

Varna

CHAMADO DA GUERRA



AVISO AO LEITOR
HABILITADO
PARA MENORES DE
14



Sistema
Daemon

d20
system



Varna

O Círculo

Daemon Editora

www.daemon.com.br

fone/fax: (11) 5539-1122

São Paulo - SP

Créditos

Varna: Chamado da Guerra

Criação: Aguirre Chaves, Giltônio Santos, Paulo Biét, Rafael Barbi, Rafael Rocha, Richard Garrell, Tiago Marinho

Ilustrações e concepção visual: Glauco Nobre, Ig Barros, Paulo Henrique, Leonardo Bracarense, Rafael Rocha, Frederico Quintão

Edição: Rafael Barbi e Daemon Editora

Diagramação e Layout por: Leonardo Bracarense

Conversão para Daemon por: Marcelo Faria

Dedicatória:

- Ao Del Debbio, pela oportunidade de publicar esse livro.
- Ao Trio, pela camaradagem e por nos dar a primeira chance.
- Ao pessoal da RedeRPG e Dragão Brasil, por acreditarem no nosso trabalho.
- E principalmente aos nossos leitores, por toda atenção, pelas críticas e sugestões. Sem vocês não teríamos chegado até aqui!

O Círculo

www.ocirculo.com

© 2006 O Círculo e Daemon Editora.

Todos os direitos reservados.

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.

Índice

Introdução	3
A História de Varna	4
Os Povos de Varna	8
Cyndar: Guardiões Incansáveis	8
Ganuk: Pilares Da Fé	10
Nira-El: Perseguidores Da Perfeição	11
Kits e Classes de Prestígio	13
Aprimoramentos e Talentos	18
Os Territórios e a Arte da Guerra	21
Territórios	21
As Estratégias de Batalha	22
Conduzindo Aventuras	24
Segredos de Varna	25
O Nexo	25
Monstros	26
Armas para o Chamado da Guerra	30

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.

Varna

CHAMADO DA GUERRA.

Os estudiosos documentam lendas sobre um lugar peculiar, certamente derivadas de delírios de viajantes. Um vale imenso, similar a uma cratera, encravado em inóspitas montanhas. Dentro dele há terra fértil, e um caudaloso rio que brota de muitas nascentes e escorre para dentro da terra. Contam sobre esse lugar coisas ainda mais estranhas.

Dizem que dentro dele outrora viveram seres mágicos, um povo similar às criaturas celestiais, mas que se negam terminantemente a adorar quaisquer deuses. Ergueram ali uma civilização baseada no extenso uso da magia e deram nome ao lugar de Vale do Rio Varna ou apenas Varna, que em sua língua significa "abençoado". Após muitos milênios de convivência, desentendidos entre si, os celestiais derramaram o sangue uns dos outros até a extinção total, e pelo seu uso abusivo da magia desencadearam uma tempestade mística que varreu sua civilização da face de Varna.

Aqueles que hoje carregam o legado dos seres divinos também têm o mesmo gosto por sangue. Anões, elfos e humanos, os novos habitantes do vale abençoado, combatem ostensivamente entre si. Derramam o sangue uns dos outros pelo controle do Nexo, a fonte da magia dos celestiais, em uma guerra infinita.

- Extraído de *Viagem à Varna*, de Artar, o Sábio

Três povos, um mesmo objetivo: a vitória ou a morte. Bem vindos ao mundo de Varna: Chamado da Guerra, sua nova ambientação de batalha e fantasia para o Sistema Daemon, orgulhosamente trazida pelo O Círculo. Aqui, você viverá aventuras na pele dos anões Ganuk, dos humanos Cyndar, dos elfos Nira-el em batalhas pelo domínio do Nexo, explorações de ruínas antigas ou uma busca pelas verdades ocultas desse lugar místico. Interpretando um forasteiro incauto, você também poderá se aventurar pelas estranhas paragens de Varna, tendo que escolher seus aliados e inimigos com cautela enquanto procura pelos tesouros perdidos dos celestiais Naari, os habitantes originais do Vale.

Mas Varna: Chamado da Guerra não é como os outros cenários, na verdade ele é o que chamamos de mini-cenário. A idéia de um mini-cenário pode ser resumida como: uma região remota, exótica e isolada, longe do mundo civilizado, povoada por povos de culturas diferentes, contendo tesouros pouco convencionais e promessas de grandes aventuras. Um mini-cenário pode ser encaixado em qualquer cenário de campanha existente no mercado sem maiores problemas, bastando que poucos ajustes necessários sejam feitos. Sendo assim, o estranho Vale do Rio Varna poderia ser um semi-plano, uma área isolada ou mesmo um dos famosos (e numerosos) bolsões de Arcádia, cabendo ao Mestre decidir. convencionais e promessas de grandes aventuras. Um mini-cenário pode ser encaixado em qualquer cenário de campanha existente no mercado sem maiores problemas, bastando que poucos ajustes necessários sejam feitos. Sendo assim, o estranho Vale do Rio Varna poderia ser um semi-plano, uma área isolada ou mesmo um dos famosos (e numerosos) bolsões de Arcádia, cabendo ao Mestre decidir.

Um Olhar Sobre o Vale

Em algum lugar, encravado em uma cadeia de montanhas, está o Vale do rio Varna, uma área misteriosa e remota, cuja história se deu à parte do mundo conhecido. Dentro desse vale três raças travam uma guerra pelo controle de um terreno místico situado entre seus territórios, conhecido como o Nexo. A disputa pelo Nexo é uma guerra sem fim e cada raça o enxerga de maneira diferente, lutando pelo seu controle por motivos distintos.

Os anões Ganuk são uma sociedade monoteísta e teocrática, utilizadores de poderes divinos. Escravistas e obstinados, eles acreditam serem o povo escolhido de Dunagar, um deus morto. Transportados para Varna por um feito mágico e agora dotados de poderes divinos, os Ganuk acreditam que seu deus jaz no Nexo, e desejam obter o domínio da região para desencadear o despertar dele. Os clérigos e guerreiros sagrados são seus maiores aliados nessa batalha.

Os humanos Cyndar têm uma religião que venera muitos deuses, baseados em figuras míticas do passado. É uma raça de bárbaros, druidas e feiticeiros. O povo Cyndar sempre foi avisado por seus deuses de que o Nexo contém um mal incontrolável, e que não deve ser molestado. Eles lutam para dominar a região, e impedir que seus inimigos libertem esse mal.

Os elfos Nira-el são centrados em princípios de equilíbrio e auto-conhecimento, procurando evoluir constantemente. São uma raça de magos, guerreiros e monges. Antes servos dos Naari, o Povo Antigo, os Nira-el sabem que seus antigos mestres drenavam energia do Nexo, e foi isso que permitiu a eles terem uma sociedade tão avançada. Eles desejam dominar o centro de poder para reconstruir a glória Naari, nos seus termos.

Há uma guerra assolando Varna.
De que lado você está?

A História de Varna

Traçar a História do Vale do Rio Varna não é uma tarefa simples. Grande parte dos registros perdeu-se na Grande Guerra Naari e tudo o que restou são as memórias dos mais velhos elfos Nira-el e as histórias passadas de geração em geração pelos anciões Cyndar. Os Ganuk, por outro lado, não parecem muito interessados em aprender sobre a história de Varna: sem preocupam muito mais em fazê-la. Desse modo minhas anotações a respeito da cronologia de Varna se encontram muito dispersas e ainda sujeitas a falhas e incongruências. Talvez eu consiga decifrar alguns antigos escritos Naari, trazidos de ruínas ainda intocadas...

- Notas Pessoais de Artar, o Sábio

O Povo Antigo

Vagando pelos planos estavam os Naari, o Povo Antigo. Raça de celestiais servos de deuses menores da magia e do conhecimento, os Naari haviam negado a adoração a quaisquer divindades por acreditarem que qualquer ser poderia se tornar um deus através do aprimoramento de seu espírito. Expulsos de seus domínios eles fizeram uma longa peregrinação em busca de um lugar onde pudessem se fixar e perseguirem o sonho da divindade.

Em suas viagens descobriram, isolado no meio de uma inóspita cadeia de montanhas, um enorme vale entrecortado por um rio. Uma região paradisíaca, se comparada às montanhas que a cercavam, que abrigava em seu centro o que parecia ser uma benção para os propósitos dos Naari: um território dotado de estranhas energias mágicas, que batizaram de Nexo. Os Naari ergueram ali uma gloriosa civilização e passaram a chamar aquele lugar de Vale do rio Varna, ou apenas Varna.

O tempo trouxe outros habitantes para o vale: animais, monstros, tribos de humanos e humanóides, além de um pequeno grupo de elfos. Ignoradas pelos Naari, as comunidades viviam em constante conflito, na disputa pelos melhores territórios para a caça e agricultura, sofrendo ataques ocasionais de monstros famintos que desciam das montanhas.

Uma modesta simpatia dos Naari para com os elfos do vale começou a surgir. Não demorou muito para que os elfos do vale, antes um povo totalmente silvestre, fossem seduzidos pelo poder da raça celestial. Era a chance que tinham de nunca mais precisarem se preocupar com os constantes conflitos com as tribos e monstros, nem com as penúrias impostas por tempos de seca ou invernos longos.

Os Naari por outro lado encontraram nos elfos os únicos companheiros dignos dentro de Varna. Dessa forma, tomados como servos e aprendizes dos Naari, os elfos passaram a integrar sua sociedade.

Tempos Aureos

Durante os séculos que se seguiram, a sociedade Naari se concentrou em utilizar as energias do centro do vale para produzir uma civilização única. Ainda que os Naari fossem poucos – e voltados para si mesmos – seu avanço poderia rivalizar com o de qualquer império. Os elfos, chamando a si mesmos de Nira-el, serviam os Naari ansiosamente, acreditando nos objetivos de seus mentores e trabalhando para um mesmo fim.

A energia do centro de Varna servia para que os magos das duas raças produzissem quaisquer itens mágicos de que precisassem. Tarefas como construir, plantar e colher eram apenas meras dificuldades momentâneas, tamanho o uso de magia. Utilizavam a energia do Nexo para se imbuírem com poderes cada vez maiores, enquanto pesquisavam meios de aproveitá-la para evoluírem a raça rumo à divindade. Nenhuma criatura em Varna podia se erguer contra eles.

No entanto, o tempo trouxe uma divisão para a sociedade Naari. Antes unidos através de sua filosofia agora se desentendiam sobre como seus ideais eram executados. O conflito Naari acabou afetando também os Nira-el, que tomaram para si as diversas posições de seus senhores.

Restos da Gloria

Não demorou muito para que essa disputa ideológica se tornasse um conflito armado. Naari e Nira-el iniciaram uma luta fratricida que se estenderia durante gerações, exterminando membros das duas raças e também muitas outras criaturas do vale. Não poderia ser chamada de guerra, no sentido absoluto da palavra, mas uma série de ataques e contra-ataques que ocorriam de tempos em tempos, assegurando um grande poder destrutivo através do uso da magia. Cada facção ocupava uma determinada porção de Varna, e atacava a outra pelo domínio do Nexo.

Quando quase todos os Naari já estavam mortos, e os Nira-el em número bastante reduzido, os elfos

resolveram esquecer as diferenças e se retirarem para a porção oeste do vale. Os Nira-el agora se achavam tolos por terem se deixado levar pela disputa Naarí, não fazia sentido lutar pelo controle do Nexo se provavelmente não sobraria ninguém para usufruir dele.

A última batalha Naarí ocorreu dentro do próprio centro de poder. Ali estavam os últimos exemplares de um povo que outrora havia sido sábio e glorioso. O poder daqueles últimos era insuperável dentre todos os outros e durante dias e noites todo o vale brilhou com a poderosa magia Naarí. Em um ponto da batalha, Duadir, talvez o maior mago entre os Naarí, decidiu que se não fosse ele o senhor de Varna, ninguém o seria. Os séculos de pesquisa e estudo sobre o Nexo resultaram em uma prodigiosa invocação do poder que ali estava contido.

O resultado foi um fluxo de energia como nenhum outro visto, fazendo tudo ao seu redor simplesmente desaparecer. Mas isso era apenas o começo, logo tempestades místicas começaram a assolar o vale. Extensões de terra eram varridas de Varna como resultado das forças da poderosa hecatombe mágica invocada por Duadir, efeitos ainda mais inusitados aconteciam e uma grande desordem se abateu.

O Legado Celestial

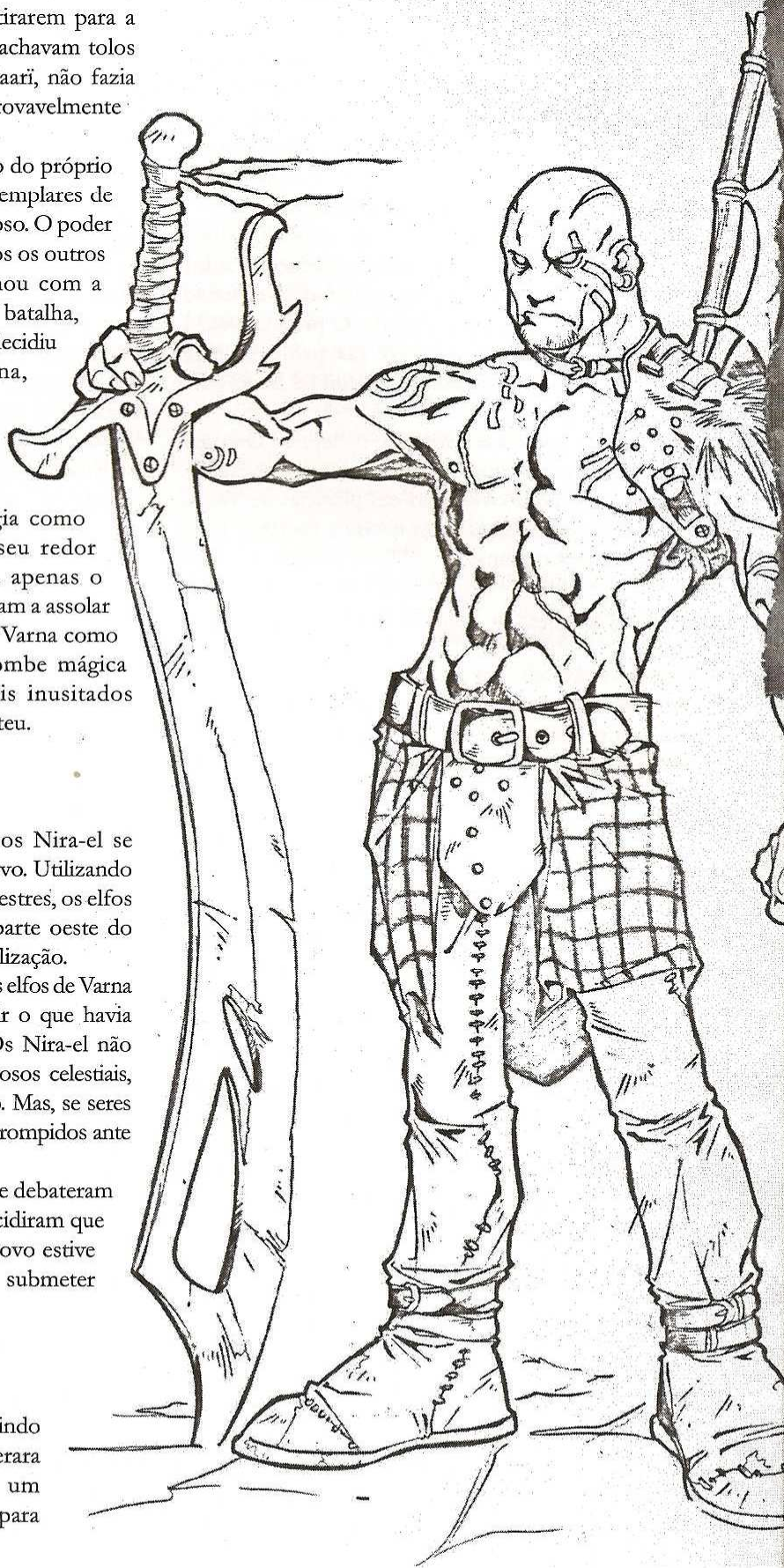
Tão logo os Naarí desapareceram, os Nira-el se sentiram seguros para tentar reerguer seu povo. Utilizando o conhecimento adquirido de seus antigos mestres, os elfos começaram a erigir cidades, ou theris, na parte oeste do vale e estabelecer as novas bases de sua civilização.

Ali, utilizando material de ruínas Naarí, os elfos de Varna construíram e acumularam, buscando reunir o que havia restado da obra de seus antigos mestres. Os Nira-el não tencionavam repetir o erro dos outrora gloriosos celestiais, mas também não queriam abandonar o Nexo. Mas, se seres mais poderosos e mais sábios haviam sido corrompidos ante tamanho poder, o que poderiam seus servos?

Os líderes Nira-el fizeram um concílio e debateram tal questão durante muitos dias e noites. Decidiram que os elfos haveriam de aguardar até que seu povo estivesse pronto e estabelecido para então explorar e submeter o Nexo à sua vontade. E assim foi feito.

Intrusos

As tempestades místicas foram diminuindo de frequência desde o dia em que Duadir liberara o poder Nexo. Mas a última delas traria um elemento que mudaria a balança de Varna para sempre: os anões Ganuk.



Originários de terras longínquas, esses anões eram uma raça guerreira e de inominável bravura, mas que carregava a chaga de adorar um deus que foi morto. Dunagar - que significa deus, na língua Ganuk - deixou todo um clero sem poderes, mas também um povo fanático à espera de sua volta. As preces fervorosas dos Ganuk foram atendidas com o surgimento do profeta Dakad.

Dotado de grandes poderes mágicos, esse profeta pregava que os Ganuk realmente fiéis seriam arrebatados por seu deus para uma terra divina onde teriam a missão de fazê-lo ressurgir em toda sua glória. O profeta Dakad desapareceu misteriosamente, mas sua profecia já se tornara real com o arrebatamento da capital Batar para as planícies de Varna.

Agora com os poderes de volta, o clero de Dunagar não teve dúvidas de que seu deus estava próximo. Construindo uma nova civilização nas planícies de Varna, os Ganuk se preparavam para completar a profecia, fosse através de milagres ou sangue.

Delírio e Divindade

Mas aos bárbaros humanos do vale estava reservado outro destino. Enfraquecidos e cercados por diversas tribos de humanóides, seu futuro não parecia ser dos melhores. Os humanos adoravam espíritos florestais, oferecendo sacrifícios a grandes lobos, carvalhos antigos e outras entidades naturais, clamando por suamisericórdia, proteção e força para lutar contra inimigos humanóides. Mas foi durante esses tempos conturbados que chegaram do oeste, seis figuras míticas que os humanos chamariam de deuses.

Liderados pelo imponente Cyandar, esses deuses não se alimentavam do medo dos homens, mas sim de seu respeito e dedicação. Ao invés de proteger os humanos de seus inimigos, abrandar as chuvas e tempestades e garantir sucesso na colheita, eles deram-lhes os instrumentos e conhecimentos necessários para que os próprios humanos pudessem combater e vencer seus inimigos, construir casas e muralhas fortes o suficiente para resistirem as mais intensas tempestades e melhor aproveitar e cultivar a terra.

Os carvalhos onde os sacrifícios para os antigos espíritos eram feitos alimentaram as fornalhas das novas lâminas humanas, os lobos e cães atroztes agora reconheciam os homens como seus senhores. E do coração das florestas, as próprias árvores se ergueram para lutar por seus novos mestres.

Os humanos agora chamando a si mesmos de Cyndar, os "filhos de Cyandar", se ergueram contra seus inimigos humanóides e iniciaram uma dura guerra. As novas armas, conhecimentos e magias dos Cyndar garantiram uma vitória custosa, mas absoluta: os humanóides foram extintos em Varna.

Os Anos da Paz Impossível

Nos séculos que passaram desde o desaparecimento dos Naari e surgimento dos Ganuk, cada raça estava bastante preocupada em se estabelecer em Varna, derrotar as forças do clima, as bestas, as dificuldades que enfrentavam para se erguerem como civilizações. Já guerreavam ocasionalmente, mas não se preocupavam com invasões ou a ocupação sistemática do Nexo, um ponto de interesse para os três povos, mas que estava infestado de aberrações mágicas.

Os Ganuk, um povo escravista e impiedoso, manteve como cativos os elfos e humanos que conseguiram capturar, criando uma classe de escravos em sua sociedade. Os Cyndar buscaram o poder nos caminhos de seus deuses, elevando o poder de seus druidas e do fogo interior dos bárbaros. Os Nira-el se aperfeiçoaram nos meios da magia e também na estranha arte de luta com correntes e outras armas exóticas que viria a ser a marca desse povo.

A paz, se é que já houve tal coisa em Varna, durou muito tempo. Mas um dia, uma força Nira-el se estabeleceu dentro do Nexo. Os Cyndar partiram para expulsá-la conforme os ensinamentos de seus deuses sobre a corrupção das forças mágicas do centro de Varna. O clero de Dunagar profetizou que o corpo do deus morto jazia no Nexo, e que era dever da raça ocupar aquela porção do vale.

Primeiros Rumos da Guerra

A investida inicial das três raças no Nexo foi catastrófica. O poder minimalista dos Nira-el, o grande número de combatentes Cyndar e as estratégias elaboradas do clero Ganuk resultaram na primeira grande batalha em Varna desde a guerra Naari. E quando poucos estavam em pé, as criaturas horrendas do Nexo surgiram e dizimaram os restantes. Esse terrível episódio ficou conhecido como A Batalha da Carnificina.

O fato é que eles perceberam que não adiantava marchar em direção ao centro de Varna quando seus inimigos tinham poder para impedi-los. A guerra em Varna tinha que ser disputada também pelo domínio dos outros territórios, buscando minar o poder dos adversários e garantir assim maior espaço de manobra.

Foram os Ganuk os primeiros a perceber isso.

A Queda de Irna-nog e o Ataque a Cynegarr

Irna-nog era uma importante cidade Cyndar, localizada na beirada do território Ganuk. Servia como posto avançado de vigilância e proteção da fronteira. Também era a única grande aglomeração dos Cyndar na margem ocidental do Rio Varna e desse modo era crucial para a expansão desse povo.

Foi numa manhã cheia de névoa que os habitantes de Irna-nog se surpreenderam com grandes rochas sendo lançadas para dentro da cidade. Ocultos pela neblina noturna e por magias os Ganuk marcharam com rapidez e determinação até as muralhas de Irna-nog e iniciaram um temível ataque com suas máquinas de guerra. Catapultas lançaram pedregulhos e pedaços de madeira incandescente, espalhando caos e terror entre os Cyndar. Seguiu-se uma breve batalha mas, devido ao elemento surpresa os Cyndar sofreram uma fragorosa derrota. Retiraram-se então para Cynegarr, abandonando Irna-nog aos Ganuk.

Mas os adoradores de Dunagar ainda não estavam satisfeitos e um enorme destacamento foi enviado em direção a Cynegarr. A cidade foi sitiada e bombardeada durante alguns dias, até que uma enorme força Cyndar surgiu no horizonte expulsando o destacamento Ganuk após uma breve batalha. Cynegarr não sofreu grandes danos, mas sua população clamava por vingança.

Tomada das Cercanias de Galupo

Galupo, a maior cidade na parte ocidental do território Ganuk, sempre foi um grande incômodo para os Nira-el. Dali saíam a maior parte da patrulhas Ganuk que tanto causavam problemas às theris de Maelhir e Cassehir. Mas as dificuldades aumentaram quando os anões começaram a construir uma série de postos avançados em direção ao território Nira-el usando Galupo como base.

Os elfos analisaram o problema e perceberam que era melhor agir antes que a situação se tornasse irreversível. Formando vários grupos de elite, os Nira-el foram tomando os postos Ganuk um a um, usando de magias ofensivas e de ocultação. Assim destruíam os inimigos rapidamente e sem alarde, evitando que os anões tivessem tempo de enviar reforços.

Por sorte, ao mesmo tempo, os Ganuk tentavam uma segunda ofensiva na direção de Cynegarr. Isso fez com que, em poucos dias os Nira-el encontrassem os postos e fortalezas que cercam Galupo bem menos guarnecidos. O ataque dos elfos não tardou em chegar a beira dos portões de Galupo. Ali, os grupos de ataque elaboraram um plano e o colocaram em execução.

Alguns atacaram as muralhas da cidade, mas apenas de maneira dispersiva, enquanto outros invadiram o templo principal e nele atearam fogo. Alguns magos se concentraram em destruir a enorme estátua do Patriarca Dungran Gulapo, líder supremo da religião de Dunagar. Os Nira-el haviam dado seu aviso.

O saque de Lidenthir

Os Cyndar queriam investir contra o território Ganuk e, no entanto, suas forças havia sido debilitadas

pelos últimos ataques dos anões. Então os Chefes de Guerra traçaram um plano: navegariam pelo rio Varna e pilhariam a cidade Lidenthir. A cidade Nira-el era conhecida por ser uma espécie de celeiro dos elfos, já que em suas planícies férteis era produzida grande parte da comida consumida por eles.

Muitos barcos Cyndar, conhecidos por sua agilidade e capacidade de carga, deslizaram silenciosamente pelo Rio Varna sem maiores problemas e atingiram a cidade dos elfos ao amanhecer. Havendo avistado as embarcações Cyndar momentos antes do ataque, as sentinelas Nira-el conseguiram preparar uma tímida defesa, tamanho o número de oponentes navegara rio acima.

Em uma ação rápida, embora pouco coordenada, os

Cyndar invadiram e saquearam os depósitos de grãos e metais de Lidenthir. A demora nas forças de defesa Nira-el, então concentradas no ataque às cercanias de Galupo, garantiu ao Cyndar uma retirada tortuosa mas com menos baixas do que esperavam.

A vitória dos Filhos de Cyndar tinha sido plena, mas outra derrota os aguardava em casa, pois Cynegarr mais uma vez estava sitiada e dessa vez os danos haviam sido severos. Os barqueiros chegaram em uma hora oportuna e, dividindo as forças Ganuk, conseguiram aniquilar um terço dos invasores. Mas, quando a batalha terminou, Cynegarr ainda ardia em chamas.

Linha do Tempo

O Ano Zero de Varna é marcado por três acontecimentos: a aparição dos Ganuk em Varna, a aproximação dos deuses e os humanos e o início da nova civilização Nira-el.

- 0 - Batar, a capital Ganuk, surge magicamente nas planícies de Varna. Os deuses começam o ensinamento dos ofícios aos Cyndar. Os Nira-el começam a construir uma nova civilização tomando como base os ensinamentos dos Naarī.
- 200 - Os Ganuk conseguem se estabelecer e começam a expandir seu território. Os Cyndar estão em guerra contra os humanóides e os Nira-el já constroem suas cidades-estado.
- 500 - Há um império Ganuk em Varna. Os Cyndar extinguíram os humanóides e se estabeleceram na parte oriental do vale, dominando um imenso território. As poderosas cidades-estado Nira-el estão erguidas.
- 510 - Início da Guerra pelo Nexo. Ano da Batalha da Carnificina.
- 512 - Consolidação do domínio Ganuk na parte sul de Varna, com a tomada de Irna-nog, agora chamada Tindar.
- 513 - Ataque Nira-el a Galupo e cercanias. Pilhagem de Lidenthir pelos Cyndar.

Os Povos de Varna

Cyndar, Ganuk e Nira-el. São as assim que os humanos, anões e elfos de Varna, respectivamente, chamam a si mesmos. À primeira vista não distinguem muito dos outros povos de sua raça, mas essa impressão se dissipa assim que o forasteiro tem a oportunidade de conhecê-los melhor. Suas culturas são fascinantes e, ao mesmo tempo, carregam o peso de uma vida voltada para a guerra.

Os sorrisos corteses e a hospitalidade que os Cyndar reservam aos forasteiros que consideram dignos podem facilmente se tornar uma hostilidade em caso de um afronta. A frieza calculista e analítica dos Nira-el pode vitimar aqueles que forem considerados um empecilho para o avanço de seu povo. Por fim, o fanatismo absoluto dos Ganuk torna a interação fora do tipo "inferior e superior" algo praticamente impossível.

E eles são, ainda assim, os povos mais fabulosos com os quais já tive contato.

- Notas Pessoais de Artar, o Sábio

Cyndar: Os Guardiões Impensáveis

O Cyndar típico é levemente moreno, possuindo usualmente físico forte e atlético, com alturas variando entre 1,65 e 1,90 metros. Os cabelos variam do castanho claro ao ruivo, sendo comum para os humanos tingi-los com pigmentos naturais e prendê-los em tranças; e seus olhos apresentam tonalidades escuras ou claras de castanho, azul, verde ou preto. Tatuagens feitas com pigmentos azulados fazem parte da tradição humana, em particular dentre guerreiros experientes e aqueles que dominam os segredos místicos, simbolizando status social, uma recompensa por feitos importantes ou proteção mágica. Suas vestimentas mais normais são camisas, calças e saias de lã, sendo comuns também capas e xales, tingidos com cores variadas e com padrões geométricos bordados.

As cores e padrões servem para identificar a vila de origem do humano e a sua linhagem, geralmente sendo encontradas em pinturas e trajes de guerra. Eles também apreciam colares e pulseiras feitos de bronze e prata, embora apenas as famílias mais abastadas possuam jóias de grande valor comercial. Todos os humanos, com exceção de crianças muito novas portam armas. As mais comuns são adagas, lanças e bastões, todas armas simples e típicas das milícias camponesas. Entretanto, humanos que vivem da guerra possuem armas de grande qualidade, comumente heranças de família e dotadas de poderes mágicos menores.

A sociedade Cyndar se ergueu em um ambiente de guerra, morte e violência constantes, mas a crueldade e vilania não são de forma alguma elementos que os definem. Fé, defesa da sua cidade e família, coragem, lealdade e sacrifício são elementos fundamentais que permeiam o modo de vida humano. Para um Cyndar, não há vergonha em recuar caso a derrota seja iminente em um combate; por outro lado, morrer de forma gloriosa no campo de batalha é a honra suprema para eles. Cicatrizes, membros

perdidos, cortes profundos e histórias das batalhas são as condecorações recebidas pelos guerreiros e heróis.

A ligação direta dessa sociedade com o mundo natural, onde não existe bem e mal, somada à sua visão particular da guerra e suas crenças religiosas, fazem com que todos sejam fortemente voltados para a neutralidade. Apesar de que é comum entre os guerreiros, principalmente entre os bárbaros e feiticeiros Cyndar, influências caóticas.

Sua sociedade não possui estrutura rígida e é governada por chefes de guerra, que são orientados por dois conselhos distintos. O Conselho dos Anciões ajuda o Chefe de Guerra nos assuntos mundanos, estabelece e cuida da manutenção das leis, enquanto que o Conselho dos Sábios, composto pelos mais experientes místicos de cada cidade, o auxilia em assuntos relativos à magia e aos deuses. Cada região do território Cyndar possui um Chefe de Guerra eleito através de desafios específicos, sendo que em grandes conflitos e tempos de crise é comum que o mais valoroso e experiente dentre eles assumam o papel de Chefe de Guerra geral.

A lei Cyndar é simples e direta. Questões mundanas são resolvidas através de multas, normalmente pagas com grãos, metais ou animais, e estabelecidas pelo Conselho de Anciões. Casos graves, tais como desonra, assassinatos e estupros, são normalmente resolvidos com duelos, onde o ofendido desafia seu ofensor para um combate, que pode ou não ser até a morte. Em casos extremos são executados feudos de sangue, onde a família do ofensor extermina o ofendido e sua família. O Conselho de Anciões se ocupa de julgar os duelos e, para a ocorrência de feudos é necessário também o julgamento do Chefe de Guerra.

Em tempos de crise, onde é necessária a mobilização de toda a população para a guerra, podem ser suspensos temporariamente os duelos e feudos de sangue. Mas, uma vez terminado o problema, a vida volta ao normal.

O panteão humano é pequeno, com os deuses possuindo uma relevância crucial na vida dos Cyndar. Cyndar, conhecido como "A Coroa em Chamas" ou o

“Pai das Batalhas” é o líder do panteão, sendo o deus da guerra, do fogo, do conhecimento e patrono daqueles que utilizam a fúria nos combates. Nelyreen, a Senhora das Terras e Salão dos Mortos, é a esposa de Cyandar. Ela governa as batalhas honradas, a morte, os mortos e a cura (pois apenas ela sabe o verdadeiro momento dos guerreiros honrados adentrarem em seus salões).

Hildagurr, conhecido como “Martelo Uivante”, foi quem ensinou os humanos a confeccionar armas mágicas. É o deus das armas, dos caçadores e da estratégia. Sethlenn, esposa de Hildagurr e conhecida como a “Coroa Esmeralda”, “Senhora dos Carvalhos” e “Pastora das Árvores”, divide com Cyandar a liderança do panteão humano. Foi Sethlenn quem ensinou aos Cyndar os segredos da floresta, como se comunicar com os animais e a despertar árvores ancestrais para lutarem ao seu lado. É também a deusa das viagens e da astúcia.

Cyhir, o “Estandarte Brilhante” é o deus das sagas, da magia e das leis dos homens. Reverenciado também como um deus guerreiro, são suas canções que inspiram os que marcham para o campo de batalha. Nyr, a “Donzela das Manhãs”, é irmã de Cyhir, deusa do sol, da luz, da magia e da paixão entre os humanos. Ao longo da história humana, muitos foram aqueles que se enamoraram com Cyhir e Nyr, espalhando a divindade entre os Cyndar e dando origem aos feiticeiros.

Para os humanos de Varna, a magia arcana adquirida através de tomos é corruptora. Em tempos passados, seus deuses os advertiram inúmeras vezes contra o poder contido nos grimórios do Povo Antigo e dos Nira-el. Por outro lado, os feiticeiros, portadores do sangue dos deuses, são tidos como seres abençoados e desfrutam de certo prestígio social.

Os Cyndar submeterão quaisquer itens mágicos encontrados à avaliação do Conselho dos Sábios. Caso estes itens sejam considerados perigosos, eles serão selados ou destruídos. É um crime grave esconder deliberadamente um item mágico do Conselho. Itens mágicos criados com magia divina ou por feiticeiros proeminentes, porém, são comuns entre os humanos.

Atualmente os humanos ocupam a parte leste do vale, que é caracterizada por grandes florestas cortadas pelo rio Varna e por uma cadeia montanhosa a nordeste.

Geralmente, nas Terras Altas os Cyndar posicionam suas comunidades próximas à floresta, onde estas podem ser mais bem protegidas por Árvores Despertadas; e nas Terras Baixas procuram construir vilas ao longo das colinas, para melhor observar o território e criar gado.

A maior parte de suas cidades e vilas estão distribuídas de forma não ordenada por todo o território. As três maiores são Aruil, situada no coração da floresta Cyndar; Khandor, um centro minerador que se localiza na encosta da grande montanha a nordeste; e Cynegarr, a mais antiga cidade humana, localizada às margens do rio Varna.

Características Raciais

Demon

Custo: 0

Atributos: normal

Perícias: Considerar o idioma Cundar como *Língua Nativa* (30%).

Idade: 16+1d6

d20

Os Cyndar possuem todas as características raciais dos humanos descritos no *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- *Conhecimento (Natureza)* e *Sobrevivência* são sempre perícias de classe para os Cyndar. O convívio com a natureza e a capacidade de sobreviver em condições desfavoráveis são marcas da cultura Cyndar.

- *Idiomas Básicos*: Cyndar. *Idiomas Adicionais*: Nira-El, Ganuk, Celestial, Silvestre. Os Cyndar estudam, além de seu próprio dialeto, a língua antiga falada pela raça e os idiomas de seus inimigos e aliados místicos. A despeito de seu conhecimento de outras línguas, os Cyndar não possuem linguagem escrita e, muito raramente, aprendem a de outra raça.



O Panteão dos Cyndar

Cyandar

Líder do panteão Cyndar, é o deus do fogo, guerra e conhecimento. Conhecido como A Coroa em Chamas e Pai das Batalhas, é patrono daqueles que utilizam a Fúria nos combates. É representado como um guerreiro enorme, de pele escarlate coberta de cicatrizes, com uma coroa em brasas. Sua arma favorita é a espada longa.

Nelwyn

A Esposa de Cyndar é a deusa da batalha honrada, da morte, dos mortos e da cura (por decidir o momento dos guerreiros adentrarem em seus salões). É representada como uma guerreira vestindo uma armadura, acompanhada por dois cães negros e portando uma espada longa. É denominada a Senhora das Terras e Salões dos Mortos, e sua arma favorita é a espada longa.

Hildagurr

Deus artífice conhecido como o Martelo Uivante e Espada em Brasas, é o deus das armas, caçadores e da estratégia. É representado como um velho homem, portando uma espada em brasas em uma mão e um martelo de batalha em outra. Sua arma favorita é o martelo de guerra.

Sehlenn

Esposa de Hildagurr, lidera o panteão com Cyndar. Comanda as florestas e seus habitantes, e é também conhecida como uma deusa da astúcia e das grandes jornadas. É chamada de Coroa Esmeralda e Senhora dos Carvalhos, e representada como uma jovem mulher, portando uma coroa feita de flores e folhas, vestindo um manto de penas de corvos. Sua arma favorita é o arco longo.

Cyhir

O deus guerreiro das sagas, da magia e das leis. É denominado O Estandarte Brillhante, e representado como um jovem guerreiro muito bonito, segurando uma lança em uma mão e um instrumento musical em outra. Sua arma favorita é a lança.

Nyr

Irmã de Cyhir, a Donzela Brillhante, é a deusa do sol, da luz, da magia e da paixão. É representada como uma jovem muito bonita, acompanhada por dois jovens enamorados sem rosto, e com um halo brilhante ao redor de sua cabeça. Sua arma favorita é a lança.

Ganuk: Pilares da Fé

Os Ganuk medem entre 1,30m e 1,50m de altura, são compactos e largos, pois apesar da baixa estatura, pesam o mesmo que um ser humano. Sua pele é morena e seus cabelos sempre negros, castanhos ou grisalhos assim como as barbas. Os olhos variam na cor, podendo ser negros, azuis ou verdes. Os homens usam as barbas amarradas em uma série de pequenas tranças, vestem calças cobertas por túnicas e calçam botas. As mulheres geralmente mantêm os cabelos curtos ou presos em coques, gostam de vestidos e mantos luxuosos e calçam sandálias. Ambos os sexos adornam-se com vários acessórios como pulseiras,

braceletes, arcos e brincos. Os homens têm o costume de colocar dentes de ouro, ao passo que as mulheres gostam de realçar os olhos com tonalidades escuras.

Sua sociedade é ordenada e teocrática, dividida em três classes sociais: os Escravos (povos de outras raças, que não são considerados como abençoados pelo deus dos Ganuk, Dunagar, e anões criminosos ou hereges, responsáveis por trabalhos pesados ou considerados pouco prestigiosos), os Livres (que incluem, aprendizes, artesãos, militares de baixa patente, comerciantes, artistas, responsáveis pela manutenção da raça anã como um todo) e a Nobreza (alta e baixa nobreza, sendo a primeira composta de cinco grandes casas com representantes no alto clero, responsáveis por governar a sociedade Ganuk).

Fervorosamente religiosos e monoteístas, os Ganuk são um povo que encontra na igreja de Dunagar o órgão máximo tanto de sua religião quando de sua política. É dito que Dunagar foi o primeiro Ganuk,

que se moldou do barro de montanhas distantes, e dos minerais dessas montanhas forjou um martelo, seu principal símbolo. Em suas jornadas, subjugou o terrível leão divino Kodor, que se tornou seu companheiro. À sua imagem, ele criou uma estátua, a qual denominou Karinthor, que significa "O Primeiro" no idioma da raça, e logo depois fez o mesmo com dezenas de outras estátuas.

Quando se sentiu satisfeito com a primeira vila que havia criado, doutrinou estes anões nas artes do combate e da criação de objetos, pedindo em troca apenas sua fé e louvor. Um dia, Karinthor, em sua arrogância, ousou desafiar Dunagar e batalhou contra o seu deus nos domínios dele, com a intenção de tomar seu lugar como o senhor dos Ganuk. Após um longo duelo, o desafiante foi derrotado e caiu em um lugar desconhecido. Desde então, todo elemento maligno que assolava a vida dos anões era automaticamente ligado a Karinthor, que passou a ser conhecido como Ankommen, O Caído. A magia clerical fornecida por Dunagar é utilizada pelos anões em diversos aspectos da sua vida, como auxiliar nas colheitas, proteger-se de seus inimigos, criar melhores condições de vida para a população, combater pragas, dentre outros usos. Os leões, animais tidos por outros povos como selvagens, são muito admirados e grandes companheiros dos Ganuk, especialmente dos clérigos de Dunagar.

Os seus mais habilidosos artesãos criam itens mágicos de poder divino, mas não o fazem com a mesma frequência das outras raças. A magia arcana lhes é quase desconhecida, e seus únicos usuários em meio à raça são alguns feiticeiros, que os Ganuk consideravam possuir sangue divino, mas que recentemente, devido à obtenção de alguns conhecimentos élficos sobre magia arcana, estão sendo vistos com outros olhos. O sacerdócio é composto inteiramente por Clérigos de Dunagar, organizados em uma complexa estrutura com diversos níveis hierárquicos, compondo os líderes tanto religiosos quanto políticos dos Ganuk.

Os Ganuk são muito habilidosos na arte de criar objetos, vista como uma das mais importantes características da raça. Dentre os mais prestigiados artesãos se destacam os engenheiros, tanto civis quanto mecânicos. Os engenheiros civis são responsáveis por construir as vigorosas cidades anãs, suas casas e lojas, além de pontes, esgotos e outras estruturas. Os mecânicos desenvolvem diversos engenhos que auxiliam a vida anã como carroças, elevadores e especialmente, engenhos de guerra.

As cidades que estes auxiliam a construir são conjuntos arquitetônicos bem planejados, tendo suas ruas e praças dispostas em ângulos retos, e cujos quarteirões têm sempre o mesmo tamanho, variando pouco apenas de acordo com inclinações e curvas de nível. As casas são, no geral, simples por fora, mas seu interior é ricamente decorado por peças diversas de arte, tapeçaria, estátuas e quadros, que em geral referem-se a histórias religiosas do povo (os Ganuk são grandes amantes da arte e da cultura religiosa). As igrejas se encontram dentre as mais belas construções do vale, com uma quantidade impressionante de detalhes e pinturas nas paredes tanto internas quanto externas.

Os anões de Varna são extremamente disciplinados enquanto guerreiros, utilizando-se de diversas formações de ataque e defesa combinadas, e um devido respeito à hierarquia estabelecida. Eles são conhecidos também pelo uso de engenhos de guerra como balestras e catapultas, que podem ser vistos fumegando junto de seus guerreiros, causando temor em seus adversários. Por fim, protegidos por Defensores Anões, estão os clérigos de batalha, que utilizam suas magias para curar as tropas e fortalecê-las, abençoando os valorosos guerreiros Ganuk com as graças de Dunagar. Os escravos da raça ficam relegados ao papel de escudeiros, carregadores de equipamentos e mão de obra pesada para puxar e usar os engenhos de guerra.

Características Raciais

Duemon

Custo: 1 ponto

Atributos: +2 CON, -2 AGI

Vantagens: Infravisão

Perícias: Considerar o idioma Ganuk como *Língua Nativa* (30%).

Idade inicial: 21+2d6

d20

Os Ganuk possuem todas as características raciais dos anões descritos no *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- Modificador Racial de +2 de Constituição, -2 de Destreza. Os Ganuk são robustos e fortes, mas não têm a velocidade e agilidade de outras raças.

- *Idiomas Básicos:* Ganuk. *Idiomas Adicionais:* Cyndar, Nira-el, Terran, Subterrâneo. Os Ganuk estudam, além de seu próprio dialeto, os idiomas de seus inimigos, e também os dialetos das criaturas da terra e do subterrâneo com quem costumam ter algum contato.



O Panteão dos Ganuk

Dunagar, Patrono dos Ganuk

Dunagar é o deus dos Ganuk, senhor da lei e da ordem. Ele possui três representações junto aos Ganuk, cada uma ressaltando um aspecto do deus.

A primeira é a do Artífice, na qual ele aparece como um anão austero, trajado com roupas de ferreiro, segurando um martelo em uma mão e uma pequena bigorna na outra. O Artífice é invocado como patrono da manufatura e da engenharia Ganuk.

A segunda é a do Magistrado, na qual ele surge como uma criatura com o corpo de leão e uma cabeça de anão coroada com o elmo típico dos sacerdotes Ganuk. O Magistrado é invocado como senhor dos julgamentos, punições e justiça.

E, por último, há o Guerreiro, forma sob a qual Dunagar surge como um anão, com uma vasta cabeleira castanha, acompanhada de uma barba que estende até seus pés presa por uma trança. Ao seu lado está Kodor, o Leão Divino, que lhe serve de montaria. O Guerreiro é como patrono das batalhas e, desnecessário dizer, é o aspecto mais venerado pelos Ganuk. A arma favorita de Dunagar é o martelo de guerra.

Nira-el: Perseguidores da Perfeição

Parecidos com versões mais esguias dos humanos, os elfos de Varna ou Nira-el como chamam a si mesmos, possuem uma compleição física mais leve e delicada. Geralmente apresentam a pele clara, cabelos que podem variar entre os tons mais escuros como preto e castanho, até os mais claros, como o dourado. Os olhos são dos mais

variados tons, e levemente puxados, assim como as orelhas, um tanto pontiagudas. Sua sociedade é dividida por linhagens de parentesco, onde cada família é reconhecida seja pela proficiência e talento de um antepassado, ou pela tradição de inúmeras gerações no mesmo ofício.

Apesar destas divisões, os Nira-el tem como um de seus principais valores o reconhecimento do esforço de cada indivíduo para a constituição e glória de todo a sociedade élfica, sendo totalmente forjada sob a concepção dos indivíduos servindo a comunidade. Para os elfos não existe maneira de alcançar a iluminação sem a existência de uma sociedade sólida e bem organizada, onde cada indivíduo cumpre o seu papel e espera alcançar a iluminação junto com os outros integrantes de seu povo. Dessa forma todos os elfos, desde o mais simples camponês ou artesão até os mais altos líderes militares e filósofos tem seus papéis reconhecidos como essenciais à existência de toda a raça.

Os Nira-el não adoram a nenhuma divindade. Em um passado remoto os elfos tinham seu panteão, mas os milhares de anos de convivência com os Naarī e sua sabedoria os levaram a abandonar completamente suas crenças em entidades exteriores, e a adorarem seus próprios potenciais e virtudes. O equilíbrio é um ponto central em sua crença, e os levou a uma percepção dos conceitos de bem e mal bastante diferente dos humanos e anões de Varna. Para os Nira-el todo ato seja ele bom ou mal, terá sua contraparte, seja em um curto prazo ou em outra vida, de forma a alcançar o equilíbrio final.

Seguindo este princípio, os antigos sacerdotes élficos adotaram muitas filosofias dos Naarī usando-as para nutrir espiritualmente sua raça e para guiá-los rumo à ascensão e evolução de seus espíritos. Outra crença fundamental da cultura dos Nira-el é a crença na reencarnação, que funciona como uma forma de reconhecer os espíritos que obtiveram progresso em vida, e de corrigir desequilíbrios causados por atitudes egoístas ou movidos por emoções em detrimento da razão. Dessa maneira, um elfo nascido em uma família de valorosos guerreiros, ou de sacerdotes que fizeram grandes tratados filosóficos será, independente da sua idade, considerado portador de um espírito velho, que já viveu inúmeros ciclos e está próximo de alcançar a sabedoria de todas as coisas do mundo.

Os Naarī ensinaram aos Nira-el uma grande parte das artes mágicas contidas em seus poderosos grimórios. Atualmente a tradição arcana no vale de Varna é por excelência uma arte Nira-el. Com o passar dos séculos o conhecimento repassado pelos seus antigos tutores começou a se mesclar com as tradições e cultura élfica, dando origem a uma nova forma de magia, que se utiliza não somente de manuscritos e estudo constante, mas também de jóias e gemas finamente trabalhadas e lapidadas pelos melhores artesãos élficos. Nas mãos dos magos Nira-el essas pedras preciosas podem armazenar energia mágica

e até mesmo tornar seus feitiços mais potentes e impressionantes.

As nove cidades muradas dos Nira-el são chamadas theris, e foram construídas de forma que uma sempre esteja pronta a defender rapidamente a mais próxima em caso de necessidade. Sua organização política é baseada nas linhagens familiares, onde cada família possui um representante, geralmente o membro mais velho ou de maior destaque, que tem a função de levar aos conselhos de cada cidade a posição de sua família. Algumas famílias, principalmente as mais numerosas e influentes, são conhecidas por suas reuniões onde discutem por dias a fio suas opiniões diante das questões públicas.

No geral a sociedade élfica é bastante apegada à vida pública, incentivando não só a discussão, mas também a participação nas decisões da comunidade. A própria distinção entre a vida pública e privada é nebulosa, pois o primeiro e mais duradouro contato dos elfos com a participação política se dá dentro de sua própria família. As decisões que envolvem todas as nove cidades são tomadas por um grupo formado por três representantes eleitos do conselho de cada cidade, que formam um governo de regentes eleito a cada 15 anos. Os regentes tratam das questões referentes a todo o povo élfico, seja regulando o comércio entre as cidades, servindo como última instância nos impasses, ou organizando os exércitos dos Nira-el. As decisões do conselho de regentes são absolutas, mesmo quando vão de encontro à autonomia e validade das decisões dos conselhos locais de cada theris.

A vida cotidiana dos Nira-el, quando não interrompida por batalhas e ameaças é bastante simples. Em seu dia-a-dia priorizam roupas leves e confortáveis, estando entre seus trajes mais comuns os mantos, xales, túnicas e calças largas, que geralmente possuem estampas coloridas e são tecidos com fios suaves e resistentes. Essas peças são usadas em conjunto com sandálias e botas de couro ou finas sandálias de madeira, calçadas exclusivamente dentro das casas. As jóias também são muito apreciadas pelos elfos, que preferem as de linhas simples, mas sempre muito belas e bem trabalhadas.

Durante séculos os Nira-el dominaram Varna ao lado de seus mestres Naarī, mas atualmente se encontram em uma situação oposta à supremacia de outrora. Confinados em suas nove theris, e combatendo sempre em desvantagem numérica, os elfos de Varna tem em suas habilidades mágicas seu principal trunfo na guerra. Uma série de táticas foi elaborada tendo em mente a dificuldade numérica e o uso de magia, táticas essas que, apesar da simplicidade, são sempre executadas com velocidade e precisão impressionantes, baseadas em destacamentos atacando em posições opostas e pesadas investidas arcanas, capazes de dizimar grande parte da força inimiga e causar o caos e descontrole que precedem os ataques decisivos.

A crença dos Nira-el no aperfeiçoamento contínuo e os séculos de guerra geraram não apenas guerreiros e magos formidáveis, mas também estrategistas e conselheiros de guerra que, através de itens mágicos e feitiços, estão sempre em contato com seus comandantes no campo de batalha.

Características Raciais

Demon

Custo: 1 ponto

Atributos: +2 AGI, -2 CON

Vantagens: Infravisão

Perícias: Considerar o idioma Niral-el como *Língua Nativa* (30%).

Idade inicial: 16+3d6

Deo

Elfos Nira-el possuem todas as características raciais dos elfos descritos no *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações:

- *Familiaridade com Armas:* Elfos Nira-el podem tratar corrente de cravos, kama e mangual atroz, como armas comuns, ao invés de armas exóticas; diferente dos outros elfos, no entanto, eles não recebem *Usar Arma Comum* com espada longa, sabre, arco longo e arco curto como talentos adicionais.

- *Idiomas Básicos:* Nira-el. *Idiomas Adicionais:* Cyndar, Ganuk, Élfico, Dracônico, Celestial. Os Nira-el estudam, além de seu próprio dialeto, a língua antiga falada pela raça, os idiomas de seus inimigos, e também os dialetos que contêm as chaves místicas da magia arcana e dos próprios Naari.



Escolas de Pensamento

Filosofia como Religião

Os Nira-el não são devotados a nenhuma divindade, e a própria idéia de adoração a um indivíduo, por mais poderoso que ele seja, é um tanto estranha para eles. O pilar espiritual dos Nira-el é um conjunto de filosofias e tratados focados principalmente no conceito de equilíbrio.

Toda ação para os elfos, seja ela boa ou má, terá sua contraparte, agora ou em outra vida, quando aquele espírito finalmente encontrar o equilíbrio absoluto. Dessa forma a magia clerical Nira-el é baseada nessas crenças e criada através da força de vontade e devoção plena a um ideal ao invés de um deus.

Os adeptos dessas filosofias se organizam nas chamadas Escolas de Pensamento, da mesma maneira como faziam os celestiais Naari. Algumas das Escolas mais famosas são:

Casa das Verdades Celestiais

Essa Escola acredita na influência dos corpos celestes sobre o equilíbrio e destino dos mundos e pessoas. Sendo assim, monitoram e observam as estrelas, planetas e o sol como maneira de prever o futuro e invocar poderes.

Congregação das Virtudes Extremadas

Correção absoluta e contemplação meditativa da vida são as principais disciplinas dessa Escola. Os adeptos da Virtude Extremada pregam sua filosofia como maneira de atingir um estado pleno em sabedoria e perfeição.

Doutrina do Círculo Espiritual

São os maiores devotos da crença da reencarnação entre os Nira-el. Propagam a idéia de que somente um espírito harmonizado consigo mesmo consegue manifestar grandes poderes e atingir um patamar mais elevado de iluminação.

Kits e Classes de Prestígio

Os anos de guerra foram duradouros, e suficientes para testar e afiar as técnicas de batalha de cada uma das três raças. Elas aprenderam um pouco sobre as forças e fraquezas uns dos outros, e assim aprenderam também sobre si mesmos, na esperança de não voltarem a cometer erros passados.

Os três kits/classes de prestígio aqui descritos são associados às raças de Varna, trazendo o que a guerra conseguiu extrair de melhor de cada uma. Em cada um dos povos, elas representam tropas de elite, posições sociais de destaque, e principalmente, um comprometimento absoluto com a grande guerra que é travada dia a dia.

Ainda sim, esse material pode ser utilizado em seu próprio cenário, sem necessidade de qualquer adaptação que não seja puramente conceitual.

Feiticeiro Furioso

Nascidos no calor da frente de batalha Cyandar após anos de violentos combates contra as outras raças, os feiticeiros furiosos servem apenas ao propósito que os originou: a guerra. Aliando suas habilidades mágicas naturais com a fúria destrutiva dos bárbaros, os feiticeiros furiosos são, ao mesmo tempo, alguns dos heróis mais temidos e mais honrados dentre os Cyandar. Tamanhos são o medo e o respeito inspirados por eles que, quando chegam aos postos de combate, fortes e vilas humanas, são sempre recebidos com grandes honras e tidos como sinal de conflitos sangrentos vindouros.

A natureza de seus poderes baseia-se em fazer contato com a essência da magia através da utilização de sua fúria natural para canalizar seus dons de forma combinada e extremamente destrutiva. É dito que essa união se dá por intermédio do próprio Cyandar, patrono dos Feiticeiros Furiosos, assim como Nyr e Cyhir.

Geralmente assumem o comando de grupos de assalto ou lideram grandes bandos de bárbaros durante os conflitos ocorridos na fronteira dos territórios humanos ou em eventuais incursões ao Nexo para expurgar monstros e combater grupos de batedores élficos.

Daçmon

Restrições: apenas humanos.

Custo: 200 pts de perícia e 5 pts de aprimoramento

Perícias: Machado 30/30, (Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Ocultismo 30%, Teoria da Magia 30%), Manipulação (Intimidação 30%), Religião 30%, Rituais 40% Sobrevivência (escolha uma) 40% .

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 3

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 3+2 por nível

Pontos Heróicos: 3 por nível

Vantagens: Fúria Mágica

Fúria Mágica: O personagem pode em uma batalha, entrar em uma fúria mágica, um estado de irracionalidade que faz com que todos seus pontos de focos em caminhos seja aumentados em 1 ponto, além de garantir +3 pontos de magia por nível. O estado de fúria dura por uma cena, e só termina quando todos inimigos estiverem caídos. Personagens em fúria não escutam ordens, comandos ou pedidos. Para sair deste estado antes do término da luta deve passar em um teste difícil de WILL, e caso consiga, terá de passar em um teste difícil de COM, para não desmaiar com o esforço. Outro ponto negativo é que os personagens recebem uma penalidade -25 em seus testes de defesa.

d20

Requerimentos:

-Tendência: Qualquer tendência não leal.

- Bônus Base de Ataque: +4

- Talentos: *Ataque Poderoso, Estender Magia.*

- Magia: ser capaz de conjurar magias arcanas de 3º nível.

- Especial: Ter a habilidade de entrar em *Fúria*.

Dado de Vida: d8

Perícias de Classe: As perícias de classe de um Feiticeiro Furioso (e a habilidade chave para cada perícia) são: *Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Ouvir (Sab), Identificar Magia (Int) e Sobrevivência (Sab)*. Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: o Feiticeiro Furioso não aprende a usar nenhuma arma ou armadura além daquelas que já soubesse utilizar antes de entrar na classe.

Bênção de Nyr: Começando no 1º nível, e a cada nível que avança na classe, o Feiticeiro Furioso pode escolher uma magia que

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Especial	Magias
1º	0	+2	+0	+0	Bênção de Nyr	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+3	+0	+0	Fúria: +1 uso / dia	-
3º	+2	+3	+1	+1	Frenesi de Cyandar 1 / dia Fulgor +1	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+3	+4	+1	+1	Canalizar o Espírito	-
5º	+3	+4	+1	+1	Fulgor +2 Fúria: +1 uso / dia	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+4	+5	+2	+2	Frenesi de Cyandar 2 / dia	-
7º	+5	+5	+2	+2	Frenesi Superior	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+6	+6	+2	+2	Canalizar o Espírito Supremo, Fulgor +3, Fúria: +1 uso/ dia	-
9º	+6	+6	+3	+3	Frenesi de Cyandar 3 / dia Fúria Incansável	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+7	+7	+3	+3	Dom de Cyhir	-

conheça. As magias para as quais tenha escolhido a *Bênção de Nyr* podem ser usadas durante a *Fúria*, inclusive com teste de *Concentração*, quando necessário.

Como um benefício adicional, o Feiticeiro Furioso não sofre chance de falha de magia arcana ao conjurar as magias para as quais tenha escolhido a *Bênção de Nyr*, quando estiver utilizando armadura leve ou média. Sempre que passa de nível, além de escolher uma nova magia, o Feiticeiro Furioso pode alterar uma das escolhidas anteriormente para a *Bênção de Nyr*.

Frenesi de Cyandar: Começando no 3º nível, o Feiticeiro Furioso recebe a habilidade de entrar num frenesi de magia, guiado pelo deus Cyandar. Ele se entrega ao poder e ignora a razão, aumentando a força de sua magia, mas não sem um preço. Durante o frenesi, o nível de conjurador do Feiticeiro Furioso aumenta em +2, e ele recebe duas magias adicionais de qualquer círculo inferior ao círculo máximo que possa utilizar. Em compensação, o transe de batalha que o *Frenesi de Cyandar* provoca torna o Feiticeiro Furioso alheio ao mundo ao seu redor, fazendo com que sofra uma penalidade de -2 em sua Classe de Armadura e -2 nos Testes de Resistência de Vontade.

Cada frenesi dura um número de rodadas igual a 3 + o modificador de Carisma do personagem. Após o *Frenesi de Cyandar*, qualquer magia adicional não gasta é perdida. As habilidades *Frenesi de Cyandar* e *Fúria* podem ser usadas em conjunto, e suas penalidades são cumulativas, e se a duração de um deles se esgotar, o outro também se encerra automaticamente.

Fulgor: Começando no 3º nível, quando encerra um *Frenesi de Cyandar*, o Feiticeiro Furioso ganha um bônus de moral de +1 em suas jogadas de ataque e dano por um número de rodadas igual ao seu nível de classe. Ao alcançar o 5º nível, esse bônus de moral nas jogadas de ataque e dano aumenta para +2. No 8º nível, o bônus aumenta para +3.

Frenesi Superior: Quando alcança o 7º nível, o Feiticeiro Furioso aumenta ainda mais seus poderes durante o *Frenesi de Cyandar*. Seu nível de conjurador aumenta em +3, e ele recebe três magias adicionais até o nível máximo que possa utilizar. Suas penalidades, no entanto, permanecem as mesmas.

Canalizar o Espírito: No 4º nível, o Feiticeiro Furioso recebe a habilidade de utilizar um de seus usos diários de *Fúria* para conjurar uma magia como se estivesse utilizando o talento *Potencializar Magia*, mas sem precisar utilizar o espaço de uma magia de nível superior, e sem aumentar o tempo de conjuração. O Feiticeiro Furioso só pode *Canalizar o Espírito* durante o *Frenesi de Cyandar*.

Fúria: No 2º nível, e a cada quatro níveis daí em diante, o Feiticeiro Furioso pode utilizar sua *Fúria* uma vez adicional por dia (para um máximo de três vezes

adicionais, no 8º nível).

Fúria Incansável: Do 9º nível em diante, o Feiticeiro Furioso não mais fica fatigado ao término de sua *fúria*.

Canalizar o Espírito Supremo: No 8º nível, o Feiticeiro Furioso recebe a habilidade de utilizar um de seus usos diários de *Fúria* para conjurar uma magia como se estivesse utilizando o talento *Maximizar Magia*, mas sem precisar utilizar o espaço de uma magia de nível superior, e sem aumentar o tempo de conjuração. O Feiticeiro Furioso só pode *Canalizar o Espírito Supremo* durante o *Frenesi de Cyandar*.

Dom de Cybir: No 10º nível, durante o *Frenesi de Cyandar*, o Feiticeiro Furioso pode, uma vez por dia, entrar em um transe furioso, se tornando particularmente destrutivo no combate, mas sendo obrigado a utilizar sua Vontade para não sucumbir a um estado posterior de insanidade temporária.

Pela duração do *Dom de Cybir*, o feiticeiro furioso reduzido a pontos de vida negativos pode continuar lutando, e recebe um bônus de +2 em Força, cumulativo com os efeitos da *fúria*.

O Feiticeiro Furioso também pode conjurar, uma vez por rodada, uma magia que tenha escolhido para a *Bênção de Nyr*, com os benefícios do talento *Potencializar Magia*, sem gastar o espaço de uma magia de nível superior.

Dom de Cybir se encerra juntamente com o *Frenesi de Cyandar*, e cobra seu preço: o Feiticeiro Furioso sofre 2d6 pontos de dano por contusão e deve ser bem sucedido em um teste de Vontade com CD 25. Caso não seja bem sucedido no teste, o Feiticeiro Furioso ficará sob profunda depressão a partir daquele momento, e por um número de dias igual a 1d12 menos o seu Bônus de Sabedoria. No início de cada dia, o Feiticeiro Furioso deverá passar por um teste de Vontade com CD 25. Se falhar nesse teste, será afetado durante o restante do dia por um efeito não mágico, semelhante ao da magia *Desespero Esmagador*.

Campeão de Dunagar

Os Campeões de Dunagar se destacam entre os anões por possuírem grande valor em batalhas e, principalmente, uma fé incontestável em seu deus. Eles são escolhidos pelo próprio Dunagar para representá-lo nos campos de batalha entre as tropas anãs, recebendo visões e sonhos durante toda a sua vida, até o dia em que compreendem o que são e respondem ao chamado divino, tornando-se guerreiros com qualidades especiais.

A primeira coisa que chama a atenção em um Campeão é o fato de ele poder conjurar e montar um belo e vigoroso leão espiritual, que o acompanhará em todos os momentos daquele dia em diante, mesmo que não esteja presente fisicamente, materializando-se assim que seu dono

o chamar. Quando um anão se torna um Campeão, ele deve passar por uma cerimônia de purificação e preparo para receber em si as dádivas de Dunagar, e a dedicar o restante de sua vida a espalhar sua palavra entre o povo e sua fúria em seus inimigos.

Os guerreiros são os principais interessados nesta classe, mas alguns clérigos, que já compreendem os deveres de Dunagar, também respondem ao seu chamado.

Duemon

Restrições: apenas anões.

Custo: 200 pts de Perícia e 4 pts de aprimoramento

Perícias: Martelo de Guerra 50/50, Cavalgar (leão espiritual) 40%, Manipulação (Intimidação 30%, Liderança 30%), Rastreio 30%, Religião 30%, Sobrevivência (montanha 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 2

Pontos de Fé: 2+1 a cada dois níveis

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível

Vantagens: Montaria Mágica (Leão Espiritual)

Montaria Mágica (Leão Espiritual): o Campeão de Dunagar é acompanhado por uma fiel montaria, no caso um leão espiritual (descrito no Capítulo 4).

d20

Requerimentos:

- Raça: Anão.
- Bônus Base de Ataque: +7
- Talentos: *Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável.*
- Perícias: *Cavalgar* 10 graduações, *Conhecimento (Religião)* 5 graduações.

Dado de Vida: d10

Perícias de Classe: As perícias de classe de um Campeão de Dunagar (e a habilidade chave para cada perícia) são:

Adestrar Animais (Car), *Cavalgar* (Des), *Concentração* (Con), *Conhecimento (Religião)* (Int), *Intimidação* (Car), *Ofícios* (Int) e *Profissão* (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um Campeão de Dunagar sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Leão Espiritual (SM): No 1º nível, o Campeão de Dunagar recebe a habilidade convocar um leão atroz, de forma idêntica à habilidade *Montaria Especial* do Paladino. À medida que o Campeão cresce em poder, cresce também a força de sua montaria, de acordo com a tabela abaixo:

Nível	DV Adicional	Armadura Natural	For	Int.	Especial
1-4	+0	+2	+0	6	Vínculo Empático, Evasão Aprimorada
5-8	+2	+4	+1	7	Deslocamento Aprimorado
9-10	+4	+6	+2	8	Resistência à Magia

Essas estatísticas funcionam como indicado na pág. 54 do *Livro do Jogador*, exceto a *Resistência à Magia (Ext)*: a Resistência à Magia do Leão Espiritual equivale a 10 + nível do Campeão de Dunagar.

Magias: A partir do 2º nível, um Campeão de Dunagar adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, um personagem precisa ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia, portando um Campeão de Dunagar com Sabedoria 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais do Campeão de Dunagar são baseadas em Sabedoria; a Classe de

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Especial	1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Leão espiritual	-	-	-	-
2º	+2	+3	+0	+0	Golpe Divino 1/dia	0	-	-	-
3º	+3	+3	+1	+1	Armadura Natural +1	1	-	-	-
4º	+4	+4	+1	+1	-	1	0	-	-
5º	+5	+4	+1	+1	Bênção de Dunagar	2	1	-	-
6º	+6	+5	+2	+2	Armadura natural +2, Golpe Divino 2/dia	2	1	0	-
7º	+7	+5	+2	+2	-	3	2	1	-
8º	+8	+6	+2	+2	Levantar a moral	3	2	1	0
9º	+9	+6	+3	+3	Armadura natural +3	4	3	2	1
10º	+10	+7	+3	+3	Golpe divino 3/dia	4	3	2	1

Dificuldade de um teste de resistência contra as magias de um Campeão de Dunagar equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Sabedoria.

Quando um Campeão de Dunagar não adquire magias de um determinado nível, recebe apenas as magias adicionais pertinentes ao seu valor de Sabedoria. Um Campeão de Dunagar tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual preparar, assim como um clérigo. O Campeão de Dunagar prepara e conjura magias como um clérigo, mas não pode usar a conversão espontânea para lançar magias de *Cura* ou *Infligir Ferimentos* no lugar de uma magia preparada.

Golpe Divino (Sob): Uma vez por dia, um Campeão de Dunagar de 2º nível ou superior pode tentar destruir qualquer tipo de Humanóide (que não pertença à raça Anã) usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele soma seu modificador de Carisma (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível na classe de prestígio. Por exemplo, um Campeão de Dunagar de 5º nível empunhando um machado grande causaria 1d12+5 pontos de dano, além do dano devido a sua Força ou outros efeitos mágicos. Caso o Campeão utilize essa característica para destruir algum outro tipo de criatura, ela não gera efeitos, mas não poderá ser utilizada outra vez naquele dia. A partir do 6º nível, e novamente no 10º nível, o Campeão de Dunagar adquire uma utilização adicional dessa habilidade.

Armadura Natural: Ao alcançar o 3º nível, e a cada três níveis daí em diante, a constituição do Campeão de Dunagar torna-se cada vez mais poderosa, com seu corpo sendo preenchido com poder divino. Essa mudança lhe confere os bônus de armadura natural indicados na tabela (os modificadores são substituídos e não se acumulam).

Bênção de Dunagar (Sob): Um Campeão de Dunagar 5º nível ou superior aplica seu modificador de Carisma (caso seja positivo) como um bônus em todos os seus testes de resistência.

Levantar a Moral (Sob): A partir do 8º nível, qualquer aliado que se encontre num raio de 3m do Campeão de Dunagar recebe +1 de bônus de moral em todos os testes de resistência. Essa habilidade funciona enquanto o Campeão estiver consciente, mas não quando estiver inconsciente ou morto.

Lista de Magias do Campeão de Dunagar

Os Campeões de Dunagar escolhem suas magias da seguinte lista:

1º nível: *Abençoar Arma*, *Auxílio Divino*, *Curar Ferimentos Leves*, *Infligir Ferimentos Leves*, *Resistência* e *Recuperação Menor*.

2º nível: *Curar Ferimentos Moderados*, *Esplendor da Águia*, *Força do Touro*, *Infligir Ferimentos Moderados* e *Sabedoria da Coruja*.

3º nível: *Arma Mágica Maior*, *Curar Ferimentos Graves*, *Curar Montaria*, *Infligir Ferimentos Graves* e *Proteção Contra Elementos*.

4º nível: *Curar Ferimentos Críticos*, *Envenenamento*, *Infligir Ferimentos Críticos*, *Proteção Contra a Morte* e *Restauração*.

Joalheiro Arcano

Os elfos de Varna colocam a lapidação de gemas preciosas entre suas artes mais refinadas. Para eles, o artífice que trabalha na pedra está ao mesmo tempo moldando a essência de seu próprio espírito, uma tarefa compensadora aos olhos de uma sociedade que coloca a evolução espiritual como o verdadeiro objetivo a ser alcançado. Os Nira-el acreditam que cada gema possui dentro de si uma centelha de essência mística que espera para ser despertada. Realizar essa tarefa, no entanto, não é algo simples, e só pode ser feito por um estudante avançado das artes arcanas.

Como os feiticeiros são praticamente desconhecidos entre os elfos, a totalidade dos Joalheiros Arcanos Nira-el tem sua origem como magos ou bardos, que avançam nessa forma exótica de praticar magia como uma forma de guiar suas habilidades em novas direções.

Daemon

Restrições: apenas Elfos.

Custo: 200 pts de perícia e 4 pts de aprimoramento

Perícias: Artes (Joalheria) 50%, Avaliação de Objetos 30%, Ciências Proibidas (Ocultismo 30%, Rituais 40%, Teoria da Magia 50%), Investigação 30%, Ler/Escrever 30%, Pesquisa 20%, Religião 20%.

Aprimoramentos: Criar Jóia Arcana (1), Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 3, Usar Jóia Arcana (1), Dependência (Jóia Arcana) (-1).

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 3+2 nível

Pontos Heróicos: 2 por nível

d20

Requerimentos:

Raça: Elfo

- Talentos: *Criar Jóia Mística*, *Usar Jóia Mística*.

- Perícias: *Ofícios (lapidação)* 9 graduações, *Conhecimento (arcano)* 9 graduações.

- Especial: Deve ter criado sozinho pelo menos três **Jóias Místicas** de magias de 3º nível ou superior, sendo que cada uma delas deve pertencer a uma diferente escola de magia.

Dado de Vida: d4

Perícias de Classe: As perícias de classe de um Joalheiro Arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: *Avaliação* (Int), *Concentração* (Cons), *Conhecimento* (todas as perícias, escolhidas individualmente) (Int), *Decifrar Escrita* (Int), *Identificar Magia* (Int), *Ofícios* (Int), *Profissão*

(Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar armas e armaduras: o Joalheiro Arcano não aprende a usar nenhuma arma ou armadura além daquelas que já conhecesse previamente.

Magias por dia/Magias conhecidas: Quando um novo nível de Joalheiro Arcano é ganho, o personagem ganha novas magias por dia (e magias conhecidas, se aplicável) como se tivesse ganhado um nível em qualquer classe de conjurador arcano à qual tenha pertencido anteriormente. No entanto, ele não recebe qualquer outro benefício que um personagem daquela classe teria recebido. Se o personagem pertenceu a mais de uma classe de conjurador arcano anteriormente, ele deve escolher uma delas para o benefício.

Jóia dos Naari: ao se tornar um Joalheiro Arcano, no 1º nível, o personagem aprende a lapidar a Jóia dos Naari. Essa gema especial possui diversos poderes, que são gradativamente revelados ao Joalheiro, mas nas mãos de qualquer outra criatura se comporta como uma jóia comum, sem qualquer propriedade especial. Cada vez que conjura uma magia, o Joalheiro Arcano pode optar por fazê-lo através da Jóia dos Naari, se beneficiando de suas habilidades extraordinárias.

Criar a Jóia em si é um processo místico, que consome um dia inteiro, uma gema preciosa no valor de 1000 PO, e 500XP. O Joalheiro deve ser bem sucedido em um teste de *Conhecimento (Arcano)* e outro de *Ofícios (lapidação)*, ambos com CD 20. O Joalheiro Arcano pode tentar criar uma Jóia dos Naari a qualquer momento no 1º nível, e não poderá avançar ao 2º nível da classe enquanto não obtiver sucesso. Nenhuma força inferior a um *Desejo* ou *Milagre* pode destruir uma Jóia dos

Naari. Se isso ocorrer, ou se ela se perder por algum outro motivo, o Joalheiro Arcano imediatamente perde 50 XP por nível de classe, e mais 500 XP se não for bem sucedido em um teste de resistência de vontade com CD 20. Ele não poderá avançar mais na classe enquanto não repetir o processo de criação.

Dependência Mística: À medida que o Joalheiro Arcano utiliza a *Jóia dos Naari*, ela deixa de ser uma alternativa e vai se tornando uma necessidade. Esse efeito, chamado de *Dependência Mística*, é tido como uma lenda sem fundamentos por muitos dos arcanos, mas a verdade é que sua existência se torna evidente com o tempo. Uma vez privado da *Jóia dos Naari*, o Joalheiro Arcano perde a capacidade de utilizar uma quantidade de níveis de magia igual ao seu nível da classe.

Varhysh, por exemplo, é um Mago 10/Joalheiro Arcano 5. Com a ajuda de sua gema, ele pode conjurar qualquer magia até o 8º nível. Sem ela, perde acesso aos seus cinco maiores níveis de magia, sendo relegado ao 3º nível e inferiores.

Foco de Diamante: Um Joalheiro Arcano de 2º nível perde a necessidade de se concentrar em qualquer objeto material que não seja a *Jóia dos Naari* para realizar sua magia. Ele substitui qualquer foco arcano, e dispensa a utilização de componentes materiais quando conjura uma magia através da Jóia dos Naari.

Pedra do Poder: No 4º nível, o Joalheiro Arcano que conjura suas magias através da *Jóia dos Naari* passa a contar com força extra para derrotar seus oponentes. Seu nível de conjurador para magias conjuradas através da Jóia recebe um bônus de +1. Esse bônus aumenta para +2 no 8º nível.

Espírito do Rubi: Ao alcançar o 6º nível, o Joalheiro Arcano se torna especialmente adepto da utilização da *Jóia dos Naari* para trazer a destruição aos inimigos. Quando conjura uma magia capaz de causar dano utilizando sua gema, ele recebe um bônus de +1 em cada dado de dano.

Nível	Bônus Base de Ataque	For	Ref	Von	Especial	Magias
1º	0	0	+0	+2	Jóia do Naari Dependência Mística	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	0	+0	+3	Foco de Diamante	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+1	+1	+1	+3	-	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Pedra do Poder +1	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+2	+1	+1	+4	-	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Espírito do Rubi	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+3	+2	+2	+5	-	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Pedra do Poder +1	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+4	+3	+3	+6	-	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Jóia Viva	+1 nível de classe arcana anterior

Jóia Viva. Um Joalheiro Arcano de 10º nível recebe entre os Nira-el o título de **Senhor das Gemas**. O pulso dentro da **Jóia dos Naari** que ele comanda se torna tão intenso que a gema passa a ter vida própria, tornando-se um item inteligente. A **Jóia Viva** possui Inteligência 15, Sabedoria 13 e Carisma 12 e comunicação empática. Ela pode usar *Detectar Magia* à vontade e *Detectar Pensamentos* três vezes por dia. Sua tendência é Leal e Neutra, e possui o propósito especial de ajudar os elfos na conquista do Vale de Varna

Aprimoramentos

Os novos aprimoramentos a seguir são próprios para cada um dos povos de Varna. No entanto, o mestre pode se sentir livre para usar esses talentos em outros cenários, fazendo as devidas adaptações.

Benção dos Deuses (1 ponto): O personagem que possuir essa vantagem nasceu com uma conexão intensa aos deuses dos Cyndar, uma característica que, de tempos em tempos, aparece entre as crianças da raça, lhes conferindo grande valor e um instinto de sobrevivência ímpar para sobreviver às adversidades. Com isso ganha um bônus de 20% em sobrevivência, além uma resistência extra de 1D contra qualquer adversidade mágica. **Apenas Humanos.**

Criar Jóia Arcana (2 pontos): Tal aprimoramento permite ao personagem criar uma jóia mística, de qualquer caminho que conheça. Preparar o jóia demora 1 dia e custa 1000 “moedas” para cada ponto de focus no caminho selecionado. O bônus de focus imbuindo na jóia não pode ser maior que metade do focus do criador no caminho escolhido.

Fuga da Mente Preparada (1 ponto): O personagem foi treinado na técnica secreta de evasão mental, praticada pelos guerreiros Nira-el como uma forma de escapar dos efeitos muitas vezes utilizados pelos conjuradores de outras raças para prendê-los ou escravizá-los. O personagem tem um bônus de +4 no atributo Will. **Apenas Elfos.**

Pele de Pedra (1 ponto): O personagem possui uma ligação com a terra e seus minerais ainda mais reforçada que aquela da qual dispõe a raça anã como um todo. Seu espírito forjado lhe confere mais que uma constituição poderosa, resultando em um bônus de +2 no IP. **Apenas anões.**

Usar Jóia Arcana (1 ponto): Com este aprimoramento o personagem tem o conhecimento dos Nira-el de utilizar satisfatoriamente as lendárias jóias élficas, receptáculos minerais dos ancestrais poderes mágicos aprendidos com os seus antigos mestres, os Naari. O personagem é capaz de usar as jóias místicas, e além disso ganha um bônus de 10% na perícia Avaliação de Objetos.

Dependência (Jóia Arcana) (-1 ponto): Este aprimoramento negativo faz com que o personagem se torne incapaz de realizar quaisquer magias satisfatoriamente sem o uso das gemas dos Nira-el. Ao realizar uma magia sem utilizar uma jóia mística, deve gastar um ponto de magia a mais.

Talentos

Os novos talentos a seguir são próprios para cada um dos povos de Varna. No entanto, o Mestre pode se sentir livre para usar esses talentos em outros cenários, fazendo as devidas adaptações.

Talentos Especiais

Os talentos *Criar Jóias Místicas* e *Usar Jóias Místicas*, descritos abaixo, são um conhecimento secreto dos Nira-el. Aprendê-los exige tempo de vida e estudo entre os elfos, inacessível, em condições normais, aos membros de outras raças. Sendo assim, aqueles que desejem desvendar os segredos da magia oculta das jóias devem estar em bons termos com os elfos, de preferência como seus aliados confiáveis.

Benção dos Deuses [Geral]

O personagem nasceu com uma conexão intensa aos deuses dos Cyndar, uma característica que, de tempos em tempos, aparece entre as crianças da raça, lhes conferindo grande valor e um instinto de sobrevivência ímpar para sobreviver às adversidades.

Pré-requisito: Humano.

Benefício: Você recebe +1 em todos os testes de resistência e não pode ser abalado.

Especial: Você só pode escolher esse talento no 1º nível de seu personagem.

Cobertura [Geral]

Seu personagem foi treinado nas táticas de ataque e defesa anãs, que valorizam uma tropa compactada, que possa se proteger em conjunto. Seu escudo de corpo pode proteger a si próprio e aos seus aliados.

Pré-requisito: Anão, Bônus Base de Ataque +4, Usar Escudo de Corpo.

Benefício: Durante sua ação, o personagem pode optar por conferir seu bônus de escudo à classe de armadura de todos os aliados que estejam a 1,5m dele. Se o fizer, ele perde seu bônus de escudo na classe de armadura até sua próxima ação.

Jóias Arcanas

Jóias Arcanas são artefatos que armazenam poder mágico, e podem ser usadas para potencializar magias e rituais. Cada jóia deve ser associada a um caminho específico, e quando o personagem utilizar a mesma, recebe um bônus no focus deste caminho, sendo que cada artefato tem um bônus específico. Além disso, vários outros poderes são encontrados nas jóias, com relatos de até mesmo gemas inteligentes que controlam seu criador.

Especial: Se três ou mais anões que possuírem este talento e estiverem usando um escudo de corpo estiverem a 1,5m uns dos outros, todos recebem +1 de bônus de circunstância na Classe de Armadura.

Um guerreiro pode escolher Cobertura como um de seus talentos adicionais.

Correntes do Eishöeran [Geral]

Você é adepto da mais tradicional modalidade Nira-el de luta, praticada como esporte pela população, mas de grande efetividade quando utilizada em combates reais.

Pré-requisito: Elfo, Usar Corrente de Cravos, Especialização de Combate.

Benefício: Você recebe um bônus racial de +2 ao utilizar as manobras desarme e imobilização com uma corrente de cravos.

Criar Jóia Mística

[Criação de Item]

Seu Personagem pode criar **Jóias Místicas**, gemas sagradas para os elfos, das quais é possível extrair energia arcana o suficiente para que feitiços sejam executados a partir delas.

Pré-requisito: 5º nível de conjurador arcano

Benefícios: Seu Personagem pode criar uma jóia mística de qualquer magia que conheça. Preparar uma jóia mística leva um dia para cada 1000 PO em seu preço base, além do tempo necessário para lapidar a gema e forjar seu suporte de metal, quando ele existir. O preço base de uma jóia mística é seu nível x seu nível de conjurador x 25 PO. Para preparar uma gema, ele deve gastar 1/25 de seu preço base em XP e prover uma gema com valor de mercado no mínimo igual ao seu preço base.

Fuga da Mente Preparada [Geral]

Seu personagem foi treinado na técnica secreta de evasão mental, praticada pelos guerreiros Nira-el como uma forma de escapar dos efeitos muitas vezes utilizados pelos conjuradores de outras raças para prendê-los ou escravizá-los.

Pré-requisito: Elfo, Sab 13.

Benefício: Uma vez por dia, se seu Personagem falharia em um teste de resistência de vontade, você pode optar por realizá-lo de novo, com um bônus de +4.

Fúria Perturbadora [Geral]

Após sobreviver incontáveis batalhas, seu Personagem aprendeu como utilizar sua forma caótica de combate para confundir seus adversários.

Pré-requisitos: Humano, *Fúria*.

Benefício: Enquanto estiver em *Fúria*, oponentes leais que sejam atingidos por você devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de vontade (CD 10 + metade dos seus níveis de personagem + modificador de carisma) ou agir aleatoriamente na rodada seguinte, como se estivessem sob o efeito da magia confusão menor.

Pele de Pedra [Geral]

Seu Personagem possui uma forte ligação com a terra e seus minerais ainda mais reforçada que aquela da qual dispõe a raça anã como um todo. Seu espírito forjado lhe confere mais que uma constituição poderosa.

Pré-requisitos:

Anão, Con 17.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus de armadura natural na sua classe de armadura.

Especial: Este bônus pode ser somado ao bônus de armadura natural adquirido quando o anão adota a classe de prestígio Campeão de Dunagar.

Usar Jóia Mística [Geral]

Seu Personagem domina os segredos necessários à utilização bem sucedida das lendárias jóias élficas, receptáculos minerais do poder arcano Nira-el.

Pré-requisito: Int 11.

Benefícios: Seu Personagem pode fazer uso das **Jóias Místicas**, espécie de artefatos utilizados pelos elfos, sendo que esse talento substitui a necessidade de complemento arcano em sua conjuração. Além disso, recebe um bônus de +1 em todos os testes de avaliação relacionados a pedras preciosas e metais de grande raridade e valor.



Os Territórios e a Arte da Guerra

Varna é um lugar como nenhum outro. Em meus estudos a respeito de sua geografia única e peculiar, pude observar o estranho comportamento do vale em relação ao terreno que o cerca. De alguma maneira é como se Varna pertencesse e não pertencesse ao mundo. Minha teoria é a de que o vale funciona como uma espécie de enclave planar dentro das montanhas, o que parece uma boa explicação para o estranho comportamento do Rio Varna e as emanações mágicas do Nexo.

- Notas Pessoais de Artar, o Sábio

Territórios

Vale Geral

O Vale do Rio Varna se localiza no centro de uma região cercada por imponentes montanhas. Qualquer um que se aproxime dele, perceberá que sua formação parece estranha, como se fosse uma vasta planície encravada dentro de uma cordilheira, de tão abrupta se assemelha a uma cratera. As montanhas que cercam o vale se elevam repentinamente íngremes e inóspitas, o que faz da locomoção para dentro e para fora de Varna algo muito difícil.

O estranho Rio Varna corta o vale transversalmente. Nasce nas montanhas do noroeste corre para o sudeste do Vale, onde se encontra um enorme lago. Acredita-se que as águas do lago são escoadas para dentro da terra, uma vez que por mais que seja alimentado pelo rio, ele nunca aumenta seu nível! Outros rios menores e riachos podem ser encontrados no Vale, sempre correndo para dentro do Rio Varna.

Varna é grande em suas dimensões, tendo aproximadamente 300 quilômetros de diâmetro. No entanto os mais atentos poderão notar que o vale parece não ocupar dentro das montanhas todo o tamanho que tem, como se não se localizasse corretamente dentro do espaço. Essa propriedade estranha faz com que Varna seja difícil de ser localizado, exigindo muito esforço de qualquer explorador!

O Nexo

O centro do Vale, também conhecido como Nexo, é uma extensa área plana que abriga algumas ruínas decadentes do passado Naari. Desde a batalha final dos Naari, e a invocação de Duadir, pouca vegetação cresce no Nexo e quanto próximo do seu centro mais a terra se torna estéril e cinzenta. A energia mágica incontida gera monstros estranhos que assolam suas proximidades.

Grande parte das magias funciona de maneira diferente ali dentro: freqüentemente mais poderosas, outras vezes de maneira imprevisível. Uma vez que o domínio do Nexo é o principal motivo da guerra em Varna, patrulhas das três raças do vale sempre podem ser avistadas em suas

imediações e freqüentemente travam batalhas entre si ou contra os muitos monstros que ali encontram.

Maiores detalhes sobre o Nexo no **Capítulo 4: Segredos de Varna.**

Ganuk

O território dos Ganuk se localiza na parte sul de Varna, e vem se expandindo aos poucos através de campanhas bem-sucedidas contra os exércitos Cyndar e algumas não tão bem sucedidas contra os Nira-el. Nesta extensão de terra, os anões possuem três grandes cidades: Batar, Galupo, e Tindar, todas cercadas por enormes muralhas. Ao redor destas se encontram vilas e cidades menores, que formam pequenas comunidades de artesãos e fazendeiros responsáveis pela manufatura de itens e produção de alimentos.

A principal cidade é a capital, Batar, uma das maiores cidades do vale, onde se encontra a sede administrativa dos exércitos Ganuk e o principal Templo de Dunagar, residência do sumo-sacerdote e líder da raça: Dungran Gulapo, o mais poderoso conjurador divino de Varna. Dentre as outras duas cidades, Galupo é a mais importante por ser uma cidade comercial, anfitriã de uma grande feira e de belas atrações religiosas e culturais. Por fim, Tindar é a mais recente cidade Ganuk, anteriormente pertencendo aos Cyndar (daí o nome – uma corruptela da palavra que dá nome aos humanos) e que ainda se encontra em construção.

Cyndar

O povo Cyndar é o mais numeroso de Varna, e se encontra espalhado em várias vilas e pequenas cidades, ocupando a parte Leste de Varna. O território Cyndar é cortado pelo rio Varna, e por uma cadeia montanhosa a nordeste. Localizando-se onde há a maior ocorrência de florestas, os humanos procuram interagir com elas da melhor maneira possível. Posicionando comunidades importantes próximas às florestas das Terras Altas, Carvalhos Vivos, que servem os humanos, podem lhes oferecer proteção.

Nas Terras Baixas, mais próximas à fronteira de seu território, constroem vilas nas colinas, visando avistar

possíveis atacantes. Criam gado e ovelhas nas pastagens. O rio Varna também é importante para os humanos, que pescam e patrulham suas águas com suas embarcações. A faixa de território entre o rio Varna e as Terras Baixas é composta por uma extensa região pantanosa.

Dentre as cidades Cyndar, as de maior destaque são Aruil, a grande cidade humana de Varna, localizada no centro da floresta Cyndar; Khandor, uma cidade nas Terras Altas, incrustada em uma montanha, onde boa parte do minério humano é extraída; e Cynegarr, considerada a mais antiga cidade Cyndar, localizada as margens do rio Varna, e parcialmente destruída nas últimas grandes batalhas contra as forças Ganuk.

Nira-el

Os elfos Nira-el ocupam a porção Oeste do vale de Varna. Concentram sua população em nove cidades-estado, ou theris como são chamadas em sua língua, se espalham por todo seu território e são posicionados de forma estratégica. Desse modo se defendem mutuamente de ataques, em uma rede de proteção que cobre praticamente todo o território Nira-el. A capital élfica muda de cidade a cada 400 anos, em um rodízio que contempla igualmente as nove theris. Nos últimos 170 anos a capital esta localizada em Thal-Nari, famosa pelas jazidas de pedras preciosas que a cercam.

Entre as outras cidades-estados estão Cassehir, a theris mais recente, com apenas um século desde sua fundação, sendo das nove a mais pobre em estrutura; Ienamar, a mais próxima do Nexo, e linha de frente na maioria das batalhas; Enistan, cercada com seus campos que são fontes da maior produção de alimentos dos elfos; Thal-Ginther, a primeira theris, construída logo após a separação dos Naari.

As Estratégias de Batalha

O sangue corre em Varna desde a guerra que levou ao fim da gloriosa civilização Naari. Atualmente os anões Ganuk, os Cyndar, e os elfos Nira-el lutam pelo domínio do Nexo. Nessa luta, cada raça lança mão de estratégias diferentes e igualmente eficazes! Mas para compreender como funciona a guerra pelo Nexo o Mestre deve prestar atenção em alguns detalhes importantes.

Por mais que Varna trate de guerra não é possível ocorrerem sempre batalhas monumentais, envolvendo um grande número de soldados. Um movimento desse porte exige uma grande mobilização militar, além de tempo, recursos e disposição para correr o risco. Grandes batalhas podem se destacar em uma grande aventura, mas nunca serão corriqueiras.

Mas claro, estamos tratando de três povos inimigos em busca de um mesmo objetivo, então podemos esperar muitos conflitos nas áreas de fronteira e, principalmente, nas imediações do Nexo. Além disso, cada raça procura destruir ou minar posições estratégicas da outra, destruindo plantações,

postos avançados e fortes. Em seguida, um pouco mais sobre as estratégias de cada uma das raças de Varna.

Ganuk

Os Ganuk são guerreiros muito disciplinados, utilizando-se de diversas formações de ataque e defesa, e um devido respeito à hierarquia, sendo conhecidos também pelo uso de engenhos de guerra como balestras e catapultas que podem ser vistos fumegando junto de seus soldados. Por fim, protegidos por Defensores Anões, estão os clérigos de batalha, que utilizam suas magias para curar as tropas e fortalecê-las, abençoando os combatentes com as graças de Dunagar. Os escravos da raça ficam relegados ao papel de escudeiros, carregadores de equipamentos e mão de obra pesada para puxar e acionar os engenhos de guerra. A hierarquia militar é bem direta: cada tropa possui seis comandantes (que respondem a um general), que coordenam suas missões e especificações e passam ordens aos tenentes nos campos de batalha; estes, por sua vez, controlam seus próprios esquadrões, passando ordens para os sargentos, que coordenam pequenas equipes dentro dos esquadrões, facilitando a comunicação e organização. O restante da hierarquia é composto por soldados: os que seguem os comandos dos sargentos, e abaixo dos quais se encontram os cadetes, combatentes em treinamento. Os Campeões de Dunagar são especialmente apreciados dentre as fileiras Ganuk, pois somam magias divinas aos seus leões sagrados, cuja qualidade não tem par, e seu auxílio já foi essencial em inúmeras batalhas.

Os Ganuk preferem batalhar à noite, situação na qual sua visão no escuro lhes permite uma distinta vantagem. Quando grupos muito grandes de inimigos se aproximam de suas fronteiras, eles os atacam através de artimanhas como a matança de montarias e envenenamento de companheiros, e os atraem para dentro do território, onde os reforços poderão encontrá-los com maior facilidade.

Para adentrar territórios inimigos, realiza-se um ou dois ataques em locais próximos, visando estabelecer uma situação de sítio com a ajuda extensa de engenhos de guerra. Quando a atenção do inimigo se encontra focada naqueles ataques, uma nova onda surge com esquadrões mais fortes e móveis que atingem pontos fracos criados pelo primeiro ataque. Caso este outro ataque consiga penetrar no território inimigo, suas tropas estabelecem uma base e rotas de trânsito de suprimentos e soldados, para logo depois auxiliar o primeiro na vitória ou na fuga. Quando possuem tempo e recursos para tal, os Ganuk realizam ataques subterrâneos, escavando túneis por meios mágicos ou tecnológicos, criando ao mesmo tempo um excelente canal de comunicação e abastecimento das tropas.

Quando alcançam alguma cidade inimiga, os Ganuk matam alguns civis para mostrarem que estão dispostos a se livrar de todos ali, estabelecendo um domínio de terror na

comunidade, e vão pouco a pouco escoando os camponeses para utilizá-los como escravos, para logo depois pilharem a cidade e depois a abandonarem. Caso consigam se estabelecer na área, eles derrubam as construções anteriores e depois se aproveitam de seu alicerce para erguer novas edificações.

Cyndar

Os Cyndar, antes ocupantes de toda a área sul e leste de Varna, sofreram muito com a invasão Ganuk, perdendo metade de seu território diante da bem sucedida campanha anã, e tendo a poderosa Cynegarr sitiada e incendiada pelas forças anãs, quase destruindo a mais antiga das cidades humanas. Por muito pouco os humanos de Varna não foram derrotados; apenas o avançado conhecimento do terreno que os cerca, somados à vantagem numérica e habilidade de seus guerreiros permitiu aos Cyndar resistirem.

Os Cyndar se preparam para a guerra desde muito cedo; crianças são treinadas para uma vida de combates. Todos os Cyndar são capazes no uso de armas. Por serem os mais numerosos os Cyndar possuem também o maior exército no vale.

Cada vila, cada cidade humana, é auto-suficiente em sua defesa. Não obstante, guerreiros profissionais existem espalhados por todo o território, auxiliando na defesa das terras, e a serviço dos Chefes de Guerra.

A primeira vista, a hierarquia militar humana é particularmente simples: o Chefe de Guerra lidera todas as tropas de uma vila ou cidade. Abaixo dele, todos são guerreiros da mesma forma. Na prática, há uma hierarquia implícita e complexa entre os guerreiros Cyndar. O grupo de batalha do Chefe de Guerra, formado por guerreiros experientes e unidos sob juramentos há anos, costuma ter grande influência sobre as decisões do senhor da guerra da cidade, e posição de destaque entre as tropas.

A influência do Conselho dos Anciões e do Conselho dos Sábios também é forte, embora não seja incomum membros específicos de cada um dos Conselhos possuírem maior influência; geralmente, aqueles mais experientes ou com quem o Chefe de Guerra desenvolveu maior afinidade ao longo dos anos. Guerreiros que participaram de várias batalhas, marcados por dezenas de cicatrizes ou lembrados nas histórias dos bardos também costumam receber lugares de destaque nas ações humanas, mesmo quando não são necessariamente os favoritos do Chefe de Guerra, tratando-se de um misto de respeito, admiração e reconhecimento de habilidades superiores no combate. De fato, não é incomum que adversários locais do Chefe de Guerra sejam indicados a posições de grande responsabilidade em ataques Cyndar, devido à perícia dos mesmos em combate. Essa atitude é vista com bons olhos pelos Conselhos, reconhecendo elevada sabedoria e equilíbrio no Chefe de Guerra.

Devido à sua íntima ligação com a natureza e grande conhecimento de terreno, os Cyndar concentram grande parte de seus esforços de guerra em ataques rápidos a

acampamentos inimigos em territórios de fronteira ou próximos do Nexo.

As fronteiras do território Cyndar são vigiadas por diversos animais sob o controle de druidas habitantes dos postos avançados nas bordas do território humano; a função desses animais não é agir como linha de defesa, mas informar sobre avanços de forças inimigas na área de controle Cyndar. Tendo sido detectados, grupos de patrulha abordam as forças invasoras, utilizando diversas estratégias de defesa, baseadas numa bem sucedida combinação de força bruta, vantagem numérica, magia e conhecimento do terreno. Quando há necessidade de mobilização de tropas dentro do território Cyndar, Chefes de Guerra se reúnem e coordenam os ataques, que necessariamente mobilizam todos aqueles aptos para lutar nas vilas e cidades humanas.

Nira-el

Os Nira-el, que durante séculos dominaram Varna ao lado de seus mestres Naari, se encontram em uma situação oposta à de outrora. Confinados em suas 9 theris, e combatendo sempre em desvantagem numérica, os elfos têm em suas habilidades mágicas seu principal trunfo na guerra.

Com o menor contingente de guerreiros surgiu a necessidade de estratégias de batalha que considerassem as características não somente dos Nira-el, mas também de seus oponentes. O resultado é o uso de uma série de táticas simples, porém executadas com velocidade e precisão impressionantes, baseadas em destacamentos atacando em posições opostas em conjunto com pesadas investidas arcanas, capazes de dizimar grande parte da força inimiga e causar o caos e descontrole que precedem os ataques decisivos.

A crença dos Nira-el no aperfeiçoamento contínuo do corpo e da mente, e os incontáveis anos de guerra geraram não apenas combatentes e magos formidáveis, mas também generais, estrategistas e conselheiros, que através de itens mágicos e feitiços estão sempre em contato com seus comandantes no campo de batalha.

A cadeia de comando militar élfica é um tanto complexa, sendo composta por uma longa corrente de cargos dispostos hierarquicamente e com alta rotatividade. A remuneração aos soldados é suficiente para que tenham uma vida simples, mas digna. No entanto, a perfeição no seu ofício e o domínio do nexo são os impulsos reais que levam a grande maioria dos Nira-el a pegarem em armas e marcharem, muitas vezes em grande desvantagem numérica, contra seus inimigos.

As fronteiras de seus territórios são mantidas principalmente através de patrulhas constantes e pequenas fortificações, que além de fornecer proteção contra investidas, também são utilizadas para o depósito de mantimentos e como local de descanso das patrulhas. Essas fortificações variam de simples torres com capacidade para 20 defensores, até construções maiores cercadas por fossos e com capacidade para algumas centenas de guerreiros.

A estratégia geral de defesa dos Nira-el pode ser resumida como deter o inimigo até que os reforços cheguem. Para isso, a tática dos elfos de se expandirem lentamente é essencial, construindo suas cidades muito próximas umas das outras, de forma a possibilitar sua proteção mútua. Dessa forma os fortes são essenciais, permitindo que mesmo uma tropa em grande desvantagem numérica seja capaz de deter temporariamente um grande grupo de invasores.

Devido a sua estratégia geral de guerra, os Nira-el só invadem deliberadamente as fronteiras inimigas em situações bem específicas, dando maior ênfase à conquista e manutenção do nexo, sendo provavelmente a raça com maior conhecimento das aberrações que povoam a área próxima ao centro energético. O território ocupado é mantido através da tomada de fortificações e construções de novos fortes, que irão abrigar defensores e inserir a região na rota de patrulhas. Alguns magos são enviados a região para acelerar a construção dos abrigos, junto com escoltas da infantaria. O avanço dos Nira-el é lento e constante, já que esta é a única maneira de permitir que os novos territórios sejam defendidos pelo diminuto exército élfico. A esses novos territórios é dedicada atenção redobrada, sendo constantemente supervisionados magicamente, e defendidos por um número maior de patrulheiros.

Conduzindo Aventuras

O Mestre tem a liberdade de usar Varna: Chamado da Guerra como parte de seu próprio cenário, ou como uma ambientação à parte. Se escolher a primeira opção, ele deve pensar com cuidado nas relações de Varna com seu mundo de jogo. Quem visita o Vale do Rio Varna? Aventureiros em busca de tesouros Naari? Sábios que buscam aprender sobre os povos que ali residem? Magos interessados em roubar os segredos das jóias dos Nira-el? Um império inescrupuloso que descobriu o Nexo e agora também quer ter poder sobre ele? Assim as possibilidades de aventura são infinitas!

Mas, quando escrevemos Varna: Chamado da Guerra, pensamos em quatro tipos de aventuras/campanhas:

Atacar!

Nesse tipo de aventura os personagens pertencem a uma das três raças de Varna e se empenham nos esforços de guerra para ajudar seu povo a conquistar o Nexo. Eles podem começar como soldados rasos e ir progredindo, alcançando postos de prestígio e garantindo a vitória de seus exércitos.

Tropas de Elite

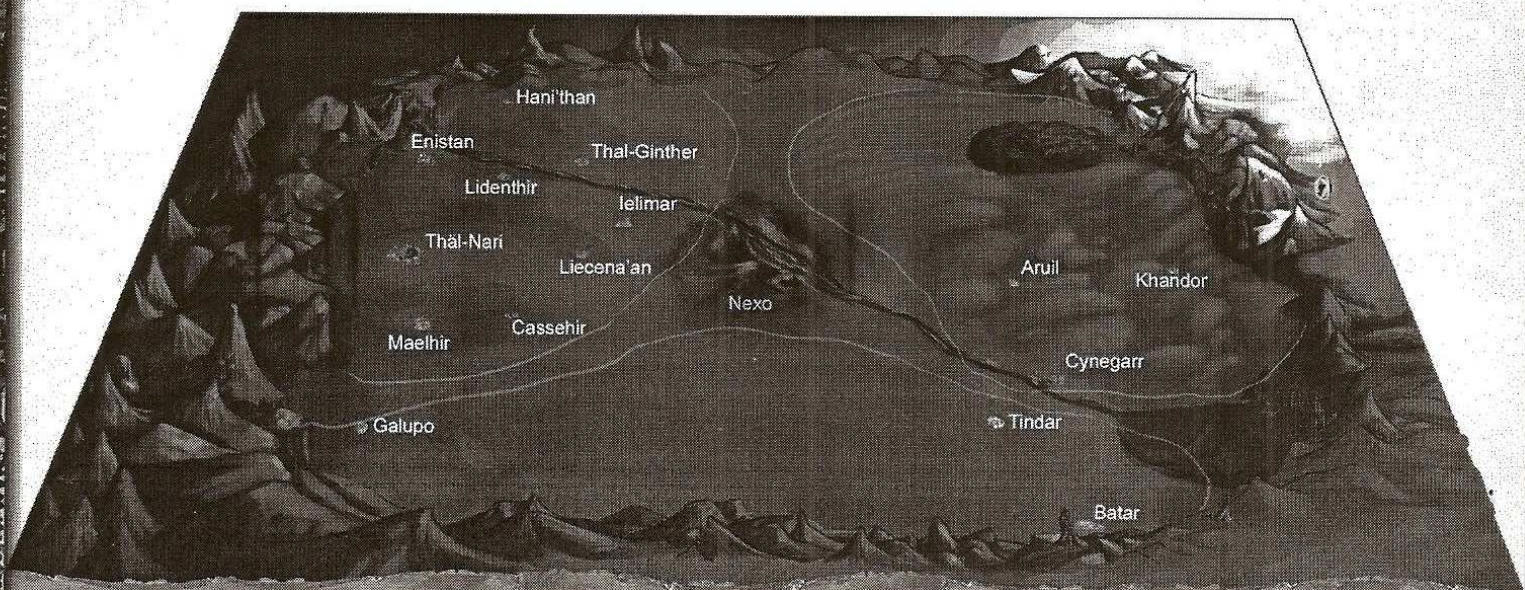
Cada um dos povos de Varna emprega os melhores soldados para funções especiais: assassinato, defesa de locais estratégicos, obtenção de informações e incursões surpresa no Nexo e em territórios inimigos. Nesse tipo de aventura os personagens seriam verdadeiros campeões, ao qual as missões mais importantes são confiadas.

Outsiders

O que acontece quando um grupo de forasteiros chega em Varna? Os personagens poderiam ser os intrépidos exploradores ou os anfitriões que podem recebê-los com um sorriso, uma expressão de desconfiança ou armas empunhadas! Esse tipo de aventura deve oferecer grandes chances de interpretação, onde a estranheza para com os modos e costumes do outro podem render uma série de situações impagáveis (ou letais!). De que lado os aventureiros ficarão? O que eles trazem consigo? E o que podem levar embora?

Segredos do Nexo

Cedo ou tarde os personagens podem topiar com evidências perturbadoras a respeito da verdadeira natureza da guerra em Varna. Nesse tipo de aventura, ideal para grupos mistos das 3 raças, os personagens deixam de lado a guerra e começam a buscar as verdades por trás do Nexo. Renegado, o grupo vaga por Varna na tentativa de mudar o destino, enfrentando seus antigos companheiros e as criaturas do Nexo.



Segredos de Varna

O Nexo. Nunca entendi porque esses três povos lutam tanto para dominá-lo. Na guerra que estende, o Nexo sempre parece vencer, como uma ferida encravada nas planícies de Varna. A cada batalha, mais mortos-vivos e aberrações se erguem, e mais guerreiros valorosos para combatê-los se perdem.

- Notas Pessoais de Artar, o Sábio

O Nexo

Qualquer feitiço ou ritual realizado no Nexo tem seu efeito aumentado em 1 ponto de Focus e gasta menos 1 um Ponto de Magia do que gastaria normalmente (mínimo de 1). Esse efeito vai se tornando mais forte à medida que se aproxima do centro, chegando a um acréscimo de 3 pontos de Focus e uma economia de 3 Pontos de Magia (mínimo de 1). Além disso a fabricação de itens mágicos tem todos os seus custos reduzidos em 1/3.

No entanto, nem sempre esses efeitos ocorrem da maneira esperada. Sempre quando um personagem realizar um feito mágico no Nexo, role 1d10. Caso o resultado seja 1, role o dado novamente e consulte a tabela abaixo:

Quem

Resultado	Efeito
1	O feitiço ou ritual não funciona. Os Pontos de Magia não são perdidos.
2	O feitiço ou ritual não funciona. Os Pontos de Magia são perdidos.
3	O feitiço funciona e um Desmorto do Nexo (vide abaixo) se ergue nas proximidades.
4	O feitiço não funciona e um Desmorto do Nexo* se ergue nas proximidades.
5	O feitiço funciona e um Desmorto do Nexo* se ergue nas proximidades.
6	O feitiço não funciona e uma Aberração Rastejante* se ergue nas proximidades.
7	O feitiço funciona e uma Aberração Rastejante* se ergue nas proximidades.
8	Caso falhe em um teste fácil de WILL o personagem se torna um Tocado pelo Nexo* .
9	O personagem perde 1 ponto de WILL.
10	O personagem perde 1d6 pontos de WILL.

d20

Resultado	Efeito
1	A magia não funciona.
2	A magia não funciona.
3	A magia funciona e um Desmorto do Nexo* se ergue nas proximidades.
4	A magia não funciona e um Desmorto do Nexo* se ergue nas proximidades.
5	A magia funciona e um Desmorto do Nexo* se ergue nas proximidades.
6	A magia não funciona e uma Aberração Rastejante* se ergue nas proximidades.
7	A magia funciona e uma Aberração Rastejante* se ergue nas proximidades.
8	Caso falhe em um Teste de Vontade (CD 18) o personagem se torna um Tocado pelo Nexo* .
9	O personagem perde 1 ponto de Sabedoria. **
10	O personagem perde 1d6 pontos de Sabedoria. **

*Criaturas descritas abaixo.

** Esse dano não pode ser curado por quaisquer meios.

Monstros

Carvalho Vivo

Servos de Sethlenn, deusa das florestas dos Cyndar, essas árvores animadas e ancestrais ajudam os humanos de Varna como grandes aliados dos druidas. Sempre prontos a defender vilas e cidades Cyndar contra as máquinas de guerra Ganuk ou as magias destrutivas dos Nira-el, os Carvalhos Vivos podem até marchar para a batalha em casos de grande necessidade. Falam seu próprio idioma e a língua dos Cyndar. Também são capazes de se comunicar livremente com outras plantas.

Daemon

CON 25-35, FR 30-40, DEX 10, AGI 10,

INT 11-20, WILL 20, CAR 15, PER 11

#Ataques [2] IP 4, 35-45 PVs

Galhos 45/45 dano 2d6

Os Carvalhos Vivos sabem usar magia, tendo de 1 a 3 pontos de Focus no caminho das Plantas e 1 a 3 Pontos de Magia.

do

Planta (Enorme)

Dados de Vida: 8d8+35 (70 PV)

Iniciativa: 0

Deslocamento: 9m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 21 (-2 tamanho, +13 natural),
toque 8, surpresa 21

Ataque Base/Agarrar: +6/+23

Ataque: Corpo a corpo: gahlada +13 (dano: 2d6+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 gahladas +13 (dano: 2d6+10)

Espaço/Alcance: 4,5/4,5

Ataques Especiais: Animar árvores, dano dobrado contra objetos, atropelar 2d6+14, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/cortante, Visão na Penumbra, Características de Planta, Vulnerabilidade a Fogo

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +2, Von +7

Habilidades: For 30, Des 10, Com 21, Int 15, Sab 16, Car 15

Perícias: *Diplomacia* +4, *Esconder-se* -8*, *Intimidar* +7, *Conhecimento (natureza)* +6, *Ouvir* +8, *Sentir Motivação* +8, *Sobrevivência* +10.

Talentos: *Ataque Poderoso*, *Separar Aprimorado*, *Vontade de Ferro*

Ambiente: Florestas Cyndar

Organização: Solitário ou Conclave (3-6)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Padrão

Tendência: Caótico e Bom

Progressão: (9-17) Enorme (18-22) Imenso

Ajuste de Nível: +6

Servos de Sethlenn, deusa das florestas dos Cyndar, essas árvores animadas e ancestrais ajudam os humanos de Varna como grandes aliados dos druidas. Sempre

prontos a defender vilas e cidades Cyndar contra as máquinas de guerra Ganuk ou as magias destrutivas dos Nira-el, os Carvalhos Vivos podem até marchar para a batalha em casos de grande necessidade.

Combate

Quando atuam na defesa dos Cyndar, eles atacam os inimigos enquanto tentam encurralá-los em direção à mata mais próxima. Lá animarão as árvores e investirão com toda força na tentativa de obliterar os adversários. Caso marchem para a batalha, estarão fortalecidos por magias druídicas, causando grande morte e destruição.

Animar Árvores (SM): Um Carvalho Vivo é capaz de conceder movimento às árvores num raio de 40 metros, sem limite de uso diário, e controlar até duas delas ao mesmo tempo. É preciso uma ação de rodada completa para uma árvore normal desenraizar-se. Depois disso, seu deslocamento será de 3m, e ela lutará maneira similar à do Carvalho. As árvores animadas perderão sua capacidade de se mover caso o Carvalho que as controla seja incapacitado ou saia do alcance. Tal habilidade é idêntica à magia carvalho vivo (12o nível de conjurador). As árvores animadas também são vulneráveis ao fogo.

Habilidades Similares a Magia: 4/dia – Criar Água 3/dia – *Detectar Animais ou Plantar, Passos Sem Pegadas* (CD 13) 2/dia – *Torcer Madeira* (CD 14), *Moldar Madeira* (CD 14) 1/dia – *Ampliar Plantas, Crescer Espinhos* (CD 15), *Neutralizar Venenos* (CD 15). Nível de Conjurador: 6°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Dano Dobrado Contra Objetos (Ext): Um Carvalho Vivo ou árvore animada que execute um ataque total contra um objeto ou estrutura causará dano dobrado.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 23) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

*Os Carvalhos Vivos recebem +16 de bônus racial para testes de Esconder-se em florestas.

Leão Espiritual

A montaria dos Campeões de Dunagar é uma criatura divina, que não é encontrada na natureza. Se trata de um leão de tamanho avantajado e grande inteligência, que conta com algumas características especiais. Eles falam o idioma Ganuk de maneira rudimentar entre seus rosnados e rugidos.

Daemon

CON 25, FR 25, DEX 5, AGI 20,

INT 15, WILL 20, CAR 18, PER 25

#Ataques [3], IP 3, 25 PVs

Garras 45/45 dano 1d6+3

Mordida 40 dano 2d6+3

Resistência à Magia: 1D para resistir a qualquer magia.

d20

Celestial (Grande)

Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 12m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (-1 tamanho, +5 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13.

Ataque Base/Agarrar: +6/+17

Ataque: corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d6+7)

Ataque Total: corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d6+7) e mordida (1d8+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Bote, Rasgar 1d6+3

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +8

Habilidades: For 25, Des 20, Con 18, Int 15, Sab 15, Car 15

Perícias: *Esconder-se* +5, *Ouvir* +7, *Furtividade* +5, *Observar* +7

Talentos: *Corrida*, *Foco em Arma (garra)*, *Prontidão*

Ambiente: --

Organização: --

Nível de Desafio: 5

Tesouro: nenhum

Tendência: Leal e Neutro

Progressão: --

Ajuste de Nível: --

Combate

Os Leões Espirituais são empregados como montarias dos Campeões de Dunagar ou como guardiões de locais sagrados dos Ganuk. Atacam da mesma maneira que os leões normais mas usam sua inteligência para produzirem emboscadas muito mais letais e elaboradas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade o Leão Espiritual precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de Rasgar.

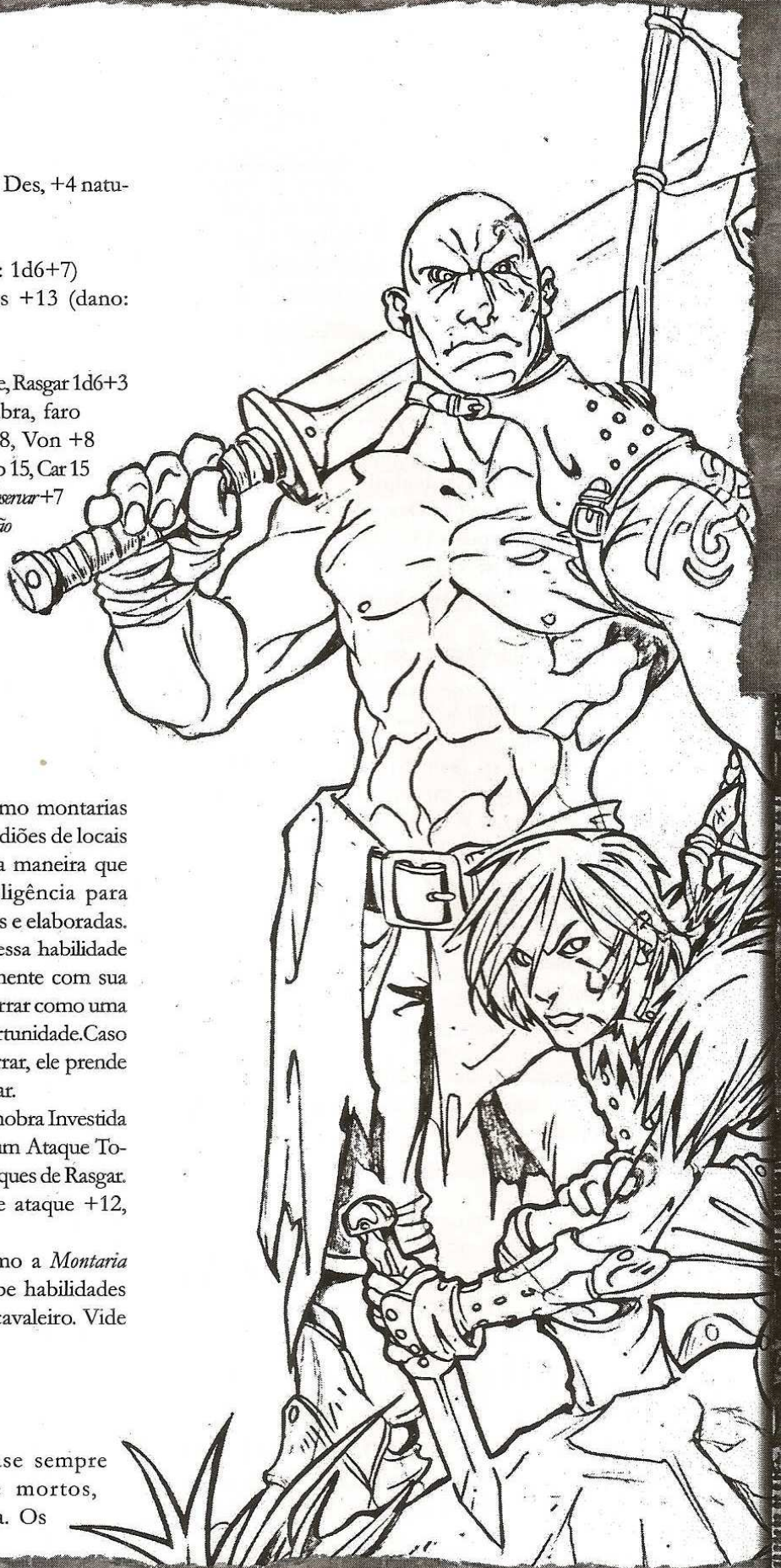
Bote (Ext): Se um Leão Espiritual usar a manobra Investida contra um oponente ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+3.

Especial: um Leão Espiritual usado como a *Montaria Sagrada* de um *Campeão de Dunagar* recebe habilidades especiais de acordo com o nível do seu cavaleiro. Vide descrição da classe de prestígio.

Desmorte do Nexo

As batalhas dentro do Nexo quase sempre resultam em um grande número de mortos, provenientes de todos os lados da guerra. Os



corpos desses infelizes, alimentados pela energia mágica que dali emana, muitas vezes retornam como mortos vivos, mais capazes que os simples zumbis com os quais os incautos aventureiros lidam tradicionalmente. A seguir um Desmorto do Nexo baseado em um guerreiro Cyndar:

Daemon

CON 13, FR 15, DEX 12, AGI 12,
INT 5, WILL -, CAR -, PER 15
#Ataques: [1], IP 3, 14 PVs
Espada Larga 45/45 dano 2d6

d20

Morto-vivo (Médio)

Dados de Vida: 1d12+3 (9 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 30ft. (6 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (+1 Des, +4 natural, +3 couro batido), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +1/+3

Ataque: corpo a corpo: espada larga +4 (dano: 2d6+3, dec. x2)

Ataque Total: corpo a corpo: espada larga +4 (dano: 2d6+3, dec. x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/cortante, resistência à expulsão +4, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Von +0

Habilidades: For 15; Des 12, Con —, Int 11, Sab 11, Car 10

Perícias: —

Talentos: *Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Foco em Arma* (espada larga)

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: —

Tendência: sempre caótico e mau.

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: —

Combate

O *Desmorto do Nexo* tentará tomar a dianteira nos combates e derrotar os inimigos o mais rápido possível, atacando sempre com sua espada larga, sem se preocupar com a própria segurança.

Aberração Rastejante

Terror é a palavra que emana ante a vista dessa criatura. A Aberração Rastejante é um corpo gigante e disforme composto por pedaços de mortos de todos os tipos. Seu tamanho e poder variam de acordo com o número de corpos

que a compõem. A Aberração ataca com tentáculos compostos de carne putrefata, mas pode possuir certos poderes mágicos latentes, o que a torna um oponente ainda mais perigoso.

Daemon

CON 20-30, FR 25-35, DEX 5-8, AGI 10-15,
INT 10-15, WILL 10-15, CAR -, PER 20-25

#Ataques [4] IP 5, 45-55 PVs

Tentáculos (x4) 50/50 dano 2d6 + dreno

Dreno: retira de 1 ponto de vida por ataque bem sucedido (ignorando IP), que é acrescentado aos pontos de vida atuais da Aberração, mas não pode ultrapassar o limite de Pontos de Vida iniciais da Aberração;

Magia: algumas Aberrações sabem usar magia, tendo de 1 a 4 pontos de Focus nos Caminhos Trevas e Humanos e 1 a 6 Pontos de Magia.

d20

Morto-vivo (Grande)

Dados de Vida: 5d12 (30 hp)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 4,5m (3 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (-2 Des, +8 natural, -1 tamanho), toque 7, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +2/+14

Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +10 (1d8+4 mais drenar energia)

Ataque Total: Corpo a corpo: 4 Tentáculos +10 (1d8+4 mais drenar energia)

Espaço/Alcance: 3m/3m

Ataques Especiais: constrição (1d6+12), dreno de energia, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/cortante, drenar vida, características de morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref -1, Von +5

Habilidades: For 26; Des 07, Con —, Int —, Sab 13, Car 10

Perícias: —

Talentos: *Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma* (tentáculo)

Ambiente: O Nexo, ou suas proximidades

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: sempre Caótico e Mau.

Progressão: 6-9 DVs (Grande); 10-15 DVs (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Combate

A Aberração Rastejante tentará devorar os inimigos prendendo-os em seus tentáculos e drenando sua energia até que fiquem fracos demais para resistir, quando então acabarão por se juntar à criatura.

Constrição (Ext): Uma Aberração Rastejante causa 1d6+12 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de agarrar.

Drenar Vida (Sob): Ao matar uma criatura, a Aberração Rastejante imediatamente recupera 1d6 pontos de vida, +1 ponto de vida por dado de vida da criatura que foi morta. A vítima é integrada ao corpo da aberração.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque do tentáculo da Aberração Rastejante sofrem 1 nível negativo. Cada nível negativo imposto concede 5 PV temporários à Aberração Rastejante. Essa habilidade pode ser usada apenas uma vez a cada rodada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a Aberração Rastejante precisa atingir um oponente com um de seus tentáculos. Ela poderá tentar iniciar uma manobra *Agarrar* usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de *Agarrar*, ela prende a criatura e pode usar a constrição.

Tocado pelo Nexo

Embora as mutações provocadas pela magia do Nexo se manifestem mais comumente em criaturas mortas, ela também pode atingir os vivos. Humanóides e animais que passem muito tempo dentro do Nexo podem adquirir habilidades mágicas inatas, mas ao custo da sanidade e autocontrole. Tocados pelo Nexo são mentalmente inconstantes e perturbados, quase nunca sendo aceitos de volta entre os membros de sua raça.

A seguir um exemplo de um Tocado pelo Nexo baseado em um soldado Nira-el.

Dæmon

Um Tocado pelo Nexo perde 1d6+6 pontos de WILL e ganha 3 pontos de Focus distribuídos em 1 ou mais Caminhos, além de 3 Pontos de Magia. Eles também ganham bônus de 2D para resistir a magias. Nesse processo, caso a WILL chegue a 0 ou menos, a criatura se torna um Corrompido pelo Nexo.

CON 12, FR 14, DEX 15, AGI 14,

INT 14, WILL 5, CAR 12, PER 15

#Ataques: [2], IP 2, 13 PVs

Corrente de Cravos 45/45 dano 1d6+1

Formas e Caminhos: Fogo 2, Trevas 1

Pontos de Magia 3

d20

Tocado pelo Nexo, combatente elfo de 2º nível

Humanóide (Médio - elfo)

Dados de Vida: 2d8+2 (13 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 Camisão de Cota de Malha), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: corpo a corpo: Corrente com Cravos +5 (dano: 2d4 +2, dec. x2)

Ataque Total: corpo a corpo: Corrente com Cravos +5 (dano: 2d4 +2, dec. x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Resistência a Magia 15

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +0

Habilidades: For 14; Des 15, Con 12, Int 14, Sab 5, Car 12

Perícias: *Escalar* +4, *Esconder-se* +4, *Intimidar* +4, *Nadar* +2

Talentos: *Foco em Arma* (Corrente de Cravos),

Ambiente: Nexo e suas proximidades.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: 3

Tesouro: --

Tendência: sempre Caótico e Neutro

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: --

Combate

Esse Tocado pelo Nexo agirá de forma imprevisível, ora atacando com sua corrente, ora usando suas magias para enfraquecer os adversários. Ele fugirá caso receba um golpe forte, cobrindo sua fuga com magias destrutivas. Depois disso ele pode tentar seguir seus inimigos para emboscá-los enquanto dormem.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia: *Causar Medo* (CD 13), *Raio do Enfraquecimento* (CD 13), *Mãos Flamejantes* (CD 13) 2/dia: *Aterrorizar* (CD 14), *Esfera Flamejante* (CD 14) 1/dia: *Bola de Fogo* (CD 15). Nível de Conjurador: 5º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Inteligência.

Criando um Tocado pelo Nexo

“Tocado pelo Nexo” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer humanóide, humanóide monstruoso, ou animal (referindo de agora em diante como criatura base).

Tamanho e Tipo: O tipo e subtipo da criatura permanecem inalterados.

Dado de Vida: Mesmos da criatura base.

Deslocamento: A mesma da criatura base.

Classe de Armadura: A mesma da criatura base.

Ataque Base: O mesmo da criatura base.

Ataques: Um Tocado pelo Nexo mantém todas as armas naturais, e continua sabendo usar qualquer arma que soubesse anteriormente.

Dano: Da mesma forma que a criatura base.

Ataques Especiais: O Tocado pelo Nexo mantém todos os ataques especiais da criatura base e ganha habilidades similares à magia (vide abaixo).

Qualidades Especiais: Mesmos da criatura base mais Resistência à Magia 15.

Testes de Resistência: Iguais aos da criatura base.
Habilidades: Diminua a Sabedoria do Tocado pelo Nexo em 1d6+6. No caso da Sab chegar a 0 ou menos, o Tocado se tornará um Corrompido pelo Nexo.

Perícias: Nenhuma.

Talentos: Mantém todos os talentos da criatura base.

Ambiente: Nexo e suas proximidades.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +3.

Tesouro: Conforme a criatura base.

Tendência: Muda para Caótico e Mau.

Avanço: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: --

O Tocado pelo Nexo recebe habilidades similares à magia, baseadas em Inteligência. Tais habilidades se resumem a 3 magias de 1º nível, 2 de 2º e uma de 3º, para as quais o Tocado tem um nível de conjurador igual aos seus Dados de Vida +3. Essas habilidades mágicas freqüentemente são similares às magias de Evocação e Necromancia.

Corrompido pelo Nexo

Em alguns casos as forças mágicas do Nexo contaminam e sobrepujam a força de vontade daqueles que com elas interagem (vide Tocado pelo Nexo). Ostentam, lugar dos olhos, órbitas pulsantes de energia mística, além de uma feição cadavérica temível. Desprovida de vontade própria, a criatura passa a vagar por Varna com o único propósito de usar seus novos poderes mágicos para a destruição.

Daemon

Um Corrompido pelo Nexo ganha 5 pontos de Focus distribuídos em 1 ou mais Caminhos, além de 5 pontos de magia. Eles também ganham bônus de 3D para resistir a magias. Esses bônus NÃO se acumulam com aqueles recebidos caso a criatura tenha sido um Tocado pelo Nexo. A seguir um exemplo de um Corrompido baseado em um combatente Ganuk:

CON 16, FR 14, DEX 13, AGI 10,

INT 12, WILL -, CAR -, PER 12

#Ataques: [1], IP 5, 15 PVs

Martelo de Guerra 45/45 dano 1d6+1

Focus: Terra 4, Trevas 1

Pontos de Magia: 5

do:

Corrompido pelo Nexo, combatente anão de 3º nível

Humanóide (Médio - anão)

Dados de Vida: 3d8+9 (24 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+5 Peitoral de Aço) toque 10, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +3/+5

Ataque: corpo a corpo: Martelo de Guerra +6 (dano: 1d8 +2, dec. x3)

Ataque Total: corpo a corpo: Martelo de Guerra +6 (dano: 1d8 +2, dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia.

Qualidades Especiais: Resistência a Magia 20

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 14; Des 10, Con 16, Int 12, Sab -, Car 10

Perícias: Escalar +5, Intimidar +5, Saltar +3, Natação +2

Talentos: Foco em Arma (Martelo de Guerra), Fortitude Maior

Ambiente: Nexo e suas proximidades.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: 5

Tesouro: --

Tendência: sempre Caótico e Mau.

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: --

Combate

Com sua vontade sobrepujada pelas forças mágicas do Nexo, o Corrompido vive única e exclusivamente para a destruição. Ele atacará primeiro com suas magias mais poderosas e quando os inimigos estiverem enfraquecidos partirá para o combate corpo a corpo.

Habilidades Similares a Magia: 4/dia: Causar Medo (CD 12), Mísseis Mágicos, Toque Macabro (CD 12) 4/dia: Despedaçar (CD 13), Raio Ardente (CD 13) 2/dia: Relâmpago (CD 14). Nível de Conjurador: 7º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Inteligência.

Criando um Corrompido pelo Nexo

“Corrompido pelo Nexo” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer humanóide, humanóide monstruoso, ou animal (referindo de agora em diante como criatura base).

Tamanho e Tipo: O tipo e subtipo da criatura permanecem inalterados.

Dado de Vida: Mesmos da criatura base.

Deslocamento: A mesma da criatura base.

Classe de Armadura: A mesma da criatura base.

Ataque Base: O mesmo da criatura base.

Ataques: Um Corrompido pelo Nexo mantém todas as armas naturais, e continua sabendo usar qualquer arma que soubesse anteriormente.

Dano: Da mesma forma que a criatura base.

Ataques Especiais: O Corrompido pelo Nexo mantém todos os ataques especiais da criatura base e ganha habilidades similares à magia (vide abaixo).

Qualidades Especiais: Mesmos da criatura base mais Resistência à Magia 20.

Testes de Resistência: Iguais aos da criatura base.

Habilidades: Um Corrompido pelo Nexo não possui a habilidade Sabedoria.

Perícias: Nenhuma.

Talentos: Mantém todos os talentos da criatura base.

Ambiente: Nexo e suas proximidades.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura base + 4.

Tesouro: Conforme a criatura base.

Tendência: Muda para Caótico e Neutro.

Avanço: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: --.

O Corrompido pelo Nexo recebe habilidades similares à magia, baseadas em Inteligência. Tais habilidades se resumem a 4 magias de 1º nível, 3 de 2º e 2 de 3º, para as quais o Corrompido tem um nível de conjurador igual aos seus Dados de Vida +4. Essas habilidades mágicas freqüentemente são similares às magias de Evocação e Necromancia.

Especial: As habilidades do Corrompido pelo Nexo não se acumulam com as de um Tocado pelo Nexo, prevalecem as do Corrompido

Armas para o Chamado da Guerra

Anel Celestial

Os Naarí eram grandes estudiosos das estrelas e do universo. Acreditavam em sua capacidade de influenciar o mundo inferior, e carregavam anéis gravados com selos pessoais, dotados de poderes ligados ao destino e à própria sabedoria cósmica.

Daemon

Cada *Anel Celestial* garante +2D de bônus de sorte em todos os testes de resistência, e +20% de bônus de

intuição em todas as perícias relacionadas a conhecimentos teóricos (a cargo do mestre). Se um personagem utilizar o anel por um ano completo, todos seus atributos são aumentados em um ponto. Não é possível se beneficiar desta habilidade mais de uma vez.

daço

Cada *Anel Celestial* garante +2 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, e +2 de bônus de intuição em todos os testes de conhecimento. Se um personagem utilizar o anel por um ano completo, suas habilidades Inteligência e Sabedoria são aumentadas permanentemente em um ponto. Não é possível se beneficiar desta habilidade mais de uma vez.

Características: Transmutação (forte); NC 20º; *Forjar Anel, Desejo, Lendas e Histórias.*

Preço 100.000 PO; Custo 50.000 PO + 4000 XP.

Armadura de Dunagar

Esta armadura de batalha é abençoada por poderosos clérigos de Dunagar e entregue aos mais valorosos guerreiros (em geral aos Campeões de Dunagar).

Daemon

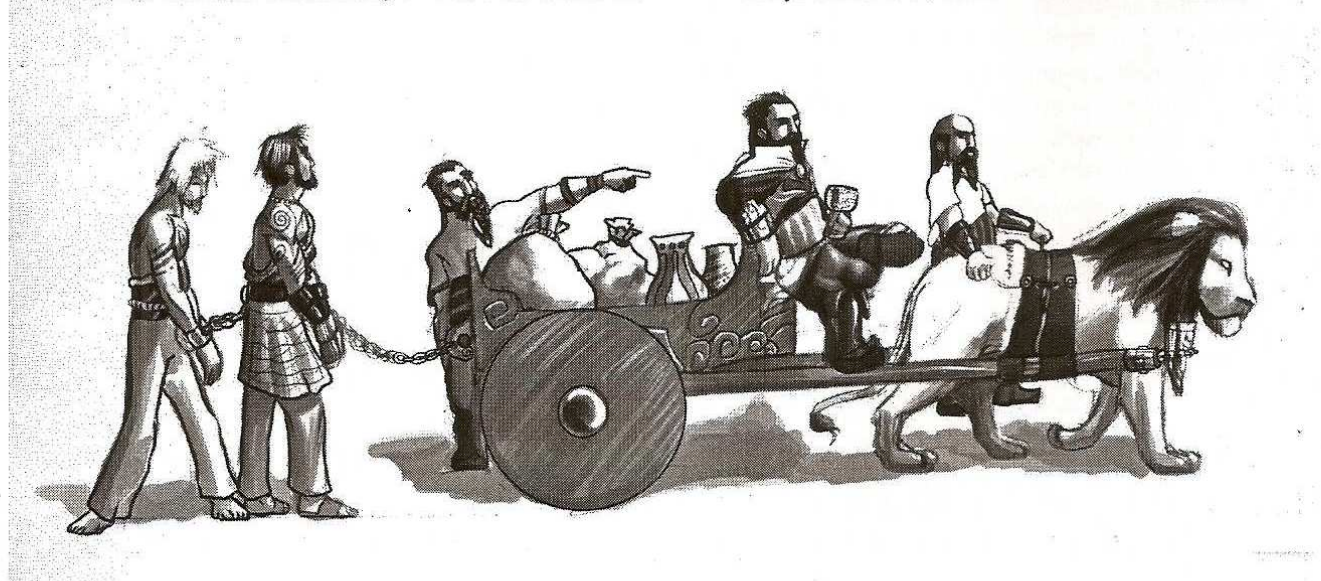
Armadura de Dunagar confere ao dono +4 de bônus de melhoria na Força e Constituição, +1D de resistência a magia, além de um IP 7.

daço

Armadura de Dunagar confere ao dono +2 de bônus de melhoria na Força e Constituição e resistência à magia 13.

Características: Abjuração (forte); NC 15º; *Criar Armaduras e Armas Mágicas, Força do Touro, Vigor do Urso, Resistência à Magia.*

Preço 33.650 PO; Custo 17.650 PO + 1.280 XP.



Conjuradora Célere

Essas sabres intensamente conectadas à essência mágica do mundo sempre foram companheiras fiéis dos magos de guerra Naari, principalmente durante o conflito que levou ao fim de sua civilização. Hoje, algumas delas ainda podem ser encontradas nas ruínas desse povo junto aos sarcófagos dos mais notáveis ou soterradas em câmaras ocultas.

Daemon

Cada Conjuradora Célere garante um bônus de +15% nos ataques e defesas, 5 pontos de magia extras, além de um ponto extra de Focus em qualquer caminho.

D20

Cada Conjuradora Célere é uma *cimitarra da velocidade* +2, que garante ao usuário uma magia a mais do 1º ao 3º níveis.

Características: Transmutação (forte); NC 12º; *Criar Armaduras e Armas Mágicas, Velocidade.*

Preço 75.315 PO; Custo 37.625 PO + 3000 XP.

Dragão de Duas Cabeças

Este poderoso mangual duplo é uma arma cobiçada, forjada pelos talentosos magos élficos para honrar apenas aos maiores entre seus guerreiros.

Daemon

Cada uma das pontas é uma arma que dá +20% de bônus em ataques, sendo que uma delas é causa dano de fogo, e a outra de eletricidade (1d6+3/1d6+3). Após permanecer nas mãos de um guerreiro por mais de uma semana, a arma desperta habilidades adicionais, conferindo-lhe visão no escuro até 18m, e sentido cego até 36m.

d20

Cada uma das pontas é uma arma +3, sendo que uma delas é flamejante, e a outra elétrica. Após permanecer nas mãos de um guerreiro por mais de uma semana, a arma desperta habilidades adicionais, conferindo-lhe visão no escuro até 18m, e sentido cego até 36m.

Características: Variada (moderada); NC 15º; *Criar Armaduras e Armas Mágicas, Bola de Fogo, Raio, Visão da Verdade, Visão no Escuro.*

Preço 89.625 PO; Custo 45.125 PO + 3560 XP.

Espírito Flamejante

Espada mágica, dádiva de Cyandar par grandes heróis.

Daemon

Essa espada larga causa um dano de 1d10+5 de fogo, e ao comando do usuário, pode emitir uma luz vermelho-

alaranjada da intensidade de uma tocha. Também protege seu portador contra o fogo, absorvendo os 10 primeiros pontos de dano de fogo sofridos por ele em cada rodada. Três vezes por dia, ela pode intensificar suas chamas, causando imensa dor ao alvo de seus ataques. Um oponente que sofra dano deve ser bem sucedido em um teste normal de CON, ou ser consumido pela dor, sofrendo uma penalidade de -25% em todas jogadas de ataque e perícias durante as três rodadas seguintes. O efeito dura 1d6 rodadas.

d20

Essa *Espada Larga de Explosão Flamejante* +3, ao comando do usuário, pode emitir uma luz vermelho-alaranjada da intensidade de uma tocha. Também protege seu portador contra o fogo, absorvendo os 10 primeiros pontos de dano de fogo sofridos por ele em cada rodada. Três vezes por dia, ela pode intensificar suas chamas, causando imensa dor ao alvo de seus ataques. Um oponente que sofra dano deve ser bem sucedido em um teste de resistência de fortitude (CD 17), ou ser consumido pela dor, sofrendo uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, perícias e habilidades durante as três rodadas seguintes. O efeito dura 1d6 rodadas.

Características: Evocação (forte); NC 15º; *Criar Armaduras e Armas Mágicas, Chama Contínua, Bola de Fogo, Proteção contra Elementos, Símbolo da Dor.*

Preço: 78.675 PO; Custo: 39.340 PO + 3147 XP.

Ferramentas de Artesão

Estas ferramentas imbuídas com poder divino guiam as mãos do artesão para que criem itens de qualidade insuperável, como um tributo a Dunagar.

Daemon

Um personagem portando este item recebe +30% de bônus em qualquer teste da perícia Artífice. Elas permitem também que o portador detecte magias em itens e quais suas propriedades, caso seja bem sucedido no teste.

d20

Um personagem portando este item recebe +5 de bônus de competência em testes de qualquer especialização da perícia Ofícios. Elas permitem também que o portador detecte magias em itens e quais suas propriedades, conferindo uso da magia detectar magia 3/dia, além de identificação 1/dia.

Características: Adivinhação (forte); NC 5º; *Criar Item Maravilhoso, Detectar Magia, Identificação, Orientação.*

Preço 12.055 PO; Custo 6.055 PO + 240 XP.

Manto do Conselheiro

Os mantos utilizados pelos magos élficos que integram o conselho de guerra ocultam habilidades

formidáveis, destinadas a protegê-los, mas também aprimorá-los em suas funções.

Daemon

Cada manto tem características próprias, mas o exemplo mais comum funciona como um efeito permanente que garante que o personagem saiba se alguém que esteja com ele está mentindo o personagem, além de dar um bônus de intuição de +20% nos teste de defesa. Uma vez por dia, um mago utilizando o Manto do Conselheiro pode atordoar um oponente, que deve passar em um teste difícil de CON para não perder suas próximas 3 rodadas.

d20

Cada manto tem características próprias, mas o exemplo mais comum funciona como um efeito permanente de *Visão da Verdade* sobre o personagem, além de dar um bônus de intuição de +3 na CA e em todos os testes de resistência. Uma vez por dia, um mago utilizando o *Manto do Conselheiro* pode atordoar um oponente com efeito idêntico ao da magia *Palavra de Poder Atordoar*.

Características: Variada (forte); NC 17°; *Criar Item Maravilhoso, Instante de Presciência, Palavra de Poder, Atordoar, Visão da Verdade.*

Preço 93.000 PO; Custo 46.500 PO + 1860 XP.

Passo do Caçador

Essa bota reforçada é um item desejado entre os caçadores e patrulheiros Cyndar e é feita para garantir uma proteção confortável nas mais adversas condições e climas.

Daemon

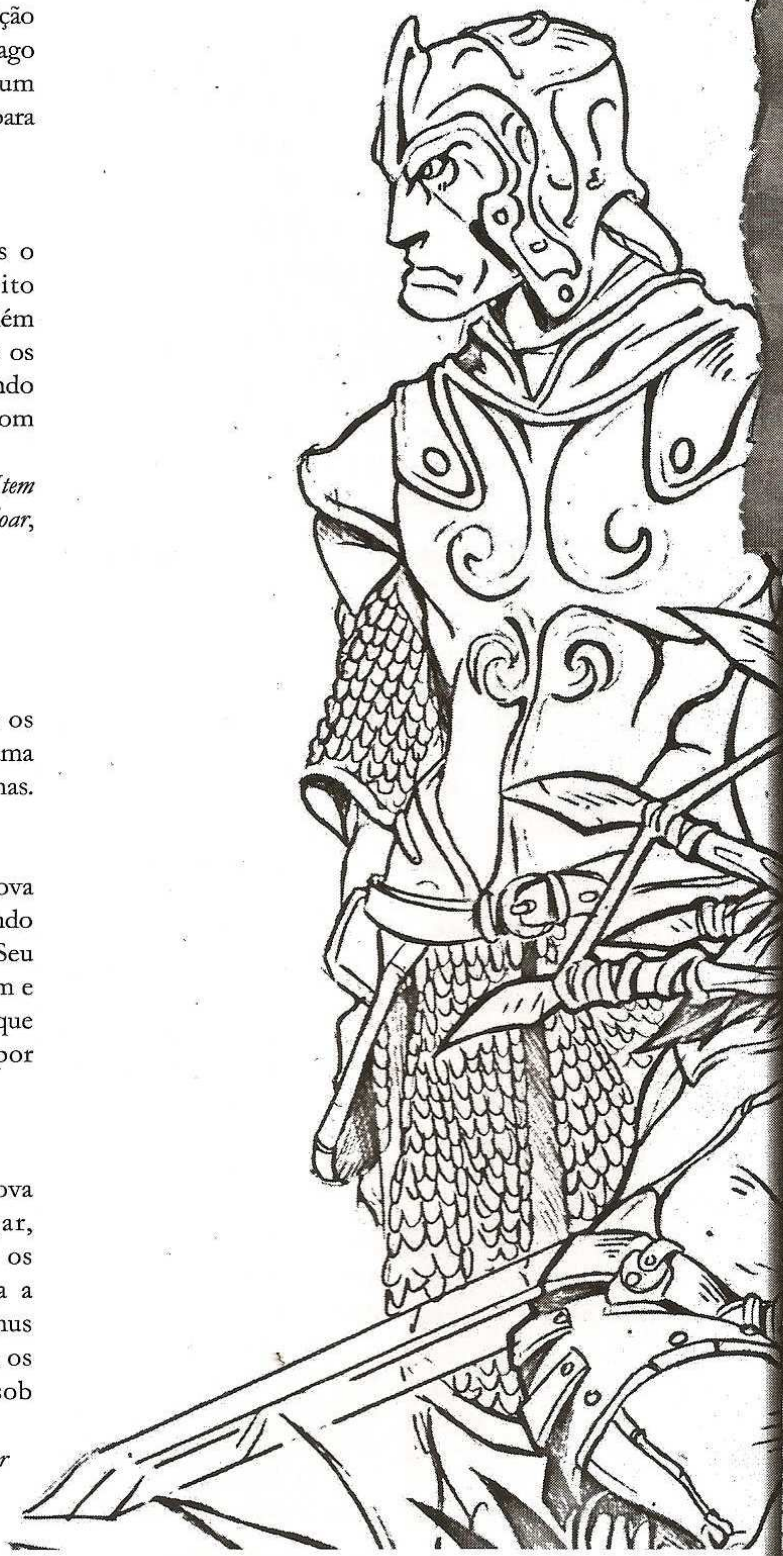
Passo do Caçador permite que seu usuário se mova silenciosamente em virtualmente qualquer lugar, garantindo +30% de bônus em todos os testes de Furtividade. Seu encantamento amplia a velocidade de quem a usa em 3m e garante uma pequena proteção contra os elementos, que absorve os primeiros 5 pontos de danos causados por qualquer elemento, incluindo efeitos mágicos.

d20

Passo do Caçador permite que seu usuário se mova silenciosamente em virtualmente qualquer lugar, garantindo +5 de bônus de competência em todos os testes de Furtividade. Seu encantamento amplia a velocidade de quem a usa em 3m (considerados bônus de melhoria) e garante uma pequena proteção contra os elementos, sendo que quem a calça é considerado sob os efeitos da magia *Suportar Elementos*.

Características: Transmutação (fraca); NC 7°; *Criar Item Maravilhoso, Passos Longos, Suportar Elementos.*

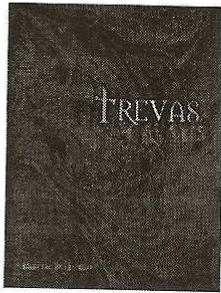
Preço 6.500 PO; Custo 3.275 PO + 260 XP.



Os Segredos de Varna

Outras Publicações

Estes livros podem ser encontrados na www.lojaderpg.com.br



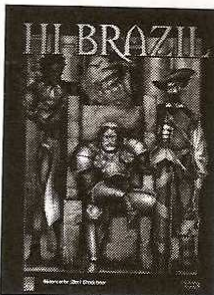
Trelvas (Modulo Básico)

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palma a palma a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade. Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

Arkanun (Modulo Básico)

Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguiu e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abádias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em TORMENTA), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.



Arcadia - Hi-Brazil (Modulo Básico)

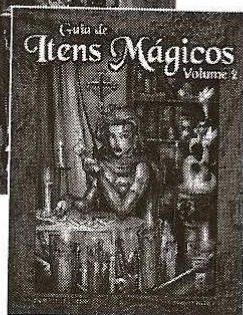
Um RPG de Fantasia Medieval.

Hi-Brazil é um dos principais continentes de Arcadia. Localizado no extremo oeste, é tido por muitos como uma terra abençoada e santificada, para onde os espíritos dos mais nobres guerreiros irão para buscar o descanso eterno. Porém, esta história não passa de uma lenda espalhada no Velho Continente como uma forma de colonizar mais facilmente esta bizarra e complicada terra, recheada de criaturas estranhas e perigosas, tribos de canibais selvagens e monstros de todo tipo.

Bem, vindo a Hi-Brazil.

Grimório (para Daemon e D20)

Grimório é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimório, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176pgs e acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.



Guia de Itens Mágicos

O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu! Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.

O Volume 1 contém Itens Mágicos de A a G e o volume 2 contém Itens Mágicos de H a Z. A versão encadernada contém os dois volumes em um só.



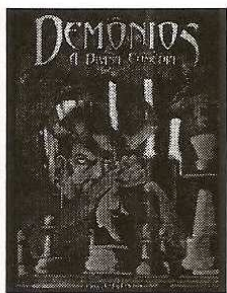
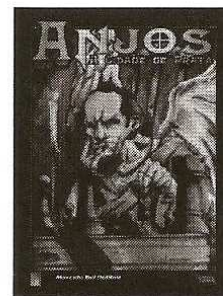
Spiritum: O Reino dos Mortos (Módulo Básico)

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etéreos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, **SPIRITUM** traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Médiuns (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephalins (filhos de anjos e humanas).

Anjos: A Cidade de Prata (Módulo Básico)

Um interessante completo de **Demônios: A Divina Comédia**, este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recipere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antiguidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos. Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempos, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.



Demônios: A Divina Comédia (Módulo Básico)

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, **DEMÔNIOS** mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

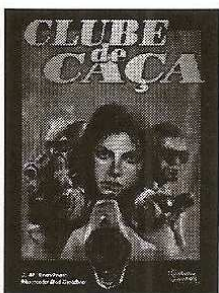
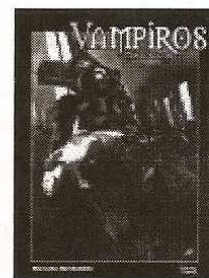
DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial.

Regras para criar Personagens e NPC's demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.

Vampiros Mitológicos (Módulo Básico)

Totalmente baseado em culturas reais, **VAMPIROS MITOLÓGICOS** traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamia**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarin chineses; os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali, os **Arcádios**, os vampiros com sangue faérico e, finalmente, os **Kamazots**, os demônios astecas. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



Clube de Caça (Módulo Básico)

Escrito originalmente por J.M.Trevisan para a Revista Dragão Brasil, o **Clube de Caça** conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do **Clube** para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios.

O Livro trará regras completas para jogar com membros do **Clube de Caça**, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daiphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.

EMBARQUE NA DISPUTA PELA SOBERANIA DE
VARNA EM UM LIVRO DE AVENTURA E GUERRA
PARA O SISTEMA DAEMON!

HÁ UMA GUERRA ASSOLANDO VARNA:
DE QUE LADO VOCE ESTÁ?



ISBN 85-87013-52-1



9 788587 013521

Daemon
Editora