de índole boa, a espada fica com a lâmina etérea, e só retorna ao seu estado normal após sair do corpo do ser atingido, fazendo com que a lâmina não machuque pessoas de tendência Boa.

Nível do item: 20º

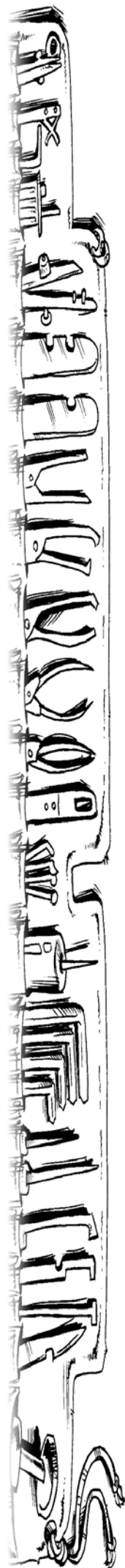
## ÍDEIAS PARA AVENTURAS:

- Ser pego pelo Protetorado de uma grande cidade e ter de percorrer os calabouços perigosos para poder fugir;
- Ser caçado pelo Protetorado;
- Você viu ou escutou algo importante demais para te deixarem vivo e você necessita da proteção do Protetorado;
- Um amigo seu foi acusado pelo protetorado e você deve inocentar ele, mas para isso você precisara entrar no submundo do crime para descobrir a verdade;

### Se alistado no Protetorado:

- Ter de proteger alguém que ouviu ou viu o que não deveria;
- Caçar um fugitivo da Carceragem;
- Caçar às “bruxas”;
- Sem nenhum aviso prévio, todos na cidade adquirem uma doença terminal desconhecida;

Assassinaram o amado Príncipe Regente de um Reino e relatos disseram que os “culpados” eram do Protetorado Imperial local e essa informação vazou. Agora, a população e o exército real estão à caça de todos do Protetorado. O Protetorado deve enfrentar as pessoas a quem protegem e ainda se inocentarem.



# APÊNDICE I:

## REGRAS PARA MESTRES

Esta seção inclui material de campanha novo para ajudar o mestre a incluir as ordens apresentadas neste livro em seus jogos. Se você não é mestre de jogo, sugerimos que pare de ler agora.

### CLASSES DE PRESTÍGIO

Eis algumas classes de prestígio para as organizações apresentadas nos capítulos anteriores.

#### Irmão Camponês

O irmão camponês é uma classe de prestígio adotada por aqueles que se aliam à Irmandade Camponesa. O irmão camponês já tem experiência para comandar rebeliões, contatos com espíões, uma retórica excepcional, bons argumentos, instrução, mostrou seu valor, capacidade e qualidade no trabalho manual ou artístico, capacidade de interrogar alguém disposto a entrar na Irmandade, capacidade de sobreviver em ambientes hostis e que mostrou uma grande liderança.

Como todo integrante da organização, O Irmão Camponês tem como principal característica o ódio por reis e seus aliados, atacando-os com extrema eficiência.

Os membros devem seguir uma das atividades descritas no item perfil dos membros. Não importa qual atividade exerça, todos recebem os mesmos bônus. Um irmão camponês é capaz de exercer

qualquer das atividades da Irmandade.

**Dados de vida:** d6

#### Pré-Requisitos

Para se tornar um irmão camponês o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

**Atuação:** 3 graduações.

**Conhecimento (qualquer):** 3 graduações.

**Obter informação:** 4 graduações.

**Duas perícias de Ofícios ou profissão:** O personagem deve ter cinco graduações em pelo menos dois ofícios ou duas profissões, ou então um ofício e uma profissão.

**Sentir motivação:** 4 graduações.

**Classe:** Pelo menos um nível da classe plebeu.

**Talento:** Liderança

**Especial:** O personagem precisa ter passado mais de um ano executando alguma atividade na Irmandade Camponesa.

#### Perícias da Classe:

As perícias de classe de um irmão camponês (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car), Mensagens Secretas (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

**Pontos de perícias por nível subsequente:** 4 +

Tabela 1-1: O Irmão Camponês

Nível	Bônus de		Resistências			Especial	Feitiços por Dia			
	Ataque	Fort.	Ref.	Vont.			1º	2º	3º	4º
1	+0	+2	+0	+2		Escrever pergaminho, incitar tumulto +1, produção maximizada +1, furor igualitário +1	0	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3		Fraternidade camponesa +2	1	-	-	-
3	+1	+3	+1	+3		Incitar tumulto +3	1	0	-	-
4	+2	+4	+1	+4		Fraternidade camponesa +4, produção maximizada +2	1	1	-	-
5	+2	+4	+1	+4		Incitar tumulto +5, furor igualitário +2	1	1	0	-
6	+3	+5	+2	+5		Fraternidade camponesa +6	1	1	1	-
7	+3	+5	+2	+5		Incitar tumulto +7, produção maximizada +3	2	1	1	0
8	+4	+6	+2	+6		Fraternidade camponesa +8	2	1	1	1
9	+4	+6	+3	+6		Incitar tumulto +9	2	2	1	1
10	+5	+7	+3	+7		Fraternidade camponesa +10, produção maximizada +4, furor igualitário +3	2	2	2	1

modificador de inteligência.

### Características da Classe

**Usar Armas e Armaduras:** Um irmão camponês sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e pesadas e escudos. Note que as penalidades por uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia. Além disso, a Natação sofre -1 de penalidade a cada 2,5 quilos de armadura e equipamento carregado.

**Escrever pergaminhos:** Um Irmão camponês de 1º nível ganha o talento escrever pergaminhos

**Produção maximizada (Sob):** Quando um Irmão camponês de 1º nível trabalha, dá o máximo de si, ganhando um bônus de +1 em todas as perícias treinadas que sejam Ofícios e Profissões. No 4º nível o bônus é de +2, acrescentando +1 a cada 3 níveis.

**Fraternidade camponesa (Ext):** Quando um Irmão camponês atinge o segundo nível ele adquire a Fraternidade camponesa, passando a ser visto com muito crédito por trabalhadores em geral, demonstrando e gerando grande simpatia, conseguindo desde hospedagem até ajuda. Cada vez que um Irmão camponês entra em contato com outros trabalhadores (excetuando guardas e mercenários, que sofrem apenas a metade do efeito), considera-se que o personagem tenha +2 em Carisma no 2º nível, adicionando +2 a cada dois níveis.

**Incitar Tumulto (Ext):** Essa habilidade permite ao Irmão camponês inflamar os sentimentos de outros trabalhadores (novamente guardas e mercenários sofrem apenas a metade do efeito) através de discursos públicos. Tumultos, rebeliões e mobilizações surgem espontaneamente. O personagem utiliza o seu valor de liderança mais seu modificador de Incitar tumulto e faz um teste, de CD 15 + modificador de situação encontrado na Tabela 1-2: Modificadores de Situação (obs: qualquer situação diferente destas deve receber o modificador que o mestre achar adequado). Então compara a rolagem com o resultado indicado na Tabela 1-3: Resultado de Incitar Tumulto.

Cada personagem pode fazer apenas um teste por semana em cada vila. Para fazer outro teste é necessário discursar diariamente no local. Mas caso ele tente num lugar onde já tenha falhado, a CD aumenta em 5 para cada vez que ele obteve um fracasso.

**Furor igualitário (Ext):** O desejo por igualdade é tão grande entre os Irmãos camponeses que eles dão tudo de si quando enfrentam os reis e seus aliados. No 1º nível, o Irmão camponês ganha um bônus no ataque corpo a corpo ou à distância (para alvos a até 9 metros de distância), no dano e na CA de +2 contra reis, nobres, mercadores,

magos, clérigos e seus soldados. No 5º nível o bônus passa a ser de +3 e no 10º nível passa a ser de +4.

### Lista de magias do Irmão Camponês:

**1º nível** - *acalmar animais, bom fruto, cativar animais, compreensão de línguas, consertar, criar água, detectar magia, invisibilidade contra animais, ler magias, luz, mensagem, mísseis mágicos, recuo acelerado.*

### 2º nível

*acalmar emoções, boca encantada, detectar pensamentos, enfeitiçar pessoas ou animais, falar com*

*animais, falar com as plantas, forma de árvore, idiomas, localizar objetos, mensageiro animal, moldar madeira, tornar inteiro, transe animal, zona da verdade.*

**3º nível** - *ampliar plantas, bola de fogo, criar alimentos, dissipar magia, dominar animais, emoções, encolher item, enfraquecer planta, escrita ilusória, esfera da invisibilidade, moldar rochas, página secreta, remover doenças, vôo.*

**4º nível** - *condição, controlar água, controlar plantas, detectar observação, discernir mentiras, enviar mensagem, extinguir fogo, lendas e histórias, metamorfosear-se, neutralizar venenos, pele rochosa, porta dimensional, tempestade glacial, terreno ilusório.*

### Tabela 1-2: Modificadores de Situação

O rei cobra impostos relativamente altos.	-2
O rei cobra impostos relativamente baixos.	0
O rei não cobra impostos.	+3
O rei manda torturar os camponeses.	-5
O rei é de outra raça.	-3
O rei é reconhecido como um grande sábio.	+2
As tropas são numerosas.	+2
As tropas não são numerosas.	-1
O rei não costuma entrar em guerras	+3
O rei costuma entrar em guerras	-2
A região é rica.	+1
A região não é rica nem pobre.	0
A região é pobre.	-1
A região é pobre e o rei é rico.	-2
O rei organiza festas populares.	+1
O rei é um usurpador.	-1
O rei é visto como representante divino	+5
O rei é visto como infiel.	-2
O rei permite religiões que sacrifiquem humanóides.	+2
O rei não permite religiões que sacrifiquem humanóides.	0

### Tabela 1-3: Resultado de Incitar Tumulto

Sucesso por:	Resultado:
0 a 4	(1d6 + mod. Carisma) pessoas
5 a 8	(1d10 + mod. Carisma) pessoas
9 a 12	(2d8 + mod. Carisma) pessoas
13 a 16	(1d20 + mod. Carisma) pessoas
17 a 20	(3d10 + mod. Carisma) pessoas

### Miliciando Arcano

Essa é a classe de prestígio adotada por quase todos os magos e feiticeiros membros da Ordem da Milícia Arcana, fundada por Darlagar.

Nem todos os pertencentes à essa classe assumem o posto de magistrado da Ordem, mas todos os magistrados devem possuir pelo menos um nível. De fato, a maioria dos milicianos está em grupos de caça a maus praticantes de magia, ou faz parte de grupos de aventureiros, a fim de

ganhar prática, assim como combater conjuradores isolados demais para que possam ser denunciados.

**Dado de vida:** d4.

### Pré-requisitos

Para se tornar um Miliciano Arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

**Tendência:** Leal e boa, leal e neutra, neutra e boa, neutra

**Conhecimento (Arcano):** 7 graduações

**Talentos:** Acelerar Magia e qualquer outro Talento metamágico

**Classe:** Não pode ser um mago especialista

**Magias:** Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível

**Especial:** O personagem deve ter sido aceito como membro da Ordem da Milícia Arcana, e deve cumprir com suas obrigações. Qualquer um que deseje se tornar um magistrado, deve possuir necessariamente tendência Leal e Neutra.

### Perícias da Classe

As perícias de classe de um miliciano arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Conhecimento (Arcano) (Int); Diplomacia (Car), Espionar (Int), Furtividade (Des), Identificar magia (Int), Intimidar (Car), Observar (Sab), Procurar (Int). Veja o capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

**Pontos de Perícia por nível:** 2 + modificador de Inteligência.

### Características da Classe

As seguintes características pertencem a essa classe.

**Usar Armas e Armaduras:** O miliciano arcano não aprende a usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

**Conjuração:** O miliciano arcano jamais abandona seus estudos mágicos, e continua a desenvolvê-los junto com seus trabalhos de milícia. Logo, quando o personagem atinge um novo nível nessa classe de prestígio, adquire mais magias, como se ainda estivesse avançando em sua classe de conjurador anterior, mas não recebe outros benefícios daquela classe (como

Expulsar/Fascinar mortos vivos, etc...). Essencialmente, o nível de miliciano arcano é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem, e depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador são determinados.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um miliciano arcano, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e o nível de conjurador sempre que avançar um novo nível de miliciano arcano.

**Milícia:** Ao adquirir seu primeiro nível nessa classe de prestígio, o personagem passa a responder a um superior, normalmente o magistrado mais próximo de onde ele se encontra. Dessa forma, ele passa a ter obrigações, mesmo se não responder a nenhum superior fixo, no caso dos milicianos que se juntam a grupos de aventureiros.

Casualmente, ele poderá ser contatado por um membro da Ordem, e poderá ser requisitado para cumprir missões de espionagem, busca de provas, captura de acusados ou ainda escolta de prisioneiros. O membro também é obrigado a contribuir com 5% de todo o espólio adquirido durante missões oficiais, sob punição de expulsão da Ordem. Qualquer descumprimento dessas obrigações, ou se o personagem abandonar espontaneamente a Ordem, o impossibilita de receber níveis nessa classe de prestígio, mas ele ainda mantém as habilidades adquiridas.

Como benefício, o personagem terá um salário mensal de 80 PO, direito a assistir a julgamentos, morar em uma sede caso deseje (onde tem alimentação gratuita, mas não um quarto individual, a não ser que seja um magistrado), consultar as bibliotecas da Ordem, o que fornece três magias por nível para magos, ao invés das duas usuais, e dormir nos alojamentos para hóspedes em outras sedes.

**Traga-os vivos:** Como a Ordem considera que todo acusado tem direito a um julgamento, seus membros milicianos são proibidos de matar suspeitos, mesmo se forem atacados com hostilidade.

**Tabela 1-4: O Miliciano Arcano**

Tabela 1 - 10º Nível de Classe							
Bônus de		Resistências			Especial	Feitiços por Dia	
Nível	Ataque	Fort.	Ref.	Vont.			
1º	+0	+0	+0	+2	Milícia; Traga-os vivos.	+1 nível de classe existente	
2º	+1	+0	+0	+3	Contramágica superior +1	+1 nível de classe existente	
3º	+1	+1	+1	+3		+1 nível de classe existente	
4º	+2	+1	+1	+4	Contramágica superior +2	+1 nível de classe existente	
5º	+2	+1	+1	+4	Talento extra	+1 nível de classe existente	
6º	+3	+2	+2	+5	Contramágica superior +3	+1 nível de classe existente	
7º	+3	+2	+2	+5		+1 nível de classe existente	
8º	+4	+2	+2	+6	Contramágica superior +4	+1 nível de classe existente	
9º	+4	+3	+3	+6		+1 nível de classe existente	
10º	+5	+3	+3	+7	Contramágica superior +5, Talento extra	+1 nível de classe existente	



No primeiro nível, o personagem pode optar por causar dano por contusão com qualquer arma sem a penalidade normal de -4 nas jogadas de ataque. Suas magias que causam dano também podem causar apenas dano por contusão. Não é necessário memorizar as magias alteradas para causar dano por contusão; o personagem pode optar pelo dano normal ou por contusão no momento em que a magia é lançada. Por exemplo, um *cone glacial* causaria apenas dano por contusão, e permitiria afetar seres imunes ou resistentes a danos por frio. Optar pelo dano por contusão não altera o nível da magia.

**Contramágica superior:** O combate a magos se torna mais eficiente quando se usa conjuradores para isso. O personagem adquire o bônus indicado nos testes de Identificar Magia para antecipar uma magia do adversário, de modo que possa neutralizá-la com uma contramágica. Esse bônus começa com +1 no segundo nível, e depois aumenta em um a cada 2 níveis subsequentes.

Ao atingir o 6º nível, e logo, um bônus de +3, o personagem passa a ser capaz de realizar uma contramágica mesmo se já tiver conjurado uma magia em seu turno, como puro reflexo, canalizado pelo Talento Acelerar Magia. A magia não precisa estar memorizada Acelerada, e no momento da conjuração, ela não ocupa os níveis maiores, mas consome uma memorizada daquele nível, além de seu nível normal. Por exemplo, ao realizar a contramágica contra uma *bola de fogo*, o personagem usa a sua *bola de fogo* memorizada de 3º nível, além de outra qualquer de 7º nível, utilizada para canalizar essa habilidade, e a magia é considerada do nível ajustado, como se fosse Acelerada (nível +4). Ele ainda deve ser bem sucedido num teste de Identificar Magia para prever qual a magia lançada.

No 8º nível (bônus de +4), o personagem passa a ser capaz de realizar a contramágica com qualquer magia pertencente ao mesmo nível, ou maior, da magia alvo, e sem importar se a magia alvo da contramágica é divina ou arcana.

**Talento extra:** No 5º e no 10º nível, o personagem ganha um Talento extra, que deve ser metamágico ou de criação de itens.

## Urbanus

As cidades abrigam criaturas poderosas e astutas, como ladrões humanos e lordes demoníacos. Ainda mais poderoso e esperto que essas criaturas é o urbanus, um caçador habilidoso, comparável ao ranger nas florestas. Ele conhece a cidade como se ela fosse a sua casa (e na verdade ela é) e conhece cada detalhe de sua presa.

Os Urbanus diversas vezes aceitam o papel de protetores, ajudando todos que vivem ou se hospedam pelas cidades. Além disso, alguns deles odeiam certos tipos de criaturas e procuram a oportunidades para encontrá-las e destruí-las. Por outro lado, eles podem se aventurar pelas mesmas razões que os rangers.

**Dado de Vida:** d10

### Pré-requisitos

Para se tornar um urbanus, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

**Bônus Base de**

**Ataque: +5**

**Talentos:** Rastrear, Prontidão, Reflexos Rápidos.

**Conhecimento**

**(local): 5**

graduações

**Tabela 1-6: Inimigo nº1 do Urbanus**

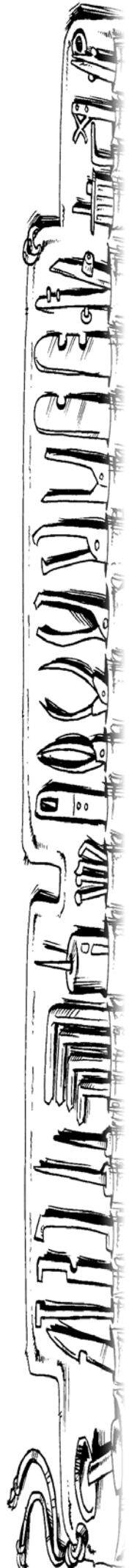
Tipo ou Classe	Exemplos
Aberrações	Abocanhador Matraqueante
Animais	Lobos
Bestas	Girallon
Constructos	Guardião Protetor
Dragões	Dragão Vermelho
Elementais	Caçador Invisível
Fadas	Dríade
Gigantes	Gigante do Fogo
Tipo Humanóide	*
Bestas Mágicas	Cocatriz
Gosmas	Cubo Gelatinoso
Tipo Extra-Planar	*
Plantas	Ente
Metamorfo	Doppelganger
Mortos-Vivos	Esqueletos
Insetos	*
Bárbaros	0
Guerreiros	0
Paladinos	0
Monges	0
Magos	0
Feiticeiros	0
Ranger	0
Bardos	0
Clérigos	0
Druidas	0

### Perícias de classe

As perícias de classe de um Urbanus (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação(Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (cidades)\* (Int), Conhecimento (local) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (For), Furtividade (Des), Leitura labial (Int), Observar (Sab), Obter informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab),

**Tabela 1-5: O Urbanus**

Nível	Bônus de Ataque	Fort.	Ref.	Vont.	Resistências Especial
1	+0	+2	+0	+2	Inimigo nº1 +1
2	+1	+3	+0	+3	Especialização em Armas
3	+1	+3	+1	+3	Saque rápido, inimigo nº1 +2
4	+2	+4	+1	+4	Rastrear em cidades
5	+2	+4	+1	+4	Inimigo nº1 +3
6	+3	+5	+2	+5	Informantes
7	+3	+5	+2	+5	Inimigo nº1 +4
8	+4	+6	+2	+6	Esconder-se nas Sombras
9	+4	+6	+3	+6	Inimigo nº1 +5
10	+5	+7	+3	+7	Liderança



Procurar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab).

**Pontos de Perícia por nível:** 4 + modificador de inteligência.

#### Características de Classe

**Usar Armas e Armaduras:** O urbanus sabe usar todas armas simples e comuns, e armaduras leves e médias.

**Inimigo nº1:** A partir do 1º nível, o urbanus poderá escolher um tipo de criatura ou classe, que exista em cidades e ou ameace-na. Graças a seu estudo profundo de seu inimigo e ao treinamento nas melhores técnicas de combatê-lo, o urbanus recebe +1 de bônus nos testes de Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra esse tipo de criatura ou classe. Do mesmo modo, recebe esse modificador para calcular o dano causado com armas contra esse tipo de criatura ou classe, mesmo usando armas de ataque à distância - nesse caso, para alvos a até 9 metros de distância, já que não é possível atacar com precisão a uma distância maior. Esse modificador não é aplicado a dano causado contra criaturas imunes a sucessos decisivos.

No 3º nível e a cada nível ímpar subsequente (5º, 7º e 9º), o bônus que o urbanus possuía contra o inimigo aumenta em +1.

A Tabela 1-6: Inimigo nº1 do Urbanus, mostra as possíveis categorias e classes do inimigo nº1 possíveis para urbanus.

**Especialização em Armas:** A partir do 2º nível, o urbanus adquire o talento Especialização em Arma para ser utilizado em sua arma mais utilizada (como se fosse um Guerreiro). A Especialização em Arma adiciona +2 de Bônus em jogadas de danos com a arma escolhida. O urbanus precisa do Foco em Arma com a arma que ele deseja se especializar. Se a arma escolhida for de ataque à distância, o modificador de dano só é aplicado a até 9 metros, pois a precisão necessária para causar mais dano se perde além dessa distância.

**Saque rápido:** Ao atingir o 3º nível, o urbanus é capaz de sacar armas com uma velocidade estonteante. O urbanus poderá sacar sua arma como uma ação livre. Muito necessário quando atacam-no de surpresa.

**Rastrear em Cidades:** A partir do 4º nível, o urbanus poderá seguir rastros de criaturas ou personagens nas cidades, como um ranger. Mas, ao contrário do ranger, o urbanus encontra as criaturas ou personagens através de informantes ou de pura espionagens. Encontrar ou seguir rastros utiliza um teste de conhecimento (cidades) ou conhecimento (local) (o que for maior). É necessário outro teste de conhecimento sempre que o rastro ficar difícil de seguir, como quando os rastros "esfriam" ou quando os rastros se separam.

**Informantes:** A partir do 6º nível, o urbanus ganha +2 de bônus de sinergia em seus testes de Rastrear em Cidades, somente quando estiver rastreando em cidades em que já esteve.

**Esconder-se nas Sombras (Sob):** Uma vez por dia, o Urbanus pode esconder-se nas Sombras da noite, fornecendo-o um bônus de sinergia de +10 em seus testes de Esconder-se, mas esta capacidade dura no máximo 10 rodadas.

**Liderança:** No 10º nível, o urbanus, por ser um líder nato e protetor de sua cidade, pode atrair companheiros leais e seguidores devotados, como o Talento de mesmo nome. (mais informações sobre o Talento Liderança, ler pág. 45 do Livro do Mestre).

#### Crias da Luz

Crias da luz são mais antigos do que muitas organizações. Eles se dedicaram a esta arte, primordialmente, para caçar os seres malignos que rondam as noites do mundo conhecido. Não sendo filiados a nenhum Reino, sua única filiação é para com o Bem e o puro. Alguns Crias nem ao Bem são filiados, sendo motivados por vingança. Sua filosofia é a de não tolerar o Mal, destruindo-o sempre que possível. Os Crias da Luz não necessitam realmente crer em algum Deus ou ser fiel a seus ensinamentos. Os Deuses bondosos simplesmente gostam de ajudá-los e recompensá-los por estarem lutando uma mesma guerra, e conseguem ajudá-los, pois sem a graça que lhes é recebida, não seriam tão capazes de dizimar o caminho da dor e do mal.

Os Crias da Luz são altamente especializados em encontrar e destruir criaturas sobrenaturais. E cada vez se encontram mais Crias, pois o número de criaturas sobrenaturais também vem aumentando e nunca se viu tantos Crias ensinando aos outros suas artes.

Alguns Crias tendem a ficar um tanto loucos pela quantidade de abominações que já presenciaram. Mas de resto, tendem a ser retraídos para não chamar muita atenção para si.

Um Bárbaro/Cria da Luz não chega a ser incomum, mas eles tendem a ser um tanto exóticos.

**Dado de Vida:** d8

#### Pré-requisitos

Para se tornar um Cria da Luz, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

**Bônus Base de Ataque:** +5

**Tendência:** Leal e Bom, Neutro e Bom ou Caótico e Bom

**Talentos:** Rastrear

**Disfarces:** 5 graduações

**Obter Informações:** 5 graduações

**Conhecimento (criaturas sobrenaturais):** 3 graduações

**Bônus Base de Resistência de Vontade:** 3

**Especial:** Na maioria das vezes uma pessoa quer virar um Cria por motivos relacionados ao ódio por tais criaturas.

### Perícias de Classe

As perícias de classe de um Cria da Luz (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Blear (Car), Cavalgar (Des), Decifrar escrita (Int), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Espionar (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Mensagem Secreta (Sab), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

**Pontos de perícias por nível:** 4 + modificador de Inteligência

### Características de Classe

**Usar armas e Armaduras:** As Crias da Luz sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

**Detectar Maldade (SM):** A Cria pode detectar Maldade livremente, como a magia homônima.

**Ritual Para Achar o Mal:** Este ritual é realizado com enxofre em pó e um esboço em forma de mapa do local e seus arredores. Depois de uma hora em concentração absoluta, joga-se o enxofre em pó por cima do esboço. O pó se concentrará nas áreas onde houver energia maligna.

**Quebrar a Máscara (Sob):** A partir do 2º nível, a Cria adquire o Dom de ver através de ilusões e disfarces, sem limite de uso diário. Mas somente pode Quebrar a Máscara de um ser maligno e só o usuário do poder será capaz de ver. O personagem deve olhar a ilusão ou a criatura envolvida pelo efeito - como na magia alterar-se por exemplo. Então, o mestre realiza um teste de sentir motivação (CD20). Caso obtenha sucesso, a ilusão cairá perante seus olhos, e só perante eles. Além disto, a Cria recebe +4 de bônus de competência em testes de observar contra qualquer um que esteja usando a perícia disfarce.

**Arma Sagrada (Sob):** Esta habilidade faz com que o personagem use sua fé para acertar criaturas malignas com redutor de dano. O jogador adiciona seu nível como Cria da Luz, pelo tempo de 3 rodadas por nível. Mas este bônus só faz com

que as criaturas com redutor de dano e malignas sofram dano normal. Esta habilidade não dá bônus efetivo - como no dano e no bônus de ataque. Exemplo: Chad, O Poderoso é um Cria da Luz de 5º nível. Por suas andanças, acabou por se deparar com um vampiro. O vampiro tem redução de dano 15/+1 e a arma de Chad, O Caça-Vampiros, é um machado comum. Com sua fé ele faz com que o machado dele seja considerado uma arma +5 - sendo que para acertar um vampiro sobrepujando a sua redução de dano, seria preciso apenas uma arma +1. E durará este efeito por 15 rodadas. Logo, é bom o Chad, O Cria da Luz, acabar o quanto antes este combate.

**Destruir o Mal (Sob):** Uma vez por dia, o Cria de 4º nível ou mais pode tentar destruir o mal usando um ataque regular, como a habilidade homônima de um Paladino. Esta habilidade acumula-se com a habilidade de um Paladino, fazendo com que seja 2x por dia (os níveis de ambas classes são somados para determinar o dano). Esta habilidade por ser usada juntamente com a Arma Sagrada.

**Olhos da Besta(Sob):** Não se sabe ao certo se esta habilidade é uma benção ou maldição. Existem várias histórias sobre como os Crias ganharam tais poderes. Alguns dizem que é uma maldição dos demônios, por estarem sendo subjugados pelos Crias. Outros já dizem que é uma benção, feita para eles não abandonarem a causa, mostrando o efeito que tais criaturas fazem a terra e seus moradores. Este poder está sempre "ligado", mas para o personagem ver algum fato ocorrido, ele deve estar no local em que ocorreu, mesmo sem saber que algo havia acontecido no lugar. Cabe ao mestre descrever com o maior detalhamento possível sua experiência, afim de mostrar o que ocorre. Mas as sensações sempre vêm do monstro. São sempre por seus olhos que você verá os horrendos traços de sua vítima, contorcida pelo medo. Você sentirá o cheiro da carne semiviva, sentirá a pele suave da vítima, sempre em contraste com a grossa pele do bizarro monstro. O personagem também sentirá o gosto metálico do sangue em seus lábios, mas em nenhum momento ficará tentado ou sucumbirá a tentar ele próprio isso. Toda vez em o personagem passar por essa experiência, além de sofrer fortes dores de cabeça - que chegam ao extremo de serem alucinantes, ele terá de passar por um teste

**Tabela 1-7: O Cria da Luz**

Nível	Bônus de		Resistências		Especial
	Ataque	Fort.	Ref.	Vont.	
1	+0	+2	+0	+2	Detectar maldade, ritual de encontrar o mal, proteção contra o mal
2	+1	+3	+0	+3	Quebrar a máscara
3	+2	+3	+1	+3	Arma sagrada
4	+3	+4	+1	+4	Destruir o mal
5	+3	+4	+1	+4	Olhos da besta
6	+4	+5	+2	+5	Analisar encantamento
7	+5	+5	+2	+5	Talento adicional
8	+6	+6	+2	+6	Expulsar mortos-vivos
9	+6	+6	+3	+6	+2 níveis em expulsar mortos-vivos
10	+7	+7	+3	+7	+4 níveis em expulsar mortos-vivos

de vontade ou então perderá um ponto permanente em sabedoria. A CD do teste dependerá de quão monstruoso e anormal é o demônio da visão, sugiro que a CD mínima seja 10. Se o personagem chegar a ter sabedoria 4 ou menor, o personagem está louco, chegando a 0 o Cria já se encontrará completamente insano e deverá virar um PdM. O personagem passando no teste, se for uma experiência completamente nova, deveria dar uma graduação bonificada em sua perícia conhecimento (criaturas sobrenaturais). Mas é claro que a palavra final é do mestre.

**Analisar Encantamento (Sob):** Esta magia é similar a Detectar Magia, mas é muito mais poderosa. Além do que a magia normalmente faz, esta habilidade confere ao usuário o poder de detectar se a magia é de uma pessoa maligna e ainda verificar o quão poderosa é a tal magia. O jogador só precisa passar em um teste de Sentir Motivação (CD 15), quanto maior for o sucesso, mais certeza haverá a respeito da veracidade das informações. Por exemplo: Com o uso desta habilidade - fazendo primeiro o correspondente a Detectar Magia - o personagem saberá se o local tem Aura Mágica, se existe uma magia ativa naquele local e, finalmente, o nível da magia. Com o teste de Sentir Motivação o personagem saberá de outras questões envolvidas, como se o conjurador era maligno, o seu nível de conjurador e até há quanto tempo a magia está ativa. Para saber a magia em questão, o personagem terá de testar sua Identificar Magia (CD igual ao nível da magia + 10). A quantidade de informações fica a critério do mestre, mas aconselhamos que seja proporcional a quantidades de sucessos. Por exemplo: Chad, O Descobridor, tem a perícia Sentir Motivação com modificador de +10, e faz um teste para saber tudo sobre a magia lançada no local em que está. Ele rola um d20 e obtém um 10, fazendo com que ele obtenha um sucesso (CD 15, ficando com 5 pontos a mais que a CD) e descubra tudo sobre a magia e o conjurador em questão, mas não sobre qual é a magia.

**Expulsar Mortos-Vivos:** No 8º nível, o Cria ganha a fabulosa habilidade, muito útil em suas caçadas, geralmente noturnas. Similar ao poder homônimo dos Clérigos. O personagem expulsa mortos-vivos como um clérigo do mesmo nível da classe de prestígio. No 9º e no 10º nível o personagem “adiciona” a seu poder de expulsão 2 ou 4 níveis a mais, respectivamente. Fazendo com que no 10º nível os personagens Crias da Luz expulsem mortos-vivos como se fossem de 16º nível de Clérigo (+2 pelo 9º e +4 pelo 10º). Um Clérigo e

um Paladino adicionam o talento Expulsão adicional, já que possuem o mesmo, mas continuam somando os níveis no 9º e no 10º nível.

## Elementarista

Os Elementaristas estão sempre prontos a apaziguar o furor dos elementos seja domando um vulcão, seja construindo barricadas nas margens do rio que está para transbordar. Eles estão prontos para dar a sua vida em prol das cidades, arriscando-se tanto na neve, como no deserto. Seja tentando amenizar um terremoto ou se assegurando de salvar o máximo possível de pessoas em uma enchente. Os Elementaristas têm tanta sincronia com a natureza, quanto senso de proteção para com as pessoas. Fazendo com que prevejam acidentes naturais, mesmo quando muitas vezes a previsão é de um fato iminente, fazendo com que tenham de arriscar suas vidas para salvar uma criança de uma casa em chamas. Parte dos seus poderes vem do estudo do clima, mas parte vem de forças misteriosas. Alguns conjecturam que os poderes viriam da mãe natureza. Mas os Druidas acreditam que vem de Deuses inimigos da natureza, assim os Elementaristas ganharam um inimigo muito poderoso.

**Dado de Vida:** d8

### Pré-requisitos

Para se tornar um Elementarista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

**Bônus Base de Ataque:** +5

**Conhecimento (Geografia):** 3 graduações

**Conhecimento (Clima):** 3 graduações

**Conhecimento (Natureza):** 3 graduações

**Sobrevivência:** 4 graduações

**Especial:** O personagem deve encontrar algum mestre que o ensine o Laço Mater-Natura, primordial para esta classe.

### Perícias de classe

As perícias de classe de um Elementarista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Geografia) (Int), Conhecimento (Clima) (Int), Conhecimento (Natureza) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Senso de Direção (Sab), Usar corda (Des) e sobrevivência (Sab).

**Pontos de perícias por nível:** 4 + modificador de Inteligência

### Características de Classe

**Tabela 1-8: O Elementarista**

Nível	Bônus de		Resistências			Especial
	Ataque	Fort.	Ref.	Vont.		
1	+0	+2	+2	+2		Proteção contra elementos, laço mater-natura
2	+1	+3	+3	+3		Moldar rochas
3	+1	+3	+3	+3		Muralha de pedra
4	+2	+4	+4	+4		Controlar a água
5	+2	+4	+4	+4		Controlar o clima



**Usar armas e armaduras:** Os Elementaristas não aprendem o manuseio de nenhum tipo de arma ou armadura, mas sempre conservam essa habilidade de sua(s) outra(s) classe(s).

**Lazo Mater-Natura:** No 1º nível, o Elementarista aprende a fazer um ritual para sentir o que a terra sente e o que ela irá fazer. Para tanto, o Elementarista terá de ficar em total concentração (fazendo o teste pertinente se for perturbado). A cada três graduações nas perícias conhecimento (Geografia, Clima e Natureza), Observar, Ouvir, Procurar e/ou senso de direção, o personagem adiciona +1 de bônus em seu ritual. Fazendo o teste com o modificador de Sabedoria. O teste é feito com uma CD de 21 e quanto mais sucesso o Elementarista tiver acima da CD, mais ele irá descobrir. Por exemplo: Chad, o Precavido, um Elementarista de 1º nível, de sabedoria 13 e com 3 graduações nas perícias Conhecimento (Geografia, Clima e Natureza), irá realizar o Ritual para saber se ocorrerá a mesma enchente que assola a cidade todo ano nesta época. Após se concentrar e tirar um belo 18 no dado, ficando com um número final de 22 - um sucesso, já que a CD era de 21, mas ficando com apenas um sucesso a mais, Chad, O Defensor dos Inocentes, descobre apenas que algo não está certo.

**Proteção contra Elementos (SM):** Igual à magia homônima, convocada por um clérigo com nível mínimo para lançá-la. A cada nível, a partir do primeiro e até o 3º, o Elementarista escolhe um elemento para proteger-se dentre os três: Fogo, Frio, Eletricidade - um a cada nível.

**Moldar Rochas (SM):** Esta habilidade, adquirida no 2º nível, tem um poder equivalente ao da magia de mesmo nome, como se fosse lançada por um Druida com o total de níveis do personagem (nível da Classe de prestígio + níveis de classe(s)).

**Controlar a Água (SM):** Este poder faz com que o personagem controle a água como se compilasse ambas as versões da magia de mesmo nome, como se fosse um Clérigo com o total de níveis de personagem (Elementarista + níveis de Classe).

**Controlar o Clima (SM):** Similar à magia de mesmo nome. A conjuração é feita como se fosse um Druida de níveis equivalentes ao total de níveis do personagem.

## Carcereiro

Os Carcereiros são os mestres em manter alguém preso, torturar prisioneiros para que dêem uma certa informação e de recapturar presos fugitivos -

em até um raio de 1 Km a partir da carceragem.

Eles surgiram a partir do Protetorado Imperial e é da mesma época do surgimento dos Protetores. Antes, com certeza existiram outros carcereiros. Contudo, seus antecessores não eram tão especializados ou tão dedicados para com as suas funções. Dizem as más línguas que existem alguns Carcereiros que largaram o Protetorado para iniciar uma carreira como caçadores de recompensa, usando suas habilidades adquiridas de um novo jeito. Mas isso é desmentido pelos Carcereiros, afirmando que não passam de lendas. Será?

**Dado de Vida:** d8

### Pré-requisitos

Para se tornar um Carcereiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

**Bônus Base de Ataque:** +5

**Ofícios (Forjador [Algemas, grilhões e celas]):** 5 graduações

**Talentos:** Rastrear, saque rápido

**Especial:** O personagem deve se Alistar no Protetorado Imperial, pois esta organização é a única que ensina esta arte.

### Perícias de classe

As perícias de classe de um Carcereiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Arte da Fuga (Des), Blear (Car), Cavalgar (Des), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismos (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar corda (Des).

**Pontos de perícias por nível:** 4 + modificador de Inteligência

### Características de Classe

**Usar armas e armaduras:** O Carcereiro sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

**Torturar:** No 1º nível, o Carcereiro já aprendeu muito sobre extrair informações e sobre vários tipos de torturas, podendo fazer com que qualquer pessoa fale o que ele quiser saber. O Carcereiro terá de jogar um d20 + suas graduações na perícia Intimidar + Obter Informações (sem os modificadores de carisma) + modificador de Carisma. A CD será a soma do teste de resistência de fortitude +o de vontade (+o talento Tolerância se tiver) do alvo. A quantidade de

**Tabela 1-9: O Carcereiro**

Nível	Bônus de	Resistências			
	Ataque	Fort.	Ref.	Vont.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Torturar
2	+2	+3	+1	+1	Olfato de cão
3	+3	+3	+1	+1	Truque mágico
4	+4	+4	+1	+1	Talento adicional
5	+5	+4	+1	+1	Mestre da fuga

vezes que o Carcereiro terá de ser bem sucedido no teste é igual ao bônus total de fortitude + tolerância (se este tiver) do torturado. Sendo que o número de testes não deve ser superior a 15, pois cada teste leva um minuto, quando chega a quinze minutos de tortura o próprio Carcereiro já está exausto (vide exausto no LdM). Ficando a critério do mestre o quanto é revelado. Vamos usar como exemplo: Chad, o Torturador, foi enviado por seus superiores para averiguar a existência de um túnel. Somente olhando, entendeu tudo. Logo, arrancou de sua cela um prisioneiro de nome Seten, um antigo mercenário que vendeu seus serviços para o lado errado da guerra, o lado perdedor. Chad, O Esperto, começou a torturar o prisioneiro atrás de informações. Chad, o Intimidador, testou 1d20 + 6 (+2 de graduação em Intimidar, + 2 em Obter Informação e + 2 de seu modificador de Carisma). A CD do teste é 12 (total de fortitude +6, mais o total de vontade +2. Completando com Tolerância +4). A quantidade de vezes em que Chad, O Persistente, terá que ser bem sucedido será de 10 testes. O jogador de Chad, O Exausto, errou seis vezes a CD e acertou nove vezes no final de quinze minutos. Fazendo com que ficasse exausto demais para continuar e sem nenhuma informação.

**Olfato de Cão (Sob):** Confere ao Carcereiro um olfato praticamente perfeito. Fazendo com que ele receba +3 pontos de sinergia no talento Rastrear e nas perícias Sentir Motivação (por sentir a adrenalina do sangue das vítimas, obviamente achando que este é o cheiro do medo), Observar e Procurar.

**Truque Mágico:** Este é um truque que nenhum fugitivo quer ver. Neste ponto, o Carcereiro é tão experiente que consegue fazer uma jaula ou algemas com qualquer material, desde colheres até argila. A CD para quebrar ou romper devem ficar a critério do mestre. Alguns exemplos de CDs e de materiais virá na Tabela 1-9: Truque Mágico.

**Mestre da Fuga:** Com toda a sua experiência em fugas, que o Carcereiro adquiriu ao longo dos anos, obviamente ele pode ser chamado de "Mestre da Fuga". Fazendo com que ele receba +4 de bônus de sinergia com as perícias Arte da Fuga, Obter Informação e Sentir Motivação. Se o Carcereiro reparar que há uma fuga em

andamento, ele pode tentar antecipar o plano de fuga dos presos. Funcionando da seguinte maneira: o Carcereiro faz um teste de Sabedoria ou Inteligência - o que for maior - com uma CD de 15. Quantos mais acertos, mais informações ele descobrirá. Sendo que o mestre deve fazer esta jogada as escondidas, pois o Carcereiro pode se enganar feio também.

## Protetore

O Protetore é um Guerreiro fabuloso e um guardião de elite, estando sempre atento aos detalhes. O primeiro Protetore de que se tem notícia foi o ex-escudeiro do Sir Charles d'Bronson - fundador do Protetorado - e seu nome era Rodag, O Meio-Orc.

Sir Charles vendo seu ex-escudeiro, e no momento seu "Guarda-costas", com uma extrema especialização em tal arte fabulosa, fez com que ele liderasse um novo regimento, que atuaria na área de guarda e Proteção nas cidades. Mas isto é apenas uma lenda. Atualmente, os Protetore não atuam somente no Protetorado, podendo ser encontrados em qualquer localidade. Um protetor pode ser útil em qualquer função, desde exploratória até como chefe da Guarda Real.

A maioria dos Protetore é formada por Guerreiros, mas qualquer personagem que se torne um, se beneficiará de seus bônus de Ataque, de resistência e na CA. É uma classe perfeita para magos e feiticeiros que queiram se tornar mais completos. Mas, no entanto, é raro encontrar Bárbaros entre os Protetore.

**Dado de Vida:** d10

## Pré-requisitos

Os critérios para tornar-se um Protetore varia de acordo com a classe do personagem. Na tabela 1-10: Requisitos dos Protetore estão listados os critérios mínimos que os personagens devem cumprir para poderem adotar esta classe.

## Perícias de classe

As perícias de classe de um Protetore (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Cura (Sab), Disfarces (Car), Diplomacia (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação

**Tabela 1-10: Pré-Requisitos dos Protetore**

	Bônus Base de Ataque	Talentos	Perícias
Gue Lad Mng Pal Rgr Drd Brd Mag Fet Clr	+5	Foco em arma e prontidão	Procurar (4 grad.), Observar (4 grad.), Sentir Motivação (4 grad.), Ouvir (3 grad.)
	+5	Foco em arma e prontidão	Intimidar (4 grad.), Observar (4 grad.), Sentir Motivação (4 grad.)
	+4	Magia em combate e prontidão	Concentração (5 grad.), Identificar Magia (5 grad.), Conhecimento (local) (4 grad.)
	+3	Magia em combate e iniciativa aprimorada	Concentração (4 grad.), Espionar (4 grad.), Identificar Magia (4 grad.)
	+4	Magia em combate e Prontidão	Concentração (4 grad.), Cura (4 grad.), Identificar Magia (4 grad.)

(Sab) e Sobrevivência (Sab).

**Pontos de perícias a cada nível:** 4 + modificador de Inteligência

### Características de Classe

**Usar armas e Armaduras:** Os Protetore sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos. Sendo que para os magos e feiticeiros, as armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcanos, fazendo com que a magia possa vir a falhar. No caso dos Druidas que têm suas restrições bem severas, elas devem ser respeitadas.

**Atento:** O Protetore, logo de início, aprende a manter os olhos e ouvidos bem atentos e ficar sempre alerta para um ataque, fazendo com que o Protetore ganhe um bônus de sinergia de +2 em testes de Observar, Ouvir e Procurar. Estando sempre alerta para algum ataque, o Protetore pode se interpor no caminho dos perigos que ameaçam seu protegido. Caso esteja a menos de 1,5 metros do seu protegido e este seja alvo de um ataque, ele poderá trocar de lugar com a vítima e sofrer o ataque em seu lugar. Um conjurador pode lançar instintivamente uma magia de proteção (a critério do mestre) que esteja previamente preparada (como é o caso do Mago). É necessário declarar esta ação antes da jogada de ataque. Um protegido é selecionado durante a iniciativa, como uma ação livre - mas é impossível alterar esta escolha durante o combate.

**Conjuração:** Os Protetores conjuradores podem continuar estudando e aprendendo novas magias, bastando que o personagem interprete tal fato. Como auxílio ao mestre a Tabela 1-12: Protetore Conjuradores dará exemplos de ganhos de níveis. Demonstrando que, por exemplo, um mago que se dedique a ser um Protetore, terá mais dificuldade para progredir seu poderio mágico, pois estará também fazendo progressões físicas. Portanto, quando o personagem atingir um determinado nível - de acordo com a classe original - na classe de prestígio adquirirá mais magias diárias e mais magias conhecidas (como é o caso do Feiticeiro) - como se estivesse avançando um nível em sua classe de conjurador.

**Imunidade à escola Feitiço (Ext):** Um Protetore de 2º nível ou superior é imune a todas as magias

e efeitos de feitiço. O Protetore, ao chegar a tal nível, aprende um ritual de imunidade à escola de Feitiço - este ritual é entregue ao Protetore, por um outro membro da classe, de preferência um membro superior (A criatividade do mestre entra aqui, porque existem vários rituais diferentes e todos eles funcionam).

**Tabela 1-12: Protetore Conjuradores**

Nível	Mag	Fet	Clr*	Drd	Brd	Rgr	Pal
1	-	+1	+1	-	+1	+1	+1
2	+1	-	+1	+1	-	-	-
3	-	-	+1	-	-	+1	+1
4	-	+1	+1	+1	+1	-	-
5	+1	-	+1	-	-	+1	+1
6	-	-	+1	-	+1	-	-
7	-	+1	+1	+1	-	+1	+1
8	+1	-	+1	-	+1	-	-
9	-	-	+1	-	-	+1	+1
10	-	+1	+1	+1	+1	-	-

\* Clérigos adquirem no 1º nível acesso ao Domínio Proteção, o personagem recebe também o poder concedido desse domínio. Clérigos que já tiverem Proteção como domínio, dobram a capacidade de preparar as magias, indicadas como sendo do seu domínio Proteção, diárias.

**Deflexão Rubra (Sob):** A partir do 3º nível, o Protetore aprende a canalizar o ser poder interior - vontade - em forma de um escudo rubro, semitransparente, que se forma em volta do personagem. Todos os ataques devem primeiro sobrepujar o escudo antes de poder realmente acertar o personagem. O escudo psíquico produzido pela Deflexão Rubra, terá uma CA igual a seu teste de resistência total de Vontade + a CA contida como bônus na classe Protetore.

*Exemplo: Chad, O Vigilante, estava de guarda no portão norte da cidade de Barraç, quando foi surpreendido por uma invasão de um certo bando de Orcs. Drusck, o chefe do grupo, atacou Chad, O Protetore que, antecipando o ataque iminente, acendeu sua Vontade. Fazendo com que Drusck tenha de sobrepujar uma Deflexão Rubra, com a CA 10 (+4 do teste de resistência total de Vontade +6 pela CA do bônus pertinente ao 4º nível como Protetore).*

A Deflexão Rubra tem duração de 10 rodadas, ou assim que o personagem quiser terminá-la. Sua ativação é considerada uma ação livre. O personagem poderá ativar o poder de acordo com a Tabela 1-11: O Protetore.

**Tabela 1-11: O Protetore**

Nível	Bônus de		Resistências			Especial
	Ataque	Fort.	Ref.	Von.		
1	+1	+2	+2	+0		Atento, conjuração
2	+2	+3	+3	+0		Imunidade à escola Feitiço
3	+3	+3	+3	+1		Deflexão rubra (CA 5) 1/semana
4	+4	+4	+4	+1		Deflexão rubra (CA 6) 1/semana
5	+5	+4	+4	+1		Talento adicional
6	+6	+5	+5	+2		Deflexão rubra (CA 7) 1x a cada dois dias
7	+7	+5	+5	+2		Talento adicional
8	+8	+6	+6	+2		Deflexão rubra (CA 10) 1/dia
9	+9	+6	+6	+3		Deflexão rubra (CA 12) 1/dia
10	+10	+7	+7	+3		Deflexão rubra (CA 15) 1/dia

## POVOS ÍTEMS MÁGICOS

### Grilhões do Mago

Esse par de algemas de adamantite, uma vez preso a algum conjurador de qualquer tipo, inibe sua capacidade de conjurar e memorizar ou preparar magias, ou usar qualquer habilidade similar à magia ou sobrenatural. Ele também inibe o funcionamento de todos os itens mágicos e efeitos permanentes que estejam sobre o conjurador preso, e todos os efeitos temporários são dissipados imediatamente. As algemas são capazes também de ajustar-se ao tamanho do prisioneiro, mas são incapazes de prender criaturas que não possuam um par de braços funcionais, apesar de se ajustarem perfeitamente em tentáculos. Uma vez presas, elas só podem ser abertas com a chave adequada, criada juntamente com as algemas. Uma chave nunca funcionará em outro grilhão do mago.

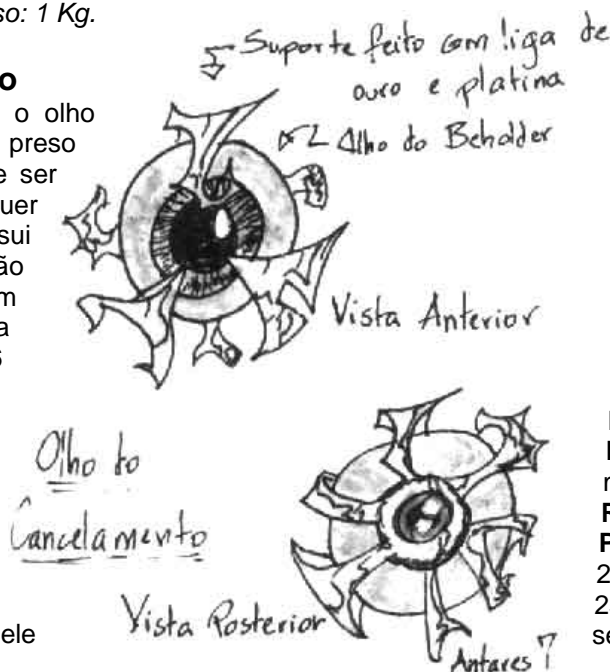
Esse item existe em duas versões. A primeira tem uso ilimitado, podendo ser utilizado sempre que se desejar. A segunda funciona apenas uma vez, e mantém suas propriedades até ser retirado do prisioneiro, quando perde os encantamentos. Nesse caso, as algemas podem ser reaproveitadas para receberem novamente os encantamentos, e criar um novo grilhão do mago, exceto se estiverem danificadas.

As algemas têm CD 35 para quebrar, dureza 20 e 120 PV.

*Nível do item: 11º; pré-requisitos: Criar item maravilhoso, dissipar magia, campo de antimagia; preço de mercado: uso ilimitado, 199.000 PO; único uso, 5950 PO; peso: 1 Kg.*

### Olho do cancelamento

Esse item é feito com o olho central de um beholder, preso a um suporte que pode ser preso a qualquer superfície. O olho possui uma emissão permanente de um campo antimagia, numa área esférica de 6 metros de raio, que ignora barreiras físicas e mágicas. Ele pode levitar indefinidamente com uma palavra de comando específica, mas jamais cessa a emissão antimagia. Se estiver levitando, ele



sempre fugirá de qualquer um que se aproxime até uma distância de 1,5 m, a não ser que seja pronunciada novamente a palavra de comando. Ele não pode ser alvo de *dissipar magia*, mas um *dissipar aprimorado* cancela seus efeitos por 2d4 rodadas. Se dois ou mais Olhos permanecem na mesma área, suas habilidades não são canceladas; desse modo, um campo antimagia não afeta esse item.

Esse é o item de cancelamento que é mantido em todas as prisões da Ordem. Sedes maiores podem vir a possuir dois ou mais desses objetos, de modo que afetem todas as celas ocupadas.

*Nível do item: 11º; pré-requisitos: Criar item maravilhoso, Aumentar magia, campo de antimagia, levitação; preço de mercado: 95200 PO; peso: 4 kg.*

## POVOS FEITIÇOS

**Nota:** os feitiços abaixo não apresentam notação de nível. São feitiços que estão além da capacidade de personagens de níveis inferiores a 21, chamados por conveniência de feitiços épicos.

### Azar

Encantamento (Compulsão)[Medo, Afeta a Mente]

**CD Identificar magia:** 54

**Componentes:** V, G

**Tempo de execução:** 1 ação

**Alcance:** 100 m

**Área de efeito:** Uma criatura viva

**Duração:** 20 minutos

**Resistência:** Vontade ignora

**Resistência à magia:** Sim

**Para criar:** 486000 PO; 10 dias; 19440 XP.

**Sementes:** *aflicir* (CD 14). Fatores: aplicar -10 nas jogadas de ataque e resistências (+40 CD).

Este feitiço faz com que o alvo sofra uma penalidade de -10 de moral em todas as suas jogadas de ataque e todos os testes de resistência.

### Exaurir

Necromancia [Morte]

**CD Identificar magia:** 58

**Componentes:** V, G

**Tempo de execução:** 1 minuto

**Alcance:** 100 m

**Alvo:** Uma criatura viva

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Fortitude reduz à metade (ver texto)

**Resistência à magia:** Sim

**Para criar:** 522000 PO; 11 dias; 20880 XP. Sementes: *matar* (CD 25), *aflicir* (CD 14). Fatores: tirar seis sentidos (+12 CD), *infligir*



3d4 níveis negativos adicionais (+12 CD). Fatores atenuantes: 5d6 de recuo (-5 CD).

Este feitiço faz com que o alvo perca todos os cinco sentidos (tato, olfato, paladar, audição e visão), e caso o alvo possua algum outro sentido, como qualquer tipo de percepção extra-sensorial, também será perdido. Sentidos como sentir vibração, sonar, visão às cegas, etc, também são afetados, pois dependem indiretamente de algum dos cinco sentidos básicos. Desse modo, o alvo fica completamente incapaz de realizar qualquer ação, até mesmo fugir ou gritar (de fato, ele pode até gritar, mas não saberá se o fez, já que estará incapaz de ouvir). Conjurarmagias ou usar qualquer habilidade similar à magia, extraordinária ou sobrenatural também é impossível. Emadição a esses efeitos, o alvo também recebe 5d4 níveis negativos. A perda de sentidos permanece por no máximo 24 horas.

Se o alvo for bem sucedido em uma jogada de Fortitude, ele ignora a perda de sentidos, e recebe apenas metade dos níveis negativos. Em qualquer caso, se o número de níveis negativos igualar ou superar os dados de vida do alvo, ele morre.

Se o alvo sobrevive e algum nível negativo permaneceu por 24 horas ou mais, ele deve ser bem sucedido em outra jogada de Fortitude, ou os níveis negativos se tornarão permanentes.

O conjurador dessa magia recebe 5d6 pontos de dano de recuo. Este dano não pode ser prevenido de maneira alguma. Raede jamais usará essa magia se ela estiver reduzida a 30 pontos de vida ou menos.

Este feitiço é muito usada por Raede ao combater conjuradores muito poderosos, assim como criaturas que merecem pouca ou nenhuma piedade. Geralmente ela não usará essa magia contra alvos que tenham 18 dados de vida ou menos.

## Zona de Magia Morta

Abjuração

**CD Identificar magia:** 50

**Componentes:** V, G, ritual

**Tempo de execução:** 100 dias e 11 minutos

**Alcance:** 100 m

**Área de efeito:** Esfera de 60 m de raio

**Duração:** Permanente

**Resistência:** Não

**Resistência à magia:** Não

**Para criar:** 450000 PO; 9 dias; 18000 XP.

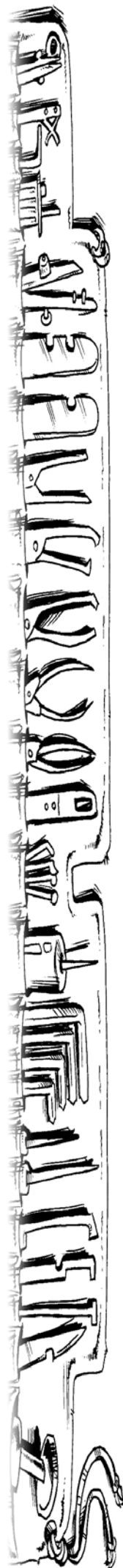
Semente: *dissipar* (CD 19). Fatores: mudar de alvo para área (+10 CD), mudar área para raio de 6 m (+2 CD), aumentar área para 60 m (+40 CD), tornar permanente (x5). Fatores atenuantes: aumentar tempo de execução para 11 minutos (-20 CD), aumentar tempo de execução para 100 dias (-200 CD), 5 participantes adicionais contribuindo com magias de nível 9 (-85 CD).

Este é o grande feitiço desenvolvido por Darlagar com a ajuda de Raede, e é esta o feitiço utilizada na criação das prisões, onde nada mágico funciona, nem mesmo o *Olho do Cancelamento* (veja descrição acima).

Zona de magia morta tem um funcionamento similar à *Campo de Antimagia*, exceto o fato de ela afetar também artefatos, desde que o conjurador dessa magia seja bem sucedido em um teste de conjurador contra uma CD igual à 30. Ela tem efeito numa esfera de 60 m de raio, que ignora barreiras mágicas e naturais, portanto se estende também ao subsolo.

A conjuração dessa magia requer um ritual de 100 dias e 11 minutos, que deve ser feito com o conjurador e cinco conjuradores adicionais, que devem contribuir com parte de seu limite diário de magias de 9º nível. Esses conjuradores podem ser tanto arcanos como divinos, desde que sejam capazes de lançar magias de 9º nível em seu limite diário, e não precisam saber conjurar magias épicas. Se algum dos participantes do ritual for atacado, ele deverá ser bem sucedido em um teste de Concentração; em caso de falha, a magia será arruinada.

Poucas são as sedes da Ordem que estão sob efeitos dessa magia, devido ao extenuante ritual necessário para conjurá-la. Desse modo, apenas as maiores ou mais importantes prisões terão seus benefícios, sendo as menores protegidas por itens mágicos.





## THE D20 SYSTEM TRADEMARK LICENSE VERSION 5.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

### 1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Guide found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20) (the "d20 System Guide"), incorporated here by reference.

### 2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and the d20 System Guide.

### 3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

### 4. Quality Standards

The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency, as further described in the d20 System Guide. You must use Your best efforts to preserve the high standard and goodwill of the Licensed Trademarks. In order to assure the foregoing standard and quality requirements, Wizards of the Coast shall have the right, upon notice to You, to review and inspect all material released by You that uses the Licensed Articles. You shall fully cooperate with Wizards of the Coast to facilitate such review and inspection, including timely provision of copies of all such materials to Wizards of the Coast. Wizards of the Coast may terminate this License immediately upon attempted notice to you if it deems, in its sole discretion, that your use of the Licensed Articles does not meet the above standards.

### 5. Termination for Breach

In the event that You fail to comply with the terms of this License or the d20 System Guide, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date of the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately. If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

### 6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

### 7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law

for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

### 8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

### 9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

### 10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

### 11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast  
c/o Publishing Division  
Attn: Roleplaying Games Department  
PO Box 707  
Renton, WA 98057-0707

### 12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

### 13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions,

likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

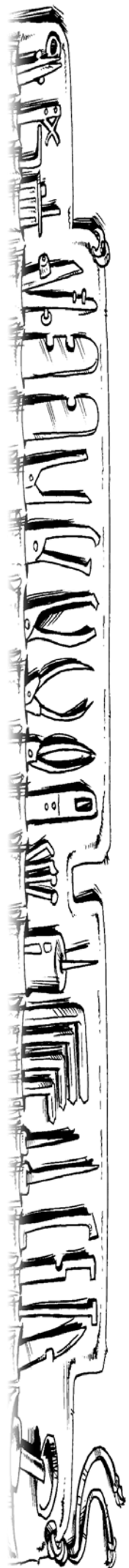
12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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

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

#### 15 COPYRIGHT NOTICE

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



# GRUPOS & GUILDAS

VOLUME I

UMA COMPILAÇÃO ORGANIZADA PELA LISTA BRASILD20, APRESENTA QUATRO ORGANIZAÇÕES PRONTAS PARA SEREM ADICIONADAS EM SUAS CAMPANHAS. TODAS CRIADAS POR JOGADORES E MESTRES DE RPG. DENTRO DESTA VOLUME IRÁ ENCONTRAR:

- UM CULTO CUJO OBJETIVO É PROTEGER E ORIENTAR PESSOAS DOTADAS DE PODERES PSÍQUICOS, PROMOVENDO UM AMBIENTE DE RESPEITO MÚTUO;
- UMA ORGANIZAÇÃO DE CAMPONESES COM O OBJETIVO DE AUXILIAR COMUNIDADES EM SUA EMANCIPAÇÃO;
- CAÇADORES DE CONJURADORES MALIGNOS, ARCANOS OU DÍVINOS. ESTES ARCANOS BUSCAM ATENUAR O SENSO COMUM DE QUE TODO ARCANO LIDA COM FORÇAS DEMONÍACAS E LIMPAR A IMAGEM DOS CONJURADORES BENIGNOS;
- UMA MILÍCIA MANTENEDORA DAS LEIS LOCAIS, TÊM UMA DETERMINAÇÃO INVEJÁVEL, ESPECIALMENTE QUANDO ESTÃO RESISTINDO A ALGO QUE OS FARIA QUEBRAR SEU JURAMENTO.
- E ALÉM DISSO, POVOS FEITIÇOS, ITENS MÁGICOS E VÁRIAS CLASSES DE PRESTÍGIO PARA SUA CAMPANHA.

REALMENTE ESPERAMOS QUE GOSTE DESTA VOLUME. DIVIRTA-SE!



[www.rpg.com.br](http://www.rpg.com.br)



[www.rpgbrasil.maisbr.com.br](http://www.rpgbrasil.maisbr.com.br)



Em Breve



[www.centraldorp.com.br](http://www.centraldorp.com.br)



[www.rpgbr.com](http://www.rpgbr.com)

