

**A volta do segundo baixinho
mais nervoso dos
quadrinhos neste
exclusivo web-
enhancement para
TORMENTA D20**

Trog!

**Um troglodita. Uma clériga. Um paladino.
Um elfo-do-mar. Quatro personagens em dois
momentos de suas vidas. Esta é a origem de Tork,
o troglodia anão, e suas pessoas mais importantes.
Em história e regras, prontos para sua campanha.**

Tork, Troglodita Anão

“Hunc!”

— *Tork, puxando ranho*

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

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

Tork enfrentou uma dura luta pela sobrevivência desde então. Viveu escondido em florestas como um animal, até encontrar o Forte Hedryl, uma torre fortificada na costa de Petrynia que servia como posto avançado. Quando tentou se reunir aos soldados, contudo, foi recebido com o medo e violência que todo trog recebe. Passou a rondar as proximidades da torre, alimentando-se de restos — até o dia em que Forte Hedryl foi atacado por elfos-do-mar.

Tork arrancou o braço de Deenar, o líder do bando, e dispersou os invasores. Os soldados perceberam então que o troglodita era um aliado, e ele foi aceito na torre.

As seguintes estatísticas representam Tork antes de seu treinamento marcial, quando ainda não sabia usar armas. Ele tem Nível de Desafio acima de um troglodita comum do **Livro dos Monstros**, devido a suas habilidades físicas muito elevadas.

Tork, Troglodita Anão: Troglodita, Humanóide Médio (réptil); ND 2; CB; DVs 2d8+8 PVs 20; Inic +3; Desloc. 6m; CA 19 (+3 Des, +6 natural); Ataques: Base +1; +6/+4/+4 mordida/garra/garra (dano 1d4+6/1d4+3/1d4+3); Ataques Especiais: Odor; Qualidades Especiais: Visão no Es-

curo 18m; Fort +7, Ref +3, Von +0; For 20 (+5), Des 16 (+3), Cons 18 (+4), Int 12 (+1), Sab 10, Car 6 (-2).

Perícias: Esconder-se +5, Ouvir +5, Saltar +6, Sobrevivência +2; **Talento:** Ataque Múltiplo, Reflexos de Combate.

Odor (Ext): Tork pode expelir, como uma ação de movimento, uma secreção oleosa de odor nauseante que afeta humanóides (mas não humanóides monstruosos). Todos os alvos a até 9m devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 16) ou ficam enjoados (não conseguem atacar ou fazer qualquer coisa que exija atenção ou concentração; podem fazer apenas uma única ação de movimento por rodada) durante 10 rodadas. Falhando ou não, uma vítima não pode ser novamente afetada durante 24 horas. As magias *Retardar Emvenenamento* e *Neutralizar Veneno* cancelam o efeito. Seres imunes a veneno não são afetados, e quaisquer bônus contra veneno são incluídos no teste de resistência. Uma vez utilizado, o mau-cheiro só pode ser expelido outra vez após 24 horas.

Tork, Mercenário

“Sua armadura estava em pedaços! Seu machado era primitivo! Creio que vai achar satisfatório seu novo equipamento!”

— *Vladislav Tpish, necromante*

Trainado em combate pelos soldados, Tork também aprendeu a linguagem e costumes dos humanos. Tornou-se um guerreiro temível, tanto que sua simples presença desencorajava qualquer ataque à torre. Um dia, contudo, o posto avançado foi novamente atacado por Deenar, que por pouco não matou pessoas próximas de Tork (veja adiante).

Temendo por seus amigos, ele decidiu que não viveria mais entre eles. Construiu uma jangada e navegou até Galrasia, onde acreditava nunca mais encontrar outro ser humano. Estava errado: ali ele conheceu a jovem Lisandra, ainda em estado selvagem, sem saber falar ou mesmo andar sobre duas pernas. Tork



A deusa Tenebra e seus trogloditas

acabou adotando Lisandra como sua “filhota” e ensinando-lhe o que havia aprendido, antes de partir.

Anos mais tarde, agora estabelecido como um mercenário na cidade de Malpetrim, Tork teria notícias de Lisandra — agora envolvida com o Paladino e seus Rubis da Virtude. Seguiria uma série de aventuras, encontros e desencontros, incluindo um novo e quase mortal confronto com Deenar. Foi auxiliado por um mago, que reconstruiu sua arma e armadura.

Hoje, com o fim da busca pelos Rubis da Virtude, Tork voltou a atuar como guerreiro mercenário enquanto persegue Deenar para o acerto de contas final. Ele tem níveis como bárbaro e guerreiro, e usa um peitoral de aço obra-prima (mesmo peso, bônus e penalidades).

Tork: Troglodita, Humanóide Médio (réptil); Bárbaro 1/Guerreiro 6; ND 9; CB; DVs 2d8+8 e 1d12 +4 e 6d10 +24, PVs 96; Inic +7; Desloc. 4,5 m; CA 25 (+3 Des, +5 “peitoral de aço obra-prima”, +6 natural); Ataques: Base +8; +18/+13 foice longa (dano 2d4+14, crítico 19-20/x4) ou +14/+12/+12 mordida/garra/garra (dano 1d4+6/1d4+3/1d4+3); Ataques Especiais: Fúria, Odor; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +14, Ref +5, Von +1; For 22 (+6), Des 16 (+3), Cons 18 (+4), Int 12 (+1), Sab 10, Car 6 (-2); Perícias: Escalar +7, Esconder-se +5, Intimidar +8, Natação +8, Ouvir +9, Saltar +6, Sobrevivência +10; Talentos: Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Especialização em Arma: Foice, Foco em Arma (foice), Foco em Habilidade (Odor), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate.

O “Machado” de Tork

“Essa coisa deve ter mais magia que a espada de Khalmyr!”

— Alfradan “Al” Girard, agente de gladiadores

Tork tem como arma favorita um machado (mais parece uma foice, mas ele insiste em chamar de machado...) feito com a garra espinhosa de Deenar. Além de ser um valioso troféu, a garra em sua forma original funcionava como uma *foice longa +2 do arremesso, lâmina afiada*. Uma arma especialmente perigosa, porque uma foice provoca dano de 2d4 e tem multiplicador de crítico x4, e ainda uma margem de ameaça maior (19-20) por causa da habilidade *lâmina afiada*.

Mais tarde, o necromante Vladislav aperfeiçoou sua arma, incutindo habilidades extras. Em sua forma atual, é uma *foice longa +3 do arremesso, lâmina afiada*. Graças à longa corrente que liga a lâmina da foice a seu cabo, também tem a habilidade *retornável*. Com uma ação de movimento, a foice pode ainda ser transformada em uma gláive, mantendo todas suas habilidades. Nessa nova forma ela é também uma *arma anti-goblinóide* (+2 no ataque, +2d6 contra goblinóides).

Tork primordial: ele nunca fica desarmado



Soline, Estudiosa

“Pessoas se enganam, esquecem ou mentem! Mas os livros estão sempre certos!”

— Soline

Filha de um aventureiro aposentado, Soline Lantas nasceu em Lomatubar, o reino afligido pela Praga Coral. Ensinada a ler por clérigas de Tanna-Toh, como acontece com a maioria dos habitantes do Reinado, Soline se apaixonou pelo conhecimento e passou a considerar os livros como companheiros inseparáveis.

Já o irmão mais velho, Tomas, preferia histórias sobre heróis. Sonhava ser um guerreiro como o pai. Assim que alcançou a idade e porte físico para trajar a velha armadura do pai, partiu para o reino próximo de Malpetrim, em busca de aventuras.

Poucos anos depois, a Praga Coral atingiu a aldeia onde vivia a família de Soline, causando a morte seus pais e irmãs. Graças aos cuidados de clérigos e curandeiros, a jovem evitou a doença e não teve o mesmo destino de seus parentes. Mas agora estava sozinha.

Decidiu procurar pelo irmão em Malpetrim. Lá chegando, descobriu que Tom foi servir como soldado em um distante posto avançado, o Forte Hedryl, que protegia o reino contra ataques de monstros marinhos. Após estudar o lugar, Soline conseguiu uma carona na carroça do mercador Kino [halfling, Especialista 1, N], que abastecia o forte com suprimentos quinzenalmente.

Próximos ao forte, a carroça é atacada por um pequeno monstro esverdeado, que há tempos rondava a área. Ele é espantado pelos soldados do forte, que vieram ao encontro do mercador.

Recebida pelo paladino Brian Bellam, comandante do forte, Soline recebe a terrível notícia: seu irmão havia sido morto durante um ataque de elfos-do-mar, restando apenas a velha armadura sobre seu túmulo.

Soline: ensinando um bárbaro a ler



A jovem mal tem tempo de chorar pelo irmão, quando subitamente o forte sofre um novo ataque élfico. Brian é mortalmente ferido por Deenar, o cruel líder dos elfos. Mas, para a surpresa de todos, o pequeno monstro verde ataca o elfo, arrancando seu braço esquerdo e forçando o bando a recuar.

O pequenino, mais tarde identificado como um troglodita, é acolhido no forte. Sentindo que seu irmão havia sido vingado, Soline decide presentear o trog com a armadura de Tom, devidamente adaptada. Aos poucos ele é ensinado a falar, ler, escrever e lutar com armas. Sua arma eleita é um “machado” rudimentar feito com o braço de Deenar — que, depois de arrancado, havia mudado para a forma de uma grande garra afiada.

A mutilação não foi esquecida. Deenar volta a atacar, desta vez sozinho, mas ferindo gravemente Soline — que não morreu graças aos poderes de cura de Brian. Temendo por um novo ataque do monstro contra seus entes queridos, Tork decide abandonar a humanidade para sempre, viajando até a ilha pré-histórica de Galrasia. Ali ele conheceria Lisandra, mas isso é uma outra história.

Soline, acompanhada por Brian, viajaria até o reino de Yuden para juntar-se à Ordem de Tanna-Toh.

Soline: Humana Especialista 2; ND 1; LB; DVs 2d6+3; PVs 12; Inic +0; Desloc. 9m; CA 10; Ataques: base +1 (dano pela arma); Fort +0, Ref +0, Von +6; For 7 (-2), Des 10, Cons 11, Int 18 (+4), Sab 17 (+3), Car 16 (+3).

Perícias: Conhecimento (Geografia) +9, Conhecimento (História) +12, Conhecimento (Local - Lomatubar) +9, Conhecimento (Local - Petrynia) +9, Conhecimento (Local - Yuden) +9, Conhecimento (Natureza) +9, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +9, Conhecimento (Religião) +9, Decifrar Escrita +9, Diplomacia +8, Obter Informação +8; **Talentos:** Foco em Perícia: Conhecimento (História), Vitalidade, Resistência a Doenças (regional - Lomatubar).

Equipamento: livros, muitos livros (mas muitos mesmo!). Soline não usa armas ou armaduras, nem possui qualquer objeto mágico. Seus livros são sobre os mesmos assuntos de suas graduações em Conhecimento (e oferecem um bônus de competência de +2 nesta perícia).

Soline, Clériga do Conhecimento

Após perder sua família, Soline decidiu ser uma clériga de Tanna-Toh para ajudar a encontrar uma cura para a Praga Coral de Lomatubar. Mesmo após os incidentes em Forte Hedryl, ela nunca esqueceu de seu objetivo.

Ela ingressou para a ordem da deusa do conhecimento na sua sede em Yuden. Ensinada por outros sacerdotes, e até mesmo fazendo consultas pessoais ao artefato Helladarionn, ela aprofundou seus estudos e despertou seus poderes divinos. Estabeleceu-se no reino como pesquisadora e professora, uma vez que ensinar também fazia parte da sua vocação.

A Professora Soline é considerada pela população local como uma dama, quase uma aristocrata, generosa e disposta a ajudar os necessitados. Goza de imensa popularidade, principalmente na cidade de Gallienn, onde fixou moradia.

A política de informação controlada e “versões oficiais” para

bastidores: Holy Avenger D20

Quando o livro básico **Tormenta D20** foi preparado, a série em quadrinhos **Holy Avenger** — que acontece no mesmo cenário de Arton — estava ainda em andamento. Boa parte de sua história e personagens não poderia ser incluída em **TD20** para não prejudicar revelações importantes em seu final. Mais tarde, inspirado no importado **Star Wars: Rebellion Era Sourcebook**, um suplemento exclusivo sobre a saga dos Rubis da Virtude seria preparado sob o título **Holy Avenger D20**. Ele ganharia também uma versão em **3D&T**.

Holy D20 descreve detalhadamente cada capítulo da HQ em termos de jogo, oferecendo resumos romanceados da história, fichas para todos os NPCs (desde os mais obscuros, como os guardas de Valkaria, até o Paladino em sua mutação final), os lugares visitados, itens mágicos, e regras adicionais — como combate naval.

Além de suas 40 edições normais, **Holy Avenger** teve várias edições especiais. O conteúdo de algumas já existe em regras: os meio-driades de “Semente”, os personagens Puck e Domi de “Uma Grande Roubadal!!!”, a Academia Arcana de “Bong!” (respectivamente, histórias-solo de Lisandra, Sandro e Niele) e outras.

Apenas um dos protagonistas ficou excluído. Nosso trog baixinho favorito, que em sua própria edição especial teve revelada uma “origem” muito parecida com outro baixinho invocado dos quadrinhos — não por coincidência, Tork tem várias semelhanças com o Wolverine da Marvel Comics. (Claro que, enquanto um deles faz “snikt!”, ou outro faz “hunc!”)

A história de Tork oferece numerosos elementos úteis para uma campanha em **Tormenta**. Seus personagens mais importantes ainda estão vivos, atuando em diversos pontos de Arton como NPCs em potencial — sejam aliados como Soline e Brian, seja o vilão Deenar (que, embora apareça em **Holy D20**, é reproduzido aqui para Mestres que não possuam esse livro). Cada um é apresentado com duas fichas, representando seu passado (quando acontece a HQ) e sua situação atual. O próprio Forte Hedryl também é uma localidade útil.

Como um bônus, incluímos também regras inéditas para trogs como personagens jogadores em **D&D** (esta raça já existe no livro básico **Manual 3D&T**).



D&D: Heróis Trog

Estas regras oferecem trogloditas como uma raça disponível para personagens jogadores. Suas características são um pouco diferentes de como aparecem no **Livro dos Monstros D&D** (por exemplo, sem Dados de Vidas raciais), para simplificar algumas regras e evitar ajustes de nível.

- +4 Constituição, -2 Destreza, -2 Inteligência. Trog são bastante resistentes, mas não muito ágeis ou espertos.

- Tipo. Humanóide Monstruoso (réptil).

- Tamanho Médio. Trogloditas são criaturas de tamanho Médio, portanto não recebem nenhum bônus devido ao tamanho. (Mesmo Tork, com a estatura de um anão, ainda é considerado de tamanho Médio.)

- Trog têm Visão no Escuro a até 18m.

- A pele de um trog pode mudar parcialmente de cor, camuflando-se com o ambiente. Por isso os trogloditas recebem um bônus racial de +4 em testes de Esconder-se (+8 em áreas rochosas ou subterrâneas).

- Trog recebem Ataques Múltiplos como talento bônus.

- Bônus de armadura natural +6.

- Armas naturais: 2 garras (1d4 cada, + modificador de Força) e mordida (1d4 + metade do modificador de Força).

- Odor (Ext): um troglodita pode expelir, como uma ação de movimento, uma secreção oleosa de odor nauseante que afeta humanóides (mas não humanóides monstruosos). Todos os alvos a até 9m devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 10 + modificador de Constituição do trog) ou ficam enjoados (não conseguem atacar ou fazer qualquer coisa que exija atenção ou concentração; podem fazer apenas uma única ação de movimento por rodada) durante 10 rodadas. Falhando ou não, uma vítima não pode ser novamente afetada durante 24 horas. As magias *Retardar Envenenamento* e *Neutralizar Veneno* cancelam o efeito. Seres imunes a veneno não são afetados, e quaisquer bônus contra veneno são incluídos no teste de resistência. Uma vez utilizado, o mau-cheiro só pode ser expelido outra vez após 24 horas.

- Idioma Automático: Dracônico. Idiomas Adicionais: Comum, Gigante, Goblin.

- Classe Favorecida: Bárbaro. Trog vivem em tribos subterrâneas primitivas, e praticamente não conhecem outro modo de vida.



O paladino Brian e Tork

fatos já causou vários problemas para a clériga (uma vez que servos de Tanna-Toh sempre dizem a verdade), mas nada que causasse conseqüências drásticas. As autoridades não se atrevem a prender ou confrontar diretamente Soline, seja por sua popularidade, seja devido a seus contatos influentes na capital Kannilar (especialmente o paladino Dhurs Hasttenfar; veja adiante).

Soline: Humana Especialista 2/Clériga (Tanna-Toh) 4; ND 5; LB; DVs 2d6+4d8; PVs 32; Inic +0; Desloc. 9m; CA 10; Ataques: base +4 (dano pela arma); Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Magias; Fort +4, Ref +1, Von +10; For 7 (-2), Des 10, Cons 11, Int 19 (+4), Sab 17 (+3), Car 16 (+3).

Perícias: Conhecimento (Geografia) +12, Conhecimento (História) +14, Conhecimento (Local - Lomatubar) +11, Conhecimento (Local - Petrynia) +11, Conhecimento (Local - Yuden) +13, Conhecimento (Natureza) +11, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +12, Conhecimento (Religião) +16, Decifrar Escrita +9, Diplomacia +12, Identificar Magia +8, Obter Informação +8, Profissão (professora) +10; **Talento:** Escrever Pergaminho, Foco em Perícia: Conhecimento (História), Vitalidade, Resistência a Doenças (regional - Lomatubar).

Poderes Concedidos: Conhecimentos Gerais.

Magias: 5 magias de nível 0 (preces), 4+1 magias de 1º nível, 3+1 magias de 2º nível; **Domínios:** Conhecimento e Proteção.

Magias normalmente preparadas: nível 0: *Consertar, Detectar Magia, Ler Magias, Orientação* (x2); 1º nível: *Benção, Comando, Compreender Idiomas, Proteção contra o Mal, Santuário* (domínio); 2º nível: *Acalmar Emoções, Silêncio, Zona da Verdade, Detectar Pensamentos* (domínio).

Equipamento: ainda mais livros!

Brian Corbade, Paladino de Khalmyr

“Não vão passar por aqui, demônios! Por Khalmyr, digo que não!”

— Brian

Quando ordenado paladino, Brian foi indicado para servir no Forte Hedryl, no reino de Petrynia, para ajudar a deter os freqüentes ataques de criaturas marinhas e melhorar a moral entre os soldados.

Nascido em uma vila próxima ao forte, Brian é de origem simples, sem os luxos e glórias dos nobres ou habitantes de cidades maiores. Quando era pequeno, não gostava de jogos de inventar histórias, tão comuns na cultura petryniana. Seus pais, devotos de Khalmyr, haviam ensinado que “inventar histórias” era mentir, que era errado.

Mesmo assim, como qualquer nativo do reino, Brian admirava o desbravador Cyrandur Wallas, o maior herói local — afinal, todos sabiam, suas histórias eram verdadeiras! Grandes heróis fazem suas histórias, com seus atos, suas decisões... e com uma certa ajuda dos deuses.

Comandar o forte era para Brian um dever e um privilégio. Em meio às ondas, o mal espregitava na forma de elfos-do-mar e outros

monstros que ameaçavam Petrynia. Seu papel era detê-los.

O paladino treinava pessoalmente todos os novos soldados, incluindo o jovem Tomas Lantas — que, infelizmente, seria morto mais tarde pelos elfos. Atacado pela culpa, mais tarde teria que lidar com um monstro rondando o forte, e também com a chegada de Soline, irmã de Tom. Apaixonou-se à primeira vista e, comovido por sua história, dividiu-se entre continuar protegendo o forte ou proteger sua amada.

No fim, mantendo uma promessa feita a Tork, Brian pediu ao comando da Ordem de Khalmyr uma transferência para o reino de Yuden, onde Soline seria ordenada clériga de Tanna-Toh e ele estaria sempre ao seu lado.

Brian: Humano Paladino (Khalmyr) 3; ND 3; LB; DVs 3d10+3; PVs 22; Inic -1; Desloc. 6m; CA 14 (-1 Des, +5 Peitoral de Aço obra prima); Ataques: base +3; +7 Espada Longa obra prima (dano 1d8+2); Ataques Especiais: Destruir o Mal; Qualidades Especiais: Aura do Bem, Aura de Coragem, Cura pelas Mãos, *Detectar o Mal*, Graça Divina, Saúde Divina; Fort +4, Ref +0, Von +5; For 15 (+2), Des 9 (-1), Cons 12 (+1), Int 10, Sab 15 (+2), Car 16 (+3).

Perícias: Cavalgar +5, Conhecimento (religião) +5, Cura +6, Diplomacia +6; **Talentos:** Ataque Poderoso, Foco em Arma: Espada Longa, Vontade de Ferro, Aventureiro Nato (regional: Petrynia).

Equipamento: Peitoral de Aço, Espada Longa obra-prima, símbolo sagrado (Khalmyr).

Aura do Bem (Ext): Brian tem uma aura de poder igual a de um clérigo de um deus do Bem (veja a descrição da magia *Detectar o Mal*).

Aura de Coragem (Sob): Brian não é afetado por medo (mágico ou não), assim como seus aliados a até 3m.

Detectar o Mal (SaM): Brian pode usar livremente esta habilidade, que duplica a magia de mesmo nome.

Cura pelas Mãos (SaM): Brian pode curar com suas mãos até 9 pontos de dano por dia, distribuídos da forma que desejar.

Saúde Divina (Sob): Brian é imune a todas as doenças, inclusive mágicas, como o apodrecimento das múmias (mas não é imune à Praga Coral de Lomatubar).

Destruir o Mal (Sob): Brian pode usar esta habilidade uma vez por dia, que con-

fere um bônus de +3 no ataque e causa +3 pontos de dano ao alvo, se este for maligno.

Brian Corbade, Soldado da Justiça

No reino de Yuden, Brian percebeu que proteger Soline seria apenas o começo. Aquela era uma nação de maldade e tirania, onde os regentes mentiam e oprimiam seus súditos. Onde cada homem, mulher ou criança era treinado como soldado para lutar pelos interesses egoístas da corte.

Naquele reino onde a ordem de Khalmyr era pouco influente, perdendo em popularidade para o impiedoso deus rival Keenn. Mesmo assim, antes de tomar qualquer atitude, Brian procurou a cúpula local da igreja de Khalmyr, seus superiores imediatos. Antes mesmo de informar sua chegada, ele conheceu o influente Dhurs Hasttenfar.

Os dois paladinos compartilhavam opiniões a respeito de como a justiça de Khalmyr era necessária ali, assim como homens de bom coração. Ambos se tornaram grandes amigos, e Brian foi aceito imediatamente entre os Soldados da Justiça, um grupo de elite criado por Hasttenfar para popularizar Khalmyr em Yuden.

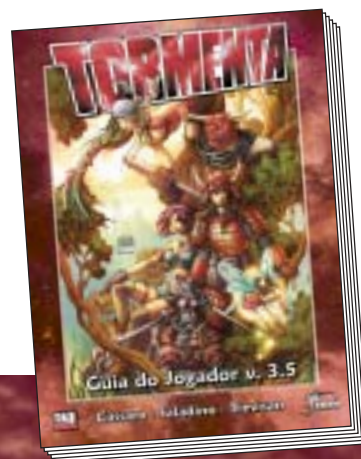
Depois disso, Brian realizou vários feitos heróicos notáveis, sem nunca deixar de cuidar de Soline, que por vezes também o auxilia.

Uma das poucas pessoas a quem um estrangeiro pode pedir ajuda em Yuden, Brian sabe muito bem — por sua experiência com Tork — que não-humanos podem demonstrar tanta nobreza e valor quanto qualquer humano.

Brian: Humano Paladino (Khalmyr) 7; ND 7; LB; DVs 7d10+7; PVs 44; Inic +0; Desloc. 6m; CA 21 (+9 *Armadura de Batalha +1*, +2 *Escudo Grande de Aço*); Ataques: base +7/+2; +11/+6 *Espada Longa +1* (dano 1d8+3); Ataques Especiais: Destruir o Mal, Expulsão; Qualidades Especiais: Aura de Coragem, Cura pelas Mãos, *Detectar o Mal*, Graça Divina, *Remover Doença*, Saúde Divina; Fort +9, Ref +4, Von +10; For 15 (+2), Des 10, Cons 12 (+1), Int 10, Sab 15 (+2), Car 16 (+3).

Perícias: Cavalgar +8, Conhecimento (religião) +7, Cura +8, Diplomacia +8, Sentir Motivação +4; **Talentos:** Ataque Poderoso, Dom da Vontade, Foco em Arma: Espada Longa, Vontade de Ferro, Aventureiro Nato (regional: Petrynia).

Equipamento: *Armadura de Batalha +1*,



Agora a Jambô faz um mundo melhor!

TORMENTA é o primeiro e maior cenário de fantasia medieval brasileiro compatível com o D20 System. Agora atualizado com a versão 3.5 de *Dungeons & Dragons*®, TORMENTA D20: GUIA DO JOGADOR oferece:

- Seis novas raças: Centauro, Mínotauru, Elfo-do-Mar, Goblin, Nagah e Sprite.
- Duas novas classes básicas: o Samurai, mestre da espada katana, e o espadachim galante Swashbuckler.
- Dez novas classes de prestígio: Baloeiro Goblin, Engenhoqueiro Goblin, Explorador da Tormenta, Gladiador Imperial, Lenhador de Tollon, Mago da Tormenta, Nômade, Pistoleiro, Ranger das Cavernas e Sacerdote Negro.
- 76 Talentos, incluindo novos Talentos Regionais e talentos de Samurai e Swashbuckler.
- Todas as magias classificadas em Caminhos Elementais, além de 28 novas magias.
- 21 Novos itens mágicos e artefatos, incluindo os *Rubis da Virtude*, o *Olho de Szzaas*, e a *Espada Holy Avenger*.
- Regras para clérigos e paladinos dos vinte deuses do Panteão, incluindo Poderes Concedidos.



Ataque dos elfos-do-mar ao Forte Hedryl

Escudo Grande de Aço obra prima, *Espada Longa +1*, símbolo sagrado (Khalmyr), duas poções de *Curar Ferimentos Moderados*.

Aura do Bem (Ext): Brian tem uma aura de poder igual a de um clérigo de um deus do Bem (veja a magia *Detectar o Mal*).

Aura de Coragem (Sob): Brian não é afetado por medo (mágico ou não), assim como seus aliados a até 3m.

Detectar o Mal (SaM): Brian pode usar livremente esta habilidade, que duplica a magia de mesmo nome.

Cura pelas Mãos (SaM): Brian pode curar com suas mãos até 21 pontos de dano por dia, distribuídos da forma que desejar.

Saúde Divina (Sob): Brian é imune a todas as doenças, inclusive mágicas, como o apodrecimento das múmias (mas não é imune à Praga Coral de Lomatubar).

Destruir o Mal (Sob): Brian pode usar esta habilidade duas vezes por dia, que confere um bônus de +3 no ataque e causa +7 pontos de dano ao alvo, se este for maligno.

Remover Doenças (SaM): uma vez por semana, Brian pode usar esta habilidade que possui os efeitos da magia de mesmo nome.

Expulsão (Sob): Brian pode Expulsar Mortos-Vivos 6 vezes ao dia, como um clérigo de 4º nível.

Deenar Dhanariatis, Elfo-do-Mar

“Eu diria que você pertence ao mar tanto quanto uma pérola, e consegue ser ainda mais bonita!”

— Deenar

Os elfos-do-mar são uma raça submarina cujos membros podem se transformar em uma criatura marinha, dependendo do que existe em seu coração. No caso do maligno príncipe herdeiro Deenar, essa forma animal lembra uma lagosta demoníaca.

Ambicioso e cruel, Deenar comandou massacres contra povoações humanas. Durante um desses ataques foi gravemente ferido por Tork, perdendo sua garra esquerda — que o troglodita hoje usa

como arma. Expulso de sua tribo por atacar os humanos, Deenar caiu em desgraça e hoje quer vingança contra Tork e o povo do Mundo Seco. Para isso ele não se importa em lidar com magia negra e despertar deuses-monstros adormecidos no fundo do oceano...

Sua mais recente tentativa de vingança envolveu despertar Helena, a Enguia-Rainha, para atacar seus inimigos. Para isso ele atraiu Lisandra até uma armadilha, fazendo-a acionar o mecanismo que libertava o monstro. Mas seu plano foi frustrado pelo Paladino de Arton, que salvou Lisandra e destruiu Helena. Atualmente, Deenar apenas vaga pelo mar tramando novos esquemas contra seus inimigos.

Deenar: Elfo-do-Mar; Ranger 6/Mago 5; ND 11; CM; DVs 6d8+5d4+22, PVs 78; Inic +7; Desloc. 9m, natação 9m; CA 21 (+3 Des,+4 *Amuleto de Armadura Natural*, +4 *Anel de Proteção*); Ataques: base +8/+3, +14/+9 *Espada longa +3* (dano 1d8+6), Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Sonar 120m; Fort +10, Ref +9, Von +10; For 17(+3), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 16 (+2), Sab 11, Car 14 (+2).

Perícias: Adestrar Animais +6 (+7), Blefar +7, Concentração +18 (+19), Conhecimento (Arcano) +11 (+12), Conhecimento (Natureza) +6 (+7), Esconder-se +7 (+9), Furtividade +10 (+13), Identificar Magia +8 (+9), Natação +14, Observar +10 (+13), Ouvir +6 (+8), Procurar +10 (+13), Sobrevivência +10 (+13); os valores entre parênteses são para testes feitos embaixo d'água; **Talentos:** Escrever Pergaminhos, Rastrear, Forma do Mar, Forma Feroz do Mar, Forma Monstruosa do Mar, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Terreno Familiar: Oceanos, Tolerância (bônus).

Equipamento: *Amuleto de Armadura Natural +4*, *Anel de Proteção +4*, *Espada longa +3*, *Manto da Resistência +3*. Pergaminhos com magias de conjuração (escolhidos pelo Mestre, ou 2d4+2 pergaminhos com magias de níveis entre 2º a 4º).

Inimigos Prediletos: humanos (1º inimigo, +4 no dano e testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra humanos) e reptilianos (2º inimigo, bônus de +2 no dano e perícias).

Magias de Ranger: 1 de 1º nível (*Presença Mágica*).

Magias Arcanas por dia: 4 de nível 0 (truques); 4 de 1º nível, 3 de 2º nível, 2 de 3º nível.

Livro de Magias: Deenar sabe lançar todas as magias de nível 0 (truques) e as seguintes: 1º nível – *Armadura Arcana, Ataque Certoiro, Causar Medo, Enfeitiçar Pessoas, Escudo Arcano, Mísseis Mágicos, Proteção contra o Bem, Raio do Enfraquecimento*; 2º nível – *Escuridão, Flecha Ácida, Força do Touro, Invocar Criaturas II*; 3º nível – *Imobilizar Pessoas, Invocar Criaturas III*.

Deenar Dhanariatis, Lagosta-Demônio

“Ah, os humanos! Todos iguais! Mesmo aqueles que se mostram mais nobres e puros são monstros na alma!”

—Deenar

Graças ao talento Forma Monstruosa do Mar, Deenar pode assumir a forma de uma lagosta-demônio, um monstro artrópode pouco conhecido em Arton, encontrado apenas em pontos profundos do Oceano.

Nesta forma Deenar é uma criatura do tipo Aberração: magias e efeitos mágicos que afetem pessoas ou animais não o afetam. Ele conserva seus atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma), assim como as perícias e habilidades que dependem deles, mas não pode se deslocar em terra (apenas ficar de pé, sem mover-se). Ele ainda pode lançar magias, mas apenas usando o talento Magia sem Gestos, pois não tem uma das mãos e a outra é uma garra afiada.

Diferente de outros elfos-do-mar que podem assumir formas de animais marinhos, caso Deenar seja morto, ele reverterá para sua forma monstruosa, e não a forma de elfo. Boatos dizem que essa seria sua verdadeira aparência.

Os atributos de Deenar em sua forma de crustáceo demoníaco são:

Deenar: Aberração Média (aquática); ND 11; CM; DVs 11d8+55, PVs 118; Inic +8; Desloc. 3m, natação 12m; CA 26 (+4 Des,+12 natural); Ataques: base +8; +17 pinça (dano 2d6+9), Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Dano de Armadura, Sangramento; Qualidades Especiais: Propulsão, Visão na Penumbra, Sonar 120m; Fort +13, Ref +10, Von +10; For 25 (+7), Des 18 (+4), Cons 20 (+5), Int 16 (+3), Sab 11, Car 14 (+2).

Perícias: Adestrar Animais +6 (+7), Blear +7, Concentração +21 (+22), Conhecimento (Arcano) +11 (+12), Conhecimento (Natureza) +6 (+7), Esconder-se +8 (+10), Furtividade +11 (+14), Identificar Magia +8 (+9), Intimidar +8, Natação +18, Observar +10 (+13), Ouvir +6 (+8), Procurar +10 (+13), Sobrevivência +10 (+13); os valores entre parênteses são para testes feitos embaixo d'água. Nessa forma, Deenar não pode fazer testes de Adestrar Animais, e recebe um bônus de +6 em Intimidar (perícia em que ele não

Deenar, em sua forma demoníaca, ataca Soline



Para 3D&T

Tork, Troglodita Anão: F3, H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs, Troglodita, Ataque Múltiplo, Perícia Sobrevivência, Inculto, Má Fama.

Tork, Mercenário: F4, H3, R2, A3, PdF0, 10 PVs, 10 PMs, Troglodita, Arma Especial (Retornável, Flagelo Goblinóide), Ataque Múltiplo, Perícia Sobrevivência, Má Fama, Inimigo (Deenar).

Soline, Estudiosa: F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM, Genialidade, Perícia Ciências.

Soline, Clériga do Conhecimento: F0, H1, R1, A1, PdF0, 5 PVs, 5 PMs, Boa Fama, Clericato, Genialidade, Perícia Ciências, Kit Clériga de Tanna-Toh (Perícia Idiomas, Imunidade Contra Ilusões, Código de Honra da Honestidade).

Brian, Paladino de Khalmyr: F3, H2, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 15 PMs, Paladino, Kit Paladino de Khalmyr (Adaptador, Cavalgar, Dom da Coragem, Dom da Vontade), Luz 2.

Brian, Soldado da Justiça: F3, H2, R4, A2, PdF0, 30 PVs, 20 PMs, Paladino, Pontos de Vida Extras x1, Kit Paladino de Khalmyr (Adaptador, Cavalgar, Dom da Coragem, Dom da Vontade), Perícia Investigação, Luz 2.

Deenar, Elfo-do-Mar: F3, H3, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 30 PMs, Elfo-do-Mar (Anfíbio), Arena (oceano), Forma Alternativa Poderosa, Magia Elemental, Magia Negra, Pontos de Magia Extras x1, Especializações (Sobrevivência no Mar, Ocultismo, Ciências Proibidas).

Deenar, Lagosta-Demônio: F5, H2, R5, A6, PdF0, 30 PVs, 42 PMs, Elfo-do-Mar (Anfíbio), Arena (oceano), Armadura Extra (contusão), Forma Alternativa, Magia Elemental, Pontos de Magia Extras x1, Especializações (Sobrevivência no Mar, Ocultismo, Ciências Proibidas), Má Fama, Monstruoso.

possui graduações); **Talento:** Escrever Pergaminhos, Rastrear, Forma do Mar, Forma Feroz do Mar, Forma Monstruosa do Mar, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Terreno Familiar: Oceanos, Tolerância.

Inimigos Prediletos: humanos (1º inimigo, +4 no dano e testes de Blear, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra humanos) e reptilianos (2º inimigo, bônus de +2 no dano e perícias).

Magias de Ranger: Deenar não pode lançar sua única magia de ranger nesta forma, mas pode lançar a magia antes (em sua mão) e mudar para a forma monstruosa na duração da magia.

Magias Arcanas por dia: 4 de nível 0 (truques); 4 de 1º nível, 3 de 2º nível, 2 de 3º nível. As magias precisam ser preparadas com o talento Magia sem Gestos, ou não podem ser lançadas.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Deenar precisa atingir o oponente com sua garra. Caso prenda a criatura, ele automaticamente causará dano normal com a garra.

Dano de Armadura (Ext): a terrível garra de Deenar pode destroçar armaduras e escudos tão facilmente quanto esmaga conchas marinhas. Se o oponente usa ambos, role 1d6; 1-4 afeta a armadura, e 5-6 afeta o escudo.

Faça um teste de Agarrar sempre que Deenar atinge um oponente com sua garra, adicionando à CD do teste do oponente quaisquer modificadores mágicos da armadura ou escudo. Se Deenar vencer, a armadura ou escudo atingido será destruído e ficará inútil.

Sangramento (Ext): um golpe da garra de Deenar faz a vítima sangrar sem parar. A criatura ferida perde 1 PV adicional por rodada, até que o sangramento seja estancado.

Propulsão (Ext): utilizando um tipo de “propulsão a jato” como fazem outras criaturas marinhas, Deenar pode lançar-se em uma direção qualquer com uma ação de movimento dobrado, com deslocamento de 60m. Ele só pode utilizar esta habilidade novamente após 1d6 rodadas.

Forte Hedryl

“Para proteger o reino contra invasores, a costa de Petrynia é bem guarnecida por numerosos fortes.”

— *Extraído do livro “Petrynia, Guia do Viajante”.*

Petrynia é banhada pelo perigoso Mar Negro. Não é surpresa, portanto, que seu litoral seja constantemente ameaçado por piratas e monstros marinhos.

Dependendo da região, certos tipos de ataques são mais comuns (e mais temidos). Elfos-do-mar especialmente comuns na região ao norte da cidade de Curanmir. Temendo que a cidade fosse tomada, a autoridades locais ergueram o Forte Hedryl — este é o nome como o deus Khalmyr era conhecido no continente de Lamnor — como um posto avançado e primeira frente de defesa aos ataques dos elfos.

Desde sua fundação, o forte teve um cavaleiro, clérigo ou paladino de Khalmyr como seu comandante. Essa tradição vem sendo mantida até os dias de hoje.

Forte Hedryl abriga confortavelmente até 50 soldados e 5 oficiais, mas em tempos de necessidade pode comportar até 110 pessoas por tempo limitado (e sem muito conforto).

A construção é sólida, feita de pedra e alvenaria. As paredes externas atingem 4m de altura. Uma enorme porta dupla de madeira reforçada fecha a entrada, que fica voltada para o continente. O complexo também inclui quatro torres de vigia (a maior delas tem 6m) e o prédio principal (unido a uma das torres), que abriga os alojamentos, uma sala de conferência, e uma grande capela dedicada a Khalmyr. Outra estrutura inclui o refeitório, uma cozinha com dispensa, o arsenal, um estábulo e a oficina do ferreiro.

Atualmente o forte conta com 35 soldados (quase todos Combatentes de 1º nível, equipados com camisão de cota de malha e armas simples, como espadas curtas, lanças curtas, clavas, maças, arcos curtos ou bestas leves), e 7 trabalhadores (Especialistas de 2º nível que cuidam dos estábulos, cozinha e oficina do ferreiro).

Com a partida de Brian, a atual comandante do forte é Beatrice Korah [humana, paladina (Khalmyr) 2, LB], nativa da cidade de Trandia. Dizem que ela teria perdido seu grande amor em um ataque dos elfos-do-mar, e ingressou na ordem de Khalmyr para buscar consolo e justiça. Temendo que seu coração esteja envenenado pelo desejo de vingança, sua nomeação como comandante do forte seria parte de um teste elaborado de seus superiores.

ROGERIO SALADINO
& PALADINO

