



Magia &  
Poderes

Grande Compêndio Volume IV



# Grande Compêndio

## Volume 4

### Magias e Poderes

#### Conteúdo

Magia Arcana .....	2
Magia Elemental .....	8
Poder Psiônico .....	37
Biomodelagem .....	46
Outros Planos.....	63
Seres Avançados.....	69
A Aliança Velada .....	77
Organizações Psiônicas.....	124
Os Biomodeladores .....	133
Índice.....	136

#### Créditos

Criado por: OverlordI024  
Modelo de Layout: logarium  
Traduzido por: Rangel Sardinha

O conteúdo e as imagens originais são de propriedade da Wizards of the Coast

# Magia Arcana

Em Athas, a energia para a magia arcana não vem de alguma fonte extradimensional como acontece em outros mundos, mas do próprio ambiente de vida. A magia arcana explora a força vital de Athas, extraindo força do solo fértil e das plantas que crescem dentro dele. Ele fornece grande poder para aqueles que podem reuni-lo e moldá-lo, embora o custo para o mundo possa ser além da conta.

Todos os magos, profanadores e preservadores igualmente (com algumas exceções), alimentam seus feitiços com energia vital. Até atingirem níveis muito altos, os magos recorrem apenas à força vital das plantas. A magia dos preservadores e profanadores avançados extrai energia da vida vegetal e animal — incluindo humanos e humanoides.

Dragões, os últimos profanadores, destroem desenfreadamente tanto a vida vegetal quanto as criaturas vivas para alimentar seus feitiços. Todos os reis-feiticeiros restantes da região de Tyr seguem o caminho da transformação em dragões. Avangions, a forma preservadora mais avançada possível, sabe como utilizar a energia vital de plantas e seres vivos sem prejudicar a fonte.

Os necromantes, por outro lado, existem há gerações, mas pouco se sabe sobre eles. Esses magos extraem seu poder do plano dos mortos, o Cinza. Como os cerúleos, sua magia é alimentada por uma fonte de energia diferente. Nesse caso, a energia que eles consomem é negativa, ou energia anti-vida. Eles tendem à profanação, pois suas energias mágicas estão preocupadas principalmente com a morte, a imortalidade e os mortos-vivos.

Magos das Sombras também não são especialmente novos. Como necromantes, esses magos extraem energia de outro plano de existência, em vez de seres vivos. Nesse caso, a fonte planar é o Breu, aquela dimensão de sombra que separa tudo o que existe de tudo o que não existe. Além de extrair poder do Breu, os magos das sombras precisam de luz para utilizar sua magia, pois as sombras não podem existir na ausência de luz.

## Energia da Vida

Um ecossistema consiste em um equilíbrio frágil de componentes inter-relacionados que se reúnem para promover e sustentar a vida. A energia vital do sol, o solo rico em nutrientes, a água, uma atmosfera respirável e os insetos, plantas e animais que interagem em uma

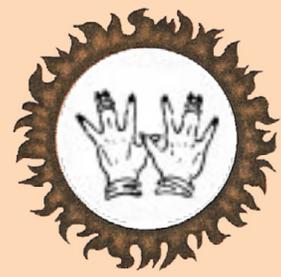
dança complexa de dar e receber se combinam para formar um ecossistema. Em última análise, embora cada ser vivo seja diferente, todos são alimentados pelo sol. A própria vida, então, poderia ser dita como uma magia — ela ganha energia do sol e dos nutrientes que absorve, é moldada em uma forma específica e afeta seu ambiente conforme a complexidade de seu padrão. Insetos normais, por exemplo, executam ações definidas, procriam, vivem e morrem, enquanto humanos e outras formas de vida inteligentes criam padrões mais complexos que alteram a vida. Eles constroem cidades, formam governos, usam ferramentas, criam idiomas e (se tiverem a habilidade) aprendem a recorrer a outras formas de vida para transformar energia em magias.

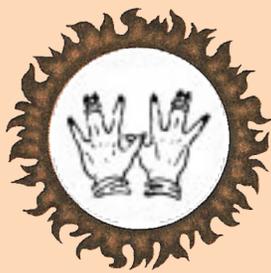
O ecossistema de Athas foi desequilibrado e distorcido em sua forma atual ao longo de séculos de abuso mágico. A atitude arrogante dos profanadores em relação ao uso egoísta dos recursos do planeta para energizar seus feitiços deixou o mundo um lugar menor. A energia vital insubstituível foi roubada, roubando Athas de sua outrora abundante vida vegetal, sugando nutrientes do solo e criando vastas áreas de deserto e barracos, enquanto as regiões anteriormente férteis desmoronam sob o ataque. Os preservadores aprenderam a pegar apenas o que precisam e a conjurar seus feitiços para não causar danos duradouros a uma área, mas mesmo eles são capazes de destruição quando consomem muita energia ou a consomem muito rapidamente. Mas como os preservadores e profanadores conseguem isso, e por que seus métodos são tão semelhantes, mas tão diferentes?

## Os Elementos da Vida

Cada coisa viva tem uma centelha animadora de energia que lhe dá vida. Alguns chamam essa centelha de “o espírito”, mas independentemente do identificador em que esteja ligado a ela, é a energia da vida. As plantas têm essa faísca, como demonstrado pelo fato de viverem, crescerem e morrerem. O solo absorve uma pequena medida da energia vital das plantas que crescem dentro dele, proporcionando um leito fértil para as gerações subsequentes. Insetos e animais têm faíscas mais fortes que lhes dão vida, enquanto monstros inteligentes, semi-humanos e humanos têm as faíscas mais fortes de todas.

Essa centelha, ou espírito, ou força energizante é o que os





## Magia Arcana



magos usam para alimentar suas magias. Claro, a maioria dos magos não tem o conhecimento ou a capacidade de extrair energia de algo mais potente do que a vida vegetal. Tanto os preservadores quanto os profanadores energizam sua magia a partir das faíscas coletivas de vida das plantas em uma determinada área, enchendo-se com o poder necessário para conjurar magias. Somente magos avançados que pisaram nos caminhos transformadores da magia dragão ou avangion podem extrair energia vital de animais e seres inteligentes.

### Profanação contra Preservação

Qual é a diferença entre profanadores e preservadores? Basicamente, ele gira em torno da maneira como esses tipos de magos reúnem a energia necessária para conjurar magias. Os profanadores, como o próprio nome indica, corrompem a fonte de onde extraem energia, enquanto os preservadores mantêm a fonte segura e relativamente inalterada. Essa diferença nos métodos é refletida na filosofia e na maneira de cada tipo de mago.

Os profanadores absorvem toda a energia vital que podem conter, com o resultado de que a terra em que exploram é drenada e deixada sem nutrientes, incapaz de suportar a vida vegetal. As plantas na área profanadas morrem e se transformam em cinzas quando a faísca de vida é removida. Ao contrário da morte natural, no entanto, o processo de decomposição ocorre em um instante, e nada permanece nas cinzas mortas para continuar o ciclo de vida — as plantas mortas pela magia profanadora não devolvem nada ao solo e não reverterem ao fertilizante que dá vida quando morrem. Os profanadores, portanto, são vampíricos, roubando energia vital não apenas porque precisam dela para utilizar magia, mas pela onda de poder que ela lhes dá. Basicamente, os profanadores tomam o caminho rápido e fácil para o poder, pouco se importando que eles deixem a devastação em seu rastro.

Os Preservadores aprenderam uma abordagem mais sutil da magia, que permite que eles devolvam à terra o que tiraram dela. Os preservadores concentram suas vontades em explorar a energia da terra e sua vida vegetal sem destruir a força vital real que a impregna. Sua magia é mais lenta e mais cuidadosa do que a dos profanadores. Eles gentilmente tocam na fonte para obter a quantidade mínima de energia necessária para alimentar seus feitiços,



filtram-na na forma que desejam usar e, em seguida, liberam a energia de volta à sua fonte original. Nesse sentido, os preservadores são como pássaros, abatendo o néctar das plantas, mas não as destruindo no processo. O pássaro recebe o néctar de que precisa, mas deixa a planta saudável, permitindo que ela produza mais néctar no futuro. Os Preservadores aceitam um método mais lento de aprender magia e de reunir energia como o preço que devem pagar para manter a frágil ecologia de Athas.

### A Cor da Magia

A energia que infunde os seres vivos aparece como um brilho verde vibrante que emana de alguma fonte interna. Normalmente, essa energia viva é invisível. Quando um mago recorre a ele para alimentar seus feitiços, ele se torna visível por aqueles breves momentos de contato, depois desaparece do alcance dos sentidos normais.

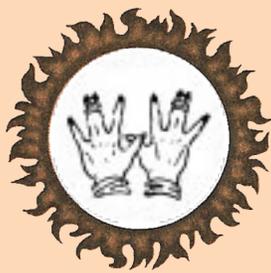
Quando um preservador extrai energia da terra, a fonte irradia a luz verde da vida. Espirais de energia verde brilhante fluem para o preservador, enquanto halos de um brilho vibrante, mas menos colorido, fluem do preservador de volta para a fonte. Isso mostra que o preservador absorve a energia viva, pega uma parte dela para alimentar suas magias e retorna o resto para a fonte. A energia que retorna não é tão dinâmica como era, mas ainda parece saudável e viva.

Um profanador, por outro lado, absorve as espirais de energia verde brilhante até que o brilho da fonte se apague. Não há halos de luz retornando, apenas restos de uma energia verde pálida e doentia vazando do profanador como néctar de kank derramando de uma caneca cheia.

### Magias

Magia arcana em Athas não é tão codificada e formal quanto em outros cenários de campanha. Por exemplo, não há academias ou faculdades para ensinar as artes mágicas. Em vez disso, um mago em treinamento deve encontrar um professor, o que não é muito fácil em um mundo onde os magos devem esconder sua profissão para sobreviver. Uma vez estabelecida, a relação professor-aluno é importante. Os dois interagem em segredo para não se exporem aos ódios e preconceitos do mundo em geral. Em alguns casos, um aluno serve seu professor como





## Magia Arcana

aprendiz, viajando com ele enquanto se move de um lugar para outro e aprendendo conforme as circunstâncias permitirem. Com mais frequência, um aluno se encontra com seu professor em um local e horário marcados, tendo suas aulas em segredo e nunca sabendo muito sobre o mago que o ensina.

Recentemente, com a política aberta em relação aos preservadores que foi estabelecida na Cidade Livre de Tyr, tem havido conversas sobre a criação de uma escola de preservação da magia. Planos estão sendo elaborados para modelar tal instituição a partir dos colégios do Caminho, embora nada tenha sido finalizado ainda. Caso contrário, não há escolas formais que ensinem magia arcana em Athas.

### Livros de Magias e Magias

Embora muitos livros de magais e textos de pesquisa tenham sido criados durante o Tempo da Magia, o acesso a livros de magais e tomos arcanos antigos no Athas de hoje é severamente limitado. O tempo, a diminuição dos recursos e as ações de pessoas supersticiosas destruíram a maioria desses livros. O papel, uma vez abundante, tornou-se ainda mais escasso do que as árvores necessárias para produzi-lo. Ao longo dos séculos, pergaminhos arcanos e livros que não estavam escondidos foram usados por autores mundanos no lugar de outros materiais de escrita, mas a maioria foi vítima das multidões de odiadores de magos que se deliciam e encontram conforto em jogar textos arcanos em chamas ardentes. Por essas e outras razões, muito conhecimento foi perdido.

Alguns magos sortudos descobrem textos antigos em ruínas, em mercados élficos ou em propriedades nobres, ou de lordes mercantes, mas encontrar magias no papel é extremamente raro. Mais frequentemente, livros de magias criados a partir de materiais mais duráveis chegam às mãos de magos sedentos de conhecimento oculto. Como os livros de magias usados pelos magos no Athas de hoje, esses tomos são feitos de peles de animais, tábuas de pedra ou argila, bastões de ossos, blocos de marfim ou até mesmo cabelos gigantes com nós. Obviamente, muitos desses tipos de tomos são escritos em códigos conhecidos apenas pelos magos que os escreveram, então aqueles que encontram esses “textos” devem gastar mais tempo decifrando-os — e muitos nunca encontram as chaves do

conhecimento escondido neles.

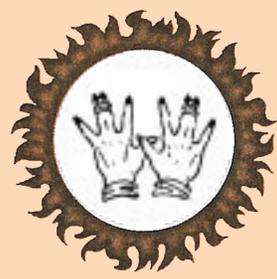
Com essa falta de obras de referência, como os magos athasianos adicionam magias aos seus livros de magias pessoais? A resposta depende do tipo de mago athasiano em questão.

Os Preservadores, como geralmente têm pelo menos alguma conexão com a Aliança Velada, têm acesso a outros magos de sua espécie. No início de seu treinamento, os preservadores ganham novas magias de seus mentores. Mais tarde, eles devem solicitar à Aliança magias mais poderosas ou obscuras. Este é um processo envolvido, pois a maioria dos membros da Aliança conhece apenas alguns outros membros. Isso mantém as chances de traição baixas, mas dificulta a disseminação rápida de informações e conhecimentos.

Os profanadores, por outro lado, têm mais dificuldade. Inicialmente, um profanador aprende novas magias com seu professor. Inevitavelmente, o profanador e o professor seguem caminhos separados. Essa é a natureza dos profanadores e da magia profanadora. A partir de então, o profanador deve pesquisar suas próprias magia, encontrar livros de magias antigos, roubar magias de outros magos ou até comprá-los de comerciantes de magia élficos. Nenhum desses métodos é confiável, no entanto, então os profanadores nem sempre têm acesso a uma ampla seleção de magias.

Os magos de hoje têm muitos problemas para proteger seus livros de magias e mantê-los escondidos. Eles tentam protegê-los não apenas de outros magos, mas da atenção do mundo em geral. Em muitos lugares, as artes mágicas são ilegais, assim como a posse da parafernália associada a elas. Além disso, a maioria das pessoas ainda tem medo de magos, mandando-os embora ou matando-os se revelarem suas identidades. Por esse motivo, bem como pela necessidade prática de materiais disponíveis, os modernos livros de magias athasianos raramente aparecem como tomos com páginas feitas de papel real.

Em vez disso, os livros de magias são costurados no padrão do manto de um mago, ou rabiscados em peles de animais, ou esculpidos em bastões de ossos, ou pequenos blocos de pedra, ou moldados como nós amarrados em um pedaço de corda. Não importa qual seja a forma, a coleção de magias de um mago athasiano é sempre referida como seu “livro de magias”.



# Magia Elemental

Os clérigos e druidas que habitam os ermos de Athas são muito diferentes dos de outros mundos. Eles não oram às divindades patronais, pois não têm divindades. Sacerdotes sob o sol carmesim se comprometem com os mesmos poderes que habitam os planos elementais.

Como os desertos athasianos, os poderes elementais não são benevolentes nem malévolos, preocupando-se apenas em que suas formas naturais sejam preservadas no mundo material. Esta é a fonte de seu poder, e o iminente colapso ecológico neste reino criou uma luta de poder incomum e dinâmica nos planos internos dos elementais. Os sacerdotes de Athas são os peões desta luta titânica.

Resistindo aos esforços dos clérigos e druidas estão os templários. Os templários são homens e mulheres que se tornaram servos dos reis-feiticeiros. Eles impõem os ditames desses tiranos obstinados com fervor fanático em troca de pequenos fragmentos de poder pessoal. Os reis e rainhas que eles servem são os maiores magos que Athas já conheceu.

Os contos da antiga classe sacerdotal são tecidos no tecido da vida em Athas — contos de poder e ganância e destruição desenfreada e desperdiçadora.

Jurgan, um sacerdote da terra que vive à sombra de Hamanu de Urik, entende muito bem a natureza dessas lutas titânicas...

*Jurgan, o sacerdote louco de Urik. É assim que alguns o chamam, pelas costas. Um lunático gritando tagarelado sobre os dias há tanto tempo que eles estão muito além dos anos até mesmo do elfo mais antigo. Os templários o ignoram como inofensivo — suas divagações são ridículas demais, mesmo para as crianças que se reúnem ao seu redor como pequenos rasclinn admirados.*

*Ainda assim, suas reclamações são ameaçadoras. É triste. E ele conta uma história que arrepiará a espinha de qualquer homem.*

*— Escutem bem, meus filhos — disse Jurgan enquanto se sentava ao lado do poço e observava o sol escaldante deslizar em direção ao horizonte sob um céu verde-oliva.*

*— Houve uma época em que homens como eu eram tão comuns quanto a injustiça é hoje. Homens e mulheres, empenhados na terra, ou no fogo, ou na água, ou no vento acariciante, vagavam pelos campos verdes de Athas em grande número. Poucos restam agora, uns poucos desesperados e dispersos tentando em vão bombear a*

*força vital de volta para o poço seco de nosso mundo.*

*“Hamanu; os outros, Kalak, Nibenay, Lalali-Puy, todos eles, eram apenas leitos de areia em comparação com o poder real. Comparado ao poder da terra e do céu. Então, um dia, eles descobriram um segredo terrível e sombrio. Eles consertaram suas pequenas magias para se alimentar da energia dos elementos e ampliaram seu poder cem vezes! A terra e todos os seres vivos da terra alimentavam sua feitiçaria vil. E a terra e suas criaturas foram sugadas por sua magia profanadora.*

*“Clérigos elementais e os misteriosos druidas se uniram para se opor ao seu poder blasfemo, mas era tarde demais. Os feiticeiros das trevas e seus lacaios chorões mataram sacerdotes aos montes, e os desertos ficaram vermelhos de sangue. Seria a última coisa que nosso mundo ressecado saberia.*

*“Alguns clérigos permaneceram quando a matança terminou — eles tiveram sorte em comparação com os druidas. Os profanadores sabiam tão pouco sobre eles quanto sabemos sobre os pensamentos de um thri-kreen. Os profanadores sabiam que o poder druídico era derivado da terra, e presumiram que os druidas estavam competindo pelos mesmos recursos. Isso não era inteiramente verdade (ninguém sabe mais do que eu), mas os reis-feiticeiros e os milhares que agora os seguiam viam os druidas como uma ameaça, e eles se tornaram como kirre lutando pelo mesmo rebanho de erdlu. O que eles não entendiam, tinham que destruir.*

*“Alguns caçadores foram para os ermos em busca dos druidas, mas tiveram pouco sucesso. Após anos de buscas infrutíferas, os reis-feiticeiros começaram a devastar a terra, sabendo que os druidas deveriam sair do esconderijo para lutar ou permitir que suas terras murchassem ao toque do profanador. A tática funcionou; os guardiões emergiram de seus esconderijos.*

*“Os anos de frustração desgastaram fortemente a testa dos profanadores, e os druidas pagaram por sua indefinição em carne e osso. Quando os ventos de Athas não aguentaram mais os gritos de seus defensores, os reis-feiticeiros voltaram para suas cidadelas.” Jurgan suspirou e fez uma pausa, um olhar distante e triste rastejando em seus olhos antigos.*

*Finalmente, ele continuou, sua voz rouca e perturbada.*

*“Os druidas não são mais caçados com força. Os reis acreditam que simplesmente não há o suficiente para*





## Magia Elemental

ameaçá-los. Mas os templários, e até mesmo alguns elfos que conheço, foram bem recompensados por entregar as cabeças dos druidas do deserto.

*“Quanto aos clérigos elementares, alguns dizem que somos loucos — enlouquecidos pelos seres caóticos que servimos. Mas outros veem o brilho da paciência em nossos olhos, e sabem que um dia os clérigos e druidas de Athas se livrarão do jugo da opressão e devolverão os rios que correm e as florestas extensas às nossas terras murchas.”*

*Um templário passou por Jurgan e sua assembléia. Ele deu um tapinha na espada de obsidiana ao seu lado e lançou ao louco um olhar de desaprovação. Jurgan de repente gritou para os céus, e o vigia do rei-feiticeiro seguiu em frente, aparentemente contente que o velho sacerdote era de fato um tolo delirante. Jurgan sorriu e uma pequena faísca de luz brilhou em seus olhos terrosos.*

- Conto de Jurgan

## O Desperdiçar

Para os seres elementais dos planos internos, a condição bruta dos elementos naturais em Athas é forragem — alimento e sustento. A terra fornece aos planos internos poder como água preciosa, ventos poderosos e fogo que tudo consome alimentam os seus. Na maioria dos mundos, esses elementos são abundantes e ricos, e as criaturas elementais são bem alimentadas. Em Athas, embora a maioria dos elementos ainda possa ser encontrada em abundância, eles são estéreis e sem vida, como o coração de um rei-feiticeiro. Imagine ter a opção de escolher entre um pedaço de pão seco velho ou um pedaço de bolo rico e úmido. Esta é Athas hoje em comparação com o mundo que já foi. Não é difícil entender por que os espíritos elementais estão chateados com a escassa carga que lhes é apresentada.

O Plano de Fogo celebrava quando as chamas consumiam vastas florestas ou as poderosas cidades da humanidade em Athas, e seus habitantes extraíam sua energia da destruição e purificação maciças do inferno purificador. Agora, o Fogo tem medo de consumir o que resta por medo de esgotar essas reservas para sempre. O poder que antes consumia qualquer coisa em seu caminho

agora vive em pequenas fogueiras, tentando freneticamente escapar dessas prisões enlouquecedoramente pequenas.

O Plano do Ar também sofreu com o Desperdício. Brisas frescas uma vez circularam Athas em uma canção constante. Correndo por árvores verdes e pelas paredes do vale, o ar se lançou de oceanos terríveis para formar tufões terríveis. Agora, o outrora magnífico vento suspira letárgico no calor parado, e raramente grita sua raiva em uma violenta tempestade de areia de destruição. Onde antes o vento cantava sua liberdade, agora é um prenúncio da desgraça — a desgraça de Athas.

Para os elementais da terra, o solo rico que uma vez alimentou seu plano com poder estava além da imaginação. Hoje, a poeira sem vida e a rocha assada ao sol são pouco mais do que comida de prisioneiro. O Plano da Terra ainda extrai imenso poder dos picos imponentes e vastas extensões de deserto que cobrem Athas, mas mesmo esse poder é uma fração escassa do que era antes.

De todos os elementais, o Plano da Água foi o que mais sofreu. Existem poucos refúgios em que este elemento pode ser encontrado em qualquer quantidade. Alguns dizem que poderosas cachoeiras já se derramaram sobre o solo athasiano, e que os elementais que bebiam desse poder eram os mais despreocupados e contentes de todos. Agora, esses seres são muito mais sombrios, mais desesperados e vingativos do que seus ancestrais felizes e balbuciantes. O poder para o Plano da Água está em bolsões isolados de líquido estagnado, constantemente em perigo do silte invasor e do sol implacável.

Infelizmente, os elementais remotos e caóticos perceberam a desgraça iminente de Athas tarde demais. A maioria dos sábios concorda que o declínio em espiral do planeta se tornou irreversível.

Independentemente disso, esses seres se dignaram a forjar um pacto da Terra, do Ar, do Fogo, da Água, com alguns seres selecionados do Plano Material Primordial. Através desses poucos clérigos e druidas, os poderes elementais esperam reabastecer o planeta decadente de Athas e retornar aos antigos e despreocupados dias de poder.

## O Pacto

Os pactos forjados pelos seres elementais com os mortais que os servem são contratos estranhos e terríveis.



Os elementais exigem nada menos do que toda a vida dos clérigos, devotada em total serviço e obediência às entidades planejadoras. Em troca, os elementais concedem os poderes que têm para dar aos seus sacerdotes. Alguns são grandes, outros fracos, mas todos exigem o compromisso total dos clérigos.

O pacto é “selado” durante a iniciação do sacerdote-candidato, se ele ou ela tiver sucesso — o fracasso significa insanidade, morte e, ocasionalmente, destinos ainda piores. As violações dos vários pactos são tratadas de forma rápida e sem piedade.

### Peões

Os clérigos e druidas que obedecem às ordens dos elementais são um grupo estranho e variado. Alguns ensinam a rotação de culturas para proteger e restaurar a terra do planeta hostil. Outros comandam o poder da chama por pouco mais do que vingança. Quaisquer que sejam suas motivações, cada sacerdote está vinculado e jurou preservar seu elemento patrono no mundo físico — o Plano Material Primordial. Poucos renunciam ao acordo solene — abandonar o Pacto é incorrer na ira de seres que possuem o poder bruto dos elementos.

Mas mesmo o grande poder desses elementais é limitado e minguinte, como a areia que escorre por uma ampulheta, e assim eles concedem essa dádiva — esse fardo — a muito poucos. Por causa disso, os sacerdotes são incapazes de recrutar um grande número de seguidores, nem há catedrais poderosas ou mosteiros solitários dedicados ao culto de seus senhores. Somente através das lições sutis ensinadas pelos contos da fogueira e em santuários isolados e secretos, a mensagem desesperada de preservação pode sobreviver na sombra fria lançada pelos reis-feiticeiros.

As vezes caçados, muitas vezes ignorados, raramente apreciados, esses poucos são a última esperança de Athas. E como as areias da terra, eles se esforçam para escapar pelos dedos de ferro dos profanadores e trabalhar a transformação de Athas através de sua magia de preservação... ou morrer na tentativa.

### Poderes Elementais

Alguns ouviram os contos desconexos do louco do



## Magia Elemental

deserto que afirma que cada um dos planos elementais já foi governado por entidades individuais e poderosas. A maioria dos clérigos agora acredita que, mesmo que isso fosse verdade, esses seres soberanos já estão mortos há muito tempo.

Ainda existem seres de enorme força vivendo nos planos internos que abrigam os elementais. Aqueles que comungam com eles dizem que se queixam incessantemente da aridez da terra, da escassez de brisas frescas e rugem mais alto que o trovão quando a magia profanadora começa a comer suas almas como a lepra.

Outros espíritos menores voam ao redor desses seres gigantes como rasclinn famintos, implorando por qualquer pedaço que seus mestres possam jogá-los. Nos últimos séculos, os restos foram poucos e distantes entre si.

Quando clérigos ou druidas tocam em seu plano patrono para obter assistência ou para recarregar magias, eles não têm ideia de qual entidade atenderá a chamada. Raramente os espíritos revelam suas identidades, mas de alguma forma os moradores dos planos sempre parecem saber se um clérigo ou druida cumpriu seu Pacto, e eles concedem ou negam-lhe acesso de acordo.

### Os Deuses Antigos

O louco do deserto, que jura que os elementais já tiveram reis, grita para a lua que havia outros deuses antes que essas criaturas implacáveis fizessem seu primeiro pacto com os homens. Ele diz que eles não estão realmente mortos, mas se escondem nas almas de servos menores. Eles estão aguardando até que possam retornar e punir aqueles que os perseguiram nas regiões inferiores como animais selvagens. Claro, ninguém são acredita na loucura de Jurgan.

Os rumores têm se espalhado pelas planícies quentes de Athas por milhares de anos. Dizem que já houve outros deuses além dos elementais. Os clérigos, druidas e templários que agora habitam os desertos refutam isso. Eles dizem que apenas os xamãs primitivos acreditam que seus patronos são realmente deuses.

Jurgan, o sacerdote da terra que os templários Urik acreditavam ser louco, uma vez viajou pela terra em busca desse mistério. Quarenta e sete anos de viagens e aventuras perigosas não revelaram nenhuma evidência em apoio à teoria, e nenhuma ao contrário.

Se há alguma verdade nos rumores, essa verdade é agora tão irrelevante quanto as estruturas de pedra dos antigos que às vezes ropem a superfície da maldita paisagem athasiana.

### Clérigos Elementais

Os clérigos de Athas são como as neves raras que cobrem os picos mais altos das Montanhas Ressonantes. Embora os flocos em cascata pareçam todos iguais, o padrão de cada um é tão diferente quanto os rostos dos homens são dos muls. De fato, os clérigos são como flocos de neve, cada um pregando a preservação e os elementos, mas nenhum deles o faz pelo mesmo motivo.

Isso torna esses guerreiros ambientais uma classe extremamente diversificada e interessante de se jogar. Alguns estão meramente famintos por poder, alguns buscam vingança, e alguns estão honestamente lutando para salvar seu planeta moribundo e reverter o antigo desastre ambiental. Independentemente da motivação, cada clérigo sob o sol carmesim de Athas é uma força a ser reconhecida.

Existem quatro tipos de clérigos elementais — Terra, Ar, Fogo e Água. Cada um tem suas próprias forças e fraquezas peculiares, bem como acesso a poderes e magias normalmente não disponíveis para os outros.

Para ser um clérigo elemental, não se pode estar a serviço de dois elementos diferentes. Os poderes planares raramente colocam suas energias em um único mortal frágil, e particularmente não se esse indivíduo estiver trabalhando para outro plano.

O elemento de um clérigo é seu símbolo sagrado. Os clérigos da terra usam pequenos pedaços de granito, quartzo, prata, ouro ou qualquer outro tipo de terra rara. Alguns incorporam o minério em um cajado ou medalhão, enquanto outros simplesmente carregam a própria peça.

Os clérigos da água sempre têm um frasco de água pura, usado no pescoço ou montado em um cajado. Se o frasco quebrar, o sacerdote terá que encontrar outro e preenchê-lo com uma magia criar água ou similar.

Os clérigos do fogo usam pedra de obsidiana, muitas vezes esculpida ou derretida na forma de chamas furiosas.

Os sacerdotes do ar são os mais afortunados dos clérigos elementais, uma vez que não estão amarrados por posses



materiais. O símbolo sagrado do ar é um sopro suave da própria respiração do clérigo.

### Os Deveres dos Clérigos

Os clérigos athasianos geralmente possuem um dever e um objetivo, embora às vezes sejam a mesma coisa.

O dever de um clérigo é cumprir o pacto que fez com seu patrono. Os clérigos da água, por exemplo, devem sempre preservar a água e tentar encorajar os outros a fazer o mesmo. Os clérigos do fogo desejam reabastecer as poderosas florestas e cidades, mas apenas para que seus senhores possam se divertir e se alimentar da destruição flamejante. Os clérigos devem incentivar a disseminação de seus elementos particulares e preservar e proteger qualquer quantidade restante.

O objetivo do clérigo não é concedido a ele pelos seres misteriosos que concederam seu poder. Em vez disso, seu objetivo é o que o motivou a convocar os planos elementais em primeiro lugar. A grande maioria dos clérigos está preocupada com o destino de Athas e deseja interromper as práticas devastadoras dos reis-feiticeiros e dos profanadores imprudentes. Outros têm motivos diferentes. Alguns podem buscar vingança por erros reais ou imaginários, outros podem se esforçar para proteger seus clãs e tribos, e ainda outros simplesmente anseiam pelo poder impressionante oferecido por elementais desesperados.

### Rompendo o pacto

Nas raras ocasiões em que um clérigo não pode ou não cumpre seus votos, os poderes elementais que respondem ao seu chamado negarão a ele a energia para recarregar suas magias. Esta recusa pode ser uma suspensão temporária ou pode ser permanente.

Se um clérigo desperdiçar os recursos de seu patrono ou permitir que outros façam o mesmo, o plano elemental lhe negará acesso por um a seis dias. Quando esse período terminar, os poderes permitirão ao clérigo uma única segunda chance. Se um evento semelhante ocorrer novamente em uma quinzena, o clérigo será excluído para sempre. Claro, magias de expiação, desejos e outras magias extremamente poderosas podem reparar o elo.

Há situações ocasionais em que um clérigo pode



## Magia Elemental

abandonar seus votos sem retribuição. Considere a história de Paxito, um clérigo da água.

*“Juntem-se ao redor do fogo, amigos, e deixem-me contar-lhes sobre o dia em que ajudei uma floresta a queimar.” Paxitus deixou o impacto total de suas palavras penetrar antes de continuar. Depois das lições que ela ensinou a esses nômades nos últimos dias, suas palavras os pareceram blasfemas.*

*“Foi no verão da minha juventude. De amigos, ouvi dizer que ao sul das Montanhas Ressonantes havia uma selva lutando para sobreviver contra o deserto conquistador. Florestas como essas são as maiores reservas de água em Athas, exceto pelos poucos e raros lagos. Eu sabia que precisava ver essa maravilha antes que o sol quente branqueasse meus ossos.*

*“Depois de mais de um ano viajando, vi finalmente as árvores gigantes de uma das últimas florestas em Athas. As pessoas lá eram duras, mas justas, e entendiam a natureza e o valor da terra sob suas casas.*

*“Depois de uma semana de generosa hospitalidade, chegou a notícia de que um poderoso profanador e seu exército estavam caindo na selva como uma praga de gafanhotos. Um de seus soldados vermes foi capturado, e foi revelado que o mago havia preparado uma magia que o tornaria tão poderoso quanto os próprios reis-feiticeiros. Tudo o que ele precisava era da vasta energia da selva para fortalecê-la.*

*“Os aldeões e eu nos preparamos para enfrentar a horda que se aproximava, mas sabíamos que a nossa era uma causa perdida. Qualquer um que considerasse se opor a um feiticeiro de seu poder seria destruído em questão de momentos, mas tínhamos que tentar.*

*“E então uma figura, diferente de tudo que já vi antes ou desde então, apareceu através das ondas borradas de calor e areia do deserto. Ele era um homem alto, marcado no rosto e nas mãos por um fogo abrasador de muito tempo atrás. Seu cabelo era vermelho brilhante e seus olhos dançavam como chamas de lareira. Seu nome era Herak, e ele era um clérigo de fogo.*

*“Herak também tinha ouvido falar dos planos do profanador e tinha vindo para impedi-lo, mas seu plano era terrível: queimar a poderosa selva e privar o profanador da energia que ele procurava. Todos nós ofegamos de horror. Tentei convencer os aldeões de que ele era louco,*

*um louco, mas os anciãos infelizmente deram permissão a Herak para destruir sua aldeia na selva.*

*“Eles foram forçados a me conter, e eu assisti com frustração irremediável quando Herak e os aldeões começaram a incendiar a preciosa floresta. Herak ficou frenético, disparando jatos de chamas para a folhagem exuberante e invocando grandes pilares de fogo puro. A selva úmida não podia resistir ao seu ataque e logo brilhou com um brilho como meus olhos humildes nunca viram.*

*“Herak riu e riu da destruição, e eu tinha certeza de que os aldeões haviam cometido um grave erro. Então, quando a última árvore poderosa desmoronou em um monte de cinzas fumegantes, vi o profanador e seu exército de lacaios aparecerem no horizonte.*

*“Herak conduziu os guerreiros da selva para fora das ruínas esfumagadas e encontrou o profanador nas areias áridas. Sem energia para alimentar seus feitiços, o mago e seu exército foram facilmente derrotados. Mas antes que acabasse, Herak chamou um último pilar de fogo do céu. Caiu sobre o feiticeiro, e seus gritos e ossos estalando ainda ecoam em meus pesadelos.*

*“Anos depois, voltei à vila. A selva havia crescido novamente e agora estava mais forte do que nunca. O fogo é um destruidor, mas também é um agente de limpeza. Se o profanador tivesse arruinado a selva, ainda seria uma pilha de cinzas soprando pelo solo rochoso. Mas aquilo que é destruído pela natureza, pelo fogo, sempre cresce mais forte do que nunca.*

- Conto de Paxitus

Esta é uma maneira pela qual um clérigo pode quebrar seus votos no plano elemental que o sustenta, sem incorrer em ira elemental. Ainda assim, a critério do Mestre, os elementais remotos podem revogar o poder do sacerdote por alguns dias como um lembrete. A vida de um clérigo, como a vida nas extensões selvagens dos Planaltos, raramente é justa.

### Acesso às Esferas da Magia

Os clérigos elementais têm maior acesso às esferas escolhidas e menor acesso ao Cosmos.



### Clérigos e as Raças

Todas as raças podem ser clérigos, embora cada raça tenha uma visão diferente sobre o papel dos sacerdotes. Os humanos, é claro, são a raça mais provável de se tornarem clérigos, mas muls e até mesmo thri-kreen têm sacerdotes. Além disso, cada raça tem uma afinidade variável para os quatro elementos.

Os anões quase sempre se tornam clérigos da terra. Sua dedicação obsessiva ao foco e o senso inato e anão de determinação sólida os tornam uma combinação perfeita para a terra duradoura. Alinhamentos com fogo ou água não são inéditos, mas um anão aliado ao ar seria um sacerdote estranho de fato! O foco de um anão está muitas vezes ligado ao seu elemento — protegendo e desafiando todos os que ousam destruir seu elemento.

Elfos geralmente fazem pactos com ar, fogo ou água. A terra tem pouco a oferecer a esses vagabundos ágeis, e os elfos raramente se comprometem com pactos para garantir sua sobrevivência. Aqueles ligados ao ar quase sempre serão andarilhos, sua velocidade de corrida ultrarrápida ajudando a espalhar a mensagem. Os clérigos do fogo caçam as bestas e seres perigosos que ameaçam elfos e amigos ou aliados. Aqueles ligados ao Plano da Água são frequentemente vistos correndo ao longo das margens de riachos escassos, patrulhando contra todos os que os arruinariam.

Sacerdotes meio-elfos são pouco diferentes de outros de sua espécie. Eles buscam tolerância e aceitação e muitas vezes usam suas habilidades para alcançá-las. Embora às vezes cínicos, eles estão ansiosos para realizar os pedidos de aldeias e assentamentos, a fim de agradar o povo. Sacerdotes meio-elfos são conhecidos por enfrentar desafios perigosos na tentativa de ganhar amigos. Eles estão aliados aos quatro planos elementais em números quase iguais.

Os halflings compensam seu pequeno tamanho com uma selvageria inédita na maioria dos outros sacerdotes. Eles geralmente são tolerantes com outros halflings, uma vez que os membros dessa raça raramente são uma ameaça aos seus elementos protegidos. Criaturas de outras raças não têm tanta sorte. Um halfling que pega outro destruindo seu elemento planeja uma vingança fria e astuta, em vez de atacar diretamente. Eles podem se aliar a qualquer elemento e são hábeis em usar até mesmo



magias inofensivas para obter o maior efeito.

Mul sacerdotes são muito raros, mas eles ocorrem. Eles são mais frequentemente encontrados nas cidades onde já foram escravos, muitas vezes trabalhando com os espíritos do ar para libertar os outros da escravidão. A Terra também é uma aliada provável, já que muls são de ascendência anã e possuem teimosia anã.

Os Thri-kreen quase sempre são xamãs ou andarilhos. Eles são conhecidos por se aliar a todos os elementos, exceto o fogo. Isso não quer dizer que o thri-kreen não possa fazer um pacto com os elementais do fogo, mas que eles parecem ter um medo inato da chama. Esse traço pode ser inerente às suas naturezas insetóides.

### Os Elementos

Os campeões dos lordes elementais tendem a ter as mesmas visões ambientais que seus mestres elementais. Isso é resultado do peculiar processo de seleção dos elementais e da iniciação que todos os clérigos devem sofrer. Por exemplo, todos os clérigos do ar se opõem à escravidão. Isso ocorre porque qualquer peticionário que pudesse aceitar a servidão forçada não seria aceito pelos espíritos do ar. Claro, alguns podem se sentir mais fortes sobre o problema do que outros.



## Magia Elemental

### Clérigos da Terra

Rocha, areia, árvores, silte: tudo da terra é matéria-prima para os clérigos da terra. É seu dever protegê-los e preservá-los, e eles constantemente se esforçam para enriquecer e proteger os severos resíduos de Athas.

Os clérigos da Terra tendem a ser defensivos. Sob a fúria selvagem de um sol sombrio, a melhor defesa geralmente é um bom ataque — uma tática que esses clérigos empregam. Intimamente ligados à natureza, os sacerdotes da terra entendem a verdadeira natureza do ciclo da vida. Quando algo morre, seu material orgânico é devolvido ao solo para fornecer vida a outro, e de outra forma. Portanto, a visão dos clérigos da terra sobre a vida é utilitária. A morte de um camarada, embora trágica, é simplesmente um estágio na interminável cadeia de criação e aniquilação da natureza.

A terra dura, e como as montanhas e as planícies secas, os clérigos da terra devem suportar o impacto da luta pela sobrevivência de Athas. Como o ar, o fogo e a água dependem do cultivo para seu enriquecimento, e porque a terra sozinha deve se sustentar, são os clérigos da terra que devem carregar o fardo de impedir o holocausto ambiental que paira sobre Athas. Pois, se eles não preservarem a terra, a morte de Athas não pesará sobre seus ombros?

### Iniciação

Para se tornar um clérigo da terra, um peticionário deve passar por um teste. O sucesso faz dele um só com a terra. O fracasso geralmente significa ser levado à loucura.

Quando um mentor acredita que um discípulo está pronto, o clérigo leva o iniciado a um lugar onde a terra é fértil. Essas áreas são poucas e distantes entre si em Athas, por isso a viagem costuma ser longa e perigosa.

Quando eles chegam ao local escolhido, eles acendem uma fogueira e falam sobre tudo o que o iniciado aprendeu desde o início do aprendizado. Eles conversarão durante a noite e então, pouco antes do amanhecer, o mentor usará o feitiço de iniciação para abrir um buraco de 2 metros de profundidade e 60 centímetros de largura. O aprendiz descansa neste leito de terra, e está completamente coberto de terra solta.

O acólito aterrado não precisa de comida, água ou ar por causa da magia. Ele permanece enterrado sob a

superfície, falando com os espíritos da terra e forjando seu pacto até que o sol se ponha. Neste ponto, a magia é cancelada e o novato emerge. Se ele foi aceito pelos elementais da terra, ele surge ileso e capacitado com uma compreensão mais profunda da matéria-prima que alimenta seu patrono. Se os poderes da terra não o aceitarem, o aluno é empurrado para logo abaixo da superfície da terra e abandonado para escapar por conta própria. Embora nenhum dano físico ocorra, a maioria daqueles que são rejeitados carregam cicatrizes emocionais profundas como resultado de sua rejeição.

Muito raramente, um mentor morre ou é morto enquanto seu aluno ainda está sob a terra, e o aluno fica preso. A alma infeliz do iniciado está trancada para sempre em um limbo elementar, e algumas lendas dizem que uma terrível nova forma de morte foi ocasionalmente criada a partir desses percalços.

### O Pacto da Terra

Os seres que habitam o Plano da Terra esperam que seus campeões desempenhem certas funções. Os clérigos da Terra devem sempre estar em oposição aos profanadores. Eles não podem viajar com um profanador conhecido, trabalhar com um ou permitir que um profanador lance uma magia em sua presença. Os elementais da Terra sabem que a magia profanadora está além do limite normal da cadeia de criação/aniquilação — o que os profanadores destroem nunca retorna. Portanto, os clérigos da terra tentam reformar quaisquer profanadores amigáveis que encontrem e podem destruir aqueles que se recusam a mudar suas vestes.

Os clérigos da Terra geralmente não buscam vingança da mesma forma que os druidas, pois sua oposição aos profanadores é puramente defensiva. Quando enfrentam um profanador conhecido, os clérigos da terra têm muito mais probabilidade de incitar outros a lutar por eles, enquanto continuam sua oposição silenciosa ao fundo.

Os clérigos da Terra são obrigados a ensinar a natureza do ciclo de vida: que todos os seres vivos devem eventualmente morrer, e a morte sustenta uma nova vida. Os clérigos da Terra entendem isso melhor do que ninguém, pois a matéria-prima de seu patrono é tanto o doador quanto o tomador da vida.

Talvez a tarefa mais importante de um clérigo da terra



seja ensinar aos athasiano técnicas agrícolas adequadas. Isso significa que eles ganham automaticamente a proficiência agrícola e que procuram ensinar esses métodos a todos. Esta perícia é um acréscimo às proficiências normais. Os aldeões são ensinados a rotacionar suas colheitas e espalhar seus resíduos pelos campos para que eles se quebrem e retornem ao solo de onde vieram.

## Armas e Armaduras

Os clérigos da Terra podem usar qualquer tipo de arma de pedra, madeira ou metal, para que não tenham restrições quanto ao tipo de arma.

A armadura também não é restrita, e os clérigos da terra gostam de usar o máximo de metal possível em suas roupas de proteção.

## Clérigos da Terra como Andarilhos

Este é o papel mais comum para os sacerdotes da terra. Eles são constantemente vistos viajando de assentamento em assentamento, pregando palavras de sabedoria e mostrando a todos os que aprenderiam o cuidado adequado da terra.

## Clérigos da Terra dos Santuários

Santuários para os poderes da terra podem ser encontrados nas grutas e cavernas isoladas das Montanhas Ressonantes e, ocasionalmente, no topo das ruínas de uma cidade antiga agora coberta pelas areias de Athas.

Na maioria das vezes, os clérigos da terra são amigáveis com os viajantes e podem até usar seus santuários como santuários temporários ou hospitais para os necessitados.

## Clérigos da Terra nas Cidades

Os clérigos da Terra que vivem nas cidades normalmente atuam como conselheiros para os fazendeiros das áreas periféricas, ou vagam pelas ruas e becos espalhando sua mensagem para qualquer um que ouça. Na maioria das vezes, os templários acreditam que os clérigos da terra são inofensivos e frequentemente os toleram devido a sua devoção às colheitas dos nobres.

Se os templários ouvissem mais atentamente os contos dos sacerdotes da terra, eles poderiam reconsiderar essa política.

## Xamãs da Terra

Os xamãs da esfera da terra são bastante predominantes devido à natureza protetora da terra e ao fato de ser o mais comum e acessível de todos os elementos. Isso serve aos objetivos dos senhores elementais, bem como da aldeia ou tribo do xamã.

Aldeias com xamãs da terra estão frequentemente localizadas em grutas e ravinas escondidas, nas profundezas de cavernas ou abaixo da superfície nas ruínas dos antigos. Outros vivem nas planícies, cercadas por montes imponentes e cordilheiras majestosas.

Essas tribos reverenciam normalmente a terra e desprezam aqueles que a prejudicam, devido à presença constante de seu líder espiritual.

## Clérigos do Ar

Os clérigos que fazem pactos com os habitantes do Plano do Ar são talvez os mais incompreendidos de todos os clérigos elementares. Eles são andarilhos, adivinhos, viajantes e místicos. Há quem até os chame de fraudes, mas não na cara.

Aldeões e nômades muitas vezes pedem aos clérigos do ar para perscrutar o futuro e contar sobre o sucesso ou fracasso das colheitas, casamentos e destino. Embora suas respostas sejam muitas vezes difíceis de entender, ouvintes cuidadosos podem muito bem estar preparados contra possíveis desastres.

Como os ventos, suas mentes estão constantemente vagando e raramente parecem focadas em um problema ou situação atual. Alguns dizem que é porque eles são capacitados por patronos volúveis, e outros dizem que a visão repetitiva do futuro leva a pessoa à loucura.

Estranhamente, a única pergunta que eles não parecem capazes de responder é se Athas se recuperará da devastação que os profanadores infligiram a ela. Clérigos do ar dizem que a resposta está além do escopo de suas habilidades, mas outros dizem que simplesmente têm medo de buscar a resposta.

## Iniciação

O teste do clérigo do ar é talvez a mais aterrorizante das iniciações elementais. Um clérigo começa a provação passando duas semanas nas montanhas mais altas que ele



## Magia Elemental



e seu mentor podem encontrar, geralmente um pico dentro das Montanhas Ressonantes ou Mekillot. A caminhada na montanha é muitas vezes tão árdua e perigosa quanto o próprio teste.

Durante esse período de duas semanas, o candidato e seu mentor escalam os altos picos e passam horas em meditação em bordas ventosas. Quando o iniciado sente que está pronto, ele caminha até uma saliência onde seu mentor conjura um feitiço protetor sobre ele. Então, o aluno salta do precipício, jogando fora as correntes algemadas da terra e entregando-se completamente ao vento.

Quando o peticionário cair, os espíritos do ar falarão com ele e tentarão forjar o pacto de ar. Se o aluno concordar e os espíritos do ar o aceitarem, ele é gentilmente baixado ao chão, agora um Clérigo do Ar. Se os espíritos não aceitarem o candidato, ele é deixado cair a distância restante para a terra — normalmente de 3 a 18 metros.

### O Pacto do Ar

O princípio mais importante dos senhores do ar e seus iniciados é a liberdade. Eles detestam restrições em seus movimentos, personalidades, crenças, práticas e roupas, e se rebelam contra qualquer tentativa de impor limitações.

Isso os torna inimigos de todas as formas de escravidão, e eles são obrigados a fazer o que puderem para combater a escravidão sempre que possível. Os criminosos podem ser igualmente libertos se o clérigo acreditar honestamente que o criminoso foi preso injustamente. Os prisioneiros políticos, em particular, muitas vezes são gratos por ver um sacerdote do ar tomar conhecimento de sua situação.

O poder crescente do sol também irritou os elementais do ar; seu calor constante acalma a terra e a torna seca e sem vida, e o ar paira em bolsões quentes de letargia. Então, também, onde outrora poderosos oceanos deram origem a terríveis furacões e tufões, os ventos agora devem se contentar em gritar fracamente nos desertos estéreis. Por causa disso, os elementais do ar exigem que seus clérigos protejam e preservem a terra e a água. Ao fazer isso, os elementais esperam que as poderosas florestas retornem para abrigar o planeta do sol severo, e que os oceanos furiosos voltem a encher as grandes bacias de lodo. Só então eles recuperarão a liberdade desenfreada que uma vez conheceram.



## Armas e Armaduras

Clérigos do ar raramente se envolvem em combate físico com oponentes mais poderosos. Em vez disso, eles preferem ficar à distância e deixar o vento transportar projéteis mortais para o inimigo.

Armas de distância de qualquer tipo podem ser usadas por sacerdotes do ar. Isso inclui arcos, bestas, fundas, azagaias e lanças. Lanças podem ser usadas em combate corpo a corpo. Os clérigos do ar não gostam de laços restritivos, então eles raramente usam algo mais pesado do que uma armadura de couro. Eles não se restringem ao couro, é uma questão de gosto pessoal. Independentemente disso, eles geralmente usam vestes longas e fluidas sobre qualquer outra proteção. A vibração alegre de suas roupas soltas é um símbolo particularmente gratificante para os clérigos do ar.

## Clérigos do Ar Errantes

É quase redundante chamá-los de clérigos do ar de "errantes", pois a viagem está enraizada nos espíritos desses profetas itinerantes desde o nascimento.

Normalmente, eles andam de assentamento em assentamento compartilhando profecias, contando fortunas e ensinando a conservação e a fabricação de dispositivos movidos a energia eólica.

Os clérigos do ar visitantes são vistos como loucos excêntricos, mas benéficos, com um dom único para prever o futuro. Por causa disso, a maioria das pessoas reluta em convidá-los para suas casas, mas estão mais do que dispostas a tirar proveito de seus talentos divinatórios.

## Clérigos do Ar dos Santuários

Os santuários de ar estão localizados apenas nos picos mais altos das montanhas de Athas, ou nas extremidades de vales profundos onde os ventos impetuosos se quebram contra os penhascos que os confinam.

Por causa da natureza errante desses sacerdotes, os santuários são visitados, mas raramente, e geralmente são atendidos por aqueles que se tornaram fisicamente incapazes de viajar em qualquer sentido, exceto o espiritual.

## Clérigos do Ar nas Cidades

Os clérigos do ar relutam em passar muito tempo nas cidades dos reis-feiticeiros. As pessoas das cidades parecem estar algemadas às suas preocupações cotidianas, e a vigilância constante dos templários acorrenta os espíritos desses andarilhos irrestritos.

Quando clérigos do ar são encontrados em uma cidade, geralmente é em conexão com uma caravana disfarçada. Essas organizações tentam libertar escravos por contrabando, disfarce, suborno ou qualquer outro meio necessário.

## Xamãs do Ar

As tribos nômades quase sempre são acompanhadas por xamãs do ar. O xamã representa sua natureza errante e seu ideal de viver livre dos jugos impostos pela posse da terra.

Embora todos os clérigos do ar tendam a ser misteriosos e indescritíveis, os xamãs do ar são ainda mais estranhos. Raramente vistos entre seus membros da tribo, eles têm um talento incrível para aparecer em momentos de necessidade, quando seu conselho é desesperadamente necessário. A cura é um papel que eles desdenham e desempenham apenas se o indivíduo afligido for considerado "digno". Não é sábio ficar no lado errado do xamã tribal.

Suas principais funções são como conselheiros e videntes, mas mesmo essas tarefas são realizadas de má vontade. Perguntas mesquinhas ou pessoais quase sempre são ignoradas e atraem desfavor. Em alguns clãs, apenas o ancião mais velho tem permissão para falar com o xamã.

## Clérigos do Fogo

Os mais temidos e imprevisíveis dos clérigos athasianos são os do Plano Elemental do Fogo. Alguns dizem que esses indivíduos ficam loucos durante a iniciação, e outros dizem que é preciso ser louco para pedir aos destrutivos lordes das chamas em primeiro lugar. Qualquer que seja o motivo de sua natureza errática, os clérigos do fogo são os mais poderosos e mais destrutivos dos sacerdotes elementais.

Os sacerdotes do fogo ganharam sua reputação por dois motivos: eles são muito agressivos e muito ofensivos. Eles rirão loucamente enquanto seus inimigos são incinerados, e parecem prosperar apenas quando tudo ao seu redor está



## Magia Elemental



sendo devorado pelos apetites ardentes de seus clientes.

Mas são os reis-feiticeiros e os profanadores que tem o maior medo dos sacerdotes do fogo. Eles ficam horrorizados com sua natureza destrutiva, porque o fogo os priva da matéria orgânica de que precisam para alimentar suas próprias magias. Eles veem os clérigos do fogo como loucos errantes que desperdiçam seus recursos sem motivo discernível.

Mas todo sacerdote do fogo sabe que quando as florestas e planícies forem destruídas por seu toque flamejante, a terra voltará a crescer ainda mais forte do que antes. Quando um profanador arruína uma área, essa terra fica estéril por milênios, e não haverá nada para alimentar os apetites infernais dos patronos dos clérigos do fogo.

Clérigos dos outros elementos geralmente não entendem isso, e mais de uma luta irrompeu entre os exuberantes guerreiros das chamas e seus antigos associados. Mesmo aqueles sacerdotes que entendem os caminhos de seus irmãos insanos relutam em deixá-los seguir seu caminho. O equilíbrio do ciclo de criação/aniquiação é delicado, e os sacerdotes do fogo são frequentemente excessivamente zelosos com seu trabalho. Eles costumam provocar os

sombrios clérigos da água com uma velha piada: "Destruir o mundo é destruir os profanadores". Os clérigos da água se perguntam se estão realmente brincando.

### Iniciação

Antes que um iniciado possa se tornar um clérigo da chama, ele deve passar por um teste de fogo abrasador e receber a insígnia da chama.

Quando o mentor sente que seu aluno está pronto, ele leva o novato a uma clareira, perto de uma fonte de madeira, matagal, carvão ou outro combustível. Ao longo do dia, o aluno e o professor coletam madeira, cavam carvão e executam as tarefas necessárias para criar uma grande fogueira. Durante esse processo, eles discutem tudo o que o aluno aprendeu durante o aprendizado. Quando a noite começa a cair, o mentor inicia um fogo mágico com o combustível que reuniu, e o aluno entra na fogueira ardente.

O noviço permanece dentro do inferno durante toda a noite, meditando, observando os materiais queimarem e desmoronarem em cinzas, até que os senhores elementais das chamas falem com ele através do fogo crepitante. Se os elementais aceitarem o petiçãoário e o pacto for feito, seu cabelo ficará vermelho ardente e seus olhos ficarão negros como carvão. Isso é conhecido como o "emblema da chama".

Se o acólito não for aceito pelo Plano de Fogo, a magia do mentor deixa de protegê-lo e ele é violentamente expulso, sofrendo 4d8 pontos de dano.

### O Pacto de Fogo

O pacto de fogo é o mais irônico dos juramentos clericais. As criaturas do Plano Elemental do Fogo exigem que seus servos preservem Athas apenas para que possam destruí-lo novamente. Especificamente, o Plano do Fogo precisa que as florestas e as cidades do homem retornem. Isso significa que seus clérigos devem incentivar o crescimento de florestas, cidades e campos.

Uma grande parte do pacto é dedicada à derrota dos reis-feiticeiros e de todos os profanadores. Este é um objetivo que eles compartilham com os druidas, mas os sacerdotes do fogo são excêntricos demais para formar relacionamentos longos e duradouros com os membros dessa ordem indescritível. Um ataque frontal empunhando



o poder do inferno é sua tática usual.

### Armas e Armaduras

Os clérigos do fogo não gostam de armas normais, como espadas e arcos, a menos que possam ser inflamadas. Qualquer arma de metal pode ser carregada por um clérigo de fogo, mas ele deve acendê-la magicamente ou espalhar óleo sobre ela, acendendo-a antes do combate, a fim de usá-la de forma eficaz. Se a arma não puder ser acesa, o sacerdote não ganha experiência para esse encontro. A maioria dos clérigos de fogo nem mesmo carrega armas, contando com a lâmina de chama mágica.

Eles usarão arcos e bestas, mas não ganharão experiência se não puderem acender as flechas ou flechas. Armas de obsidiana, no entanto, são aceitáveis para clérigos de fogo, porque foram forjadas sob grande calor. Mesmo essas armas, no entanto, estarão manchadas de óleo, prontas para inflamar. Não há penalidade de ponto de experiência se não forem.

Clérigos de fogo podem usar qualquer armadura, e geralmente a pintam de vermelho brilhante ou de preto.

### Clérigos do Fogo errantes

Os clérigos do fogo mais comuns são os sacerdotes itinerantes do fogo. Esses indivíduos saudáveis gostam de fazer entradas dramáticas nos assentamentos e cidades que visitam. Eles gostam especialmente de chegar no momento em que uma aldeia está sendo atacada ou no meio de alguma crise local.

Depois que as coisas se acalmam, o sacerdote desempenha o mesmo papel de um clérigo da terra. Ele fara pregações sobre preservação, ensinará reverência pela chama e curará aqueles que ouviram sua mensagem.

Os clérigos do fogo sabem que os restos dos caídos devem ser colocados no chão para começar o ciclo novamente, mas a natureza de seus patronos os obriga a ensinar a cremação.

### Clérigos do Fogo dos Santuários

Os santuários dos senhores do fogo são os templos elementais mais comuns na face de Athas. Muitos clérigos do fogo se contentam em viver perto desses lugares sagrados e dar ajuda àqueles que fazem uma oferta às chamas eternas que protegem.

Aldeias perto de santuários de fogo muitas vezes pedem ao clérigo guardião para salvá-lo dos terrores locais. Nos raros casos em que um profanador os ameaça, as aldeias aprenderam a pensar muito antes de pedir ajuda ao clérigo — às vezes, a oferta necessária será suas próprias casas!

### Clérigos do Fogo nas Cidades

Os sacerdotes do fogo que operam nas cidades dos reis-feiticeiros não atingem a velhice. Seus métodos extravagantes não permitem o anonimato, e os templários não precisam de desculpas para prendê-los e executá-los.

Para a Aliança Velada, os clérigos do fogo são uma bênção mista. Por um lado, eles são tão poderosos quanto muitos feiticeiros, mas, por outro, chamam muita atenção para o que deveriam ser operações secretas.

Ainda assim, um dos objetivos dos sacerdotes do fogo é incentivar o crescimento das cidades para que os elementais do fogo possam mais uma vez se banquetear com elas. Para perseguir esse objetivo, eles tentam viver entre as pessoas e fazer e ensinar o que puderem para ajudá-los a sobreviver. Muitas vezes, isso significa salvá-los dos caprichos do governante de uma cidade ou até mesmo se juntar aos templários diante de algum ataque iminente contra um assentamento.

### Xamãs do Fogo

Felizmente, os xamãs que exercem o poder do fogo são raros. A maioria dos xamãs tribais se associa ao elemento mais comum em sua terra natal. Além disso, chamas contínuas e abertas são raras nas terras esparsas de Athas.

Apenas os homens mais ferozes da tribo se tornam xamãs do fogo. É a natureza desses selvagens, e não qualquer ligação com o mundo material, que alimenta seu poder furioso. É provável que Gith e belgoi tenham xamãs de fogo em batalha.

Ainda mais aterrorizante é o fato de que tribos e grupos maiores geralmente têm vários xamãs. Alguns são conhecidos por terem um conselho de clérigos do silte e um campeão do fogo. Os campeões são raramente vistos pelos selvagens que lideram, exceto em batalha. Suas paixões ardentes levam ao ataque com abandono imprudente e consequências severas para todos os que estiverem em seu caminho.



## Magia Elemental

### Clérigos da Água

Entre a irmandade elemental, ninguém está mais desesperado do que os lordes do Plano Elemental da Água. Milênios atrás, esses seres estavam felizes, balbuciando através do riacho e flutuando vagarosamente nos vastos mares azuis. Agora eles são claustrofóbicos, gritando por cada gota perdida na terra ressecada.

Eles sabem que devem saciar a sede da terra antes que seus riachos e rios possam retornar, mas cada gota de água derramada é cedida a contragosto. Deve ser assim, pois o Plano da Água quase pereceu.

Os campeões do moribundo Plano da Água são poucos; seus lordes mal conseguem fortalecê-los. Mas aqueles que os subestimam estão enganados, pois embora os campeões da água recebam menos poder do que a maioria, eles estão muito mais desesperados e muito mais vingativos.

Ainda assim, eles desempenham as antigas funções da água como curandeira e portadora da vida. Desde a sua criação, os pacientes senhores da água derramaram suas próprias almas sobre a terra, sabendo que a terra acabaria sendo saturada com seus líquidos que davam vida. Eles não contavam com a destruição em massa causada pelos profanadores. Suas magias malignas transformaram tudo em cinzas, e toda a umidade ambiente foi perdida. E isso era novo. A água evaporou, congelou, ferveu e passou pelos sistemas de um bilhão de seres, mas nunca antes havia sido destruída.

### Iniciação

Quando um mentor sente que um aluno está pronto, ele começa a longa jornada até o grande corpo d'água mais próximo. Athas tem poucos desses lugares, e essas longas caminhadas são perigosas e quase fúteis. A Ilha do Lago e o Lago dos Sonhos Dourados são os mais comumente usados para fins de iniciação.

Quando eles chegam às margens do lago, eles se sentam e discutem o que o aluno aprendeu durante seu aprendizado. Quando o anoitecer cai, o aluno entra na água e se rende às suas profundezas. A magia do mentor protege o acólito de quaisquer criaturas que possam acontecer e permite que o candidato respire as profundezas escuras como se respirasse ar.

O iniciado passa o resto da noite na água escura, forjando um pacto com espíritos da água desesperados

que balbuciam continuamente. Este processo continua até o amanhecer, momento em que os elementais da água aceitarão ou rejeitarão o peticionário. Se aceito, um Clérigo da Água emerge das profundezas e se junta ao mentor para a longa viagem de volta para casa. Se for rejeitado, o aluno é deixado em paz e deve nadar para a segurança ou se afogar. A proteção mágica contra criaturas que habitam as profundezas está perdida — não mais valendo, elas podem atacar livremente.

### O Pacto da Água

A água é quem dá a vida, mas os lordes elementais agora realizam suas tarefas sagradas de má vontade. Ainda assim, é dever dos clérigos da água dar água e ajuda a quem precisa, de qualquer alinhamento, de qualquer natureza. As únicas exceções são aqueles que criminalmente desperdiçam água. Neste caso, os clérigos da água são conhecidos por serem metuculosos na crueldade de sua vingança. Isso se aplica especificamente aos profanadores.

A segunda demanda do Plano da Água é que os clérigos preservem e protejam a água que resta. Os clérigos da água nunca devem permitir que um profanador conjure uma magia perto de uma fonte de água, nem permitir que uma floresta ou qualquer outra área produtora de umidade seja destruída. Eles devem ensinar essas ideias a qualquer um que ouça. Normalmente, isso envolve irrigação, conservação e limpeza dos suprimentos de água existentes. Infelizmente, isso também significa conflitos frequentes com profanadores e lacaios dos reis-feiticeiros.

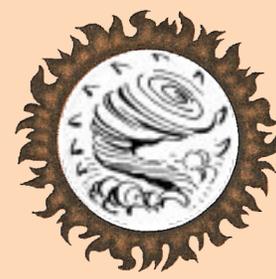
### Armaduras e Armas

Como a água é o início da vida e de todos os seres vivos, os clérigos da água podem usar qualquer arma de origem orgânica. Isso geralmente inclui armas de madeira ou osso, bem como arcos, clavas, maças, dardos, bastões, lanças e martelos de guerra.

Os clérigos da água preferem armaduras de couro ou osso, pois também vêm de material orgânico, embora possam usar metal se forem seriamente ameaçados.

### Clérigos da Água como Andarilhos

Os clérigos da água errantes cumprem vários papéis nas tribos, aldeias e nômades que visitam. Os sacerdotes



da água realizam a cura e purificam as fontes de água poluídas. Em tempos de seca severa, eles fornecerão água potável até que o abastecimento tenha se recuperado.

## Clérigos da Água dos Santuários

Ao contrário dos santuários dos outros elementos, os dedicados à água quase sempre têm um protetor. Os clérigos da água aproveitam os lagos piscinas que formam os santuários para protegê-los de colonos, profanadores ou dos perigos simples e naturais da natureza.

Um sacerdote que se apegou a um santuário tem deveres relacionados que podem exigir sua ausência por curtos períodos de tempo. A região circundante é a base do lençol freático, e o clérigo deve garantir que a terra não tenha sido poluída ou adulterada. A adulteração pode incluir ataques organizados, represamento ou envenenamento — qualquer coisa que ameace o abastecimento de água.

## Clérigos da Água nas Cidades

Os sacerdotes da água são os clérigos elementares menos ameaçados que residem nas cidades. Sua segurança reside no fato de que eles fornecem água para os pobres e desesperados, e são frequentemente chamados para a cura.

Ocasionalmente, os templários até recrutam clérigos da água para acompanhá-los em missões particularmente perigosas, e os clérigos da água não acreditam que o Plano Elemental da Água seja uma esfera puramente pacifista. Aquilo que serve água, serve a eles.

## Xamãs da Água

Os povos tribais que apoiam os xamãs da água geralmente estão localizados nas margens de um dos raros lagos de Athas, ou então são pessoas de disposições passivas. Geralmente menos protetores do que os xamãs de outros elementos, eles dão água e cura a qualquer ser amigo que passe por territórios tribais.

A maioria dos xamãs compartilha uma natureza passiva, mas há alguns que exibem a natureza mais desesperada de seus patronos elementais. Alguns contaram histórias das criaturas de pele verde que vivem abaixo da superfície do Lago do Fosso. Estes não são nem amigáveis, nem tolerantes, e há rumores de que eles têm um xamã que lança terríveis maldições das profundezas do lago sobre qualquer um pego espiando seu mundo subaquático.



## Clérigos de Alto Nível

Quando um clérigo atinge um nível muito alto, ele deve fazer uma escolha. Ele pode continuar a avançar como um clérigo ou pode abandonar sua forma humanoide e começar a se transformar em um elemental. Uma vez que a escolha tenha sido feita, o clérigo nunca pode voltar atrás.

De qualquer forma, o clérigo ganha grande acesso à Esfera do Cosmos e expande seus poderes para um plano paraelementar. O plano paraelementar deve estar conectado ao plano elementar de adoração do clérigo, conforme observado abaixo.

Plano Elemental	Locais Paraelementares
Terra	Magma e Silte
Ar	Sol e Chuva
Fogo	Sol e Magma
Água	Chuva e Silte

Ao expandir suas habilidades para um plano paraelementar, um clérigo pode ignorar e entrar no material de seu plano paraelementar escolhido como se fosse um clérigo paraelementar daquela esfera.

Dentro de cada um dos planos paraelementares estão



## Magia Elemental

os planos quasialementares que podem ser acessados à medida que o clérigo progride. O plano paraelementar deve estar conectado ao plano elementar de adoração do clérigo, conforme observado abaixo.

Plano Elemental	Planos Quasialementares
Terra	Minerais e Poeira
Ar	Relâmpagos e Vácuo
Fogo	Radiância e Cinzas
Água	Vapor e Sal

O clérigo pode entrar ou ignorar o material de seu plano Quasialementar escolhido, assim como pode para seu plano elementar de adoração.

Avanço adicional concede ao clérigo acesso aos planos paraelementar e quasialementar restantes de sua esfera elemental principal.

## Clérigos Paraelementares

Embora sejam raros, existem alguns videntes que olharam além dos planos elementais para as casas dos paraelementais - os reinos de Silte, Sol, Magma e Chuva. Esses paraelementais não estão tão desesperados quanto seus primos elementais porque não sofreram com a devastação dos profanadores de Athas.

Como clérigos elementares, os clérigos paraelementares fazem o que devem para proteger e nutrir a matéria-prima que alimenta seus patronos nos planos internos. A natureza dessas criaturas e o que as agrada é diferente da natureza dos elementais mais poderosos. Eles não estão interessados nos sabores da terra, nas festas ardentes da destruição, nos ventos cantantes ou no balbucio dos riachos.

À medida que o sol implacável queima a terra em poeira e o magma se derrama sobre sua superfície rachada, o poder dos paraelementos está crescendo. Eles estão começando a atingir níveis de poder até então desconhecidos, e estão famintos por mais. Quando os elementais estão preocupados com quantidade e qualidade, os paraelementais não amadureceram para esse estágio - eles só querem quantidade.

Esse fato não os torna mais egoístas ou maus do que os elementais, mas torna suas motivações e seus métodos de escolha de seus "ceifeiros" mortais muito diferentes.

O paraelemento da chuva é a única exceção à regra. O Plano Paraelementar da Chuva é tão desesperador quanto o Plano Elemental da Água, pelas mesmas razões - ele quase desapareceu do Plano Material Primordial, e a lealdade de seus campeões está mais próxima dos corações dos elementos.

Os paraelementos de silte, sol, magma e chuva são híbridos de dois outros elementos. O silte vem da terra e da água, o sol do fogo e do ar, o magma do fogo e da terra e a chuva do ar e da água. As criaturas etéreas que emergem dessas uniões não são simplesmente versões híbridas de seus elementos parentais; em vez disso, os paraelementais são independentes deles, tendo assumido os atributos de ambos. Eles têm visões totalmente diferentes sobre a natureza das coisas, e o que os agrada ou desagrade está em suas próprias naturezas, por suas próprias razões.



É curioso, porém, que, embora os clérigos paraelementares não possam acessar as esferas que criaram seus progenitores planares, os clérigos elementares conseguem unir forças e acessar os planos da progênie de seus mestres.

Os clérigos dos paraelementais só surgiram como uma força desde que Athas entrou em declínio, pois é a própria descida do planeta que capacita seus terríveis mestres.

Os clérigos paraelementares fazem os mesmos tipos de pactos que os clérigos elementais. Infelizmente, no entanto, esses clérigos se deliciam com a contínua ruína de Athas. Os mares de silte crescem cada vez mais, a terra rachada escorre constantemente fluxos de magma, e o céu sem nuvens oferece ao sol forte e escaldante um ataque desobstruído às criaturas agonizantes sob seu calor. Apenas o paraelemento da chuva fica do lado dos elementais – já se passaram muitos séculos desde que chuvas frias frequentemente acariciavam a superfície de Athas.

Uma vez que os requisitos para campeões paraelementares são muito menos restritivos do que aqueles para clérigos elementais, há mais variação em suas personalidades e métodos. A maioria dos clérigos paraelementares são andarilhos e xamãs, embora alguns mantenham santuários e alguns sejam encontrados nas cidades.

De andarilhos e xamãs, diz-se que não há como dizer se alguém é um protetor, um curandeiro ou um louco louco com a intenção de destruir Athas

### Os Deveres dos Clérigos

Todas as raças estão incluídas nas fileiras dos clérigos paraelementares. Gith, belgoi, gigantes, humanos nômades, halflings renegados e thri-kreen são quase sempre xamãs. Clérigos paraelementares normalmente carregam um pouco de material de seu plano paraelementar como um símbolo sagrado.

Clérigos do silte, sol e magma que são magos multiclasse geralmente são profanadores. Isso se deve ao fato de que a destruição de material vivo suaviza o caminho para o aumento de seu paraelemento particular. A secagem da terra faz com que ela se fracture, e isso permite que o magma ardente chegue à superfície. O silte é controlado pelos sistemas radiculares de plantas e árvores, e assim as coisas verdes são obstáculos para o rastejante Mar de

Silte; e a destruição das árvores limpa sua sombra, bem como os gases interferentes que bloqueiam os raios do sol.

Os clérigos da chuva são os únicos clérigos paraelementares que se opõem aos profanadores e aos outros paraelementos. Eles sabem que a destruição das florestas e selvas do sul acabará por acabar com os antigos ciclos de evaporação e condensação.

### Acesso às Esferas

Os clérigos paraelementares têm maior acesso à sua esfera patronal e menor acesso ao cosmos.

A grande maioria dos clérigos elementares se voltou para seus patronos por causa de sua preocupação com o bem-estar do planeta. Com exceção dos clérigos da chuva, essa atitude é inédita entre os sacerdotes paraelementares. Silte, sol e magma estão associados à destruição de Athas, não à sua preservação.

### Tipos de Clérigos Paraelementares

Os viajantes quase nunca encontram clérigos de silte ou magma na cidade. Os clérigos do sol e da chuva são mais frequentes por causa de suas naturezas errantes, mas mesmo eles normalmente estão apenas estocando provisões ou procurando alguém ou algo por algum motivo obscuro.

Xamãs de todos os quatro paraelementos são bastante comuns. As tribos selvagens que vivem no Mar de Silte ou perto dele geralmente têm um xamã do silte. Da mesma forma, as regiões vulcânicas das Montanhas Ressonantes e da Ilha dos Lagos são conhecidas por serem refúgios para clérigos do magma. Xamãs do sol são mais raros, mas geralmente são encontrados entre as tribos nômades dos Planaltos. Os clérigos da chuva geralmente são encontrados apenas nas tribos mais passivas e pacíficas, e mesmo assim apenas na Cordilheira da Floresta ou no Palato do Dragão, onde as chuvas são mais frequentes.

Dos andarilhos, a maioria está procurando outro lugar para incentivar o crescimento do elemento patrono, ou está simplesmente visitando uma tribo ou assentamento, tentando encontrar ouvidos simpáticos. Pessoas e tribos que têm algum conhecimento dos objetivos dos paraelementais não são tão amigáveis quanto poderiam ser para esses clérigos, mas geralmente são receptivas o suficiente para pedir cura ou outros favores poderosos.



## Magia Elemental



Os santuários dos paraelementais estão localizados em ocorrências naturais do material da esfera. Há quase sempre um clérigo guardião, empurrando os limites de seu domínio um pouco mais a cada dia, garantindo que nenhum outro se intrometa em seu domínio.

### Mentores Paraelementares

Um problema significativo para quem deseja se tornar um clérigo paraelementar é a escassez de instrutores adequados. Os sacerdotes paraelementares são tão raros que a maioria dos athasianos vê apenas um punhado em toda a vida. Claro, se um dos raros santuários estiver localizado, é quase certo que seu guardião será encontrado. Uma vez que esse passo tenha sido dado, os iniciados paraelementares sofrem as mesmas dificuldades que outros clérigos.

### Iniciação

As iniciações paraelementares são modeladas de acordo com as dos clérigos elementais. Os clérigos do silte são enterrados sob silte em vez de terra, os clérigos do sol grelham sob os raios ásperos do sol, os clérigos do magma são envoltos em magma em vez de fogueiras e os clérigos da chuva devem esperar pacientemente pela rara nuvem de tempestade, em vez de afundar sob a superfície da água.

### Armas e Armaduras

Como os paraelementares estão preocupados apenas com a quantidade de seu material no Plano do Material Primário, eles raramente expressam quaisquer preferências individuais. Isso significa que os clérigos paraelementares não estão restritos na armadura ou armas que empunham.

A cor parece ser importante para eles, entretanto. Os clérigos do magma geralmente mancham o couro ou pintam o metal com um tom vermelho escuro, trabalhando em destaques mais claros. Clérigos de silte sempre usam bege, e clérigos de sol, amarelo deserto. Os únicos sacerdotes da chuva geralmente usam azul escuro ou preto, ocasionalmente acentuados com relâmpagos amarelos e irregulares.



### Clérigos Paraelementares e Raças

Todas as raças podem ser clérigos paraelementares. Como os paraelementos não expressam emoção, além da pura ganância, o comportamento racial não cria conflitos.

### Clérigos Paraelementares

Com exceção dos sacerdotes da chuva, os servos dos paraelementais são muito diferentes dos sacerdotes desesperados da terra, do ar, do fogo e da água. Silte, sol e magma estão surgindo em Athas – surgindo às custas de seus pais elementais.

### Clérigos do Silte

Clérigos do silte são frequentemente encontrados vagando pelas margens do Mar de Silte ou viajando pelas Planícies, procurando métodos para estender o fluxo mortal de seu elemento sinistro. Atualmente, os clérigos do silte e do sol são os campeões paraelementares mais poderosos e abundantes em Athas.

### O Pacto do Silte

Os seres que vivem no Plano Paraelementar de Silte exigem apenas uma coisa de seus asseclas mortais – as crescentes marés de silte devem continuar a se expandir, eventualmente lavando todo o planeta.

A água se acumula e se acumula no fundo de vastas bacias de lodo, e essas piscinas se tornam lama espessa e viscosa. Quatro quintos das superfícies dos mares de silte são silte. O silte é cinza e seco, a textura do pó solto. O equilíbrio cuidadoso entre umidade e lodo deve ser mantido, e os espíritos do silte temem que muita chuva transforme sua forragem em lodo espesso e preto. Felizmente para eles, a chuva é tão escassa que há pouca chance de isso ocorrer.

Os clérigos do silte desejam destruir as árvores, gramíneas e fauna que retêm a umidade, evitando a erosão eólica e mantendo a terra unida. Quando as plantas forem finalmente destruídas, a terra desmoronará e se transformará em lodo, e a umidade do solo ficará presa abaixo do silte, em vez de permitir a evaporação normal através dos caules e folhas da planta.

Corpos de água são drenados para o silte invasor, e





## Magia Elemental

isso retarda temporariamente a expansão à medida que o líquido é absorvido pela poeira e se transforma em lama. Eventualmente, a maior parte da água afundará e ficará presa para sempre. O ciclo natural cessará e a água perdida nunca mais verá a superfície.

Os espíritos da chuva estão furiosos e aterrorizados com esse processo destrutivo, mas isso vem acontecendo há tantos séculos que qualquer nova chuva simplesmente cria mais lodo, expandindo a praga, em vez de transformá-la de volta em lama.

Obviamente, os clérigos do silte estão muitas vezes em conflito direto com os clérigos da terra, do ar, do fogo, da água e, especialmente, da chuva. Os sacerdotes do sol são os únicos aliados consistentes dos clérigos do silte.

Clérigos elementais e da chuva alertam a todos que ouvirão sobre os sacerdotes gananciosos do silte, então os clérigos do silte muitas vezes se disfarçam de sacerdotes da terra. Sob esse disfarce, eles ensinam métodos agrícolas inadequados e ambientalmente perigosos que arruinam o solo e facilitam a expansão e a conquista das marés de pó cinza.

Há poucos clérigos de silte que não são considerados inimigos pelas ordens elementais. Diz-se que esses raros indivíduos cumprem seus pactos trabalhando em pequenos estágios ou labutando em áreas já arruinadas para quaisquer outros fins. Dizem também que seu verdadeiro propósito é proteger viajantes e aventureiros no Mar de Silte. Eles compensam suas inevitáveis transgressões de outras maneiras e resgatam viajantes que poderiam perecer, tentando atravessar o Mar de Silte.

Algumas lendas dizem que se um homem estiver se afogando no Mar de Silte e gritar um nome antigo e secreto, um misterioso cavaleiro de silte aparecerá e o arrastará para a ilha mais próxima. A maioria duvida da verdade desse boato - todos os anos o mar reivindica milhares.

### Os Campeões do Silte

Clérigos do silte são tipicamente homens ou mulheres que vivem nas bordas do Mar de Silte ou do Estuário da Língua Bifurcada. Eles viram o poder das areias movediças e aproveitaram a oportunidade para aproveitar esse poder. Enquanto viajam pela terra, eles ensinam métodos agrícolas que arruinam o solo, às vezes se passando por

clérigos da terra quando seus ouvintes suspeitam de seus objetivos.

### Clérigos do Sol

Os clérigos do sol são seres estranhos que se sentam e olham sem pensar para seu patrono por dias a fio. Pouco os desafiam, e apenas as árvores obstrutivas e as cidades da humanidade fornecem qualquer alívio do toque de seu mestre.

O sol é atualmente o mais poderoso de todos os elementos e paraelementos, e os feitiços aos quais os clérigos do sol têm acesso são uma prova mortal. Se alguém é tolo o suficiente para desafiar o sacerdote do sol, é melhor esperar até que seu mestre se ponha no fim do dia.

### O Pacto do Sol

Os espíritos do sol, atualmente se aquecendo em seu poder magnífico, têm o pacto mais estranho que existe entre os planos internos e os asseclas mortais. Os sacerdotes solares devem ajudar a eliminar os gases que filtram e enfraquecem os raios do sol e remover quaisquer outras obstruções que ousem desafiar sua onipotência radiante. Os paraelementais do sol não gostariam de nada melhor do que uma paisagem plana e estéril para que nenhuma criatura pudesse ser privada de seu abraço áspero. Os espíritos distantes não parecem se importar que seu objetivo acabaria matando tudo acima do solo.

Entretanto, os clérigos do Sol têm uma fraqueza séria. Como todos os sacerdotes devem estar em contato direto com seu elemento ou paraelemento, não é possível que um sacerdote do sol recarregue seus feitiços à noite, durante uma tempestade ou quando estiver no subsolo.

### Os Campeões do Sol

Seguidores do sol são os mais e menos poderosos de todos os clérigos. De dia, eles comandam raios ferozes de luz que rivalizam com as bolas de fogo dos feiticeiros, mas à noite estão limitados a quaisquer feitiços que lhes restem. Eles podem, é claro, continuar a usar seus poderes concedidos, independentemente da presença do sol.

As luas gêmeas de Athas são consideradas amigas dos clérigos do sol, e os clérigos do sol sabem que as luas



refletem a luz de seu patrono. O luar não é forte o suficiente, no entanto, para permitir a recarga de feitiços.

### Clérigos do Magma

Os clérigos que adoram o magma são talvez os mais raros de todos. Eles geralmente permanecem isolados nas altas montanhas e vulcões, onde seus patronos borbulham e escorrem da terra como sangue de uma ferida aberta. O magma consome tudo o que é infeliz o suficiente para ser pego por ele e rouba as energias vitais de suas vítimas para alimentar sua própria fome infernal.

### O Pacto de Magma

Os seres de magma são quase tão fracos quanto suas contrapartes de chuva, pois há apenas alguns refúgios naturais em Athas onde o magma existe em qualquer quantidade. Por causa disso, os espíritos do magma incessantemente empurram seus campeões mortais para ajudá-los a se levantar das entranhas de Athas e manter o que emergiu aquecido, para que não volte ao domínio da terra. Desta forma, os espíritos do magma esperam cobrir a crosta seca de Athas com lava primordial derretida.

O magma exige apenas que seus clérigos incentivem seu crescimento. Normalmente, as únicas coisas que retardam o magma são água, chuva ou falta de combustível suficiente para manter o tremendo calor que o magma requer. Clérigos de magma são conhecidos por destruir florestas para evitar chuvas e, em seguida, alimentar os galhos e troncos em rios de lava. Quaisquer lagoas ou outros corpos d'água ao redor de uma erupção são drenados ou destruídos por clérigos do magma.

### Os Campeões do Magma

É um homem ou mulher estranho que se volta para os espíritos de magma em busca de poder, pois a natureza de seu pacto exige que eles vivam em pontos isolados do planeta. Isso frequentemente entra em conflito com as razões pelas quais os clérigos do magma solicitaram esses poderes em primeiro lugar.

Os paraelementares do magma estão desesperados e gritam constantemente por socorro. Alguns clérigos enlouqueceram por seus apelos eternos, e eles perseguem o pacto com ódio maníaco. Quando eles são encontrados





## Magia Elemental

como andarilhos, geralmente é porque sua erupção de magma mais recente falhou e eles procuram outra para cuidar. Outros podem simplesmente estar tentando escapar de seus senhores patronos por curtos períodos de tempo. Um clérigo errante do magma pode levar vários anos para encontrar outra fonte de lava, e muitas vezes ele não tem pressa para chegar ao seu destino. Felizmente para ele, os paraelementares de magma não parecem notar grandes quantidades de tempo perdido – provavelmente porque uma década é apenas um segundo em seu período de tempo quase eterno.

Os clérigos do magma são seres perigosos, instáveis e imprevisíveis. Felizmente, eles também são extremamente raros e geralmente confinados a lugares que a maioria das pessoas não gostaria de visitar de qualquer maneira.

### Clérigos da Chuva

Dos campeões paraelementares, apenas os da chuva são bem-vindos pela população em geral e pelos sacerdotes elementais mais comuns. Eles compartilham os mesmos objetivos básicos que os clérigos elementares da água, e muitas vezes estão em conflito direto com as ordens paraelementares do sol e do magma.

### O Pacto da Chuva

As criaturas da chuva desejam apenas devolver as carícias frias de seu patrono a Athas. Para fazer isso, as florestas que protegem e retêm a água do mundo devem retornar. Os clérigos da chuva são necessários para proteger as florestas existentes, plantar e incentivar o crescimento de novas.

### Os Campeões da Chuva

Há outros lugares onde a folhagem da terra encoraja os campeões a protegê-los com a chuva que dá vida, mas a grande maioria dos clérigos da chuva vem da Serra Florestada. Muitos desses campeões são xamãs halfling renegados que se escondem na reclusão do paraíso relativo, mas outros são sacerdotes que desejam proteger esses lugares da ruína dos profanadores e daqueles que os prejudicariam.

Outros ainda assumem a tarefa mais difícil de vagar pelos Planaltos, usando todos os métodos possíveis para

tentar levantar pequenas manchas de floresta na paisagem estéril. Esses homens e mulheres se deparam com o fracasso todos os dias e frequentemente eliminam suas frustrações levantando tempestades terríveis destinadas a qualquer um que os atravesse.

## Druidas

Ao contrário dos clérigos athasianos, os druidas são criaturas solitárias. Eles vivem da terra, dentro da terra, e sacrificaram suas vidas inteiras pela terra. Mas, ao contrário dos clérigos, os druidas concentram suas habilidades consideráveis em uma única área – suas terras vigiadas. Um trecho estéril de deserto, uma seção esparsa de terra arbustiva, ou talvez um oásis cintilante, que é o lar do druida e sua fonte de poder. Uma pequena reserva, protegida da magia sombria dos profanadores.

## A Perdição dos Reis-Feiticeiros

Quando os reis-feiticeiros começaram seu reinado de terror a sério, suas guerras com clérigos e o uso constante de magia profanadora acabaram atraindo a atenção dos druidas. Os misteriosos druidas dos ermos a princípio não eram páreo para os reis, e seu sangue corria livremente por suas terras guardadas no que veio a ser chamado de Erradicação.

Mas através dessa experiência dolorosa, os druidas começaram a encontrar maneiras de amortecer a magia profanadora do feiticeiro das trevas e foram capazes de vencer algumas batalhas, batalhas agora esquecidas pela história. O rei se uniu após esses contratemplos e perseguiu os odiados druidas de volta para suas ruínas. Lá eles foram caçados até a extinção virtual, e muitos pensaram que sua ordem havia desaparecido de Athas para sempre.

Agora, os poucos druidas que falarão sobre o presente dizem que estão esperando seu tempo nas montanhas, nos desertos e nos vales de Athas. Eles treinam para a batalha, aprendendo a lutar contra a magia dos profanadores e reconstruindo cuidadosamente suas fileiras. Um dia, talvez em breve, dizem eles, os druidas se levantarão da terra com seus antigos irmãos caídos e apagarão a marca dos reis-feiticeiros de Athas, só então eles purgarão suas memórias amargas.



### A Organização do Caos

As lendas dizem que os druidas que permaneceram após a Erradicação se reuniram em uma mesa alta em algum lugar no Planalto Norte. Foi lá que eles decidiram que deveriam se espalhar para os confins mais remotos e regiões mais distantes de Athas, lá para aguardar seu tempo, esperando o dia em que fossem poderosos o suficiente para desafiar os reis-feiticeiros novamente. Isso foi há muito tempo, e os druidas ainda não voltaram para as cidades dos profanadores.

Alguns dizem que nunca voltarão, que sua reclusão e isolamento destruíram qualquer poder que outrora exerciam como um círculo. Outros dizem que a longa espera dos druidas é indicativa de sua astúcia, e que seu plano é garantir que o próximo confronto com os reis não acabe em derrota

### Druidas e o Pacto

Os druidas formaram as mesmas relações básicas com os poderes elementais que os clérigos. Os druidas devem proteger não apenas suas terras protegidas, mas também os elementos brutos aos quais cada um se comprometeu. Eles não estão vinculados a nenhum dos outros desejos dos elementais, como a luxúria do espírito do ar pela liberdade e a repulsa pela escravidão.

Como sua devoção aos elementais e paraelementais não é total, eles não têm os poderes concedidos aos clérigos, embora combinar as energias de vários patrocínios lhes dê acesso a mais magias. Um druida pode escolher até dois elementos que existem em grandes quantidades dentro de suas terras protegidas, o que lhe dá maior acesso a um e menor acesso ao outro. Ele também tem grande acesso a magias da Esfera do Cosmos.

Finalmente, através de milênios de comunhão com a natureza, os druidas desenvolveram certos poderes exclusivamente seus. Seus poderes concedidos não lhes são dados pelos lordes elementais e não podem ser revogados por atos infiéis ou pela quebra de um Pacto.

### Tornando-se um Druida

Os druidas não se submetem a ritos de iniciação como os clérigos porque suas motivações deram a seus mentores mais simples provas disso e os anos de experiência necessários para cimentar um pacto com os elementais.

Um druida que avança alto o suficiente ocasionalmente assume um aprendiz, mas o processo de seleção não é fácil. O druida vigia uma tribo ou assentamento, geralmente de suas terras vigiadas. Ele nota qualquer um que pareça particularmente preocupado com a terra e a natureza. Ao longo de meses, ou às vezes até anos, o druida escolherá um desses poucos selecionados e se aproximará dele em particular. Só então ele explica a natureza da vida druídica, as tarefas que devem cumprir e a existência solitária e perigosa dos últimos guardiões de Athas. Se o jovem concordar, o druida os leva às pressas para suas terras vigiadas, raramente dando-lhes tempo para dizer adeus ou pegar alguns pertences materiais.

Depois, o druida leva seu aluno para longe de casa. Viajar limita as tentações do aluno. Sem ninguém por perto e sem amigos ou familiares distraídos, o druida tem a chance de ensinar ao aluno sobre a futura área de tutela do noviço.

Meses se passam antes que o druida finalmente comece a preparar o ritual que permitirá ao aluno falar com os elementais. Quando essa hora finalmente chega, o mestre prepara um monumento aos planos que devem ser solicitados e conjura uma magia de pacto. O aluno entra em transe profundo enquanto seu espírito percorre os planos internos e ele fala com os elementais que moram



## Magia Elemental

lá. Quando a provação termina, o iniciado se torna um Druida. Há muito poucas rejeições, já que o druida cuidadosamente capinou e preparou o candidato muito antes de o aluno ter permissão para falar com seus guias.

Uma vez que o mentor tenha garantido um guardião para suas terras, ele sai e começa um período de peregrinação. Isso permite que o novo druida tenha tempo para si mesmo, para sentir suas novas terras e aprender em primeira mão as responsabilidades que herdou.

*Os pais de Buris sempre amaram a filha. Aos seis anos, quando a maioria das meninas brincava com bonecas feitas de mariscos de vegetais, Buris trabalhava ao lado dos pais e podava a umidade que roubava ervas daninhas do jardim.*

*Aos 10 anos, ela já sabia o que estava acontecendo com as plantas e plantações antes que alguém percebesse que algo estava errado. Seus pais estavam orgulhosos dela, e seu amor era tão raro quanto as habilidades de sua filha.*

*Mas outro observou à distância. Jeffer viu a criança trabalhando nos campos empoeirados um dia enquanto o sol diminuía, abaixo do horizonte. As outras crianças estavam jogando um jogo obscuro com paus e uma bola, mas Buris trabalhou até muito depois de escurecer, ao lado dos adultos. O velho druida deixou a aldeia, mas a memória da criança permaneceu.*

*Quando ele a viu em seguida, ela domou um crodlu selvagem e cavalgou pelo vale, aparentemente procurando por algo que não entendia. O druida se lembrou de um tempo atrás, quando sentiu os olhos de outra pessoa sobre ele, e como ele havia procurado por toda parte tentando entender as poderosas forças do destino que o estavam levando a uma vida de solidão, agonia ocasional e rara realização.*

*Uma noite, enquanto a garota estava sentada sozinha entre os campos, o druida apareceu do nada. Ela não estava assustada, mas a curiosidade brilhava através dela*

*como as luas gêmeas em uma noite sem nuvens. A druida sorriu e ela o convidou para se sentar, de alguma forma sentindo que esse mistério não era uma ameaça. Durante toda a noite, eles falaram suavemente sobre a vida do druida e as responsabilidades que acompanham essa vida.*

*Quando a manhã eclodiu sobre as colinas e os pais de Buris acordaram, eles encontraram apenas uma boneca feita de cascas de vegetais deitada em seu travesseiro. Os raios do sol nascente brilhavam em suas lágrimas, mas havia duas lágrimas de alegria por cada perda - ambos perceberam que o vale acabara de ganhar um poderoso protetor.*

- O Conto da Boneca

## Terras Protegidas

Um druida se esforça para proteger tudo dentro de suas terras vigiadas. Isso inclui todos os animais, plantas e assentamentos pacíficos. Os druidas podem ou não proteger monstros específicos com covis em suas terras, dependendo se a vida ou destruição da criatura tem ou não um impacto significativo no território do druida. Preguiças e outras bestas "burras" geralmente são protegidas. São apenas as espécies mais inteligentes que correm o risco de incorrer na ira de um guardião.

Áreas grandes ou particularmente valiosas geralmente são guardadas por um druida com poder suficiente para defendê-las, mas há dois casos em que vastas extensões de terreno podem ser habitadas por um druida muito jovem ou inexperiente. Isso pode acontecer se o protetor original de um local tiver sido morto ou morrer de idade, ou se um druida recém-iniciado estiver vigiando a terra.

Ocasionalmente, se um druida sabe que está prestes a deixar esta vida e sente que seu aprendiz não pode lidar com uma situação iminente, ele pode pedir a ajuda de um druida de uma terra vizinha. Esse tipo de aliança é sempre temporária.



## Terras Protegidas por Druidas

### Elemento Terras Protegidas

Terra	Vales, grutas, uma montanha ou colina específica, pontos de referência, uma extensão de deserto ou estepes, uma cordilheira isolada.
Ar	Os céus sobre uma determinada área, os ventos de um desfiladeiro ou padrão de vento predominante, o vento que sopra através de um vale ou um pico rochoso perto do céu.
Fogo	Prados secos, um vulcão, fontes termais, poços de alcatrão ferventes, resíduos cinzentos.
Água	Uma nascente ou piscina, um oásis, cisterna, seção de um lago ou rio ou cachoeira.
Silte	Um trecho ou ilha em particular no Mar de Silte ou no Estuário da Língua Bifurcada, uma grande lagoa de areia movediça.
Sol	Em qualquer lugar a céu aberto.
Magma	Um vulcão, uma "fonte" de lava.
Chuva	Um bosque na Serra Florestada ou em outras florestas, o Palato do Dragão, em qualquer lugar que receba chuva pelo menos uma vez por mês, não uma área desértica.

## O Tempo de Peregrinação

Os druidas mais velhos devem passar metade do tempo em suas terras vigiadas e metade vagando pelos desertos de Athas. Enquanto vagueia, o druida aprende sobre as tendências ecológicas gerais, protege e preserva outras partes de Athas e pode até participar de aventuras para aprender os caminhos dos homens... e dos profanadores. Os jovens druidas podem passar tanto tempo em suas terras protegidas quanto acharem adequado.

Quando alguém se torna um druida, ela geralmente passa seu primeiro mês ou dois em suas terras protegidas, sentindo suas novas responsabilidades e aprendendo os detalhes íntimos da paisagem. Uma vez que ela se sente

confortável com seu ambiente, ela começa seu tempo de vagar.

Durante esse tempo, um druida pode viajar para qualquer lugar e fazer quase qualquer coisa. É quase comum ver druidas se aventurando com colegas clericais e companheiros guerreiros em cruzadas curtas contra terrores locais ou certos perigos ao meio ambiente.

Pode-se também encontrar um druida ao visitar um assentamento ou um acampamento nômade. Lá, ele desempenhará o mesmo papel de um clérigo - curando feridas, ensinando preservação e conservação, ou cumprindo um papel especial exigido por um de seus elementos patronos. Druidas são personagens temperamentais cujo verdadeiro poder é exibido apenas quando estão irritados. Os aldeões tendem a tratar os druidas com um pouco mais de admiração e respeito do que dão aos clérigos.

## Druidas de Alto Nível

Druidas que atingem poder muito alto ganham várias habilidades adicionais, muitas das quais estão relacionadas às suas terras protegidas e são ganhas na ordem abaixo à medida que o druida aumenta de poder.

Os druidas ganham a capacidade de se comunicar telepaticamente com qualquer criatura em sua terra protegida. A comunicação pode ser por qualquer duração e a qualquer distância, desde que a criatura esteja nas terras protegidas do druida, mesmo que o druida não esteja lá. As barreiras linguísticas não interferem nesta comunicação.

Um druida pode convocar uma espécie inteira dentro de suas terras vigiadas. O druida deve primeiro se transformar na espécie desejada, depois chamar telepaticamente outros para se juntarem a ele. Todas as criaturas capazes dessa espécie que residem nas terras protegidas do druida se moverão imediatamente para sua localização na melhor velocidade possível. Uma vez agrupados, o grupo de animais obedecerá a todos os comandos do druida, desde que ele permaneça no meio deles. As criaturas deixarão prontamente as terras vigiadas a mando do druida. Quando o druida retoma sua forma original, os seguidores da espécie retornam para suas casas.

Um druida ganha grande acesso a todas as esferas da magia sacerdotal.

Um druida pode invocar o espírito da terra e seus



## Magia Elemental

poderes. O espírito aparecerá para consultar ou prestar ajuda sob o comando do druida. No entanto, um druida nunca pode invocar o espírito sem justa causa, para proteger ou melhorar as terras. Quaisquer razões egoístas ou pessoais irritarão o espírito para que ele possa atacar o druida.

Um druida pode esconder suas terras vigiadas. Desde que ele esteja em suas terras vigiadas, ele pode lançar uma ilusão que só ele e aqueles que ele designa podem ver através. Os viajantes nas terras vigiadas estão convencidos de que estão de alguma forma perdidos e que essas ilusões sutis estão, de fato, a quilômetros das terras que procuram. O druida pode criar qualquer ilusão física que ele se importe, de selvas exuberantes a terrenos baldios estéreis. O druida pode conjurar essa ilusão a qualquer momento, mas deve se concentrar para mantê-la.

Um druida pode se teletransportar por suas terras vigiadas. Desde que o druida esteja se teletransportando entre pontos totalmente dentro de suas terras protegidas, ele pode se teletransportar várias vezes. Como o druida está intimamente familiarizado com cada passo de suas terras, não há chance de perder seu ponto-alvo proposto.

Um druida pode esconder suas terras vigiadas. Ele cria uma barreira impenetrável ao redor das bordas de suas terras, na forma de uma dama que se eleva 300 metros acima do ponto mais alto. A natureza da barreira depende da imaginação do druida - uma série de lâminas giratórias, um campo de força pura, uma cortina de chama e magma. Em qualquer forma, a barreira é extremamente difícil para qualquer coisa romper, a menos que o druida a tenha designado. A barreira funciona em ambas as direções, os que estão dentro não podem sair e os que não estão não podem entrar.

Um druida absorve o dano de profanador em suas terras vigiadas. Sempre que o druida estiver em suas terras, a magia profanadora lançada lá não destrói os dedos vivos ao redor do conjurador; o chão não é transformado em cinzas. Em vez disso, a energia é extraída diretamente do druida, não importa onde ele esteja. No entanto, a magia profanadora não matará o druida - não pode tirar sua última vida restante. Quando o druida está tão ferido, a magia profanadora cobra seu preço normal na terra.

Sempre que a magia profanadora é conjurada em suas terras, o druida tem uma noção mental de exatamente onde a magia foi conjurada. Quando não está em suas

terras, o druida ainda tem a impressão geral de que a magia profanadora está sendo conjurada lá, mas ele não recebe nenhuma indicação da localização exata.

## Santuários e Conjunções de Poder

Em toda a vasta extensão de Athas, há alguns lugares conhecidos por serem singularmente condutores para clérigos e druidas. Esses lugares são depósitos de ocorrência natural, ricos em matérias-primas dos elementos ou paraelementos, ou locais especialmente preparados construídos por um clérigo usando uma magia criar santuário.

Esses locais são altamente valorizados por seus criadores e por aqueles que escolheram defendê-los. Quaisquer visitantes com más intenções devem ser cautelosos, pois os sacerdotes nos locais de santuários e conjunções de poder são condutores de enorme poder.

Os santuários dos elementos e paraelementos são criados pelos clérigos ao longo de um período de meses e às vezes até anos. Eles são construídos para durar para sempre, e apenas a incursão desastrosa de outro elemento, ou às vezes um profanador, pode destruí-los. Somente clérigos elementais e paraelementares podem construir ou obter benefícios de santuários.

Os santuários são bem conhecidos pelas pessoas que vivem perto deles, embora seu verdadeiro propósito seja muitas vezes um mistério. A tribo Ahpotex nas Montanhas Ressonantes está bem familiarizada com *Alicious Strax* e pode ser encontrada caçando ao lado dela em seus rápidos planadores de penhascos, mas eles não têm ideia do que o sacerdote espera deles em troca.

Na verdade, os sacerdotes que vivem moram em santuários desejam apenas protegê-lo e a área que o rodeia da destruição. Esses pontos raros são as iguarias de seus mestres etéreos, assim como os elfos são para o *thri-kreen*.

Os clérigos dos santuários tendem a perpetuar uma imagem mística, e geralmente tentam evitar muito contato com seus vizinhos para que não sejam vistos como lugares-comuns. Isso alimenta alguns egos, mas também faz melhores ouvintes dos membros da tribo e dos aldeões



quando o guardião escolhe falar.

Os clérigos de uma determinada esfera devem visitar um santuário uma vez a cada poucos anos para comungar com os espíritos que os capacitam e desenvolver uma apreciação mais profunda pelos objetivos de seus mestres, mas não há nada em qualquer pacto que os obrigue a fazer essa jornada.

Clérigos da mesma esfera nunca lutarão enquanto estiverem em um santuário, independentemente de diferenças pessoais. Se um ataque ocorrer, por qualquer motivo que seja, os elementais revogarão instantaneamente os poderes do atacante e o ignorarão pelo período usual de 1 a 6 dias. Se a magia do atacante for da esfera do santuário, ele não terá efeito sobre clérigos da mesma natureza.

Um clérigo é sempre considerado em conjunto ao visitar um santuário para seu patrono. Os sacerdotes são imunes a magias da esfera do elemento protegido pelo santuário. Magias que não visam especificamente o personagem não terão efeito se causarem danos indiretos ao clérigo, ao santuário ou ao próprio elemento.

### Os Santuários de Athas

Apresentamos aqui alguns dos santuários mais conhecidos dos elementos e paraelementais. Cada um deles é servido por um clérigo ou outro guardião, mas nem todos aqueles encontrados em Athas estão ocupados. Santuários são relativamente raros, mas quase qualquer povoado ou tribo deve saber a localização de pelo menos um, independentemente de entender ou não seu propósito. Para mais detalhes sobre esses santuários, consulte a seção apropriada de onde eles estão localizados.

#### Gunginwald, um Santuário da Terra

No meio das Montanhas Ressonantes, naquele distrito pedregoso e acidentado ao norte de Tyr, encontra-se um santuário dos elementais da terra.

#### Ahpotex, um Santuário do Ar

Localizado a oeste do Lago dos Sonhos Dourados, em um vale das Montanhas Ressonantes, está Ahpotex, um santuário dos espíritos do vento.

#### Fumaça, um Santuário de Fogo

Um clérigo insano vive neste lugar e chama seu santuário de Fumaça. Ele está situado a meio caminho entre Nibenay e Gulg.

#### Graça, um Santuário de Águas

Abaixo do Lago dos Sonhos Dourados está um dos santuários mais inacessíveis. Sob as águas quentes e claras do lago fica a entrada da caverna submersa de Strallowshax.

#### Shillisa, um Santuário de Silt

Em uma ilha no Mar de Silte, ao sul de Draj, há um santuário dos enganosos e famintos senhores do silte.

#### Monte Consolo, um Santuário do Sol

Limrick, o Louco, sobe em uma grande rocha branca no alto do Monte Solace, nas Montanhas Mekillot, com vista para a cidade desolada de Vista do Sal.

#### Groomsh, um Santuário de Magma

Dentro das entranhas do vulcão que faz fronteira com a Ilha do Lago espreita um clérigo feroz e terrível chamado Thyraximus.

#### A Árvore da Chuva, um Santuário de Chuva

Na parte mais espessa da Serra Florestada, logo acima das salinas do sul, há uma enorme árvore que pode ser mais antiga do que os próprios reis-feiticeiros.

### Conjunções de Poder

As condições para criar uma conjunção de potência variam com o elemento necessário. As condições também são diferentes para clérigos, druidas e templários.

#### Clérigos

Uma conjunção de poder ocorre quando um sacerdote entra em um reino onde o elemento de seu elemento patrono é particularmente abundante, rico ou ambos.

Um clérigo da terra está em conjunção sempre que está em solo rico e fértil; um campo bem cuidado e irrigado,



## Magia Elemental

ou um prado no meio de uma selva exuberante.

Os clérigos da água estão em conjunção quando estão em uma quantidade substancial de água. Uma piscina deve ser pelo menos tão grande quanto um pequeno lago; um oásis ou um corpo de água como Lago do Fosso ou Ilha do Lago se qualificam como conjunções de poder para sacerdotes da água.

Conjunções do ar ocorrem quando um sacerdote está em ventos fortes e quase contínuos. Muitos dos vales das Montanhas Ressonantes e quase todos os picos altos estão sujeitos a correntes de ar constantes. As tempestades ferozes e os ventos que atravessam o Mar de Silte também são conjunções poderosas para os clérigos aéreos.

Os clérigos do fogo estão em casa sempre que há um grande incêndio. O fogo deve consumir seres vivos ou materiais valiosos para fornecer energia ao sacerdote do fogo, e a chama precisa ser alimentada por pelo menos 200 quilos de material em chamas. Matéria morta, matéria sem emoção ou vida associada a ela não fornece energia aos elementais do fogo, e nenhuma para seu campeão. Uma mera tocha ou uma fogueira em chamas não criaria uma conjunção para um clérigo de fogo - uma cabana em chamas sim.

Conjunções de silte ocorrem em qualquer lugar no Mar de Silte ou no Estuário da Língua Bifurcada. Areia movediça e outras concentrações menores não criam conjunções de potência.

Os clérigos do magma estão em conjunção sempre que estão perto de uma grande quantidade de lava ou rocha derretida. Quase sem exceção, isso só ocorrerá ao redor

da base ou dentro das cavernas de um vulcão.

Os clérigos do sol estão em conjunção nos dias em que o sol está alto no céu e a umidade é baixa o suficiente para que os raios do sol não sejam significativamente bloqueados ou distorcidos. Em Athas, isso pode ocorrer com bastante frequência.

Os clérigos da chuva estão apenas em conjunto durante uma chuva torrencial. Isso geralmente ocorre no Mar de Silte ou dentro da Serra Florestada. Um chuvisco leve não fornece a energia necessária para a conjunção - deve ser um aguaceiro saturado.

### Druidas

Os druidas são considerados em conjunto sempre que estiverem em suas terras protegidas, mas não recebem nenhum bônus especial, assim como clérigos ou templários. As habilidades conferidas pela conjunção druídica já estão contidas nas habilidades especiais que eles têm enquanto estão em suas terras. Com efeito, todos os poderes dados aos druidas enquanto estão em suas terras vigiadas são por causa de sua conjunção contínua.

### Templários

Os templários estão em conjunção sempre que estão à vista de seu rei-feiticeiro. Tanto o rei quanto o templário devem ser capazes de ver um ao outro - a ligação não pode ser feita através de telepatia ou vidência. Somente uma linha de visão genuína confere as vantagens da conjunção aos lacaios do rei-feiticeiro.

# Poder Psiônico

Psiônicos são predominantes em toda Athas. Toda criatura viva em Athas terá contato com psiônicos durante sua vida. As criaturas podem possuir talentos que as ajudam a caçar ou sobreviver, pessoas com talentos naturais enchem as cidades e até mesmo criaturas e personagens não psiônicos devem lidar com suas contrapartes psiônicas. Aqueles que não podem se adaptar a essas condições não sobreviverão sob o sol carmesim.

Todos os seres vivos são abençoados com algum potencial psiônico, mesmo que não desenvolvam poderes mentais. Esse potencial é a soma de três características: força física, força mental e força espiritual. Somente usando os três aspectos juntos é que uma criatura pode invocar suas energias psiônicas.

A força física não se refere à massa muscular ou robustez; um termo mais preciso seria autoconsciência física. Os alunos do Caminho se esforçam para entender seus corpos, seus limites e seus pontos fortes. Muitas pessoas não são modelos de proeza física, mas ainda desfrutam de uma aptidão para psiônicos simplesmente reconhecendo suas fraquezas e compensando-as.

A força mental se refere à força intelectual e à rapidez mental. Tal como acontece com a força física, não é o quanto os personagens possuem, mas o quão bem eles a usam. Pessoas de inteligência mediana alcançaram o domínio do Caminho compensando sua falta de brilho com perseverança e determinação.

A força espiritual é a soma da força de vontade e caráter. Embora seja possível que personagens fisicamente fracos ou mentalmente fracos usem psiônicos, é muito difícil para uma pessoa de vontade fraca ir longe no estudo do Caminho.

Quando as pessoas aprendem a usar psiônicos, elas são ensinadas a criar um nexo – um ponto no centro de seus seres onde a energia física, mental e espiritual pode ser aproveitada. É a união desses poderes que permite que os psiônicos realizem os feitos notáveis de que são capazes.

## A Vontade

Os athasianos usam o termo “Vontade” para se referir à habilidade inata de alguém para psiônicos. Diz-se que um nômade com um talento selvagem tem a Vontade, enquanto um nobre que estuda em uma academia do

Caminho, mas nunca aprende mais do que a teoria dos psiônicos, claramente carece da Vontade. Sem o desejo de se esforçar, de dominar as forças internas, uma pessoa nunca pode aprender a usar o Caminho.

Para os psiônicos, Vontade também se refere a reservas de força mental. Usar poderes psiônicos pode ser extenuante, e o limite da resistência de um personagem é sua Vontade. Eventualmente, até mesmo o mais poderoso dos mestres fica exausto e deve descansar para reabastecer sua força. Quando feridas e exaustão nublam a visão e a mente nadam em delírio, apenas os maiores mestres ainda possuem a Vontade de continuar usando seus poderes.

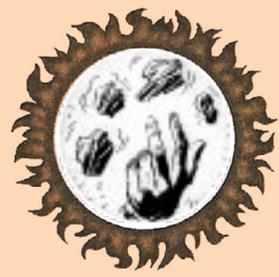
## O Caminho

O Caminho é o estudo das ciências psiônicas. Muitas pessoas podem possuir a Vontade, mas a menos que sejam educadas no Caminho, elas nunca farão mais do que arranhar a superfície de seu potencial. O estudo do Caminho é difícil e exigente; nem toda criatura com a Vontade pode aprender o Caminho, mas todo mestre do Caminho deve possuir uma forte medida da Vontade.

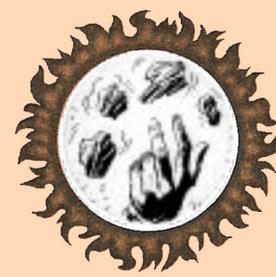
O Caminho é muito parecido com o estudo da magia. Assim como os magos se esforçam para dominar magias mais avançadas e difíceis, os psiônicos procuram desbloquear habilidades novas e mais poderosas. Ao contrário da magia, não há uma fórmula única que reproduza um efeito do Caminho que funcione da mesma forma para cada indivíduo. Os alunos devem desenvolver de forma independente o comando de seus poderes.

Enquanto muitos seres podem descobrir a força da Vontade dentro de si mesmos, a maioria dos que passam a estudar o Caminho requerem orientação de um professor. Existem escolas do Caminho em todas as cidades de Athas, e casas mercantis e famílias nobres muitas vezes pagam caro para ter seus descendentes educados pelos melhores. Raramente, as academias renunciam às mensalidades para um aluno promissor das aulas gratuitas. Os escravos nunca são formalmente instruídos no Caminho.

Além das escolas formais, há professores errantes ou anciãos tribais que se encarregam de instruir aqueles que se mostram promissores. Mesmo escravos de campo podem ser instruídos por um escravo mais velho e sábio em sessões secretas. A maioria desses tutores não pode



BOXA 92



fornecer a qualidade de treinamento que um currículo formal pode, mas alguns mestres errantes são muito capazes e podem fornecer uma educação incomparável nas artes psiônicas.

### Tarandas de Raam

O Psionismo tem sido uma parte da sociedade athasiana por milhares de anos. É quase certo que o uso do poder mental antecede a fundação da maioria das cidades-estados da região de Tyr. A compreensão da cultura moderna sobre psiônicos remonta quase 900 anos a uma mulher conhecida como Tarandas, a Dama Cinzenta.

Tarandas era um membro da nobreza de Raam que exibia potentes talentos psiônicos em uma idade muito precoce. Naquela época, não existiam escolas psiônicas formais. Todo o aprendizado psiônico era transmitido pelos esforços de mestres individuais que muitas vezes se uniam em ordens para perseguir seus próprios objetivos. Quando jovem, Tarandas rapidamente superou os ensinamentos dos mestres que sua família contratou e começou a desenvolver seus próprios métodos de acesso ao poder psiônico.

Ao longo de sua vida, Tarandas codificou as seis disciplinas e criou a estrutura básica de aprendizagem que ainda é usada por instrutores em toda a região de Tyr. Ela rejeitou as várias ordens que monopolizavam o poder psiônico, e abriu uma academia onde as pessoas podiam estudar o Caminho sem o mistério e o engano que haviam sido promovidos pelas ordens, que buscavam preservar seu próprio poder.

Diz-se que Tarandas se aventurou além do domínio do Caminho em reinos invisíveis por seres inferiores. Ela desapareceu há 800 anos, seu destino desconhecido.

### Mestres do Caminho

Embora milhares de Athasianos possuam um talento único, os verdadeiros mestres do Caminho – ou “dobradores da mente” – ainda são raros. É preciso habilidade e dedicação excepcionais para assumir o estudo do Caminho, e muitos não progredem muito. Menos de uma pessoa em cem pode ser considerada um verdadeiro

psiônico.

Como os psiônicos treinados são escassos, eles são altamente valorizados por muitos elementos da sociedade athasiana. Ao contrário dos profanadores e preservadores, os psiônicos estão livres da magia e não precisam disfarçar seu chamado. Eles não devem lealdade aos reis-feiticeiros, ao contrário dos templários. Mesmo clérigos e druidas têm poderes elementares e terras guardadas que devem colocar antes de todas as outras considerações. Os psiônicos estão livres desses patronos e responsabilidades e podem empregar seus poderes conforme acharem adequado.

Qualquer psiônico disposto a vender seus serviços descobrirá que há grande demanda por alguém habilidoso nas artes mentais. Casas mercantis, escolas psiônicas, nobres e templários rotineiramente empregam psiônicos para ajudá-los contra seus inimigos. Na verdade, é incomum encontrar um psiônico que não tenha patrono ou empregador. Eles são frequentemente vistos como causadores de problemas.

### Psionismo e Raças

Psiônicos athasianos nascem de quase todas as espécies sencientes, incluindo raças de personagens e monstros humanoides. Em um mundo onde muitos monstros poderosos também compartilham um comando do Caminho, é natural que as raças inteligentes tenham aprendido a se defender contra ataques psiônicos.

#### Anões

Anões estão entre as mais numerosas raças de personagens. Eles conseguem viver entre os humanos, mas também florescem quando deixados por conta própria. Artesãos anões podem ser encontrados em todas as cidades, e aldeias anãs pontilham os Planaltos.

A maioria dos anões não se incomoda com o Caminho, mas aqueles que se tornam excelentes psiônicos. Sua grande força física e resistência são adequadas para o estudo da Psicinese e do Psicometabolismo, e a capacidade anã de se concentrar em seus estudos é incomparável em Athas.

Anões psiônicos vivem entre sua própria espécie em aldeias anãs, usando suas habilidades para proteger os aldeões de todas as ameaças.



## Poder Psiônico

### Elfos

Mercadores e invasores elfos podem ser encontrados por todos os desertos de Athas. As tribos velozes raramente se deitavam para dormir no mesmo lugar duas vezes. Como os anões, os elfos podem coexistir com os humanos, e grandes comunidades élficas (os Mercados Élficos) podem ser encontradas em todas as cidades athasianas.

Elfos raramente têm paciência para assumir o Caminho, e psiônicos elfos são raros. O modo de vida élfica não inclui muita persistência, e a Vontade élfica é muitas vezes mais fraca do que a de outras raças. Apesar disso, alguns elfos estudam o Caminho para dar às suas tribos mais uma vantagem na batalha e no comércio.

Os elfos preferem a clarissenciência e a psicocinese, mas suas constituições frágeis tornam o psicometabolismo difícil para eles dominarem.

### Meio-Elfos

Encontrados onde quer que os caminhos da raça élfica e da humanidade se cruzem, os meio-elfos são solitários que realmente não pertencem a nenhuma raça. A maioria nasce e fica nas cidades, filhos de tribos que se estabeleceram temporariamente nos Fortes Élficos. Outros seguem seus pais elfos quando as tribos começam a vagar novamente.

Meio-elfos compartilham algumas das fraquezas de seus pais elfos, mas muitas vezes adotam psiônicos, pois é um chamado solitário. O Domínio do Caminho proporciona independência e autoconhecimento, traços que os meio-elfos buscam desenvolver.

Os meio-elfos costumam estudar a Telepatia, porque ela aumenta o notável relacionamento que eles têm com os animais. Eles também são bons psicocinéticos.

### Meio-Gigantes

Os guerreiros mais poderosos de Athas, meio-gigantes, se contentam em morar na sombra da humanidade. Quase todos os meio-gigantes são mercenários, gladiadores ou soldados escravos servindo nos exércitos dos reis-feiticeiros.

Meio-gigantes são muito prejudicados nos estudos psiônicos por seu intelecto limitado e Vontade fraca. Muitos podem supor que um psiônico meio-gigante é algum tipo de piada, mas isso pode ser um erro mortal. Meio-gigantes excepcionais às vezes estudam o Caminho.

### Halflings

Filhos da Serra Florestada, os halflings são estranhos ao povo da região de Tyr. Eles são separados dos outros povos por barreiras físicas, linguísticas e culturais que são difíceis de romper. Um halfling fora da Serra Florestada é um pária ou andarilho que virou as costas para seu povo.

Os psiônicos desempenham um papel vital na cultura halfling. O estudo do Caminho é considerado honroso e é altamente incentivado pela sociedade halfling. Um guerreiro halfling completo não descansa até que suas habilidades mentais correspondam aos seus talentos físicos.

Os halflings têm uma aptidão natural para o estudo psiônico. Suas tradições de aprendizado psiônico não remontam a Tarandas, mas são exclusivas de sua raça e foram transmitidas desde tempos imemoriais. Algumas pessoas afirmam que os halflings inventaram o uso do Caminho.

Halflings são muitas vezes possuidores de uma Vontade muito mais forte do que as aparências indicariam. Eles favorecem as habilidades Telepáticas e podem ser extraordinariamente perigosos em combate psiônico.

### Humanos

O mais numeroso dos povos de Athas, os humanos dominam os Planaltos, organizados em cidades, aldeias e tribos errantes. Dado o grande número de humanos, não é surpreendente que a maioria dos psiônicos seja humana. Na falta das vantagens físicas de algumas das outras raças, os humanos são rápidos em recorrer a poderes sobrenaturais para compensar.

O papel dos psiônicos na sociedade humana varia muito de cultura para cultura. Em alguns lugares, é considerada uma prática quase tão vil quanto a feitiçaria, mas na maioria das áreas os psiônicos são uma parte reconhecida e aceita da vida. Psiônicos humanos são muito diversos e podem se especializar em qualquer disciplina.

### Muls

Criados como escravos, mulas são encontradas nas covas de escravos, arenas. E campos das grandes cidades humanas. Desde a primeira infância, eles estão condenados a uma existência de trabalho pesado ou jogos sangrentos de arena. A morte é a única fuga para muitas mulas. Apenas um punhado desses híbridos nasce nas fileiras de



cidadãos livres ou tribos de escravos.

A constituição mul dura se presta ao estudo do Psicometabolismo, mas a maioria dos muls tem dificuldade em dominar as outras disciplinas. Como a maioria dos proprietários de escravos toma medidas para garantir que sua propriedade não seja educada no Caminho, é muito raro que um mul receba qualquer treinamento formal.

### Thri-kreen

Caçadores das planícies estépicas e áridos pedregosos, bandos de thri-kreen vagam pelas Planícies e pelo Sertão. Como halflings, eles são alienígenas à cultura dos Planaltos. Um Thri-kreen errante costuma visitar as cidades “civilizadas”, motivado pelo desejo de aprender mais sobre a sociedade humana.

Thri-kreen estuda frequentemente o Caminho, prestando quase tanta atenção a ele quanto os halflings. Eles favorecem a Telepatia e a Clarissenciência, mas têm uma desvantagem significativa ao usar poderes Telepáticos contra sujeitos não-thri-kreens; suas mentes de insetos não entram em contato facilmente com as mentes de outras raças.

Thri-kreen possuem uma Vontade alienígena poderosa. A habilidade de luta natural do thri-kreen pode ser aumentada para níveis assustadores com as disciplinas Psicocinética ou Psicometabólica. Os bandos de Thri-kreen quase sempre incluem membros psiônicos. Os thri-kreen muitas vezes coordenam ataques psíquicos e físicos enquanto procuram derrubar suas presas.

### Outras Raças

Além das raças de personagens, existem muitos outros seres inteligentes que fazem uso extensivo de psiônicos. Os mais proeminentes são gith, jozhal, nikaal, gigantes com cabeças de besta, belgoi e braxat. As tendências raciais são anotadas nas entradas apropriadas, mas vale a pena notar que nem todos os indivíduos dessas raças estarão em conformidade com as médias raciais. Gith ou belgoi excepcionais são frequentemente encontrados entre as tribos invasoras dessas criaturas vis.

## Psiônico e Sociedade

Como observado anteriormente, quase todos os níveis da sociedade athasiana são permeados por psiônicos. Mesmo o escravo mais humilde pode possuir um talento ou habilidade incomum, enquanto os feitícios mais poderosos dos feiticeiros-monarcas incluem elementos psiônicos.

Os poderes mentais são usados diariamente na cultura athasiana. Os telepatas permitem a comunicação instantânea em centenas de quilômetros. Animais de tração e escravos são mantidos sob controle por capatazes psiônicos. Os clarissencientes usam seus poderes visionários para prever as fortunas de reis e camponeses, encontrar objetos desaparecidos e resolver crimes. Psicocinéticos e psicometabolistas usam suas habilidades potentes em todos os tipos de empreendimentos, legítimos ou não. Muitos talentos selvagens encontram uma maneira de aproveitar suas habilidades especiais no dia-a-dia.

### Os Reis-Feiticeiros

Os governantes das cidades de Athas estão entre os psiônicos mais poderosos do planeta. Apenas o mais poderoso dos mestres pode esperar rivalizar com a força de um feiticeiro-monarca no Caminho.

Os governantes de Athas são desonestos em todos os seus esforços, e os psiônicos não são exceções. A maioria dos reis-feiticeiros tem arsenais psiônicos e mágicos projetados para reforçar suas próprias forças ou para se proteger contra intrusões.

Além de suas próprias habilidades potentes, os monarcas-feiticeiros geralmente têm um séquito de vários mestres poderosos que juram servi-los. Alguns desses seguidores foram pessoalmente educados por seu monarca desde tenra idade e são leais sem dúvida. Geralmente, os reis-feiticeiros não permitirão que um seguidor se torne tão habilidoso no Caminho quanto eles, por medo de um dia ser superado por um ataque traiçoeiro.

Os reis-feiticeiros são capazes de feitos notáveis de proeza mental. É quase impossível se esconder da atenção pessoal de um monarca-feiticeiro ou resistir à sua terrível Vontade.



## Poder Psiônico

### Templários

A maioria dos servos dos feiticeiros-monarcas depende do poder mágico fornecido por seu mestre, mas os templários mais perigosos também são estudantes do Caminho. Nas fileiras competitivas da burocracia do rei, a competência nas artes psiônicas muitas vezes pode significar a diferença entre sobrevivência e fracasso. Alguns indivíduos nas fileiras dos templários não são clérigos, mas sim psiônicos que foram recompensados com uma posição.

Os templários que usam psiônicos costumam usar seus poderes para descobrir a verdade sobre eventos ou crimes. Eles também voltam seu poder contra seus companheiros, protegendo-se contra conspirações ou perseguindo alguma intriga contra seus superiores. Pode-se supor que qualquer pessoa capturada pelos templários será eventualmente submetida a um interrogatório psiônico. Uma vez que um criminoso é conhecido pelos templários, é extremamente difícil ficar à frente deles quando seus próprios pensamentos podem traí-lo.

### Nobres.

Os nobres desfrutam de acesso a excelentes instrutores psiônicos desde muito cedo. A maioria aprende o básico do Caminho. Uma proporção maior de nobres são psiônicos do que qualquer outra classe social. Com as vantagens inatas da riqueza e da educação, é surpreendente que a classe nobre não domine completamente a sociedade athasiana. A única explicação está na decadência da nobreza - muitos jovens lordes fazem ouvidos moucos aos ensinamentos de seus mestres e veem seus estudos como uma perda de tempo.

Apesar da preguiça que permeia a nobreza athasiana, vários nobres têm sucesso em seus estudos e se tornam psiônicos formidáveis. Agis de Asticles, um nobre de Tyr, é um excelente exemplo. Infelizmente, a maioria dos nobres com habilidade psiônica escolhe desperdiçar seu tempo e energia em um círculo interminável de intriga e traição. O Caminho é visto apenas como mais uma vantagem sobre os rivais.

As famílias nobres ricas também empregam vários psiônicos. Alguns são conselheiros valiosos e guarda-costas mentais, raramente encontrados sem seus mestres por perto. Outros não são nada mais do que superintendentes

brutais que vigiam os escravos do campo nas plantações nobres.

### Comerciantes

As poderosas dinastias mercantis da região de Tyr dependem de psiônicos mercenários para vigiar os membros e ativos da família. Com empórios em todas as cidades e caravanas espalhadas pelo deserto, os psiônicos são um meio vital de comunicação. Em uma escala menor, os psiônicos são usados para ajudar a guardar caravanas, controlar bestas perigosas, como mekillots, e manter os escravos dóceis até que sejam vendidos.

A maioria das dinastias mercantis pode se dar ao luxo de enviar seus filhos e agentes mais valiosos para as melhores academias psiônicas, assim como a nobreza. No entanto, mais comerciantes levam o treinamento a sério. As dinastias não se autoperpetuam e devem permanecer competitivas para sobreviver. Eles procuram agressivamente qualquer vantagem possível e a exploram.

No mínimo, qualquer posto avançado ou caravana terá pelo menos um psiônico praticante por perto para proteger os ativos da casa contra ataques psiônicos. As dinastias mercantis estão muito conscientes das possibilidades de outros influenciarem psionicamente a negociação, e tomam medidas para garantir que seus agentes sejam defendidos de ataques mentais. Aventuroiros que sonham em usar dominação ou temor para convencer um comerciante a se separar de uma espada de aço por alguns instantes devem ser avisados: um psiônico leal provavelmente está por perto, procurando trapaceiros e canalhas.

### Cidadãos Livres

Os artesãos e fazendeiros livres das cidades podem ser a classe menos tocada pelos psiônicos na sociedade athasiana. Oleiros, ferreiros e lojistas têm pouca necessidade de poderes mentais no seu dia-a-dia. Alguns podem possuir talentos selvagens que colocam em uso em seu ofício, mas a maioria se dá bem sem psiônicos.

Às vezes, um mestre errante pode se estabelecer em um bairro da cidade, treinando crianças locais e cuidando da área. O psiônico fica de olho nos lojistas e seus clientes, garantindo que ninguém use o Caminho para enganar os proprietários. Bandidos e valentões devem ter



cuidado em bairros vigiados; eles podem de repente se encontrar chamando a patrulha templária mais próxima e confessando seus crimes. Mais de um aventureiro teve esse destino.

Como os cidadãos livres compõem uma das classes maiores da sociedade athasiana, um grande número de psiônicos praticantes tem suas origens nesse grupo. Muitos psiônicos são filhos de aldeões ou filhas de artesãos.

### Escravos

Na maioria das cidades da região de Tyr, é contra a lei educar qualquer escravo no Caminho. Ensinar um escravo a usar seu potencial psiônico lhe dá uma arma muito mais poderosa e sutil do que a lâmina de qualquer gladiador. O estudo do Caminho é infrutífero para sujeitos condicionados ou com lavagem cerebral, então os únicos escravos capazes de aprender psiônicos são aqueles além do controle mental de seus mestres.

A maioria dos proprietários de escravos prósperos acha necessário manter os serviços de vários dobradores de mente para manter seus escravos na linha. Mesmo uma mul furiosa pode ser colocada de volta ao trabalho por um psiônico habilidoso. Esses capatazes mentais são os mais baixos e ignóbeis dos psiônicos, mas são uma parte crucial do comércio de escravos e são bem pagos por seus esforços.

Enquanto a maioria dos escravos é negada até mesmo a menor escolaridade no Caminho, um número desenvolve talentos selvagens e muito poucos florescem em psiônicos extraordinários. Os escravos são muito cuidadosos para manter suas habilidades escondidas de seus mestres; aqueles que demonstram qualquer poder real são muitas vezes condenados à morte no local.

### Tribos

Vivendo além do alcance dos reis-feiticeiros. Tribos incluem pastores nômades, caçadores-coletores, tribos de escravos. E saqueadores. É uma vida difícil, alguns acidentes ou infortúnios podem levar uma tribo à beira da extinção. Qualquer vantagem que uma tribo possa obter, como magia elementar, feitiçaria ou o uso de psiônicos, muitas vezes pode significar a diferença entre a vida e a morte nos desertos de Athas.





## Poder Psiônico



Em qualquer clã de bom tamanho, haverá vários adultos com habilidades psiônicas significativas. As crianças são observadas de perto em busca de sinais de potencial psiônico, e se algum show prometer, elas têm a oportunidade de estudar o Caminho sob o líder psiônico da tribo. Uma tribo grande e rica pode ter um ou mais clérigos, um preservador ou profanador e vários psiônicos habilidosos para ajudar a superar a adversidade e se defender contra os predadores dos desertos.

### Psionismo e Lei

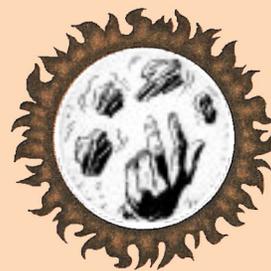
A sociedade athasiana teve que lidar com as questões da psiônica por centenas de anos. Cada cidade-estado tem seus próprios códigos específicos do que é permitido e do que não é, mas geralmente as seguintes leis serão válidas, não importa onde um psiônico vá.

I. Crimes cometidos por meios psiônicos são punidos normalmente. Matar alguém por meio de um golpe psíquico ou usando o controle de corpo para jogar uma

vítima de um telhado ainda é assassinato e será tratado como tal pela maioria das autoridades. Usar psiônicos para obstruir investigações, resistir à prisão ou evitar os agentes do rei-feiticeiro também é um crime.

2. Um psiônico assume a culpa por qualquer crime cometido por alguém sob seu controle mental. Isso é difícil de provar, mas tem havido casos em que um psiônico foi julgado pelos crimes de alguém que ele dominou. Houve muitos outros casos em que criminosos alegaram que um dominador de mentes os fez infringir a lei. Os templários geralmente zombam desse argumento, a menos que algumas evidências surpreendentes apareçam em contrário.

3. Ninguém pode ler os pensamentos dos outros. Na maioria das cidades, é ilegal que um psiônico se intrometa na mente de alguém sem consentimento. Essa lei é quase impossível de aplicar, mas muitas vezes é usada como uma acusação geral contra um psiônico que irritou os templários. No entanto, os escravos não são contados



como pessoas sob a lei athasiana; os proprietários de escravos podem usar qualquer meio para manter o controle de suas propriedades.

4. Ninguém pode usar o Caminho para influenciar os pensamentos ou ações de outra pessoa. Essa lei é quase universal. Usar o Caminho para dominar pessoas ou implantar sugestões pós-hipnóticas é considerado o mais vil dos crimes contra um cidadão livre. A maioria das devoções telepáticas falha nessa categoria, incluindo admiração, devaneio, aversão, repugnância e assim por diante.

5. Ninguém pode usar o Caminho para espionar outro. Usar a clariaudiência ou clarividência para se intrometer na privacidade de um cidadão livre é considerado um crime. Outros meios de espionagem psiônica podem incluir o uso de ligação visual ou ligação auditiva através de terceiros. Novamente, isso é difícil de aplicar e ainda mais difícil de provar diante dos templários.

6. A convocação ou contato de poderes extra planares é considerada alta traição. A maioria dos habitantes da cidade tem uma visão muito sombria da convocação imprudente de íferos ou horrores planares semelhantes.

7. Os oficiais do tribunal podem usar interrogatórios psiônicos no devido processo legal. Se necessário, os templários podem convocar um mestre do Caminho para chegar ao fundo de quase qualquer assunto. Este é geralmente o último recurso dos templários, uma vez que até mesmo os governantes mais opressivos respeitam a privacidade de pensamento de seus cidadãos.

# Biomodelagem

A biomodelagem é a arte que permite ao rhul-thaun criar tudo, desde ferramentas simples até grandes edifícios a partir de tecidos vivos. Esta nave antiga e arcana é o aspecto único da civilização estabelecida pelos halflings dos Penhascos Irregulares,

## A Tradição da Vida

Biomodelar é uma arte que pode, de certa forma, se assemelhar a magia ou até mesmo psionismo em seus efeitos finais, mas não tem nada a ver com nenhum dos dois. Biomodelar é, em seu sentido mais puro, o controle físico das forças fundamentais da própria vida. Esta arte antiga dá a um modelador a capacidade de criar e modelar tecidos vivos e organismos inteiros como ele deseja. Ao trabalhar com os processos de crescimento e função em criaturas vivas, os biomodeladores podem biomodelar organismos que atendam a necessidades específicas, assim como um ferreiro de outra cultura criaria uma ferramenta ou arma de ferro.

Infelizmente, os rhul-thaun de hoje não compreendem verdadeiramente a arte que praticam. Os conceitos são perdidos para eles, assim como muitas habilidades específicas envolvidas na criação de organismos em forma de vida. Em vez de entender, eles mantêm apenas o conhecimento dos movimentos necessários para executar algumas das tarefas necessárias para usar a embarcação. Os rhulisti podiam biomodelar ferramentas e criaturas vivas complexas muito além das capacidades daqueles de hoje.

Os antigos rhulisti começaram suas pesquisas usando uma planta porosa e rochosa. Esta forma de vida simples era fácil de manipular e difícil de ferir. A partir desse início rudimentar, eles aprenderam a lidar e explorar formas de vida mais complexas – eles se tornaram mestres do mundo com suas habilidades.

O bloco de construção básico da vida, como o rhul-thaun a entende, é uma substância que eles chamam de medula. Este mingau orgânico é a substância mais básica comum a todas as criaturas da carne, e é absolutamente essencial para crescer e formar as formas. Eles moldam a matriz da medula em um xarope espesso e transparente. Vários processos são necessários para estimular a medula bruta e forçá-la a desenvolver criações específicas. Muitas

vezes, o uso de outras ferramentas em forma de vida, como varinhas de choque, é necessário para dispositivos mais complexos.

Considerando que os modeladores conduzem essas atividades durante os rituais, um estranho provavelmente adivinharia que os processos eram mágicos.

## Tipos de Objetos Biomodelados

Existem três tipos de criações em biomodelagem: aquelas que compreendem tecido vivo, mas não são realmente criaturas independentes; as próprias criaturas vivas; e os produtos orgânicos das criaturas vivas. Grande parte da diferença entre eles reside em seus cuidados e necessidades. Deve-se notar também que os produtos orgânicos na última categoria não estão vivos, mas meramente derivados organicamente. As outras duas classes de objetos biomodelados estão vivas.

Além dessas três variedades, os produtos biomodelados podem ser separados em diferentes classificações de acordo com seu uso. Estes também podem ser encontrados em três títulos. Alguns dos objetos são diretos, ferramentas, armas, armaduras e medicamentos, outros requerem explicação adicional.

Algumas das criações em forma de vida mais comuns são os enxertos. Os enxertos diferem de outras formas na medida em que se ligam fisicamente aos seus portadores, que são chamados de "hospedeiros", e formam relações simbióticas com eles. Isso significa que um enxerto absorve nutrientes do corpo do hospedeiro, mas o hospedeiro também obtém algum benefício do enxerto. Os enxertos são apresentados em sua própria seção, embora alguns enxertos especiais estejam listados em

## Armaduras e Armas

Produtores são criações moldadas cujo único objetivo é fabricar outros produtos. Alguns crescem pelas longas e lanosas que são então tosquiadas, fiadas e tecidas. Outros produzem ovos comestíveis, derramam couros ou secretam medicamentos valiosos. Os motores são biomodelados para acionar outros dispositivos – eles podem ser usados para aquecer uma estrutura, alimentar um moedor de farinha ou bombear água de uma piscina.



## Dano, Doença e Morte

Todas as formas e tecidos vivos podem ser danificados, embora diferentes formas tenham dureza e durabilidade variáveis.

Se deixadas sozinhas, as criaturas danificadas em forma de vida se curam sozinhas. Existem ferramentas de cura que podem acelerar a taxa de recuperação. Os produtos orgânicos, por não estarem vivos, são reparados como qualquer item normal.

Se expostas a qualquer tipo de doença, vírus ou infecção, criações vivas podem sucumbir aos efeitos.

## Armadura

Com exceção dos porretes de madeira, pedra e osso, os rhuul-thaun moldam toda a sua armadura e armas. Por meio de processos rituais elementares, eles produzem adagas, maças, machados, espadas curtas (simplesmente chamadas de espadas), fundas, escudos e lanças. Eles também produzem algumas armas e armaduras únicas, e estas são detalhadas abaixo.

As restrições de classe em armaduras e armas são bastante simples. Os sacerdotes podem usar toda a armadura e o lançador de titã, bastão de choque, agarrador, sanguessuga de vida e vagens de esporos. Restrições de armas de sacerdotes especiais sempre variam.

Armadura	Peso	Custo
Meia-Casca	35 lb	50
Gibão de Peles	5 kg	20
Bainha	6 kg	80
Bainha, Escondida	5 kg	100
Meia-Casca	15 kg	150

**Armadura de Meia-Casca (Tecido):** Esta armadura consiste em tecido endurecido com a força da pedra. Ela cobre o tronco com um peitoral único e inflexível e peças menores que cobrem os ombros e a parte superior das pernas. A armadura de meia concha pode ser feita para caber em qualquer criatura humanoide incluindo meio-gigantes.

**Armadura Acolchoada (Tecido):** Esta armadura é aplicada a todo o corpo do usuário como se fosse uma pasta preta grossa. Ele se adapta perfeitamente ao



corpo do usuário, endurecendo na maioria das áreas, mas permanecendo flexível e resistente em áreas que se dobram e se movem. Como não é nada mais do que um pote de pasta antes de ser colocado, pode ser aplicado a qualquer criatura ou superfície.

**Armadura Acolchoada, Oculta (Criatura):** Esta armadura sofisticada se assemelha à armadura acolchoada normal, mas é transparente e não tão espessa. Ele permanece em um estado flexível até ser atingido, momento em que endurece para se tornar uma armadura de bainha. Após 10 minutos sem a armadura ser atingida, ela reverte para seu estado flexível e transparente. Embora transparente, é bastante difícil de notar.

**Armadura de Concha (Tecido):** Esta armadura é idêntica à armadura de meia concha, exceto que suas placas cobrem todo o corpo com tecido fibroso conectando as articulações. Ela pode ser produzida para caber em qualquer humanoide menor que um meio-gigante.

**Gibão de Peles (Produto):** Esta armadura é semelhante à armadura de couro usada por outras culturas, embora seja projetada para ser mais resistente, mais protetora e menos pesada de usar. Modificadores negativos para habilidades de ladrão ao usar armadura de couro são reduzidos pela metade ao usar couro em forma.



## Biomodelagem

### Escudos.

Escudo	Peso	Custo
Escalada	4 kg	10
Protetor de Coluna	3 kg	10

**Escudo do Alpinista (Criatura, Enxerto):** Este é um dos mais sofisticados e cobijados equipamentos em forma de vida, particularmente para alpinistas. Este dispositivo parece um escudo redondo, duro e quitinoso montado em um tentáculo de 1 metro de comprimento. O tentáculo se prende ao hospedeiro (praticamente em qualquer parte do tronco). Com um sofisticado órgão de detecção de vibração, o escudo pode detectar ataques recebidos e se mover para interceptá-los. Isso dá ao hospedeiro o benefício de um escudo, mas sem a necessidade de usar as mãos ou os braços. Os escaladores usam esses escudos para protegê-los quando estão escalando.

**Escudo Espinhoso (Criatura):** Este formidável escudo de tamanho médio tem dezenas de espinhos de 3 a 9 centímetros cobrindo sua superfície. De várias maneiras, o escudo funciona como um lançador de espinhos (veja Armas), disparando contra inimigos próximos. Ele também funciona como um escudo normal, no entanto, e pode até ser usado como uma arma de combate corpo a corpo.

### Armas

Arma	Peso	Custo
Agarrador	5 kg	75
Ataque Rápido	2,5 kg	50
Bastão de Choque	1,5 kg	25
Bastão de Guerra	5 kg	150
Enxerto de garra (cada)	1,5 kg	5
Ferrão de Braço	2,5 kg	50
Lâmina de Braço	2,5 kg	75
Lança de Carne	4 kg	30
Lança-fios	1,5 kg	75
Lançador Titã	4,5 kg	35
Mandíbulas	4 kg	150
Pulverizador Mortal	6 kg	100
Sanguessuga da Vida	4 kg	100

### Vagens de Esporos

Irritante	0,5 kg	1
Sono	0,5 kg	2
Veneno	0,5 kg	3

**Agarrador (Criatura):** Esta arma de longo alcance é uma criatura de aproximadamente 60 centímetros de comprimento. Como um pulverizador mortal, tem uma cápsula em uma extremidade e um orifício na outra. Quando ativado, o agarrador dispara um fluxo de cordas longas e pegajosas, que se assemelham a línguas de sapo, a uma distância de 9 metros para emaranhar os alvos.

**Ataque Rápido (Criatura):** Como a lâmina de braço, este enxerto é usado no antebraço. É fino o suficiente para poder ser escondido debaixo de uma camisa solta de mangas compridas ou de uma capa. Quando ativado pressionando a parte de trás da criatura, um espigão de 20 centímetros de comprimento se projeta do enxerto no pulso do hospedeiro, aproximadamente paralelo ao braço.

**Bastão de Choque (Criatura):** Esta criatura em forma de clava consiste em uma casca externa dura. Ele absorve e armazena eletricidade estática (como uma enguia elétrica), descarregando-a naqueles atingidos pela arma. Ele só pode liberar um choque uma vez a cada três minutos.

**Bastão de Guerra (Tecido):** Esta arma tem 1,5 metro de comprimento sendo feita de tecido endurecido. Uma, e ocasionalmente ambas as extremidades, têm cabeças pesadas e esféricas nas quais são fixadas cinco lâminas de 15 centímetros. Quatro das facas afiadas projetam-se para fora nos quatro pontos da bússola. A quinta farpa se estende diretamente da cabeça.

**Enxertos de garra (tecido, enxerto):** esses pequenos enxertos se prendem aos dedos do hospedeiro. Cada uma tem uma garra de aproximadamente 4 centímetros de comprimento. Eles permitem que o portador arraste e corte inimigos como garras naturais. O dano infligido depende de quantas garras são usadas. Alguns usuários até adicionam nódulos de veneno para aumentar a letalidade de seus ataques.



**Ferrão de Braço (Enxerto de Tecido):** O espinho de braço também se funde ao antebraço de um hospedeiro. Tem de um a três espinhos, de 7 a 15 centímetros de comprimento, projetando-se para fora do braço do portador. A arma pode ser usada para cortar e perfurar inimigos em combate corpo a corpo. Porque ela enxerta no braço, ela libera as mãos do usuário para outras coisas.

**Lâmina de Braço (Enxerto de Tecido):** Esta arma enxerta no antebraço de um hospedeiro. Tem uma lâmina longa que se estende para fora e para a frente a partir do braço. Toda a lâmina tem cerca de 60 centímetros de comprimento e 12 centímetros de largura. A arma pode ser usada para cortar e esfaquear inimigos em combate. Por estar preso diretamente no braço, ele libera as mãos do usuário para outras coisas.

**Lança de Carne (Criatura):** Esta arma é uma lança de um metro de comprimento que pode ser usada como uma arma de esfaqueamento. Quando ativada apertando a alça, a lança se estende rapidamente para fora, encurtando uma ponta afiada em um inimigo. Quando ativada, a lança se estende até um comprimento de 1,80 m por um instante - apenas o tempo suficiente para infligir ID10 pontos de dano em vez do ID6 normal. A lança se retrai automaticamente.

**Lança-Fios (Criatura):** Esta arma se assemelha a uma maça cravada. A cabeça é coberta com até 40 espinhos, de três a sete centímetros de comprimento. Além de seu uso como arma corpo a corpo, no entanto, ele pode ser estimulado a disparar seus espinhos contra inimigos a uma distância de até 90 metros. Ele dispara vários espinhos por rodada e os espinhos podem levar alguns dias para se regenerar.

**Lançador Titã (Tecido):** Esta arma se assemelha a uma grande maça ou (especialmente nas mãos de um halfling) a uma marreta. Como outras armas brancas em forma, consiste em tecido endurecido. Entretanto, a cabeça do lançador titã tem um núcleo líquido. Quando oscilado, o núcleo cria um momento de força centrífuga, permitindo que ele cause grandes danos, apesar de seu tamanho.



**Mandíbulas (Tecido):** Esta arma é idêntica a um apanhador, exceto que ela pode ser usada para “morder” sem “pegar” um inimigo, se o usuário assim desejar.

**Pulverizador Mortal (Criatura):** Esta criatura se assemelha a um tubo escamoso de 60 centímetros de comprimento com um nódulo largo e bulboso em uma extremidade e uma abertura estreita na outra. A criatura produz um veneno cáustico e venenoso que pode ser pulverizado da abertura a uma distância de até 4,5 metros.

**Sanguessuga Vital (Criatura):** Este é um bastão de 2 metros com uma bola de 5 centímetros em uma extremidade. Quando a bola é tocada por uma criatura viva, a arma absorve rapidamente nutrientes e água da vítima. O primeiro golpe de uma sanguessuga injeta um sedativo suave ao redor da ferida. O sedativo reduz o efeito de novos ataques no mesmo alvo em um período de 24 horas. Esta arma requer uma técnica de combate especial, pois não é resistente o suficiente para ser balançada com grande força, seu toque deve ser leve.

**Vagem de Esporos (Tecido):** Essas pequenas armas são esferas orgânicas que parecem pequenos ovos. Cada um pode ser jogado em um alvo. Eles se abrem em contato e



## Biomodelagem

liberaram uma nuvem de minúsculos esporos. Os esporos explodem em um raio de 3 metros e têm o potencial de afetar todas as criaturas que respiram naquela área, embora as máscaras de respiração biomodeladas protejam contra esporos e gases perigosos. Existem três tipos de vagens de esporos, e os esporos que elas contêm podem ter um de três efeitos diferentes. O efeito do primeiro tipo de esporo é irritação. Os esporos cobrem os inimigos vivos e causam coceira, irrompem em uma erupção cutânea, espirram e sofrem de visão turva.

### Equipamentos

As seções a seguir detalham a maioria das criações moldadas feitas por biomodeladores rhul-thaun. Deve-se notar que estes são apenas reflexos pálidos das grandes criações modeladas dos rhulisti quando governavam Athas.

Os biomodeladores também são capazes de reproduzir qualquer item normalmente feito de couro, osso ou madeira. Além disso, até mesmo itens como espigões de ferro ou cordas podem ser reproduzidos a partir da medula por biomodelagem. Esses substitutos são todos produtos orgânicos, em oposição a criaturas vivas reais.

Os biomodeladores podem modificar ligeiramente apenas algumas dessas criações. Se tais modificações forem possíveis, elas são anotadas na descrição.

### Ferramentas

As ferramentas moldadas surgem em muitas variedades. Esta categoria inclui ferramentas reais assim como roupas e itens especiais e únicos. Todos os preços são dados em ghav-egoths.

**Soprador (Criatura):** Esta criatura parece um tubo de um metro de comprimento com um grande saco de ar membranoso em uma extremidade e uma cápsula redonda de 15 centímetros de largura na outra. Quando a pressão é colocada na parte inferior do tubo, a membrana da criatura se enche de ar. Um objeto menor que 18 centímetros de comprimento é então inserido na cápsula. Quando o saco de ar é espremido, a pressão do ar ejetada o objeto da cápsula com uma explosão de ar. Praticamente qualquer objeto pequeno pode ser lançado a até 100

metros. As cargas comumente usadas em sopradores de ar incluem ganchos (presos a cordas), bombas de esporos e pequenas redes (embrulhadas dentro da cápsula). Em situações desesperadas, objetos pequenos e pontiagudos podem ser colocados na cápsula e disparados como armas de projétil.

**Filtro de Ar (Criatura):** Este globo esponjoso de 30 centímetros de diâmetro recicla continuamente o ar, respirando dióxido de carbono, fumaça e até odores desagradáveis e expirando ar puro e limpo. Após um mês de uso, a criatura deve ser lavada para se livrar de poeira, partículas de fumaça e tudo o mais que tenha filtrado do ar. Se isso não for feito, ele sufoca até a morte.

**Prole Ácida (Criatura):** Esta criatura se parece muito com uma urna ou frasco feito de carne pulsante. Na "boca" da urna, uma depressão em forma de tigela secreta um ácido poderoso quando a criatura é espremida. O ácido é forte o suficiente para corroer o tecido em um minuto, o couro em dois e a madeira em cinco. Ela não é vigorosa o suficiente para destruir pedras; por isso, é útil para limpar sujeira e detritos de objetos de pedra. A prole ácida é imune ao seu próprio ácido.

**Vínculo (Criatura):** Esta criatura parece um tubo, com 15 centímetros de comprimento, fechado em ambas as extremidades. Uma extremidade tem uma pequena abertura a partir da qual um gel xaroposo é produzido. O gel endurece rapidamente, ligando-se a quaisquer materiais que devam ser unidos. Faz uma vedação adesiva poderosa e permanente sendo usada como selante de alcatrão para preencher ou reparar furos em construções e consertar equipamentos quebrados. É necessária uma rolagem de barras de curvatura para quebrar a ligação. Devido à sua natureza orgânica, o gel pode até reparar itens danificados biomodelados que compreendem tecido vivo. No entanto, não pode ser usado com bons efeitos sobre as criaturas – é um tratamento muito grosseiro.

**Máscara de respiração (tecido):** uma máscara facial orgânica, esta forma se encaixa na parte inferior do rosto de um usuário, cobrindo o nariz e a boca. Uma série complexa de camadas de tecido filtra o ar, removendo a maioria das impurezas e toxinas e permitindo que o



usuário respire normalmente. A máscara se encaixa em quase todos os seres menores que meio-gigantes.

**Manto Camaleão (Criatura):** Esta vestimenta viva responde a variáveis de luz e temperatura e permite que seu usuário se misture ao ambiente. Embora não seja tão eficaz quanto a invisibilidade, esta capa duplica as chances de furtividade do usuário. A capa não se encaixa em criaturas humanoides maiores que halflings, nem pode ser alterada para equipar criaturas maiores.

**Botas de Escalada (Tecido):** Embora pareçam ser botas normais de couro duro, essas botas vivas melhoram a capacidade de escalada de um escalador. Eles conseguem isso sendo reativamente flexíveis - sua forma se altera para se adequar aos contornos de qualquer substância que o usuário esteja escalando. Como são maleáveis, qualquer criatura humanoide menor que um meio-gigante pode usar essas botas.

**Luvas de escalada (tecido):** como as botas de escalada, essas luvas vivas mudam de textura e forma para dar aos escaladores uma melhor aderência ao que quer que estejam escalando. Devido à sua maleabilidade, as luvas de escalada podem ser usadas por qualquer humanoide menor que meio gigante.

**Saco Aderente (Tecido):** Estas bolsas de couro vêm

em dois tamanhos, grandes (20 quilos no máximo) e pequenas (5 quilos no máximo). O aspecto único dos sacos aderentes é que um lado do saco é feito de tecido vivo que secreta uma trama adesiva poderosa que pode suportar o saco e seu conteúdo quando pressionado contra outro objeto. Os sacos aderentes podem ficar presos a paredes, cintos, costas das pessoas ou qualquer outra superfície. Com um puxão firme, eles são removíveis e podem ser acoplados a diferentes superfícies.

**Almofada aderente (tecido):** esses pedaços de tecido coriáceo têm um metro de diâmetro, têm as mesmas propriedades dos sacos aderentes e podem suportar até 9 quilos de peso. Ambos os lados secretam o mesmo adesivo, permitindo que sejam usados para unir itens diferentes. Na verdade, muitas pessoas usam almofadas aderentes para prender cápsulas de brilho nos tetos e paredes.

**Corda Aderente (tecido):** feito do mesmo material que os sacos e almofadas, a corda aderente tem manchas de tecido adesivo que facilitam amarrá-los firmemente em torno de outros objetos. Aqueles versados no uso de cordas simplesmente arremessam um em torno de um objeto, o enrolam algumas vezes e a corda cria um aperto forte. Se esse truque for usado para agarrar uma criatura viva, trate a corda aderente como um laço adesivo. Criaturas amarradas com a corda aderente geralmente acham duas vezes mais difícil escorregar ou quebrar seus laços. Em todos os outros aspectos, a corda aderente deve ser tratado como uma corda normal.

**Manto Frio (Criatura):** Essas criaturas vivas foram criadas para manter a temperatura corporal muito fria e podem ser usadas para aliviar o desconforto em climas quentes. Os capuzes destas capas têm fechos orgânicos e adesivos. Eles podem ser ajustados durante sua criação para se adequar a quaisquer criaturas humanoides menores que meio-gigantes.

**Sensor Direcional (Criatura):** Esta minúscula criatura em forma de cone sempre sente o norte, apontando sua extremidade estreita nessa direção sempre que colocada em uma superfície plana.



## Biomodelagem

**Triturador (Criatura):** Esta criatura de cápsula tem 1,20m de altura e 1,20m de largura. Tem uma abertura no topo que é tão larga quanto o corpo e funciona como a boca da criatura. O triturador é um sistema totalmente digestivo. Pode decompor praticamente qualquer material de resíduos orgânicos - restos de comida, resíduos humanos, criaturas mortas ou material vegetal. Converte essas substâncias em gases - e na pasta de sopa conhecida pelos biomodeladores como medula.

**Âncora seca (tecido):** esta bolha pegajosa de massa orgânica secreta um adesivo forte que não é afetado pela umidade. Os escaladores o usam para combater superfícies molhadas. Colando âncoras secas nas rochas, eles podem usá-las como pegadas secas ou âncoras para ganchos e cordas, apesar da névoa.

**Manto Seco (Produto):** Este manto não é uma criatura viva, mas apenas um produto orgânico de engenharia da biomodelagem. Ele parece consistir de um pano particularmente liso e brilhante. A principal função das capas é manter o usuário seco, repelindo a água. As gotas de chuva e névoa simplesmente pingam e fogem do manto em riachos. Ela pode ser modificada durante a criação para caber em qualquer criatura humanoide menor que um meio-gigante.

**Máscara de Guelrra (Criatura):** Semelhante em alguns aspectos a um respirador, a máscara de guelrra se encaixa na boca e no nariz do usuário. Ao longo de suas laterais, tem fendas branquiais que funcionam como as dos peixes. O usuário pode respirar debaixo d'água enquanto estiver usando a máscara. As máscaras se encaixam em praticamente qualquer criatura menor que meio-gigantes.

**Cápsula de brilho (Criatura):** Esferas vivas de tecido bioluminescente, as cápsulas de brilho são semelhantes aos abdômens dos vaga-lumes. As vagens têm aproximadamente 30 centímetros de diâmetro e são extremamente leves. Cada um dá a iluminação de uma tocha, mas não fornece calor algum. Os halflings os montam em varas presas com um fino corda aderente para criar tochas e mantê-los em suas casas para fornecer configurações de luz e ambiente - cobrir um com gaze

fina e colorida produz luz colorida. Praticamente todas as comunidades usam cápsula de brilho para iluminar ruas, passarelas e becos à noite.

**Gancho de Agarrar (Criatura):** Semelhante aos ganchos de agarrar convencionais, esta ferramenta se assemelha a uma garra com quatro garras espaçadas equidistantemente em torno de uma palma central. Quando a palma da mão é estimulada, as garras se contraem reflexivamente. Presos a cordas e arremessados para agarrar objetos seguros, os ganchos de preensão são muito úteis para os escaladores.

**Haste de Agarrar (Criatura):** Este é um gancho de agarrar montado em um poste orgânico resistente, com 3 metros de comprimento. É útil para alcançar e arrebatar objetos que estão fora do alcance normal.

**Biocadeira (Criatura):** Mais do que apenas uma cadeira, esta forma inclui vários tipos diferentes de móveis. Sofás, camas, espreguiçadeiras e até mesas biomodeladas, cada uma cultivada para ser macia, resistente e confortavelmente quente ou agradavelmente fresca. Muitos acham que o pulsar dos fluidos corporais da biocadeira é repousante quando eles se aposentam. Estranhos aos objetos biomodelados são incapazes de distinguir entre este mobiliário e o do tipo normal, não vivo - até que se sentam e sentem um por um momento.

**Fechadura, Chave Rígida (Criatura):** Assemelha-se a uma fechadura e chave normais, semelhantes às encontradas em qualquer lugar em Athas. No entanto, é feito de tecido orgânico rígido, e a chave não desarma o mecanismo. Em vez disso, a chave simbiótica estimula um reflexo dentro da criatura - travar para apertar ou destravar seu fecho com garras. Quando comprada, a fechadura vem com a chave simbiótica, também feita de tecido rígido e orgânico. (A chave não está viva, mas sim um produto orgânico.) Esta fechadura ainda pode ser arrombada.

**Fechadura, Chave Macia (Criatura):** Esta é uma fechadura especial, parecida com nenhuma outra em Athas. Tem um fecho com garras, mas não há buraco de chave, ou pelo menos não um convencional. O corpo principal desta fechadura parece uma cápsula simples



com a capacidade de decompor quimicamente moléculas orgânicas e "lê-las", identificando padrões únicos para cada criatura viva. A única maneira de fazer com que a fechadura abra ou feche é colocar tecido vivo especificamente projetado contra a cápsula, permitindo que os produtos químicos nas camadas externas da cápsula leiam a assinatura orgânica do tecido. Uma fechadura de chave macia pode ser adaptada para o tecido necessário ser a carne de um indivíduo específico. Assim, a fechadura só pode ser aberta ou travada pelo toque de uma pessoa em particular. A chave também pode ser outra criação de forma específica, como um bastão de guerra, ou uma capa fria, ou uma chave viva especial pode ser feita para caber na fechadura. Não há como arrombar esta fechadura.

**Ferramenta de Ladrão (Criatura):** Esta criatura é feita de tecido maleável que pode ser inserido em uma fechadura de chave rígida. Ele se adapta e tenta combinar com a forma da chave necessária para abrir a fechadura.

**Ferramenta Maleável (Criatura):** Semelhante a uma gazua, o tecido desta criatura é maleável e pode ter a forma de massa de vidraceiro. Pode ser trabalhado, no entanto, apenas com movimentos suaves e suaves. É resistente à pressão firme e golpes fortes, tornando-se uma ferramenta útil quando moldada na forma de uma lâmina, um machado, uma palheta, um pé de cabra, uma pequena pá, um gancho ou qualquer outra forma necessária. A ferramenta tem massa suficiente para ser moldada em qualquer uma dessas ferramentas, ou praticamente qualquer outro item pesando 5 quilos ou menos.

**Nódulo de Veneno (Tecido):** Esta é uma pequena vagem orgânica (1,25 centímetros de diâmetro) que produz e secreta uma toxina virulenta. Como as bolsas aderentes, eles têm costas adesivas que permitem que sejam anexados a outras coisas. Comumente, eles são colocados em armas de lâmina para revesti-los com a secreção venenosa.

**Lesma Esfrega (Criatura):** Como o nome sugere, esta criatura se parece com uma lesma grande e longa. Ele se move silenciosamente por uma casa ou local de trabalho

devorando poeira, fiapos, sujeira e outras partículas. Ele também absorve líquidos derramados, migalhas e bagunças de comida. Ele converte esses materiais em um esmalte ceroso de secagem rápida que é excretado em uma trilha viscosa atrás dele. Ele é organicamente programado para se mover metodicamente sobre pisos e paredes, deixando para trás superfícies impecáveis e brilhantes. Como eles se movem lentamente, grandes edifícios são melhor servidos usando várias dessas criaturas.

**Sensor (Criatura):** Esta criatura se parece muito com um par de vagens, 15 centímetros de diâmetro. As vagens grudam com uma seiva pegajosa, mas podem ser separadas facilmente sem causar danos a nenhuma delas. Um é o vagem do sensor, e o outro é o defletor. Enquanto o defletor estiver a 15 metros do sensor, o sensor permanece inerte. Se o defletor for removido, no entanto, o sensor começa a monitorar constantemente essa área para seu retorno. Como consequência, se algo maior que um inseto entrar no raio sem o defletor, o sensor começa a emitir um grito alarmante até que o defletor seja trazido de volta. O sensor é, na verdade, um sistema de alarme de detecção de movimento. Ele pode até observar criaturas invisíveis se movendo através de seu raio, mas não aquelas que são etéreas ou fora de fase. Embora um seja útil, vários deles podem proteger todo um complexo.

**Varinha de Choque (Tecido):** Uma varinha de choque é uma haste de tecido endurecido, com 15 cm de comprimento. O leitor absorve eletricidade estática do seu entorno, armazenando-a para uso posterior. Quando uma extremidade é espremida, a outra libera uma carga elétrica. A varinha de choque foi projetada para uso no processo de biomodelagem (onde a estimulação elétrica é frequentemente necessária para atingir o estado de reação bioquímica adequado), mas também pode ter outros usos. É útil para cutucar grandes bestas de rebanho e para interrogar prisioneiros.

**Terno Liso (tecido):** este traje de corpo inteiro é feito exclusivamente para caber halflings e humanoides de tamanho halfling - não existem outros tamanhos. Sua superfície é muito lisa e secreta um líquido oleoso e escorregadio que reveste todo o traje. O efeito disso é semelhante ao óleo mágico do escorregadio, tornando



## Biomodelagem

impossível para o usuário ser agarrado, agarrado, apertado ou abraçado por um oponente. Ligações como cordas, correntes e algemas podem ser facilmente soltas. Requer um grande esforço para que o líquido seja gerado pelo traje, no entanto, uma vez usado, o efeito dura apenas quatro horas antes que o traje de tecido exija 24 horas completas para reabastecer seu suprimento de óleo.

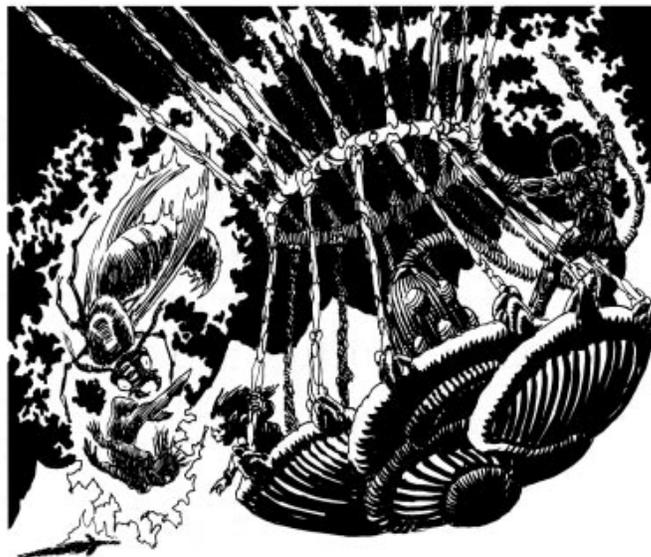
**Botas Furtivas (Tecido):** Estas botas de couro aparentemente normais são cultivadas de uma forma que reduz a quantidade de ruído feito pelos passos de um usuário. As botas podem ser projetadas para caber em humanoides de qualquer tamanho até meio gigante.

**Cápsula de Armazenamento (Criatura):** Essas criaturas são em forma de ovo, com conchas escuras cobrindo suas peles. Eles se abrem descascando suas peles externas para expor cavidades grandes e vazias. Até 1,5 metros cúbicos de material podem ser colocados dentro de uma dessas cápsulas e, em seguida, vedados dentro dela. As fechaduras com chave rígida ou macia podem ser acopladas para manter o conteúdo seguro, mas as teclas de função são preferidas.

**Capa Quente (Criatura):** Semelhante a uma capa fria, esta capa grossa de lã mantém uma alta temperatura corporal que mantém o usuário bastante confortável em climas frios. Há pouco apelo para este item, sendo Athas o que é até mesmo nos penhascos, mas os biomodeladores fazem alguns deles para alpinistas que devem lidar com ventos noturnos severos na rocha aberta. Então, também, a experiência trágica ensinou aos biomodeladores que, quando um item deixa de ser criado, o conhecimento de sua fabricação logo se perde. Essas capas podem ser alteradas para acomodar quaisquer criaturas humanoides menores que meio-gigantes

**Condensador de Água (Criatura):** Esta criatura se parece com uma tigela de 1 metro de diâmetro. Ele extrai a umidade do ar e armazena até 200 litros de água na tigela. A tigela pode ser coberta por uma aba de pele para evitar a evaporação. Condensa a água de forma automática e contínua até sentir que a tigela está cheia.

**Esponja de Água (Criatura):** Esta criatura pode se



expandir até cinco vezes seu tamanho normal de 60 centímetros de diâmetro, absorvendo e armazenando toda a água com a qual entra em contato. A pressão o força a expelir o líquido sob demanda.

Item	Preço
Soprador de Ar	50
Filtro de Ar	25
Prole Ácida	35
Vínculo	14
Respirador	16
Manto de camaleão	90
Botas de Escalada	60
Luvas de Escalada	55
Saco Aderente	10
Almofada Aderente	5
Corda Aderente	5 por 30 cm
Manto frio	25
Sensor Direcional	27
Triturador	60
Âncora seca	16
Manto Seco	30
Máscara de Guelrra	45
Capsulas de Brilho	10
Gancho Esmagador	25
Bastão de Agarrar	30
Cadeira Biomodelada	10-30



Fechadura, Chave Rígida	75
Fechadura, Chave Macia	100
Ferramenta de Ladrão	65
Ferramenta maleável	40
Nódulo Envenenado	55
Lesma Esfrega	5
Sensor	80
Vara de Choque	30
Traje Liso	42
Botas furtivas	55
Cápsula de Armazenamento	10
Manto Quente	12
Absorvedor de Água	35
Condensador de Água	55

## Transporte

As criaturas nesta classificação são autômatos baseados em animais. Alguns se assemelham a bestas naturais, mas obedecem a seus mestres sem pensar – operando sem medo ou emoção, e sem quaisquer impulsos ou instintos inerentes. A maioria dessas formas são montarias do vento, bem conhecidas da maioria, mas disponíveis apenas para alguns poucos selecionados.

**Ber-ethern (Criatura):** Ber-ethern significa fadas da brisa, e essas criaturas são as menores das montarias do vento. Eles são moscas baseados em insetos com espaço para transportar apenas um cavaleiro halfling e 11 quilos de carga. Eles podem voar até 120 quilômetros por hora totalmente carregados.

**Dhev-sahr (Criatura):** O dhev-sahr é a única montaria terrestre feita pelos bioformadores rhul-thaun. Seu corpo é redondo com quatro pernas longas, permitindo que ele se mova muito rapidamente. Dois halflings podem andar confortavelmente no topo.

**Gon-evauth (Criatura):** Esta montaria de cavaleiro do vento também é chamada de baleia planadora e às vezes (geralmente por estranhos que os veem de longe) um dirigível. Um gon-evauth é enorme e em forma de balão, capaz de se manter no alto nos ventos das falésias, preenchendo suas grandes cavidades internas com ar



quente e úmido. Cavaleiros do vento montam em cima das bestas flutuantes ou em uma gôndola afixada embaixo da besta que pode carregar até oito halflings ou um cavaleiro do vento e uma tonelada de carga. Totalmente carregada, uma baleia voadora se move a uma velocidade máxima de 48 quilômetros por hora.

**Yihn-eflan (Criatura):** Yihn-eflan são montarias eólicas cujo nome significa escalador de rajadas. Maior que uma fada de brisa, mas menor que uma baleia planadora, o yihn-eflan é uma criatura aviária com asas enormes e superdimensionadas. Um a três passageiros podem andar com segurança de costas, ou 90 quilos de carga e um único passageiro. Totalmente carregado, um escalador de rajadas pode atingir velocidades de até 80 quilômetros por hora.

Transporte	Custo
Ber-ethern	500
Dhev-sahr	350
Gon-evauth	800
Yihn-eflan	500

## Guardiões

O termo guardião se aplica a qualquer criação biomodelada projetada para proteger ou ajudar ativamente um rhul-thaun em combate. Assim, criaturas para ajudar na perseguição e caça de presas estão incluídas, bem



## Biomodelagem

como aquelas que cuidam de casas e aldeias. Como as formas de transporte, as criaturas nesta classificação são autômatos baseados em animais. Alguns se assemelham a bestas naturais, mas obedecem a seus mestres sem pensar, comportando-se sem medo, sem emoção e sem impulsos instintivos.

Cada criatura guardiã é criada com um conjunto de instruções sobre as ações que deve ou não deve realizar. Além disso, o cão escalador, o protetor e o escudo obedecem a comandos verbais simples.

**Cão Escalador (Criatura):** Esta besta se assemelha a um lobo com patas largas e extremamente flexíveis, para permitir que eles escalem encostas ainda mais íngremes e rochosas. Eles acompanham os escaladores, fornecendo-lhes proteção e ajudando-os com sentidos aguçados de olfato, audição e visão. Esses sentidos são todos duas vezes melhores que os do halfling médio. Em tempos de perigo ou combate, eles se sacrificam sem hesitação para proteger seus mestres.

**Ataque Sombrio (Criatura):** Essas criaturas guardiãs estão presas a paredes, portas ou outras superfícies, com um adesivo como o de um saco. Se possível, um golpe sombrio se mistura às sombras. Normalmente, eles são colocados em cantos, alcovas ou em torno de cantos para poderem se esconder, esperando para atacar. Quando as condições pré-selecionadas são atendidas, esta criatura baseada em cobra ataca todo e qualquer alvo disponível com uma mordida assustadora. O golpe escuro tem a capacidade de detectar movimento mesmo no escuro (com sonar semelhante ao de um morcego), então as condições são geralmente baseadas no movimento. As condições incluem a detecção de movimento com base na quantidade de luz (dia ou noite), o número de figuras que passam pela criatura, o tamanho, raça ou espécie das figuras que passam, ou qualquer critério semelhante.

**Protetor (Criatura):** Esta criatura é essencialmente um cão de guarda, embora, na verdade, pareça mais felino. Ela pode ser instruída a reconhecer intrusos e ataques. O protetor pode discriminar perfeitamente entre aqueles que deve proteger e aqueles que apresentam um perigo óbvio.

**Enxame Escudo (Criatura):** Essas criações insetóides



têm 15 centímetros de comprimento e podem voar até 48 quilômetros por hora. Um enxame consiste de 50 a 100 dessas criaturas, individualmente chamadas de percevejos. Eles acompanham os cavaleiros do vento em suas montarias (geralmente descansando na montaria até que seja necessário), voando para cima e ao redor de seu mestre, protegendo intrusos e ataques. Cada um pode detectar um ataque à distância leve e o enxame como um todo pode obscurecer o cavaleiro. Eles também podem ser comandados a enxamear e assediar os inimigos do cavaleiro em batalha.

**Observador (Criatura):** Um observador é uma criatura reptiliana com olhos grandes e bulbosos, possuindo virtualmente uma visão de 360 graus. Se o observador observar uma visão específica pré-selecionada por seu mestre, ele emite um som agudo alto.

Guardião	Custo
Cão Escalador	80
Bote Sombrio	60
Protetor.	100
Enxame Escudo	150
Observador	80



## Artefatos Rhulisti

Também chamadas de criações especiais, são formas que não podem mais ser produzidas, mas uma ou mais delas existem. A maioria deles foi feita pelos rhulisti, que conheciam segredos que permitiam que suas formas vivessem muito mais do que as produzidas pelos modernos biomodeladores. Observe que os preços apresentados abaixo não levam em consideração fatores como raridade ou significado cultural.

**Manto Escuro (Criatura):** Essas formas são o resultado de um acidente e, desconhecidas até mesmo para os biomodeladores que as criaram, elas adquiriram poderes psiônicos semelhantes a talentos selvagens. Um manto escuro é realmente um manto psiônico, um envoltório vivo que dá ao seu portador proteção psiônica.

**Olho de Mão (tecido, enxerto):** um olho de mão é um enxerto estranho que pode ser colocado na palma da mão de um humanoide. Assemelha-se a um olho achatado e alimenta informações visuais através dos nervos no braço do hospedeiro como se fosse um olho normal. Quando o olho de mão é usado, os olhos normais do usuário devem ser fechados para evitar sobrecarga sensorial e desorientação. O olho tem uma pálpebra espessa que se fecha quando a mão é usada para o olho estar protegido. A mão do olho é útil para olhar para trás, espiar em torno dos cantos e situações semelhantes.

**Olho tentacular (tecido, enxerto):** este enxerto só pode ser usado se o hospedeiro tiver uma cavidade ocular vazia disponível. O enxerto é colocado dentro do alvéolo e é indistinguível de um olho normal e natural na maioria das vezes. Ele funciona como um olho normal, mas tem a característica adicional de ser montado em um tentáculo extensível e preênsil medindo 30 centímetros de comprimento. A haste ocular não fica visível até que seja usada. A haste permite que o olho se mova para cima e ao redor da cabeça do hospedeiro, espiando em torno dos cantos, atrás do usuário e em pequenas aberturas.

**Espada Sanguessuga da Vida (Criatura):** Esta espada curta halfling absorve rapidamente nutrientes e água de sua vítima. O primeiro golpe de uma sanguessuga injeta um sedativo suave ao redor da ferida. O sedativo reduz o efeito de novos ataques, de modo que acertos adicionais no mesmo alvo em 24 horas são menos eficazes.

**Gerador de Relâmpago (Criatura):** Esta criatura é uma cápsula em forma de barril de aproximadamente 1,20m de altura e 1,20m de largura. Ele gera e acumula eletricidade estática dentro de órgãos especializados, liberando a energia como um relâmpago 6d6 conjurado por um mago de 6º nível. O relâmpago é direcionado por um operador com um cajado de 90 centímetros de comprimento conectado por um cabo flexível ao gerador. Essas ferramentas são, na verdade, partes da própria criatura. Um parafuso pode ser disparado a cada 15 minutos, mas o gerador só produz se ficar ocioso (ou seja, não pode ser empurrado, danificado, transportado ou perturbado de outra forma). Isso torna uma arma útil para a defesa, mas não pode ser levada para a batalha. Se colocada na plataforma de uma baleia planadora, há uma chance de que mesmo o movimento lento e suave dessa criatura a impeça de operar a qualquer momento.

**Pele de Mímico (Criatura):** Isso é aplicado da mesma maneira que a armadura da bainha. Ele não fornece proteção, no entanto. Em vez disso, pode obedecer aos comandos mentais do usuário e alterar sua aparência externa (tornando-se uma das mais sofisticadas de todas as formas de artefato). Os limites deste disfarce são como uma magia Alterar-se. Simplificando, o usuário pode aparecer como qualquer criatura humanoide com metade



## Biomodelagem

de sua massa. A pele, porém, só pode fazer com que o usuário pareça do mesmo tamanho ou maior, nunca menor.

**Mente Superior (Criatura):** Apenas uma dessas criações ainda é conhecida. É um cérebro artificial, projetado apenas para ouvir, pensar e falar. A supermente pode ser usada para tomar decisões ou avaliar resultados prováveis. Esta criação tem 2,5 metros de altura e a mesma largura, feita de tecido que se assemelha à substância cinzenta de um cérebro humanoide. A parte inferior da criação tem uma boca normal de tamanho halfling colocada ao lado de uma única orelha. A supermente não tem meios de percepção além da audição (a menos que esteja conectada a outra criatura por meio de um Cordão de Elo - veja abaixo), então ela deve ter informações faladas com ela, com o máximo de detalhes possível. A supermente pode formular decisões e fazer avaliações com base na probabilidade e na lógica, limitada apenas pela extensão de seu conhecimento (que é bastante extenso). Há uma boa chance de que ele dê a resposta correta ou a melhor decisão se receber dados adequados.

**Gravador (Criatura):** Este dispositivo se assemelha a um cubo, 12 centímetros de lado. De uma maneira desconhecida até mesmo para o biomodelador moderno mais esclarecido, o cubo é capaz de capturar sons e reproduzi-los inúmeras vezes. Uma gravação de até 10 minutos de duração, pode ser armazenada para cada face do cubo. Existe apenas um conhecido hoje e nunca é usado para armazenar novos sons. Ele contém o Dal-erat, ou a palavra do povo, uma mensagem dos tempos antigos sobre os valores da vida falados por um biomodelador desconhecido ou grande senhor.

**Cordão de Elo (Tecido):** Este estranho cordão orgânico tem 90 centímetros de comprimento. Cada extremidade tem um pequeno nódulo que pode ser colocado na têmpora ou testa de qualquer criatura. Através do cordão de elo, um usuário pode visualizar as memórias de outra criatura. Qualquer visão experimentada por um pode ser vista pelo outro, qualquer som encontrado por um pode ser ouvido pelo outro. Pensamentos, ideias e opiniões não podem ser transmitidos, apenas memórias reais. Aqueles com acesso a esses dispositivos raros geralmente enviam

um animal treinado ou um guardião biomodelado para explorar uma área e, quando a fera retorna, usam o cordão de elo para experimentar exatamente o que a criatura sentiu. Um cordão de elo também pode ser usado para preservar uma imagem do passado e transmiti-la por muitas gerações.

**O Útero (Criatura):** Esta criatura singular é diferente de qualquer outra criação em forma de vida. É verdadeiramente antigo, seu funcionamento e criação completamente desconhecidos até mesmo para o mais experiente biomodelador da atualidade. O único uso do útero é o teste de potenciais biomodeladores. A criatura descansa dentro e preenche completamente uma câmara quadrada de 30 metros dentro do Santuário de Thamasku. Em algum momento durante sua doutrinação, jovens biomodeladores são literalmente jogados no útero. Eles passam por longos tubos intestinais, através do peristaltismo, em estranhas câmaras orgânicas. O que realmente ocorre dentro da criatura é desconhecido porque toda a memória da experiência é apagada das mentes daqueles que emergem. Aqueles aceitos pelo útero são colocados, ilesos, em uma câmara abaixo do útero. Esses indivíduos podem se tornar biomodeladores, pois presume-se que as forças da vida se uniram a eles e permearam seus seres. Os sujeitos rejeitados são depositados mortos ou em coma. Os comatosos são amamentados de volta à saúde e devolvidos a suas famílias para assumir alguma outra ocupação, carregando sua vergonha por toda a vida.

Artefato Rhulisti	Custo
Olho de Mão	300
Olho Tentacular	350
Espada Sanguessuga da Vida	500
Gerador de Relâmpagos	1.000
Pele de Mímico	900
Mente Superior	10.000
Manto Psiônico	1.200
Gravador	600
Cordão de Elo	850
Útero	50.000

## Máquinas



Um motor é um organismo vivo em forma de vida para se mover de uma maneira particular ou para gerar energia. Essas criaturas são geralmente grandes e complexas, alimentando ou conduzindo operações com grande energia. Cada um deles requer 10 doses de cam-rah por dia devido às exigências de seu tamanho maciço combinado com a tremenda energia que geram. Devido a considerações de custo e manutenção, esses impulsionadores estão além do alcance do cidadão comum.

**Bomba de Água (Criatura Viva):** Esta criatura tem um pulmão enorme e expansível, bem como um grande órgão do estômago que retém a água. Dois apêndices em forma de troncos aspiram e expõem água. Uma única bomba de água pode deslocar até 40 litros por minuto. Como a bomba de ar, a criatura é uma massa bulbosa de carne com troncos preênses em cada extremidade. O corpo da criatura tem 3 metros de diâmetro e cada tronco tem 2 metros de comprimento. Às vezes, as palhetas da tubulação são fixadas ao tronco de expulsão para permitir que a água percorra distâncias maiores.

**Bomba de Ar (Criatura):** Esta criatura tem um pulmão enorme e expansível, bem como um grande órgão central que retém o ar. A criatura usa dois apêndices em forma de tronco para aspirar e expirar ar. Uma única bomba de ar pode aspirar até 9 metros cúbicos de ar por minuto. A criatura em si é uma massa bulbosa de carne com um tronco preênsil em cada extremidade. Seu corpo tem 3 metros de diâmetro e cada tronco tem 2 metros de comprimento e 1 metro ao redor. Às vezes, a tubulação ramificada é instalada nos troncos de exalação para direcionar o fluxo de ar para diferentes locais. Esta criatura é útil para a circulação de ar em grandes estruturas, livrando espaços fechados de atmosferas sujas e fornecendo oxigênio fresco a câmaras subaquáticas (grandes canos ou tubos geralmente conectam um tronco à superfície se estiverem embaixo d'água).

**Forno (Criatura):** Esta criatura globular tem cerca de 1 metro de diâmetro. Gera uma quantidade excessiva de calor – o equivalente a várias fogueiras grandes e rugindo.

**Motor Motivo (Criatura):** Esta criatura é feita para

dirigir ou mover máquinas simples, como moedores de farinha, sistemas de polias, plataformas de elevador e até portões. Um motor motriz se parece com uma grande massa muscular com um a quatro braços enormes que puxam, empurram, giram e manipulam objetos grandes e simples.

Motor	Custo
Bomba de Água	350
Bomba de Ar	500
Forno	650
Motor Motivo	750

## Enxertos

Os enxertos são criações biomodeladas que se ligam fisicamente a outras criaturas vivas. Eles sempre prestam algum serviço útil e, em troca, ganham sustento do corpo do hospedeiro, formando uma relação simbiótica.

Todos os enxertos podem ser presos, removidos e recolocados na carne de uma criatura viva. Quando fixado, o enxerto se mantém no lugar com um adesivo suave e insere filamentos microscópicos no hospedeiro através dos quais drena pequenas quantidades de água e nutrientes. Após a remoção, a carne do hospedeiro exibe uma vermelhidão e uma leve erupção cutânea, mas nenhum outro efeito duradouro é evidente. A erupção desaparece após 24 horas.

Exceto indicação em contrário, um enxerto exige que seu hospedeiro aumente sua ingestão de alimentos e água em pequena quantidade. Não fazer isso resulta em danos ao enxerto. Conexões de enxerto de curta duração, por algumas horas por dia, não resultam em efeitos de drenagem perceptíveis.

**Enxerto de Pele Cosmético (Tecido):** Esses enxertos são menores e o dreno sobre os hospedeiros é insignificante, não importa quanto tempo eles sejam usados. A maioria deles é projetada como símbolos que exibem a participação do usuário em uma organização, como o vher-elus. Estes são frequentemente chamados de enxertos de crachás, outros são meramente decorativos.



## Biomodelagem

**Enxerto de planador (tecido):** composto principalmente de membranas grandes e finas, esses enxertos se prendem às costas do hospedeiro e às costas de seus braços. Na maioria das vezes, eles são compactamente retraídos, enrolados nas costas do hospedeiro, parecendo pequenas costas - permitindo que ele voe e deslize pelo ar. O usuário deve se lançar a partir de uma altura de pelo menos 9 metros e, em seguida, pode deslizar até 30 metros para cada 3 metros de altura de lançamento.

**Enxerto de Brilho (Tecido):** Esses enxertos são semelhantes às vagens de brilho. Eles criam luz através da bioluminescência e produzem luz equivalente à de uma tocha.

**Enxerto de Lente (Tecido):** Aparecendo como lentes minúsculas, claras e côncavas, esses pequenos pedaços de tecido se prendem diretamente aos olhos de um hospedeiro. Eles melhoram a visão do hospedeiro, permitindo que ele veja o dobro da distância normal enquanto ainda vê objetos próximos como de costume. Um único enxerto não é suficiente para produzir o efeito - usar apenas uma lente resulta em visão turva. Um par de lentes drena um hospedeiro como um único enxerto.

**Infravisor (Tecido):** Este enxerto complexo e sofisticado se encaixa nos olhos de um hospedeiro como uma venda nos olhos ou uma máscara, embora possa ser empurrado para cima na testa quando não estiver em uso. O infravisor se assemelha a uma aba de chapéu. Quando o hospedeiro olha através das membranas avermelhadas que cobrem os orifícios dos olhos, o infravisor permite que ele veja normalmente em situações onde há muito pouca luz. É inútil, no entanto, na escuridão total.

**Enxerto de Nadadeiras (Tecido):** Esses enxertos se prendem às mãos e pés de um hospedeiro. Como o nome sugere, eles são auxiliares de natação. Enxertos de nadadeira podem aumentar a velocidade de um usuário e a quantidade de tempo que ele pode nadar sem se cansar em 50%. Cada uma das barbatanas absorve nutrientes do hospedeiro, portanto, usar quatro pode ser desgastante.

**Enxerto de Almofadas de Toque (Tecido):** Esses enxertos são pequenas almofadas circulares que se

prendem aos dedos e mãos do hospedeiro. Eles aumentam a sensibilidade do hospedeiro ao toque. Geralmente, eles são usados para ajudar a abrir fechaduras. Um é necessário em cada dedo, polegar e palma da mão para ser eficaz, embora seis desses enxertos drenem apenas o hospedeiro tanto quanto um enxerto normal.

Enxerto	Custo
Enxerto de Pele Cosmético	25
Enxerto de planador	90
Enxerto Brilhante	20
Enxertos de lentes (par)	50
Infravisor	75
Nadadeiras (quatro)	50
Almofadas de toque (seis)	40

## Os Produtores

Produtores são formas projetadas para criar matérias-primas úteis e produtos acabados. Eles fabricam alimentos, fluidos, medicamentos, tecidos e outros bens. Essas criaturas exigem mais atenção das propostas. Aqui estão alguns dos produtores mais comuns, embora existam outros que criam produtos ainda mais raros.

**Produtores de Alimentos (Criaturas):** Os produtores de alimentos surgem em muitas variedades. Baredum são criaturas tartarugas de dorso macio que produzem ovos. Don-eguth são pequenos crescimentos de árvores que brotam de bulbos e produzem frutos doces e avermelhados. Chuhn-egil dão leite de seus corpos bulbosos e brotam grandes quantidades de minúsculos grãos em seu corpo que são então tosquizados e moídos em farinha.

**Produtores Têxteis (Criaturas):** A pele derramada do drun-sahn semelhante a uma cobra pode ser curada em couro forte, enquanto os animais de rebanho lentos conhecidos como fis-evar crescem uma longa lã, que é tosquizada e transformada em tecido. O ghov-erad é uma criatura plana e não móvel que secreta uma película fina. A película endurece no material usado para fazer roupas secas.



Produtor	Custo
Produtores de Alimento	
Bar-edum	8
Don-eguth	5 por bulbo
Chuhn-egil	10
Vash-erat	10
Produtores Têxteis	
Drun-sahn	9
Fis-evar	10
Ghov-erad	16

## Materiais de Construção

Como todas as operações que envolvem a biomodelagem, apenas os biomodeladores são capazes de construir estruturas orgânicas para os halflings. Este é um dos poucos processos de biomodelagem que o público pode ver. Nen, um material orgânico semelhante a pedra, é cultivado a partir de uma única criatura esponjosa e biomodelado à medida que cresce em sua forma desejada. Este processo leva de uma a três semanas de atenção constante por parte de uma equipe de biomodeladores. Uma vez formado, o nen morre e a estrutura que permanece nunca muda.

Rahn-rath é um material de construção vivo cultivado em laboratórios de biomoldagem e levado aos canteiros de obras em pedaços. Os habilidosos biomodeladores então encaixam as peças e as fundem em um único organismo. Formas estruturais de Rahn-rath podem ser alteradas, com a atenção e cuidado de pelo menos um biomodelador e uma proposta qualificada. Paredes, portas, janelas e até salas inteiras podem ser movidas ou alteradas em apenas alguns dias.

## Aplicações Medicinai

Inerente à arte de biomodelagem está um conhecimento bastante detalhado, embora ritualizado, dos processos da vida e da medicina. Os curandeiros de Rhul-thaun são capazes de usar ervas medicinais e preparações para ajudar os feridos e doentes. Além dessas artes básicas de cura, a biomodelagem produziu algumas curas e restaurações próprias. Essas aplicações funcionam em criaturas biomoldadas e naturais.

**Coágulo de sangue (tecido):** uma forma de coágulo de sangue é pequena, com 7 centímetros de diâmetro, um pedaço circular de carne. Quando colocado em uma ferida, ele para todo o sangramento. Após 10 minutos, a ferida cicatriza completamente, deixando parte da carne do coágulo de sangue enredada na própria carne do paciente. O excesso de tecido da pele do coágulo de sangue se desprende, morto.

**Desintoxicantes (Criaturas):** Essas criaturas minúsculas são suspensas em um líquido que o paciente consome. Esses minúsculos organismos virtualmente microscópicos entram na corrente sanguínea e nos órgãos vitais do paciente, isolando todas as substâncias tóxicas. Em 5 minutos neutralizam completamente todos os venenos. Eles não reparam danos já sofridos, mas podem evitar que ocorram danos se forem tomados a tempo. Uma vez que tenham desempenhado sua função, eles são liberados do sistema e morrem.

**Remendo de Cura (Tecido):** Mais potentes do que os coágulos de sangue, aos quais se assemelham, esses remendos carnudos liberam produtos químicos e medicamentos de cura nos sistemas das criaturas às quais são aplicados. Após esse uso imediato, eles murcham e morrem.

**Colador (Enxerto de Tecido):** Um marceneiro é um enxerto de cura sofisticado que facilita a união de membros cortados. É uma massa fina de tecido que é literalmente colocada entre um membro cortado e o coto ao qual estava anteriormente ligado. O colador conserta o tecido ósseo, reconecta os vasos sanguíneos e o tecido muscular e restabelece as conexões nervosas. Por 7 dias após esta operação, o paciente não pode se mover. Após este período, há uma boa chance de que o colador tenha facilitado com sucesso a recolocação do membro ao corpo. Nesse ponto, o enxerto se torna parte do hospedeiro e não drena mais os nutrientes. Se a parte a ser anexada não for um membro original do paciente, a chance de sucesso é reduzida.

**Fluido de Preservação (Produto):** Esta sopa orgânica preserva o material orgânico da decomposição. Ele pode ser usado para preservar membros decepados para poderem



## Biomodelagem

ser recolocados com um colador.

<b>Aplicação Medicinal</b>	<b>Custo</b>
Coágulo de sangue	5
Desintoxicantes	5
Remendo de Cura	16
Colador	20
Fluido de Preservação (25 galões)	25

## Cuidando do Biomodelado

Cuidar de objetos biomodelados quando estão totalmente maduros é tão importante que o trabalho das propostas é uma das ocupações mais comuns entre os rhul-thaun. As propostas são os guardiões de criações biomoldadas e, na maioria das vezes, as propostas cuidam da classe de formas conhecida como produtores. Eles geralmente se especializam, cuidando de uma classe específica de produtor ou outra criação biomoldada.

### Nutrição e Descanso

Todas as criaturas vivas em forma requerem nutrição, água, oxigênio e outras substâncias para manutenção. Os biomodeladores engarrafam uma solução nutritiva chamada cam-rahn que fornece comida e água às formas. As criações biomoldadas requerem uma ou mais doses de cam-rahn por dia, custando I ghav-egoth por dose. Quase todas as criaturas estão equipadas com a capacidade de

inalar e fornecer oxigênio a si mesmas. Criaturas vivas biomoldadas podem existir por até 5 dias sem suplementos nutricionais; criações de tecidos biomodelados sobrevivem por apenas 3 dias.

Todas as formas vivas precisam de descanso pelo menos igual à quantidade de tempo de uso, e nenhum uso constante pode durar mais de 24 horas. Se um motor biomodelado funcionar por oito horas, ele deve descansar por oito. Se trabalhasse 24 horas por dia, deveria descansar por 24 horas completas. Enquanto não estiver em uso, as criações de tecido são suspensas em uma solução orgânica e oxigenada chamada lor-rahn. Quando estiverem em uso, as criações de tecido devem ser imersas em lor-rahn por pelo menos 30 minutos a cada 24 horas. Lor-rahn custa I ghav-egoth por galão.

Formas que são criaturas vivas sobrevivem àquelas que são simplesmente massas de tecido. Bem tratada, uma criatura biomoldada vive por até 12 anos. A vida útil das criações de tecidos é de apenas 2 anos. Os produtos orgânicos não estão vivos e continuam a funcionar até que estejam danificados ou desgastados.

### Os Efeitos da Magia

Como muitas das criações biomoldadas são realmente criaturas vivas, certas magias as afetam de maneiras estranhas. Geralmente, uma criação viva pode ser um alvo aplicável para qualquer magia que afete criaturas vivas. Os objetos biomodelados não podem ser convocados como animais ou monstros.

# Outros Planos

Embora marcadamente diferentes em suas abordagens à vida em Athas, todas as três classes sacerdotais extraem suas magias dos planos elementais. Poderosos reis-feiticeiros e templários têm contato com seres nesses planos, e os seres podem canalizar energia mágica para o mundo desértico de Athas.

## O panorama geral

Para essa discussão, os planos podem ser divididos em cinco categorias: o plano material primário, o plano etéreo, os planos internos, o plano astral e os planos externos.

Athas reside no plano material principal. Na verdade, está em apenas um dos muitos planos primários alternativos, mas esses alternativos não têm impacto sobre Athas. Adjacente ao plano material primário está o plano etéreo, um reino de proto-matéria. Os itens materiais no plano etéreo passam facilmente um pelo outro, uma vez que nada lá é verdadeiramente sólido. Dentro do etéreo há muitos semiplanos flutuantes, ilhas de matéria sólida com seu próprio caráter, mas, novamente, estes não têm impacto sobre Athas.

Do ponto de vista de uma pessoa no plano material primário, os vários planos internos estão além do etéreo. Os planos internos representam os blocos de construção materiais do universo. Os planos elementais da terra, do ar, do fogo e da água são, cada um, dominados por seu elemento. Os planos de energia positiva e energia negativa também são armazéns de poder fundamental nos planos internos. Os planos paraelementares são regiões de materiais mistos onde os planos elementais fazem fronteira um com o outro. Onde os planos elementais, em vez disso, fazem fronteira com os planos positivo e negativo de energia, existem planos quase elementais. Todos os planos de energia elementar, paraelementar, quase elementar, positivo e negativo fazem parte dos planos internos. Nenhum dos planos internos está particularmente alinhado ao bem ou ao mal e, de fato, as criaturas ali exibem uma indiferença acentuada em relação a assuntos fora de seu plano particular. Por que alguns seres poderosos dos planos internos se tornaram tão interessados em Athas a ponto de emprestar energia mágica a seus sacerdotes é explicado mais tarde.

Também conectado ao plano material primário, mas

não diretamente conectado aos planos etéreo ou interno, está o plano astral. O astral é em grande parte um vazio, com apenas pedaços flutuantes de matéria sólida e os cordões de prata dos viajantes para quebrar o vazio monótono. As cordas são ligações entre o corpo físico de um viajante e sua forma astral projetada.

Novamente, do ponto de vista primário, os planos externos estão além do astral. Esses chamados planos de poder são vastos reinos com formas de terreno e material não muito diferentes do material primário. Cada plano externo separado está fortemente alinhado – criaturas boas e más têm desenhos no plano material principal. As distinções entre os muitos planos externos não são importantes para esta discussão; basta dizer que as criaturas planas externas tendem a ser altamente polarizadas (extremamente boas ou terrivelmente más).

## Mapeando os Planos

O plano material primário está diretamente conectado aos planos etéreo e astral; os viajantes podem prontamente empregar magia que os levará de Athas a qualquer um desses destinos.

O plano etéreo é cercado pela borda etérea, uma sobreposição entre ela e o material primário ou os planos internos. Um viajante na fronteira etérea pode enxergar em ambos os planos (etéreo e material primário) e entrar totalmente em um ou outro a partir da área de fronteira. Com a magia apropriada, um viajante poderia caminhar do material primário para o etéreo e depois para um dos planos internos; ele passaria pela fronteira etérea duas vezes em sua jornada.

Os planos internos também estão conectados ao plano material principal por meio de vórtices. Os tipos comumente conhecidos de vórtices são independentes e temporários. Um vórtice independente para o plano elementar pode estar no coração de um vulcão, por exemplo. Um vórtice temporário é na maioria das vezes uma magia como mudança planar. Menos comumente conhecidos ou reconhecidos são os vórtices vivos, criaturas de grande poder, descritos mais tarde.

Indo para o outro lado. Desde o início, se você quiser, um viajante pode viajar pelo plano astral. A magia astral permite que ele deixe sua forma física no auge enquanto sua forma astral se move por esse plano. Sua forma astral,





existe de tudo o que não existe. É uma ausência cheia de frio entorpecente, escuridão infinita e até seres vivos. Pessoas das sombras, que alguns erroneamente se referem como gigantes das sombras, vivem como parte do Breu. Esses halflings antigos eram os servos leais de Rajaat, o Primeiro Feiticeiro. Para completar sua traição a Rajaat, os Campeões prenderam os halflings no Breu, e agora os halflings só podem interagir com o mundo através de sombras.

O Breu espreita abaixo da superfície de todas as coisas, como a casca de couro de um grande ovo, enterrado raso e prestes a eclodir. O mundo de Athas existe fora da casca deste ovo. No interior, a escuridão fria preenche o plano, cuja totalidade é uma mancha escura visível apenas como ausência. Nas profundezas da casca está o Vazio, um reino de nada absoluto. Dentro do vasto Vazio, Rajaat, o Primeiro Feiticeiro, definha em uma prisão formada por traição e magia.

Os magos das sombras exploram o Breu para obter a energia necessária para sua magia. De fato, aqueles que seguem a sombra sacrificam uma parte de si mesmos para o Breu, tornando-se parte sombra. Eles dependem tanto da luz quanto das trevas para o poder que exercem.

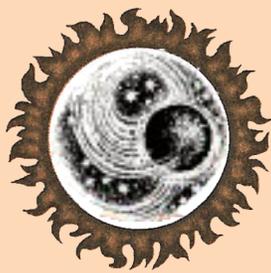
## O Cinza

O Cinza é um espaço sombrio e interminável, o lugar para onde os Athasianos vão quando morrem. Essa extensão infinita de névoa cinzenta atrai os espíritos dos mortos assim que eles abrem mão dos limites de suas vestes mortais. No Cinza, os mortos existem em uma espécie de limbo, flutuando sem rumo no éter ou assumindo as formas que possuíam em vida. Eventualmente, os espíritos dos mortos são dissolvidos e absorvidos no Cinza, assim como seus cadáveres são lentamente destruídos pela podridão e decadência em Athas.

Alguns espíritos não sofrem esse destino. Eles são sustentados por uma força mais poderosa do que o Cinza - sua fé eterna em uma causa maior do que eles. Os espectros que servem Borys, o Dragão, são tais espíritos, sobrevivendo séculos além da morte graças à sua dedicação a Borys.

Espíritos dos mortos coalescem do Cinza; quando os vivos entram neste plano, eles são atraídos por ele. A maioria dos espíritos não pode deixar o Cinza quando ficam atolados em sua névoa cinzenta. Apenas os espíritos classificados como "mortos-vivos" têm essa habilidade. Os mortos-vivos espirituais podem passar livremente do mundo Cinza para o mundo material de Athas, mas eles devem retornar ao plano cinzento em intervalos regulares para sustentar sua existência. Mortos-vivos corpóreos não podem entrar no Cinza, mas ainda tiram sustento dele.

O Cinza circunda a parte do plano primário que contém Athas. Ele separa Athas do Astral e do Etereo,



## Outros Planos

dificultando a viagem planar. No caso do Plano Astral, o Cinza forma um amplo amortecedor, fazendo com que os Planos Externos pareçam quase inalcançáveis. O amortecedor não é tão grande entre Athas e o Etéreo. Portanto, os Planos Internos estão relativamente mais próximos, e os condutos elementais que fornecem energia aos sacerdotes têm menos distância metafísica para viajar.

Necromantes alcançam o Cinza em busca de energia para conjurar magias. Essa fonte de poder dá a esses magos uma conexão convincente com os mortos e mortos-vivos, uma conexão que, por sua vez, influencia os magos. Eles têm o olhar da morte ao seu redor; ele paira como uma aura escura ou mortalha funerária ao seu redor, marcando-os como magos da morte para aqueles que podem interpretar tais sinais. Outros simplesmente se sentem desconfortáveis em sua presença.

### Você não pode chegar lá a partir daqui

Existem barreiras entre Athas e outros lugares. No caso de outros planos de existência, o Cinza impede a viagem. No caso de outros lugares no Plano Material Primordial, a esfera de cristal ao redor de Athas é impenetrável. Conseqüentemente, viajar através do bloqueio mágico é impossível, e a viagem planar é muito mais difícil.

Quando se trata de meios mágicos de viagem planar, o amortecedor formado pelo Cinza impõe algumas restrições. Tanto magias de mago quanto de sacerdote que fornecem acesso ou contato com outros planos, desde magias astrais até portões e mudanças de planos, têm dificuldade em cortar a barreira formada pelo Cinza. Um sacerdote estendendo a mão para seu elemento patrono não precisa tornar isso difícil.

O mesmo vale para aqueles que tentam entrar em contato ou alcançar Athas. A barreira formada pelo Cinza impede o deslocamento em ambas as direções.

### Perdidos no Cinza

Se alguém tentar viajar de ou para Athas de forma planar, há uma chance de ele se perder no Cinza.

## Planos Internos

Os planos internos da terra, do ar, do fogo e da água estão constantemente em guerra com o poder crescente

dos paraelementais do silte, magma e sol. Elementais e criaturas nativas desses planos patrulham constantemente suas fronteiras, lutando contra vizinhos invasores em batalhas fumegantes de sol, fogo e magma ou assuntos incrustados de lama, terra e água. Relâmpagos de espíritos do ar furiosos e tempestades ferozes das criaturas enlouquecidas da chuva acentuam a loucura. Todos eles recorrem a seus servos e conexões materiais primordiais para ajudá-los no caos, e frequentemente as vidas dos servos são desperdiçadas em uma tentativa fútil de jogar para trás um bico ardente de magma, ou parar uma maré de silte que nunca se esvai.

Os sacerdotes de Athas raramente participam dessas batalhas. A maioria é simplesmente fraca demais para desequilibrar efetivamente a equação. Apenas os poderosos clérigos elementais e espíritos da terra são invocados por seus planos patronos para lidar com uma batalha, ameaça ou invasão em particular.

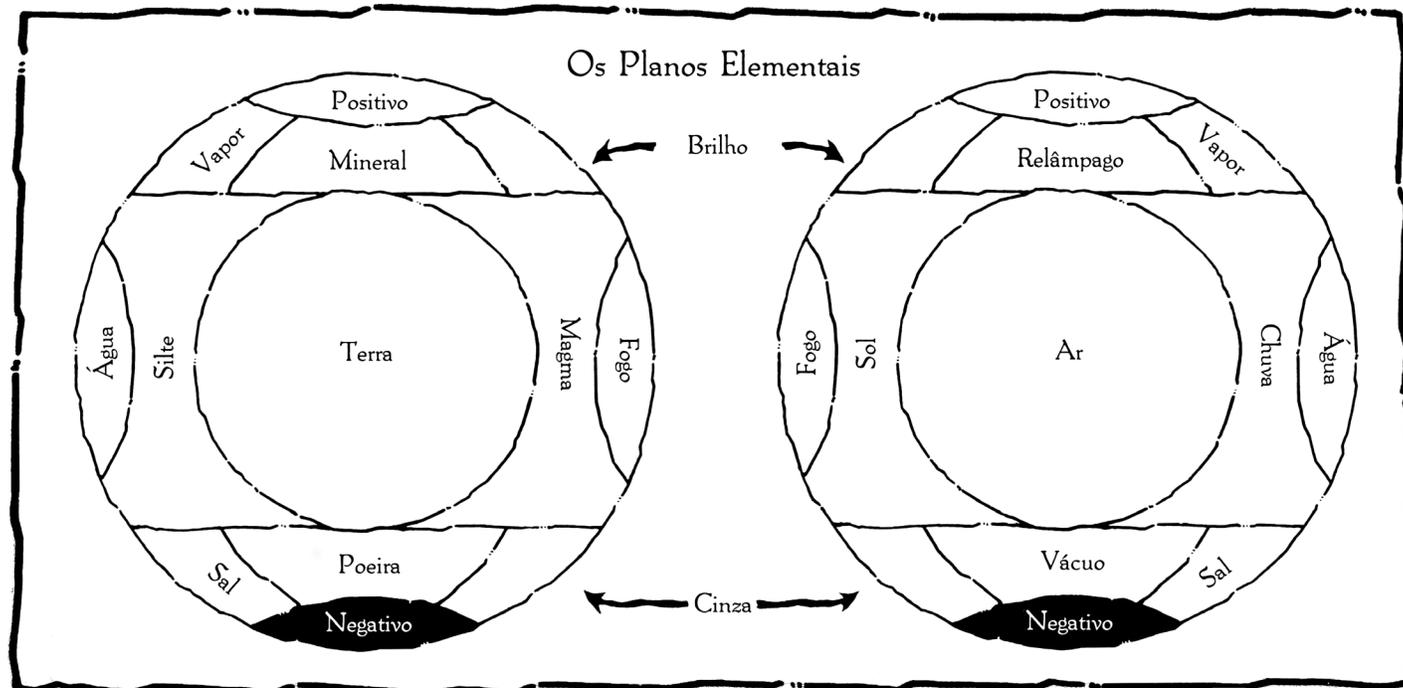
Há uma estranha simbiose entre os planos elementares e o Plano do Material Primário. As ações dos profanadores e a decadência natural de uma terra devastada ambientalmente consomem o poder e as almas dos espíritos elementais. No entanto, há também uma conexão entre as batalhas travadas nos planos internos e o sucesso de elementos específicos na superfície de Athas.

Recentemente, o Estuário da Língua Bifurcada subiu quase 30 centímetros! Simultaneamente, clérigos do silte foram ouvidos proclamando que seus patronos haviam conquistado uma grande vitória sobre a terra elementar nos planos internos.

## Viagem nos Planos Internos

Para entrar nos planos elementais, um viajante deve possuir os meios de admissão. Druidas poderosos têm uma capacidade inata de viajar para os planos internos. Os clérigos podem ser transportados por seus patronos, e outros podem usar itens mágicos ou magias para realizar uma transformação para o estado etéreo.

Um viajante se tornando etéreo desaparece lentamente do Plano Material Primordial e se rematerializa no plano elementar de sua escolha. Ele pode deixar o plano etéreo à vontade e rematerializar uma rodada mais tarde em outro plano - seja material elementar ou primário. Uma vez que o ser tenha entrado em outro plano, ele não



pode viajar novamente por um minuto. Aranhas-Planares e outras criaturas com habilidades planares são hábeis neste procedimento.

Enquanto nos planos internos, o combate, o movimento e outras atividades são tratados como se estivessem ocorrendo no Plano Material Primordial - exceto que um viajante pode se encontrar pulando entre as nuvens em vez de pisar nos desertos de Athas. Um personagem pode "cair" nos planos internos (embora nenhum dano seja recebido no plano do ar), afogar-se (embora não no Plano da Água) ou sufocar (mas não no plano do silte).

O tempo passa lentamente para os viajantes nos planos internos a uma taxa de 10 para 1. Isso significa que um ataque que envelheça um personagem 40 anos realmente o envelheceria apenas 4 anos. Se uma magia ou dispositivo estiver sendo usado para transportar alguém para o plano etéreo, ele será ejetado quando o equivalente etéreo tiver passado. Óleo etéreo que dura uma hora na verdade duraria 10 horas subjetivas para o personagem.

Comida e bebida de algum tipo devem ser eliminadas ou preparadas pelos visitantes, mas a um décimo da taxa normal exigida pela raça do viajante.

Finalmente, muitas criaturas estranhas e fantásticas fazem suas

casas nos planos internos. Eles são povoados por seres nativos dos planos, bem como equivalentes etéreos de outras criaturas de tipos de terreno relacionados.

## Os Reinos Elementais

Os planos internos que cercam o mundo de Athas são compostos principalmente dos planos elementar e paraelementar, e os quase elementais são apenas uma pequena porção dos corpos maiores. O quase-elemento do relâmpago, por exemplo, é incorporado ao paraelemental da chuva. Desconhece-se se a distinção é real ou simplesmente percebida dessa forma pelos viajantes.

Cada um dos oito planos elementar e paraelementar se assemelha a uma área composta quase inteiramente da matéria-prima desse plano. Os elementos estranhos muitas vezes existem nesses planos por muitas razões. Algum material foi deixado para trás como resultado de batalhas ou inimigos elementais capturados. Outros depósitos podem ter sido criados por magia, pelos caprichos das criaturas que vivem lá, ou podem ter vindo de um plano vizinho.

Entre um elemento e os paraelementos que ele delimita, a composição da terra muda lentamente de um para o



## Outros Planos

outro. Entre o magma e o fogo, por exemplo, há pilares salientes de terra que parecem como se as próprias pedras que os compõem estivessem prestes a derreter.

Em Athas, o plano da terra é um vasto deserto repleto de montanhas majestosas e afloramentos irregulares de rocha. A terra é pontilhada de túneis e cavernas, e estranhas ilhas rochosas flutuam preguiçosamente no lugar das nuvens.

O reino do fogo é uma terra avermelhada inundada por paredes labirínticas de chamas. Grandes gotas de fogo disparam aleatoriamente da terra carmesim, e o calor cintilante dá a tudo uma aparência nebulosa e infernal. Ao longe, o horizonte parece ser feito de fogos intransponíveis do tamanho de montanhas.

O plano da água é uma série de ilhas arenosas, à deriva do Plano da Terra e cercadas por marés lamacentas de salmoura turva. A maioria dos espíritos vive sob a superfície ondulante, e pode-se aventurar em qualquer lugar sem medo de se afogar. Aqui, um viajante verá pouco além de água e os pilares de areia que formam as ilhas.

O Plano do Ar é uma vasta e aparentemente interminável extensão de nada - exceto o ar. Nuvens escuras do plano do Vapor às vezes flutuam por aqui, e um viajante pode pular de nuvem em nuvem sem medo de cair. Se ele cair, ele simplesmente pousa em outra nuvem. As criaturas que vivem aqui flutuam em brisas ferozes ou habitam em segredo no centro de uma nuvem.

O reino do silte tem uma semelhança impressionante com o Mar de Silte em Athas, e alguns se perguntam se a semelhança é mais sinistra do que qualquer um imagina.

Um viajante no reino do silte rapidamente afunda sob a superfície e descobre que pode se mover nadando, como se estivesse no Plano da Água. A visibilidade, no entanto, é inexistente, e as criaturas que vivem aqui parecem sentir os visitantes por outros métodos. De todos os planos etéreos, o silte é um dos mais desconfortáveis de se visitar.

O reino do sol é semelhante ao do ar. É um grande céu forrado com um tapete de nuvens, embora nenhum vento se atreva a perturbá-las. O sol glorioso paira para sempre no céu, e seus raios dourados são realmente visíveis enquanto brilham sobre as nuvens brilhantes abaixo.

Por mais inóspitos que sejam os reinos do sol e do silte, eles não são nada comparados ao terrível plano do magma. Vulcões gigantes cercam os viajantes aqui, expelindo fluxos fumegantes de magma ardente sobre as brasas incandescentes da terra que revestem este lugar. Nuvens densas de fumaça e cinzas enchem os céus, e os espíritos que vivem aqui habitam no enorme banco de terra derretida que rola pesadamente sobre a terra.

A esfera da chuva é um lugar sombrio. Nuvens escuras em forma de funil cobrem o céu, perfuradas apenas pelos relâmpagos irregulares que explodem a lama úmida no chão em poças de líquido do tamanho de crateras.

# Seres Avançados

Ecoando a oposição de preservador e profanador, as formas avançadas são as expressões finais de cada caminho da magia. Os dragões são profanadores que passaram por um processo de transformação que os torna muito mais poderosos do que jamais poderiam ser em sua forma humana. Por uma sede abrangente de poder, eles abandonaram sua humanidade original, sofreram alterações terrivelmente dolorosas em seus corpos e estão emergindo como as expressões finais do mal, ganância, selvageria e egoísmo. Avangions são exatamente o oposto dos dragões. Essas criaturas bonitas e delicadas são preservadoras que passaram por seu próprio tipo de transformação, emergindo como borboletas de casulos para se tornar a maior conquista e expressão máxima do bem em Athas.

Quando conjuram um nível muito alto de poder, eles têm uma escolha a fazer. Nesse momento, eles podem optar por iniciar o processo de transformação. Esse processo envolve uma metamorfose drástica e dolorosa, uma mudança mental e física tão grande que torna o avançado uma das criaturas mais poderosas de Athas. Uma vez que um mago começa a transformação em um ser avançado, ele fica imune aos efeitos da idade e nunca morrerá de causas naturais.

## Dragões

### Tornando-se um Dragão

Tornar-se um dragão requer que o humano passe por uma longa metamorfose à medida que se ergue do poder. É um processo de 10 passos iniciado quando o mago conjura pela primeira vez a magia de metamorfose de profanador. Durante cada estágio, a forma do profanador muda, logo se tornando irreconhecível como humano. A figura passa por um tremendo crescimento e adquire grande massa. Escamas e asas se formam, e o dragão passa por um período de completa selvageria antes de recuperar os sentidos. Qualquer interferência em sua conjuração ou falha em seguir exatamente os passos descritos pela magia resulta no fracasso da magia e na morte do conjurador.

#### Dragão do 1º Estágio

Neste nível, o indivíduo em metamorfose de dragão entra

no primeiro de 10 estágios que resultam na alteração de sua forma física. A forma humanóide do dragão dobra em massa, atingindo um peso de 180 quilos. O dragão pode ganhar volume enquanto mantém seu tamanho original, pode crescer até 2,5 metros de altura ou pode aumentar de densidade sem mudanças aparentes no tamanho ou volume. Essas mudanças são imprevisíveis e não podem ser controladas. Embora o dragão ainda retenha muitas características humanóides, ele desenvolve um ligeiro alongamento no rosto e nas narinas. Uma coluna vertebral mais pronunciada e escamas rudimentares de ombro e costas também marcam esta fase do processo de metamorfose.

#### Dragão do 2º Estágio

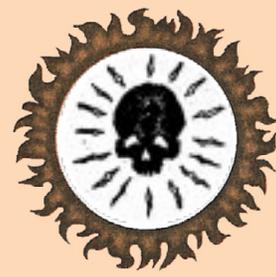
Este estágio envolve mais alterações na forma física do dragão, resultando em um aumento no tamanho para até 3 metros de altura e no peso para aproximadamente 200 quilos. Outras mudanças incluem um alongamento mais pronunciado do rosto, o início das escamas no focinho agora proeminente do dragão, um delineamento adicional da coluna vertebral e o surgimento de uma ponta da cauda.

#### Dragão do 3º Estágio

No terceiro estágio metamórfico, o dragão aumenta de peso para 300 quilos e ganha 30 centímetros adicionais de altura. Ocorre um alongamento drástico de todos os membros, incluindo os dedos das mãos e dos pés. O pescoço também se alonga dramaticamente, levantando a cabeça e o rosto agora marcadamente reptilianos acima dos ombros. Nesta fase, os pêlos do corpo desapareceram.

#### Dragão do 4º Estágio

Neste estágio, a forma humanoide original do dragão é quase impossível de distinguir. O peso aumenta para quase 400 quilos e o dragão pode atingir 3,6 metros de comprimento (ou altura). Escamas completas cobrem o dragão, exceto pelo ventre e pela parte inferior de seus membros. As pernas do dragão perdem sua estrutura humana, desenvolvendo coxas enormes, panturrilhas afiadas e ósseas e pés com garras. Alguns dragões também desenvolvem uma protuberância proeminente sobre os ombros e a cintura.



### Dragão do 5º Estágio

Nesta fase da metamorfose, o dragão atinge um total de quase 4 metros do focinho à cauda e pesa quase 750 quilos. Suas escamas endurecem ainda mais e o dragão é imune a armas não mágicas. As mandíbulas se tornam proeminentes, dotando o dragão de uma mordida cruel. A cauda continua a crescer. Durante esta fase, o dragão entra no que é conhecido como um "período animalesco", durante o qual sua selvageria se torna difícil de controlar.

### Dragão do 6º Estágio

Neste estágio, o dragão agora pesa 900 quilos. Sua forma está completamente curvada na postura clássica do dragão, mas a postura ereta ainda é possível. A altura do dragão pode chegar a mais de 4 metros.

### Dragão do 7º Estágio

Durante este estágio, o peso do dragão dobra para 1,8 toneladas e seu comprimento aumenta para 6 metros. Mais importante ainda, o dragão desenvolve a capacidade de usar sua arma de sopro, um cone de areia superaquecida de até 15 metros de comprimento.

### Dragão do 8º Estágio

Neste estágio, o peso do dragão aumenta novamente, desta vez para 4,5 toneladas. Sua cauda agora adulta estende o comprimento do dragão para 7,5 metros. A cauda do dragão está desenvolvida o suficiente para que ele possa atacar com ela e suas escamas continuam a endurecer.

### Dragão do 9º Estágio

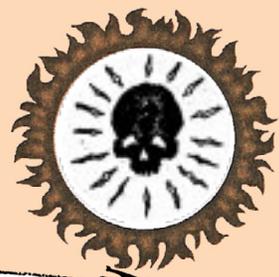
Neste estágio, o comprimento do dragão aumenta para 9 metros e seu peso para 9 toneladas. O dragão agora brota asas rudimentares, permitindo um voo limitado.

### Dragão do 10º Estágio

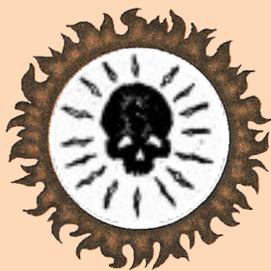
Esta é a fase final da metamorfose do dragão. A forma humanóide original do dragão desaparece completamente, deixando apenas um dragão puro sem nenhum rastro. O dragão recém-metamorfoseado tem 12 metros de comprimento e pesa 23 toneladas. Suas asas estão totalmente formadas, enquanto suas escamas oferecem ao



Seres Avançados



BRX972



## Seres Avançados

dragão uma proteção muito boa e uma forte resistência à magia.

### Os Reis-Feiticeiros

Os reis-feiticeiros que foram Campeões de Rajaat são todos dragões no meio de suas transformações. Alguns optaram por parar de perseguir a metamorfose em estágios específicos. Embora os reis-feiticeiros sejam capazes de dotar seus templários com feitiços clericais, essa é uma função de sua ligação original com a Lente Sombria. Naquele momento, um vórtice se abriu para os planos elementais, concedendo-lhes a capacidade de acessar feitiços clericais elementais, mas não de usá-los eles mesmos. Essa ligação não está disponível para qualquer outra pessoa que tente se tornar um rei-feiticeiro ou dragão. Todos os outros poderes podem ser obtidos, mas nenhum, exceto os Campeões de Rajaat, tem o poder de conceder magias clericais aos seus lacaios. Observe que os reis-feiticeiros raramente aparecem em suas formas verdadeiras. Eles geralmente se revelam envoltos em ilusões que projetam suas aparências humanas originais.

## Avangions

### Tornando-se um Avangion

Para o preservador humano, tornar-se um avangion é o objetivo final. Como aqueles que se tornam dragões, o humano que deseja se tornar um avangion sofre uma metamorfose de 10 passos. Em vez de se tornar um dragão temível, no entanto, o preservador emerge como uma criatura bonita e frágil que se parece muito com uma borboleta alada. Como o dragão, o processo é iniciado conjurando a magia de metamorfose de preservador.

A metamorfose muitas vezes exige períodos de paz, isolamento e reflexão. Assim como os dragões, as vinganças se tornam efetivamente imortais.

#### 1º Estágio Avangion

A forma física do avangion metamorfoseado se altera apenas minimamente durante este primeiro de uma série de 10 estágios transformacionais. As características faciais assumem uma aparência mais nobre e os olhos

desenvolvem um brilho prateado ou dourado.

#### 2º Estágio Avangion

Durante o segundo estágio, a pele adquire um brilho metálico, semelhante aos olhos do avangion, e o cabelo fica branco. Caso contrário, o avangion mantém uma aparência humana. Proteções mágicas naturais dão ao avangion imunidade a armas não mágicas.

#### 3º Estágio Avangion

Neste nível, o avangion não pode mais passar por humano, pois enormes asas de aparência delicada e suave como teia de aranha ou como tecido muito fino e leve brotam de suas costas e ombros. Delicadas e translúcidas, as asas medem 6 metros. Os olhos do avangion se tornam prateados brilhantes, e a luz do sol faz com que sua pele brilhe. Com suas asas, o avangion pode voar.

#### 4º Estágio Avangion

Neste estágio, o avangion tem apenas uma forma vagamente humana. Todos os pelos do corpo são perdidos e teias de material semelhante a asas se desenvolvem entre os braços e o tronco. Os dedos das mãos e dos pés também exibem esse tecido conjuntivo semelhante a uma teia. Várias dobras aparecem em suas asas, que agora podem se estender até 7,5 metros.

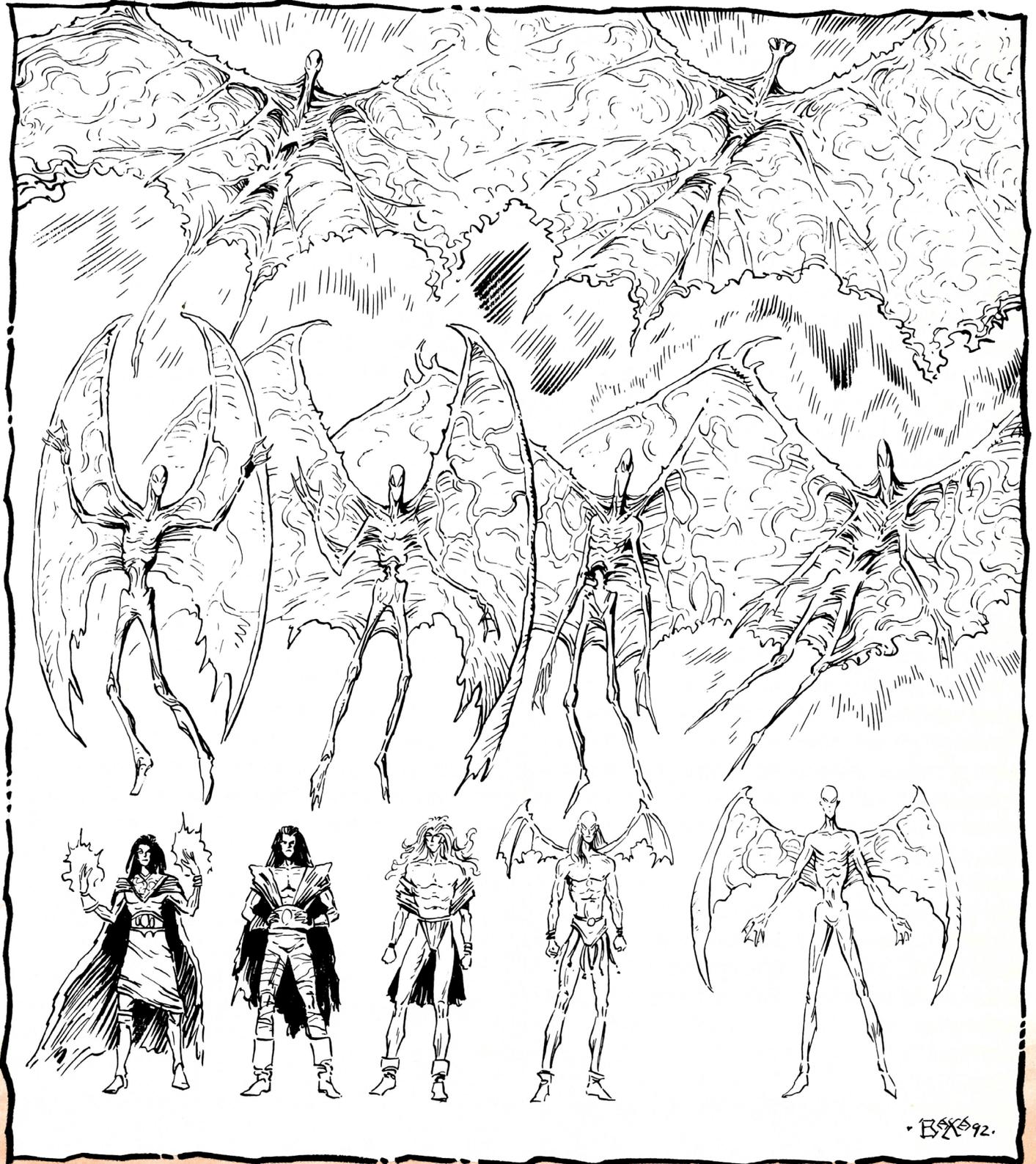
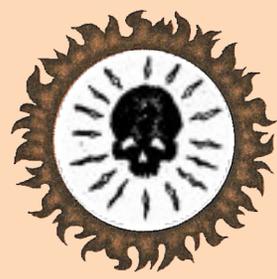
#### 5º Estágio Avangion

No ponto médio da metamorfose, a forma humana do avangion fica quase perdida nas muitas dobras finas de suas asas, que agora possuem uma envergadura de 9 metros. A mandíbula se retrai para a cabeça agora oval e os olhos se alargam. Os braços do avangion diminuem de musculatura e suas pernas atrofiam, tornando-se magras demais para suportar seu corpo. Em vez disso, o avangion viaja flutuando ou voando. Torna-se impossível para o avangion usar armas portáteis ou empregar ataques físicos.

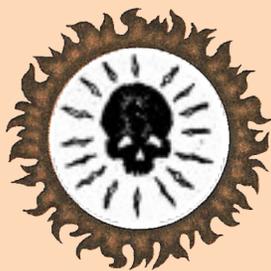
#### 6º Estágio Avangion

Neste estágio, o avangion ganha em mobilidade e graça. Suas asas etéreas crescem até 12 metros de largura. O corpo do avangion é quase engolido pelas asas, cujas muitas dobras as vezes o escondem inteiramente da vista.

Seres Avançados



• B5X692.



## Seres Avançados

### 7º Estágio Avangion

Neste estágio, o corpo físico do avangion consiste apenas de um tronco e uma cabeça, e mesmo estes são difíceis de distinguir dentro das múltiplas dobras de suas asas, que se estendem até 15 metros em extensão total. A natureza mágica da forma-avangion fornece forte proteção física e imunidade à magia na metade do tempo.

### 8º Estágio Avangion

Durante este estágio, o avangion primeiro adquire sua aura na forma de uma luz brilhantemente radiante que se estende da criatura por 27 metros em todas as direções. Esta aura funciona como uma proteção permanente contra as magias do mal, bem como dissipa toda a escuridão mágica que encontra. A envergadura do avangion aumenta para 20 metros com uma melhoria correspondente no voo. O avangion é imune a tudo, exceto às armas mágicas mais poderosas.

### 9º Estágio Avangion

No penúltimo estágio da metamorfose, a aura do avangion se estende a um raio de 45 metros e ganha a capacidade de funcionar como um raio de enfraquecimento que afeta todas as criaturas malignas da área. A forma física do avangion cresce, à medida que suas asas evoluem em uma extensão de 24 metros, quase encobrindo o tronco e a cabeça. Visto de longe, o avangion parece ser todo luz e asas.

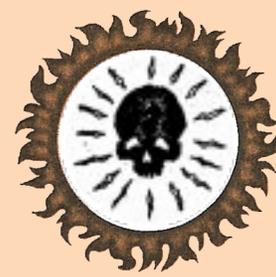
### 10º Estágio Avangion

Na fase final da metamorfose, as notáveis asas do avangion alcançam uma envergadura máxima de 27 metros. Sua aura se estende a um raio de 60 metros e atua como um globo de invulnerabilidade, além dos poderes que já possui. O avangion agora está quase completamente imune a ataques mágicos.

## Elementais

Os clérigos de alto nível têm a opção de renunciar





à sua forma regular e assumir a de um elemental. A forma elementar exata tomada é a do foco de adoração do clérigo original. Por exemplo, um clérigo da terra se transforma em um elemental da terra, e um clérigo do ar se torna um elemental do ar. A disciplina necessária para se especializar em uma forma de magia elemental proíbe o cruzamento de uma forma elemental para outra.

### Tornando-se um Elemental

A transformação de um elemental clérigo é bem diferente da dos outros seres avançados. O clérigo pode atingir a forma elemental completa mesmo no estágio mais baixo, embora apenas por um tempo limitado. A quantidade de tempo que o clérigo pode gastar como um elemental aumenta com o estágio, assim como o poder relativo de sua forma elemental.

Um elemental clérigo deve assumir sua forma elemental exatamente uma vez por dia, nem mais nem menos. Elementais de estágio inferior retêm a forma humana por quase todos os dias, exceto por um curto período. Elementais de estágio superior só podem reter a forma humana por metade do dia ou menos. No 10º estágio, o elemental nunca pode assumir a forma humana novamente.

**Da forma humana à forma elementar:** O clérigo deve decidir quando, durante o dia, assumir a forma elemental. Para este propósito, um dia começa e termina à meia-noite. Se o personagem não conseguir decidir, seu corpo se transforma naturalmente no último momento possível.

A transformação leva um minuto. Durante esse tempo, o corpo do clérigo se torna etéreo. Apenas armas que podem afetar corpos etéreos a prejudicam. O clérigo não pode realizar nenhuma ação durante este período.

**De elemental a humano:** O clérigo não tem controle sobre essa transformação. Ocorre após o clérigo ter passado toda a duração na forma elementar. A transformação leva um minuto completo, durante o qual o personagem não pode realizar nenhuma outra ação. O clérigo assume uma forma etérea para a rodada, então ataques que não alcançam o etéreo não podem prejudicá-lo. Uma vez que a transformação é completada, o personagem reverte a sua forma humana original.

### Invocando Outros Elementais

Um elemental clérigo é capaz de invocar elementais menores no 6º estágio e elementais padrão no 9º estágio. Esses elementais aparecem sob o controle do clérigo elemental.

Estágio	Duração Elemental	como Menor Elementais	Regular Elementais
1	10 minutos	-	-
2	30 minutos	-	-
3	1 hora	-	-
4	2 horas	-	-
5	4 horas	-	-
6	6 horas.	1 dia	-
7	8 horas	2/dia	-
8	12 horas	(3/Dia).	-
9	16 horas	4/dia	1 dia
10	24 horas	5/dia	2/dia

### Espírito da Terra

*Hezzerat se tornou uma lenda há muito tempo. Agora, quando o antigo druida começou a olhar mais profundamente para a natureza de suas terras, ele sentiu um desejo irresistível de se tornar um com eles. Ele falou com o espírito que morava no desfiladeiro que guardava e aprendeu que era composto por um grande número de seus próprios e poderosos predecessores.*

*Sua transformação mágica levou anos para ser realizada. Começou com feições ásperas e avermelhadas, que se assemelhavam aos vales que corriam por suas terras. Um ano depois, sua pele ficou tão dura quanto as pedras de seus campos de pedras. Mais três anos se passaram, e ele era tão resistente quanto um carvalho e três vezes mais resistente. E então, finalmente, o antigo druida ficou poderoso o suficiente para se fundir com suas terras, e um novo protetor nasceu.*

- Transformação de Hezzerat



## Seres Avançados

Quando um druida toma a decisão de se metamorfosear em um ser avançado, depois de se tornar um druida poderoso e psiônico, ele pode se tornar um espírito iniciado.

Um druida não se torna realmente um espírito da terra, em vez disso, ele é fundido em um. A maioria desses espíritos são os repositórios de milhares de anos de experiência e sabedoria humana.

À medida que um druida avança, ele lentamente assume as características físicas e mentais de suas terras vigiadas. Isso é conhecido como fusão e pode levar anos para ser concluído. O druida ganha certas características à medida que transmogrifica, bem como poderes.

Como a transformação clerical em um ser elementar, a assimilação do druida em suas terras vigiadas é irreversível.

# A Aliança Velada

*No meu sétimo ano, minha família visitou o mercado élfico, em meio às fortificações de escravos de Tyr. Através de uma multidão de mercadores arrogantes e comerciantes gananciosos, vi um esquadrão de soldados do rei Kalak se movendo de estande em estande. As pessoas se aglomeravam no bazar tão apertadas quanto kanks em arreios, mas davam à patrulha muito espaço.*

*Um soldado avistou uma velha magra em sedas Raamianas. Ele gritou e o líder, um grande mul, a agarrou. Ele perguntou: "Onde ele está? Qual é a palavra de passe?"*

*A multidão ao meu redor ficou em silêncio. Eu podia sentir sua tensão e hostilidade à patrulha. "Um dia desses..." um homem sussurrou. Um companheiro o silenciou.*

*A mulher falou, no que tomei por uma língua estrangeira. Suas palavras ecoaram estranhamente. O ar no mercado, parado e carregado de energia, como uma calmaria antes de uma tempestade. Então ela se afastou mancando. Os soldados ficaram parados, mas tremiam. Notei o estande de um vendedor de plantas atrás da patrulha; as plantas verdes tremiam da mesma maneira.*

*A velha falou novamente enquanto caminhava, murmurando, mas cada palavra carregava perfeitamente. Ondas de ar ondulavam ao redor dela, a maneira como o ar ondula no horizonte. O borrão desapareceu na multidão.*

*Eu vi um punho pesado se erguer, depois outro, depois desaparecer novamente. Ela gritou. Outros a atacaram. Em volta de mim, as pessoas gritaram, incitando-as. "Bruxa!" eles gritavam. "Mate a bruxa!" No momento em que os soldados acordaram, a multidão a havia matado, e pior. A morte da maga não satisfez a multidão; seu corpo sofreu muito mais. Quando o líder mul gritou: "Vamos pegá-la e queimá-la!" eles aplaudiram.*

*Pela única vez na minha vida, vi uma multidão aplaudir os guardas de Kalak. Pela primeira vez, vi a magia do mago. Pela primeira vez, entendi seu perigo.*

Não existe nenhuma Aliança Velada abrangente. Em vez disso, uma Aliança diferente detém o poder em cada cidade-estado. Todos têm as mesmas funções, mas cada um opera em um estilo único e fortemente independente.

Este texto chama essas Alianças de "capítulos", mas lembre-se de que os capítulos individuais não obedecem a nenhuma autoridade central e abrangente.

Embora independentes, os capítulos se reconhecem e mantêm relações amigáveis, se bem guardadas. Eles compartilham um sistema comum de sinais de reconhecimento, para que os refugiados de uma cidade possam entrar em contato com segurança com o capítulo de outra cidade, e certos costumes e princípios, como a confiança no sigilo e na retribuição, a notória proibição da renúncia à Aliança. Mais importante, todas as Alianças obedecem aos Cinco Objetivos.

## Escopo e Motivo

A Aliança Velada existe para proteger os preservadores de ataques físicos, mentais e mágicos de todos os inimigos: reis-feiticeiros, templários, profanadores, cidadãos em geral e até mesmo o dragão. Os preservadores ganham automaticamente sua proteção, mas nem todos adquirem automaticamente filiação. Um mago deve ganhar afiliação. Outros personagens podem participar sob certas circunstâncias. Esses membros "auxiliares" também ganham proteção. Os profanadores não podem se juntar à Aliança. Apenas personagens bons ou neutros podem participar.

As organizações realizam muitas atividades variadas, mas todas servem a esse propósito relativamente restrito. Se alguma coisa ameaçar um preservador ou a preservação da magia, a Aliança promete oposição solene. Por outro lado, as organizações (ao contrário dos membros individuais) não se importam com ameaças aos outros. Nenhuma Aliança toma medidas oficiais para libertar escravos comuns, por exemplo, nem para fornecer ajuda em desastres, nem para combater monstros.

Capítulos vigorosos da Aliança existem em todas as sete cidades-estados. Alianças menores, ou às vezes contatos únicos, também existem na aldeia de Altaruk e em algumas outras aldeias e oásis dispersos. Estes normalmente recebem ordens do capítulo da cidade-estado mais próximo. Não existem capítulos conhecidos da Aliança na Floresta Crescente, nas ilhas do Mar de Silte, nem em outras áreas remotas.



## Tamanho

Ninguém além de seu líder sabe o tamanho de um capítulo - o resultado da necessidade de sigilo comum a todos os movimentos clandestinos. Nenhum membro conhece muitos outros, para que o membro não seja capturado e traia segredos vitais sob interrogatório.

Um capítulo eficaz geralmente deve incluir pelo menos algumas dezenas de membros e, nas grandes cidades, a adesão pode chegar a mais de 100. O tamanho real deve permanecer não especificado na campanha. Os assistentes compreendem cerca de metade dos membros; os auxiliares, membros de apoio de outras classes, compõem a outra metade.

## Atividade

Somente o líder, se é que alguém, conhece todas as atividades de um capítulo. Nenhum outro membro vê muito do todo. Os membros da Aliança trabalham em um nevoeiro (ou, mais apropriadamente, em uma tempestade de areia), vendo alguns outros de vez em quando; talvez uma figura sombria ou duas à distância, e nada além disso.

Relatos ocasionais passados por um capítulo podem ajudar a explicar ocorrências estranhas na cidade-estado, mas geralmente vêm depois do fato. Incidentes espetaculares surpreendem a todos, exceto aqueles diretamente envolvidos no planejamento e execução. Essa névoa faz aventuras nos assuntos misteriosos da Aliança. Pequenos eventos podem ter grandes efeitos, e os personagens raramente sabem o que suas missões alcançarão até terem sucesso.

## Metas e Doutrinas

Todas da Aliança juraram fidelidade a um conjunto de cinco objetivos, ou "Juramentos". Apenas os membros conhecem os Cinco Objetivos, classificados aqui em ordem de prioridade.

### O Objetivo Principal: Proteger a Aliança

No passado, esse objetivo muitas vezes significava "manter o sigilo." Até o momento, a Aliança sobreviveu

apenas furtivamente e agindo apenas secretamente. Poderosos profanadores e agentes dos reis-feiticeiros procuram constantemente por membros da Aliança, na esperança de rastreá-los até a sede do capítulo. Impedir a descoberta levou a muitas medidas duras - principalmente a retribuição, a lendária política de "renunciar e morrer".

À medida que os ventos da mudança varrem Athas, os capítulos da Aliança debatem o significado do Objetivo Principal. Agora que o rei-feiticeiro de Tyr caiu e mais pode acontecer, alguns acreditam que o sigilo não serve mais à organização. Em Tyr, em particular, alguns membros vocais apoiam a "Divulgação" - divulgação pública da existência e das atividades da Aliança.

Eles acompanhariam a Divulgação com a educação pública sobre as diferenças entre preservadores e profanadores. Então, finalmente, a longa brecha entre os preservadores e a população começaria a cicatrizar.

### O Segundo Objetivo: Proteger os Preservadores

A Aliança Velada começou com a necessidade de proteger os bons magos da ira de uma sociedade que não os entende. Apesar das mudanças que assolam Athas hoje, os cidadãos ainda insultam todos os magos, incluindo os preservadores. O Segundo Objetivo continua sendo vital. A Aliança se dedica a proteger os preservadores e sua magia, até mesmo magos que não reivindicam ser membros da organização.

Os métodos mais comuns de proteção da Aliança para preservadores incluem:

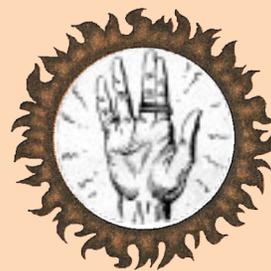
#### Porto Seguro

Cada capítulo mantém inúmeros refúgios em torno de sua cidade-estado. Um membro em perigo imediato pode se abrigar lá por uma hora, um dia ou um mês.

#### Transporte

Um mago ou auxiliar que não consiga encontrar segurança a longo prazo deve deixar a cidade-estado para sempre. A Aliança organiza um transporte seguro e unidirecional, geralmente não mágico, para evitar ser detectada.

## A Aliança Velada



### Transferência

Ao receber um mago de outro lugar, um capítulo da Aliança pode criar uma identidade nova, segura e permanente para o refugiado. Isso inclui um nome, casa, cargo e registros fraudulentos de nascimento, pagamentos de impostos e assim por diante. Eles podem usar magias de ilusão ou polimorfar para acelerar a segurança do transplante. A Aliança geralmente executa essa tarefa difícil apenas para magos importantes e poderosos, e raramente ou nunca para auxiliares.

### Recrutamento

Os membros do capítulo que descobrem um novato com habilidade mágica nativa, mas nenhum treinamento, podem tentar recrutar o novato para a Aliança. Esta operação delicada envolve um longo período de experiência, enquanto os membros seniores investigam o recruta em busca de qualquer evidência de engano.

### Instrução

Um mago que demonstre a necessidade de uma magia ou item mágico em particular pode entrar em contato com a Aliança. Eles podem encaminhar o mago para um instrutor.

### Resgate

Inimigos que capturam um preservador raramente executam o mago diretamente. Eles geralmente confinam e interrogam o prisioneiro primeiro. Durante esse período, antes da inevitável execução, a Aliança pode tentar resgatar o mago. Eles primeiro tentam subverter um guarda ou libertar o prisioneiro furtivamente. Se isso falhar, um ataque aberto à cela pode ocorrer. Este golpe desesperado, envolvendo grave perigo para o manto do sigilo, ocorre apenas para resgatar um prisioneiro extraordinariamente importante.

## O Terceiro Objetivo: Proteger os Auxiliares

"Auxiliares" são membros não-mágicos da Aliança. Esses combatentes de apoio, sacerdotes, psiônicos e (ocasionalmente) ladinos e druidas, humanos e não

humanos, emprestam suas habilidades especiais às missões da Aliança. Os fundadores sabiam que deveriam oferecer proteção aos auxiliares para garantir a lealdade e preservar as habilidades necessárias para missões futuras.

O motivo por trás do Terceiro Objetivo trai um cinismo subjacente, mas na prática a Aliança respeita seus auxiliares, e alguns alcançam um status muito alto.

## O Quarto Objetivo: Opor-se aos Profanadores

Para alguns, os profanadores encarnam o pior mal imaginável. Para eles, a magia profanadora não apenas destrói, mas ofende o universo. Mas a maioria se opõe aos profanadores por razões práticas.

Profanadores ativos chamam atenção indevida para magos - atenção hostil. Magia profanadora arruína a terra para futura conjuração de feitiços, muito menos qualquer outra coisa. Os profanadores competem com os preservadores por componentes mágicos valiosos e tesouros mágicos. Alguns capítulos fazem uma cruzada para destruir profanadores por razões ideológicas.

Os capítulos quase sempre evitam o confronto direto com profanadores poderosos. A Aliança geralmente ataca os profanadores indiretamente:

### Campanhas de Sussurros

O povo de Athas odeia todos os magos da mesma forma. Alguns membros da Aliança circulam secretamente rumores que expõem profanadores, na esperança de provocar a justiça da máfia. Para outros membros, essa tática em si parece maligna. A prática gera controvérsia.

### Roubo

Em contraste, ninguém na Aliança contesta a prática de roubar os livros de magia e itens mágicos de um profanador. A Aliança sempre prefere assaltos furtivos a confrontos diretos com o proprietário.

Os líderes do capítulo reivindicam itens mágicos (geralmente com uma comissão para o ladrão). Eles só debatem se devem destruir livros de magias roubados. Preservadores não podem usar as magias do profanador conforme estão escritas, mas (raramente) eles podem adaptar as magias. A liderança às vezes continua



## A Aliança Velada

mantendo magias profanadoras em sua biblioteca. A lógica: “Conheça seu inimigo”.

### Vandalismo

Quando não puder roubar, destrua. Profanadores conhecidos em covis seguros podem encontrar armadilhas em suas entradas, comida estragada e sono prejudicado por barulhos repentinos do lado de fora. Um profanador assediado pode expor precipitadamente a habilidade mágica publicamente, ou pelo menos decidir se mudar para outro lugar. (Observe que o vandalismo da Aliança nunca destrói plantas ou animais vivos.)

### Subversão

Se um membro descobrir um profanador novato, o capítulo local geralmente contata secretamente o iniciante. Os preservadores mais sábios removem o jovem profanador para o deserto e discutem os caminhos adequados da magia, na esperança de converter o profanador no estudo da preservação da magia.

O próximo passo varia entre os capítulos. Algumas organizações exigem a conversão do profanador no local e desativam ou eliminam permanentemente qualquer um que se recuse. Outros, mais humanos (ou mais ingênuos, de acordo com o ponto de vista), devolvem o profanador são e salvo, esperando que o profanador tome voluntariamente o novo caminho e se junte à Aliança. “Os membros por escolha se saem melhor do que os membros por compulsão”, eles dizem.

Ambas as abordagens têm registros imperfeitos de sucesso. A maioria dos capítulos decide os métodos caso a caso. Um capítulo nunca tenta subverter um profanador obviamente experiente, pois eles assumem que o aluno tomou irrevogavelmente o caminho do profanador.

### Emboscada

Líderes de aliança de alinhamento neutro podem realmente atrair profanadores poderosos para um local pré-arranjado e, em seguida, atacar de surpresa. Os líderes reservam esse método desesperado para ameaças imediatas e extremamente perigosas. Por outro lado, capítulos liderados por bons personagens leais tendem a preferir o...

### Duelo

A cada década, mais ou menos, um líder legítimo da Aliança fica tão preocupado com algum profanador em particular que o líder realmente desafia o profanador para o duelo de um mago. Os participantes nestes concursos individuais lutam sempre até à morte. Um profanador que recusa o desafio torna-se um jogo justo para emboscadas e outras táticas.

Pelo menos, do lado da Aliança, os duelistas lutam de forma justa. O desafiado ganha cerca de um terço das vezes. Um profanador vitorioso pode deixar a cena sem obstáculos, e a Aliança não faz represálias oficiais. Como uma questão prática, o profanador pode em breve desocupar a cidade-estado de qualquer maneira, pois a retaliação não oficial se torna um incômodo constante.

### O Quinto Objetivo: Minar os Reis-Feiticeiros

A Aliança também se opõe aos reis-feiticeiros por razões práticas. Apenas os monarcas possuem força e vontade para erradicar um capítulo. Os reis e seus templários iniciaram a guerra, mas cada capítulo está pronto para continuar. Este Objetivo, em princípio, exige a derrubada dos reis. Na prática, isso equivale a assédio constante em pequena escala.

Esta guerra permanece não declarada. A maioria dos capítulos da Aliança evitou ataques abertos contra os interesses de um rei, o que poderia colocar fatalmente em risco o véu do sigilo. Eles agiram de forma totalmente secreta até o momento. Agora, alguns capítulos debatem a guerra aberta como contrapartida da "Divulgação".

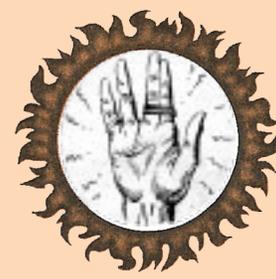
Os métodos mais comuns da Aliança de lutar contra reis-feiticeiros incluem:

#### Propaganda.

Rumores eficientes circulam notícias (geralmente até notícias verdadeiras) de revoltas de escravos, templários traídos e resistência encoberta. Naturalmente, ninguém que ouve esses rumores descobre sua fonte.

#### Sabotagem

Remessas de alimentos estragam misteriosamente, carrinhos de armas a caminho do arsenal para o palácio



jogam rodas e colapsam, ou espadas e flechas quebram. O telhado de um quartel-general templário desmorona, aparentemente devido a uma construção defeituosa. Tudo isso mantém os agentes da Aliança ocupados.

## Traição.

"O inimigo do meu inimigo é meu amigo." Os membros às vezes aprendem informações que podem danificar um rei-feiticeiro se reveladas; por exemplo, implantações do exército em território hostil. A Aliança passa essa informação anonimamente para um público que pode usá-la melhor, muitas vezes agentes de um rei-feiticeiro rival.

Na maioria dos casos, a Aliança Velada achou muito perigoso se infiltrar ou tentar subverter as orcas de um rei. A maioria dos capítulos não se baseia em espiões, mas em observação atenta ou relatórios de aliados simpáticos. As exceções, os capítulos Draj e Raam, usam uma estratégia arriscada, mas produtiva, de infiltração em larga escala.

Às vezes, os capítulos honram um Objetivo mais na violação do que na observância. Isso acontece com mais frequência com conflitos entre o Chefe e os Terceiros Objetivos, quando as tentativas de resgatar um membro violariam o sigilo.

Na prática, um membro individual muitas vezes tenta tal resgate, especialmente quando ele considera a vítima como um camarada valioso. Os líderes seniores raramente incentivam essa ação precipitada, mas geralmente ignoram a violação – desde que o resgate seja bem-sucedido!

Eles lidam com outros conflitos com menos facilidade. O líder de um capítulo geralmente os resolve, decidindo (por exemplo) se uma tentativa de sabotagem particularmente ousada merece o risco, ou se envia preservadores valiosos e de alto nível para invadir a casa de um poderoso profanador.

## Outras Metas

As Alianças compartilham obediência aos Cinco Objetivos. Os capítulos individuais às vezes têm objetivos adicionais, exclusivos para suas situações.

## Estrutura e Comunicações

As organizações dos capítulos variam um pouco, mas os líderes sempre as mantêm em segredo profundo. A classificação e o arquivo ganham apenas informações incompletas sobre os métodos de operação. Qualquer um pego e interrogado não pode colocar em risco grande parte da organização.

## Organização

Como outros grupos revolucionários, a Aliança usa uma estrutura de "célula" para garantir que nenhum membro fora da liderança central saiba muito sobre a organização e não possa trair muito sob interrogatório.

## Hierarquia.

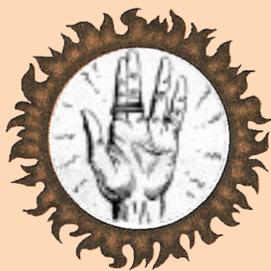
Fora da liderança central, ou Conselho, os membros se dividem em pequenos grupos ou células. Uma célula contém normalmente de três a seis membros, ocasionalmente mais – em outras palavras, um grupo de personagens dos jogadores.

As células estão ligadas à liderança central e entre si por linhas de comunicação. As células passam mensagens para frente e para trás através de uma longa cadeia de células de uma forma corrente.

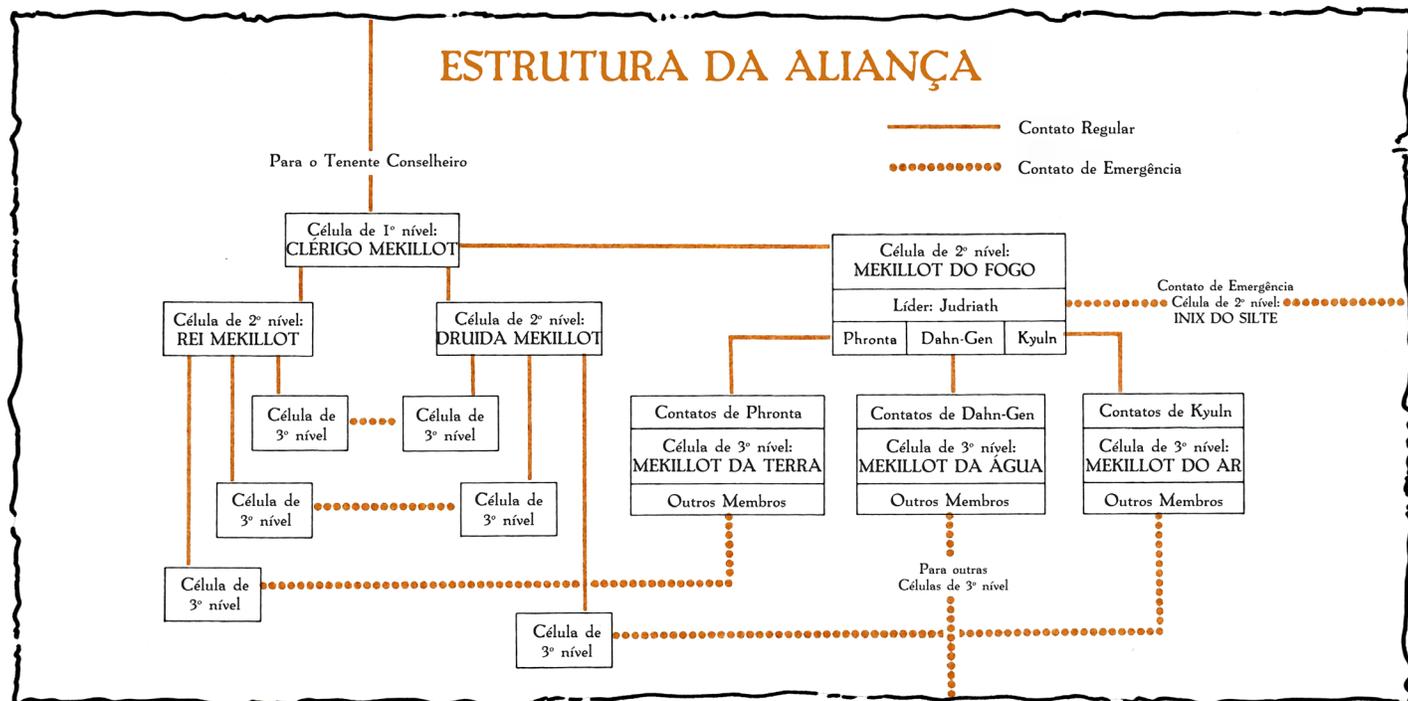
A liderança classifica as células de acordo com a distância do Conselho ao longo da cadeia. Estes não representam patente militar, poder ou antiguidade, apenas localização. As células de primeira linha estão diretamente ligadas à liderança central. Células de segundo nível se ligam a células de primeiro nível, e assim por diante. A estrutura do elo se assemelha a uma pirâmide, com o Conselho no ápice, três células de primeira linha logo abaixo dela, e o restante disposto em fileiras nas laterais.

Cada célula na segunda graduação se conecta diretamente a uma de graduação mais alta, duas da mesma graduação e (em capítulos grandes) três de graduação mais baixa. Cada célula subordinada torna-se assim o ápice de sua própria pirâmide. Todas essas ligações representam um membro em uma célula, que conhece um contato em uma célula adjacente.

Com três células de primeira linha e mais três classificadas logo abaixo de cada uma, o número de células



## A Aliança Velada



em uma classificação se multiplica rapidamente: 3, 9, 27. No terceiro nível, a Aliança tem 39 células. Nenhum capítulo ainda precisou de uma quarta graduação.

### Nomes das células

Cada nome de código de célula compreende duas partes. A primeira leva o nome da célula de primeiro escalão acima dela. Por exemplo, uma célula de terceiro nível sob a célula de primeiro nível Mekillot sempre tem o primeiro nome "Mekillot". Os membros da célula ou seus contatos fora da célula selecionam seu segundo nome.

Como funciona: Como mostrado no diagrama, Judriath, Phronta, Dahn-gen e Kyuln pertencem ao Mekillot de Fogo, uma célula de segundo escalão. Judriath (sozinha) conhece um membro do Clérigo Mekillot, a célula de primeiro escalão acima da dela. Ela recebe mensagens através desse contato, depois espalha a notícia para os outros três em sua própria célula.

Se algo acontecer com aquele contato do Clérigo Mekillot, Judriath conhece um contato de emergência em Inix do Silte, outra célula de segundo escalão. O contato em Inix do Silte pode passar mensagens do Conselho de lado para a célula de Judriath.

O que acontece então? Phronta pega a mensagem de Judriath e a passa para seu próprio contato na Mekillot da Terra, um nível abaixo. Dahn-gen faz o mesmo para seu contato de terceiro escalão em Mekillot da Água, assim como Kyuln para o dele em Mekillot do Ar. No caso de algo acontecer com Judriath, cada um deles também tem um contato de emergência único e de mesmo nível (diferente do de Judriath) em Inix do Silte ou Inix da Poeira.

Nota: Phronta não conhece os contatos dos outros, nem eles conhecem os dela (ou uns dos outros). Eles nem sabem o quão perto sua célula está do Conselho. Portanto, se capturada, a vítima conhece apenas os outros três no Mekillot de Fogo, mais um contato de emergência e (no caso de Judriath) um contato de nível superior.

Agora suponha que os templários destruam o Mekillot de Fogo. Se pelo menos um membro escapar, esse membro pode passar a notícia para cima ou para os lados ao longo da cadeia de células para chegar à liderança. Se ninguém escapar, as ordens ainda são passadas para níveis mais baixos pelas rotas de emergência.

### Comunicação

Uma célula típica se reúne semanalmente. Os dias de



reunião oscilam entre os níveis, de modo que as células de um nível inferior se encontram no dia seguinte às de um nível superior. Isso permite que as mensagens sejam filtradas para todos os membros dentro de alguns dias.

O Conselho pode ajustar os horários das reuniões para reverter o fluxo, nos casos em que a coleta de informações se torna vital. Eles também podem convocar reuniões de emergência, mas o tempo de transmissão raramente cai para menos de um dia - o preço do sigilo.

Outros tenentes trabalham como enviados especiais ou conselheiros de elite. Estritamente falando, eles não têm autoridade para iniciar as operações. Em termos práticos, esses dissidentes poderosos não prestam muita atenção às regras. Se eles virem uma necessidade imediata, eles podem descobrir uma cela em particular e assumir o comando. Eles enviam os membros da célula para a operação, depois desaparecem misteriosamente.

Os líderes do conselho geralmente vêm dos mais altos escalões da sociedade, e cada um comanda um enorme poder. Cada membro júnior logo aprende a prestar atenção aos pronunciamentos infrequentes do Conselho. O Conselho envia ordens para todos os ramos da pirâmide.

No entanto, para os assuntos mais importantes, a organização reserva um instrumento secreto e poderoso.

### Catexia

Várias práticas da Aliança despertam controvérsia. Como uma organização que mantém seus membros em segredo pode ter discussões e debates abertos? A comunicação psiônica e mágica pode resolver alguns conflitos. Mas e as disputas que envolvem toda a sociedade? A solução: Catexia.

Na maioria dos capítulos, a Catexia marca um evento raro e importante. Ele vincula simultaneamente a associação ativa de uma cidade-estado inteira. Embora vasto, demorado e perigoso, o empreendimento psiônico produz recompensas. Em menos de um minuto de contato telepático compartilhado, dezenas de magos e auxiliares podem expressar suas opiniões e chegar a um consenso.

Cada participante, localizado em qualquer lugar da cidade, sente um contato psiônico. O ambiente físico do participante disposto parece desaparecer com uma mudança imediata para um espaço psíquico imaginário. Cada um percebe o espaço de forma diferente, mas sempre

em termos neutros ou confortáveis. Outros indivíduos na Catexia aparecem para o observador como pontos de cor irreconhecíveis, e eles se comunicam silenciosamente, garantindo o anonimato. Os líderes aparecem como esferas especialmente brilhantes ou grandes de cores variadas.

Em seguida, os líderes propõem conjuntamente a questão do debate. Cada orador em Catexia pode apresentar ou absorver uma opinião com a velocidade do pensamento. O debate pode prosseguir de forma acalorada e pesada para várias trocas, depois encerrado, votado e a Catexia cancelada. Quando os participantes retornam à consciência física, apenas um minuto ou mais se passou!

As grandes virtudes da Catexia acarretam grande custo. Somente equipes de psiônicos de alto nível podem executar um, e somente após uma preparação elaborada. O processo drena fisicamente os executores e às vezes os mata. Portanto, os líderes geralmente reservam seu uso para emergências. Em um determinado capítulo, a catexia raramente ocorreu mais de uma vez em uma década.

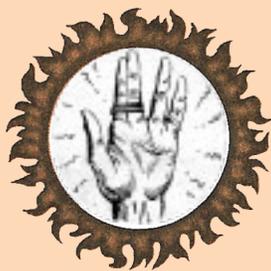
### Vigilância das tropas

A estrutura celular impede que a liderança de um capítulo conheça seus membros. Alguns líderes que acham isso inaceitável usam um feitiço chamado olhos vigilantes.

Um mago ou sacerdote lança uma magia de olho atento em uma coleção de itens pequenos: penas, moedas, adagas ou qualquer coisa portátil. Pela duração da magia (uma questão de alguns dias), todos os conjuradores que participaram da conjuração podem “sintonizar” qualquer um dos objetos e sentir qualquer coisa em sua vizinhança como se estivessem presentes na cena. Os conjuradores não podem conjurar magia ou usar habilidades psiônicas através dos olhos.

**Os olhos em uso:** Os três tenentes da Aliança pegam cada um, um terço dos objetos encantados. Os líderes passam os olhos para as células de primeira linha com o comando: “Divida-os uniformemente entre seus membros na próxima reunião e peça-lhes que passem os itens pela cadeia. Faça com que todas as células repitam o processo.”

Os olhos gradualmente se filtram pela estrutura da Aliança. Os conjuradores do Conselho acompanham seu



## A Aliança Velada

progresso, observando os portadores a cada passo e os rostos daqueles que participam de cada reunião. Além da segunda graduação, os olhos se tornam tão difusos que os conjuradores olham apenas esporadicamente. Após o término da magia, um novo comando filtra a linha: "Destrua os objetos".

### Subversão e Ameaça

Estudiosos da natureza (como existem em Athas) estudaram um pequeno inseto que eles chamam de "mirmeleon", comumente conhecido como formiga-leão.

"Escavando um buraco cônico na areia do deserto", escreve Davester de Tyr, "a criatura se esconde na base, depois espera, às vezes por dias. Formigas e ácaros rastejantes tropeçam na borda do buraco. A pedreira cai para baixo, onde o astuto mirmeleon salta da areia e salta, prendendo a vítima em mandíbulas temíveis.

"Todo o drama esquálido ocorre dentro de uma espaço não maior que o elmo de um gladiador. No entanto, nada nas predações maiores do deserto evoca tanto em mim o verdadeiro medo quanto aquela visão de paciência

impiedosa, aquele estado de alerta silencioso e sem piscar para um único erro, misturado com uma ferocidade dilacerante e sanguinária na matança.

Este relato pode ter ajudado a nomear a mais nova ameaça à Aliança Velada: os Myrmeleons, agentes dos reis-feiticeiros que se infiltraram nos capítulos. Depois de gerações de segurança, muitos agora temem um ataque vindo de dentro.

A consciência dessa nova ameaça cresceu lentamente. Primeiro, algumas missões deram perigosamente errado. Os soldados chegaram sem aviso, ou os pesquisadores não encontraram nenhum tesouro onde as fontes relataram grandes quantidades. Isso levou à destruição de células inteiras.

## Como Encontrar a Aliança

*Eles realmente usam véus?*

*A resposta curta: "Não."*



# A Aliança Velada



A resposta curta requer qualificação. Muitas pessoas em todas as sete cidades-estados usam véus completos ou parciais. Os véus mantêm a poeira e a areia onipresentes do deserto longe dos olhos e das narinas. Se um membro usar um véu, o mago não parece diferente de metade das pessoas na rua. Alguns capítulos usam véus durante cerimônias raras e secretas, mas não em público.

Entrar em contato com a Aliança Velada seria simples se todos os membros tivessem que usar o véu. Desonradores e reis-feiticeiros aplaudiriam essa política, mas "velado" nesse sentido significa "segredo". As sociedades secretas não vão muito longe impondo códigos de vestimenta.

## Locais de Contato Prováveis

Na maioria das cidades-estados, as Alianças instruem os membros a vigiar e proteger os preservadores, seguindo os ditames do Segundo Objetivo. Como os membros da Aliança funcionam em todos os níveis da sociedade entre o rei-feiticeiro e (geralmente) os fazendeiros de escravos, eles cobrem bem seu território. Além disso, a busca por componentes de feitiços exóticos pode enviá-los para longe, para o território circundante.

Auxiliares trabalham em salões de guildas, guaritas de ladrões e lojas de taxidermist... mesmo em quartéis de guarda! Em Raam e Draj, o próprio palácio real abriga membros da Aliança!

## Sinais de Reconhecimento

O sistema unificado de sinais de reconhecimento que funciona em todas as cidades dá à Aliança uma espada de dois gumes. Os membros viajantes precisam definir sinais para obter reconhecimento e ajuda da Aliança em novas cidades, mas os sinais estabelecidos abrem os capítulos para infiltração. Mudanças frequentes parecem impraticáveis, então os capítulos concordaram em conviver com a situação e redobrar sua vigilância. Durante a campanha, a infiltração pode levá-los a reconsiderar essa decisão. Mas, por enquanto, estes continuam sendo os sinais padrão:

### Reconhecimento geral

O primeiro orador em uma conversa casual usa a frase de senha "Meu pai é um templário". O ouvinte responde

com "Minha mãe é jardineira". A primeira resposta é: "Você é de boa linhagem".

No sinal de reconhecimento silencioso, um membro mantém os dois dedos médios de uma mão juntos, separando ligeiramente o primeiro e o dedo mindinho deles. Outros membros respondem da mesma maneira, ou (mais frequentemente) reconhecem o gesto com um olhar ou aceno significativo.

Em Athas, geralmente apenas os mercadores e a nobreza apertam as mãos. Em um aperto de mão da Aliança, cada pessoa aplica uma leve pressão primeiro com o polegar e depois com o dedo mindinho. Isso funciona apenas para raças humanoides, é claro; elfos raramente apertam as mãos.

### Aviso geral

Isso é útil quando o orador está sendo coagido a atrair outros membros da Aliança para uma armadilha. Para indicar perigo, use uma simples massagem na sobrelanceira direita, três tosses rápidas ou alguma versão de "cheira estranho aqui".

### "Procurando contato"

Esfregue a mão esquerda na parte inferior do rosto, como se imitasse um véu. Na conversa, peça para encontrar um comerciante que venda frutas frescas, "mas não muito azedas". As variantes incluem carne (não muito seca), cerâmica (não muito cara), etc.

### "Preciso de ajuda rápido!"

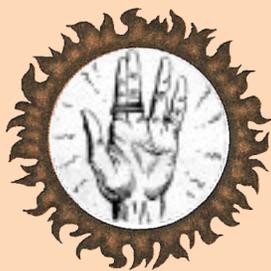
Limpe a garganta três vezes rapidamente, olhe para cima e endireite visivelmente os ombros como se estivesse se esticando. A ajuda raramente chega imediatamente, pois os membros exercem extrema cautela em uma crise.

### "Este lugar não é seguro"

Respire fundo com os lábios franzidos, expire com os dentes cerrados ou observe que "está ficando mais quente aqui".

## Procedimentos de Contato

Quando um membro da Aliança encontra alguém que pretende pertencer, deseja ingressar ou está buscando



## A Aliança Velada

assistência, o membro exerce cautela. O membro concorda com pouco no primeiro encontro e organiza uma reunião de acompanhamento dentro de algumas horas (se a situação permitir).

Então, por canais regulares ou de emergência, o membro chama vários outros, geralmente o resto da célula desse membro. Um deles, o “observador”, pode detectar mentiras de forma mágica ou psíquica. O observador acompanha o membro na próxima reunião. Outros membros oferecem apoio, escondendo-se discretamente com armas prontas ou examinando a cena com clarividência.

### Juntando-se

#### Ajuda de Curto Prazo

A maioria dos preservadores pertence à Aliança. Se um membro identificar um preservador não membro, o membro ensina os sinais para "Procuro contato" e "Preciso de ajuda" sem mencionar a Aliança. "Os sinais são apresentados como um general: "Se você estiver em apuros, experimente estes."

Isso significa que quando um membro da Aliança ajuda um preservador, o membro nem sabe se o mago resgatado pertence à organização. Depois de dar a ajuda, o membro pode tentar sinais de reconhecimento ou questionamentos sutis para descobrir, talvez com a ideia de recrutar o mago resgatado. Mais frequentemente, o membro simplesmente sai.

#### Recrutamento

A Aliança, é claro, busca constantemente novos membros. O sigilo torna o recrutamento um assunto lento e delicado. Faça deste processo um evento profundamente misterioso e atmosférico na campanha.

Primeiro, o recrutador dá dicas sutis de que "outros como você vivem nesta cidade". Para não magos (associados conhecidos de um preservador), o recrutador pode dizer: "Outros como seu amigo poderiam usar sua ajuda".

Se o candidato não demonstrar interesse, a tentativa geralmente termina aí. Dado até mesmo um interesse hesitante, o recrutador diz: "Se você deseja aprender mais, faça o seu trabalho. Por algum tempo, observaremos você."

Se gostarmos do que vimos, entraremos em contato com você novamente”, e nunca mencionamos a Aliança pelo nome.

Próximos dias de observação. Um candidato nunca precisa tomar conhecimento do escrutínio, e os membros não: ajudam o candidato, exceto em grave perigo. Os observadores procuram evidências de alinhamento não maligno, magia sem profanação, perícias úteis ou bravura simples.

Após um intervalo, um segundo contato leva a um convite formal. O recrutador nomeia a Aliança, descreve sua missão, descreve as doutrinas do capítulo local e enfatiza a política de retribuição – um candidato que aceita ser membro e depois desiste se torna um fugitivo marcado para a morte.

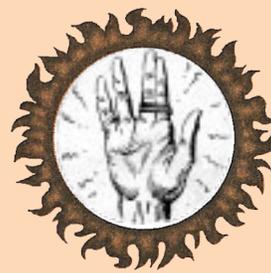
O candidato pode recusar agora sem prejuízo. Como cortesia formal, o recrutador pede ao candidato que mantenha a reunião em segredo, mas essa promessa não vincula o não membro. O mesmo candidato pode até receber convites posteriores de outras pessoas de células diferentes. Se o candidato aceitar o convite, a iniciação começa no local.

#### Cerimônias de Iniciação

Todos os capítulos da Aliança começam a iniciação com o mesmo primeiro passo, mas depois disso cada um segue seus próprios procedimentos. A iniciação testa dois critérios: primeiro, que um mago candidato use magia de preservação; segundo, que o candidato mostre intenso compromisso com a causa.

Na primeira etapa, chamada de "Teste Verde", membros fortemente armados de uma célula levam o mago candidato a uma área gramada ou florestada, onde a entrada pode acarretar grande risco (por exemplo, entrar nos jardins do rei-feiticeiro). Eles lançam ilusões e se protegem da observação. Então, cercados por vegetação, eles pedem ao candidato para lançar uma magia.

Se o mago alegar não ter nenhuma magia memorizada, os membros permitem que o candidato estude uma entrada elementar do livro de feitiços adequada para aprendizes, como um truque ou luz. Se o mago se recusar a conjurar uma magia, os membros podem atacar ou simplesmente sair, dependendo das circunstâncias e do nível de suspeita; em qualquer caso, o candidato falha



no teste.

Claro, se o candidato conjurar uma magia e a vegetação morrer, os membros atacam o profanador.

### Ilusões

Agora que os profanadores começaram a se infiltrar na Aliança, a maioria dos membros inspeciona os candidatos ao Teste Verde com mais atenção. Eles questionam cada efeito de magia como uma ilusão em potencial; eles podem recrutar psiônicos para verificar se há manipulação psiônica; às vezes revistam o candidato em busca de itens mágicos ocultos. A descoberta do engano geralmente leva ao confronto.

### O segundo passo

Os não magos e os magos que passam no Teste Verde agora recebem uma missão – uma prova de seu compromisso, o "Teste de Ação". A Aliança pode pedir ao candidato para roubar o poderoso item mágico de um profanador local, resgatar um preservador cativo ou

emprender alguma outra aventura perigosa.

Quando cumprem a missão, os candidatos fazem juramentos em uma cerimônia solene e se tornam membros de pleno direito da Aliança. Os grupos formam suas próprias células; os indivíduos podem ingressar em uma célula existente ou iniciar a sua própria.

## Atribuições

Os recrutas prometem cumprir estes deveres:

1. Obedeça aos Cinco Objetivos.
2. Obedeça às ordens do Conselho.
3. Realizar reuniões regulares, mas variar os locais.
4. Procure novos membros com cautela.
5. Nunca renuncie e imponha retribuição àqueles que o fizerem.

Alguns capítulos podem exigir deveres adicionais. A Aliança não impõe nenhum código de comportamento além dos Cinco Objetivos, nem restringe o movimento.



## A Aliança Velada

Os membros podem ir e vir livremente da cidade-estado.

Quando uma célula inteira sai de uma cidade, uma simples etiqueta pede uma mensagem de despedida, entregue pelos canais habituais, ao Conselho. Eles geralmente descobrem logo de qualquer maneira, e uma mensagem educada, seguida talvez por uma comunicação mágica ou psiônica com um tenente do Conselho, evita qualquer suspeita de uma renúncia sem aviso prévio.

Se um grupo deixar uma cidade sem essa cortesia, eles podem encontrar uma surpresa indesejada ao retornarem!

### Reuniões

A maioria das células se reúne a cada cinco a sete dias e os horários das reuniões variam 24 horas por dia. Um grupo de aventureiros, como uma única célula, cumpre automaticamente o dever de "realizar reuniões regulares".

### Circunstâncias

As datas das reuniões podem mudar em resposta a situações de mudança. Por exemplo, a repressão de um rei-feiticeiro à atividade da Aliança pode atrasar as reuniões das células. Em contrapartida, em uma crise, o Conselho poderia acelerar a programação das reuniões para diárias ou até mesmo com mais frequência. Em termos de campanha, ajuste os horários das reuniões livremente para atender às necessidades de uma história.

### Atividades

As reuniões geralmente servem apenas para informar à célula que todos os seus membros ainda sobrevivem. Feito isso, eles podem passar mensagens de níveis mais altos ou mais baixos na hierarquia. Em seguida, os membros discutem problemas ou descobertas, ou simplesmente fofocam.

### Locais

No final de cada reunião, os membros determinam um novo local para a próxima reunião. Os locais nunca se repetem com mais frequência do que uma vez a cada poucos meses. Locais discretos e abertos funcionam melhor para evitar o escrutínio e a emboscada. Os locais típicos incluem casas particulares, quartos dos fundos de tavernas, sótãos de lojas ou fora da cidade.

### Senhas

Junto com o próximo local de reunião, cada reunião termina com uma escolha de senha. Os membros devem fornecer a senha na próxima reunião. Isso ajuda a detectar metamorfos e outros impostores. As senhas geralmente são termos mágicos obscuros como "Catexia".

### Reuniões de emergência

Cada membro da célula sabe onde e como alcançar os outros membros da célula. Em uma emergência, um membro corre para outro e dá o sinal apropriado. Os dois, tendo concordado em um local de reunião, se separaram para convocar os outros membros da célula.

### Operações

A campanha da Aliança se concentra em missões da hierarquia do Conselho ou outras fontes. Lembre-se, porém, que todos os tipos de missão podem exigir o apoio de outras classes de personagens.

### Notificação de missão

O Conselho origina a maioria das missões, passando-as para a célula apropriada de várias maneiras.

### Pelos canais de rotina

O Conselho geralmente emprega psiônicos ou um item encantado com uma magia. O conjurador do Conselho descreve um membro da célula e define a magia a ser acionado quando esse membro entra na presença do objeto, depois passa o objeto pela hierarquia com instruções específicas que garantem que ele chegará à célula apropriada.

Alternativamente, o objeto encantado pode deixar um mago do Conselho ou psiônico "entrar" na mente de um contato em particular. Depois que o contato toca o objeto, o canal se abre e o oficial do Conselho fornece os detalhes da missão.

### Métodos mais rápidos

Um tenente do Conselho pode simplesmente aparecer em uma reunião. Os magos do Conselho têm tremendas habilidades e, se quiserem encontrar um local de reunião,



podem. Um visitante de alto nível geralmente carrega um símbolo de identificação ou tem uma exibição de habilidade apropriada pronta. Embora arriscado, este método leva uma missão a um começo dramático.

### Missões Típicas de Preservadores

Como o próprio Conselho comanda tal poder mágico, ele não precisa recorrer a nenhum preservador em particular para proteção mágica. Em vez disso, a Aliança geralmente atribui missões a preservadores mais inexperientes que envolvem trabalhos detalhados importantes, mas problemáticos.

Por exemplo, o Conselho pode enviar um preservador e companheiros para um oásis distante para obter um componente de magia exótico. O preservador pode visitar uma biblioteca para obter um pergaminho ou texto de pesquisa.

Por outro lado, o Conselho pode repassar especificamente uma missão verdadeiramente desafiadora, como: "Sequestrar o aprendiz do profanador local". Os líderes poderiam lidar com isso sozinhos, mas poderiam querer testar a habilidade ou as qualidades de liderança do preservador.

### Missões Típicas de Guerreiro

A maioria dos capítulos pensa nos guerreiros como músculos, e suas missões refletem essa atitude. As ordens podem descer para encontrar e proteger um visitante de outra cidade. Se um preservador fugitivo precisa de santuário, um combatente monta o refúgio e, em seguida, o guarda.

Eles podem receber missões de escolta. Quando os fugitivos precisam de uma passagem segura da cidade, os guardas florestais os guiam para uma casa nova e distante, usando seu conhecimento do deserto para garantir uma passagem segura.

### Missões Típicas de Sacerdotes

Qualquer sacerdote auxiliar pode contar com missões para curar um preservador ferido. Isso pode exigir uma viagem de rotina pela cidade até o esconderijo de um mago ou a infiltração de um acampamento de escravos.

Mas os sacerdotes tem outros papéis na Aliança. Mesmo em um mundo sem deuses, as sociedades humanas

têm ritos de passagem, e os clérigos elementais podem administrá-los onde os templários não são bem-vindos. Essas cerimônias incluem confirmação de nascimento ou idade adulta, nomeação, festa, jejum, expiação, purificação e qualquer número de cerimônias do calendário, como plantio e colheita.

A Aliança pode convocar druidas para negociar com outros druidas por uma passagem segura por terras vigiadas. Isso pode agilizar uma tarefa de escolta.

Finalmente, os sacerdotes muitas vezes comandam poderes de oratória e persuasão que a Aliança explora em campanhas de sussurros contra os profanadores ou o rei-feiticeiro local.

### Missões Típicas de Ladino

"Roube o item mágico favorito do profanador local" - esta é uma escolha fácil e frequente para missões desonestas. Outros incluem rastrear os agentes de um rei-feiticeiro ou movimentos de profanação e campanhas de sussurros.

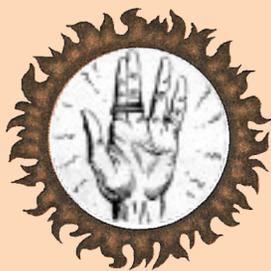
Uma missão arriscada inverte a missão tradicional de roubo. A Aliança às vezes coloca dispositivos mágicos de espionagem no esconderijo de um profanador ou nos aposentos dos templários. Estes dispositivos funcionam apenas por um curto período de tempo e requerem substituição frequente. Ladinos entram nas fortalezas furtivamente ou por truques e substituem os itens.

### Missões Típicas de Psiônicos

Como bandidos, os psiônicos se envolvem em reconhecimento, às vezes sem nunca sair de seus aposentos. A varredura clarissenciente, a leitura de objetos, a viagem probabilística, a telepatia, o contato visual e muitas outras disciplinas desempenham um papel nas missões da Aliança. O Conselho geralmente atribui psiônicos a grupos de aventureiros que não possuem suas habilidades.

Psiônicos poderosos normalmente chegam às posições do Conselho ou pedem ao Conselho para não incomodá-los muito. Quando estiver com vontade de ajudar, um poderoso psiônico pode teletransportar um fugitivo para um refúgio seguro, plantar impulsos subconscientes no cérebro de um inimigo da Aliança ou limpar completamente a mente de um inimigo problemático.

Psiônicos muito poderosos chamam eventualmente a



## A Aliança Velada

atenção da Ordem. Esta organização sombria e secreta tolera a Aliança, mas proíbe envolvimento em suas intrigas.

### Retribuição

A Aliança usa “retribuição” como um eufemismo para o assassinato de membros falecidos.

Retribuição remonta aos primeiros dias da Aliança. Nos séculos desde que muitos membros defenderam a revogação da política, mas os apoiadores apontam seu papel inestimável no Objetivo Principal de proteger a Aliança.

A cada poucas décadas, a controvérsia leva a uma divisão, com parte dos membros de uma cidade-estado iniciando sua própria Aliança sem retribuição. Isso naturalmente deixa os apóstatas vulneráveis à retribuição dos legalistas, e a luta civil se segue. Até agora, os legalistas sempre obtiveram uma vitória a um alto custo. A briga aleija o capítulo, criando inquietação em outros capítulos por décadas.

### Procedimento

Quando uma célula descobre que um de seus membros desertou, ela deve notificar imediatamente o Conselho por todos os canais possíveis e, em seguida, caçar e matar o membro. A mensagem solicita reuniões de emergência e assim chega ao Conselho com uma velocidade incomum, talvez um dia no máximo.

Em seguida, o Conselho entra em contato com a célula original, descobre o que pode e verifica a morte do membro renunciante. Se o membro não tiver morrido, o Conselho envia ordens de caçar e matar de emergência, com uma descrição detalhada do alvo, para todos os membros. Ao mesmo tempo, começa sua própria caçada.

Os poderosos magos do Conselho podem procurar uma cidade-estado rapidamente usando magia. Se eles não conseguirem encontrar o alvo na cidade, eles enviam as notícias pelos meios mais rápidos para os Conselhos das Alianças de outras cidades.

Os membros caçam o fugitivo por uma questão de princípio ou como resultado de ordens. Outros podem se juntar à busca por recompensas mais tangíveis. A Aliança circula anonimamente um aviso de recompensa para o alvo. A recompensa varia de 50 PO para um

membro da célula de classificação e arquivo a 5000 ou mais para um Conselheiro renegado. O Conselho usa todos os meios mágicos e psiônicos para garantir a autenticidade de qualquer corpo oferecido.

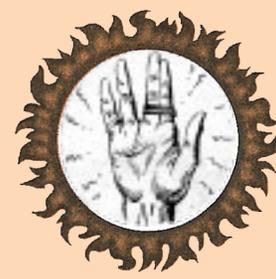
Se toda a célula foi renegada, a partida provavelmente passa despercebida até 24 horas após a próxima reunião. Em seguida, um membro do Conselho tenta entrar em contato com o líder da célula por magia ou psiônica; o sucesso na tentativa depende das circunstâncias. Se isso não acalmar as suspeitas, um grupo renegado que permanece na cidade logo encontra todo o poder do Conselho.

### Curar a Profanação

Um renegado pode retornar à Aliança? Possivelmente, mas dá trabalho. O membro arrependido deve primeiro chegar a um membro do Conselho e explicar suas razões sem ser morto. Se o Conselheiro acredita na história do membro, vários psiônicos examinam o cérebro do membro em busca de mentiras, memórias suspeitas e sugestões pós-hipnóticas. Eles procuram qualquer evidência de que o membro traiu outros membros ou segredos da Aliança. Este processo longo e exaustivo dura pelo menos oito horas. Um rei-feiticeiro, um ser avançado ou um psiônico da Ordem poderia esconder más intenções desse escrutínio; mortais menores não podem esperar fazê-lo.

Um membro que falha neste teste sofre uma limpeza mental, fraqueza mental ou outra punição terrível, seguida de execução. Um membro que passa no teste entra em um período de experiência. O Conselho circula uma mensagem cancelando a ordem de morte. Segue-se um exame minucioso do dia-a-dia, semelhante ao processo de admissão original, mas mais rigoroso. Um membro do Conselho pode submeter o probacionista ao escrutínio psiônico a qualquer momento, e muitas vezes o faz.

Se o membro suportar tudo isso, o Conselho começa a iniciação novamente, com um Teste Verde e Teste de Ação. Um membro que passa por isso pode se juntar à Aliança, teoricamente sem mácula de suspeita. Na prática, a mácula permanece até que o membro realize algum serviço excepcionalmente rigoroso ou excepcionalmente perigoso.



### Tyr

Com o rei Kalak morto, os membros de Tyr debatem calorosamente uma questão central: a Divulgação. Aqueles que defendem a revelação imediata incluem vários Myrmeleons. Outros são a favor do sigilo contínuo. De cada lado, alguns membros defendem um curso intermediário de revelação gradual.

Neste momento turbulento, os personagens dos jogadores podem exercer uma influência decisiva. Se eles apoiarem a Divulgação, eles enfrentam o desafio de longo prazo de revelar a Aliança ao público sem invocar um ataque da multidão.

### História

A Aliança de Tyr, agora com cerca de 400 a 500 anos, durou mais do que todos os capítulos da Aliança. Nas eras do rei desde então, a Aliança aqui lutou contra a perseguição particularmente vigorosa de Kalak. A sobrevivência simples se tornou seu sucesso mais notável.

A sociedade deve muito desse sucesso ao seu líder de longa data, um transmutador chamado Acritus. Por três séculos, ou assim diz a lenda, Acritus seguiu diligentemente os Cinco Objetivos e o princípio da retribuição, não permitindo nenhuma controvérsia sobre esse ponto sensível. Ele devia seu sucesso a uma profunda compreensão da mentalidade de Kalak. A lenda afirma que Acritus ganhou esse entendimento quando menino, quando estudou disciplinas psiônicas com o próprio Kalak, mas poucos acreditam nessa lenda hoje.

Muito dado à magia metamorfa, ele evitou certa condenação em pelo menos duas ocasiões por seu uso. Acritus polimorfou um voluntário ou prisioneiro (relatos discordam sobre este ponto) em uma cópia da própria forma de Acritus, em seguida, teve o sujeito morto em público (ou aparentemente morto, novamente relatos discordam). Em ambos os casos, embora a morte da vítima tenha dissipado a mudança de forma, restava muito pouco do corpo para permitir a identificação.

A mencionada incerteza dos relatos históricos permeia quase todos os assuntos que envolvem a Acritus. Sua vida útil bastante prolongada, o triplo da norma humana, levou a muita especulação de que o Acritus original morreu após uma vida útil normal, e uma dinastia de magos se

fez passar por ele nos séculos seguintes. Outros rumores dizem que o mago se transformou em uma grande pedra marrom e ainda vive, se tal estado pode ser chamado de "vivo", em algum lugar no deserto. Provavelmente ninguém nunca saberá a verdade, pois ninguém viu o mago nas eras dos dois últimos reis.

Desde a morte de Kalak e a sucessão de Tithian ao trono, a perseguição oficial à Aliança cessou. Talvez o papel da feiticeira Sadira na elevação de Tithian tenha contribuído para essa feliz mudança. Certamente, o caos que há muito sitiava a cidade também desempenhou seu papel, pois o governo tinha muitas prioridades mais altas.

Mas o ressentimento do público em relação aos magos continua inalterado. O desaparecimento de uma antiga ameaça e a presença da outra levaram à atual controvérsia sobre a Divulgação.

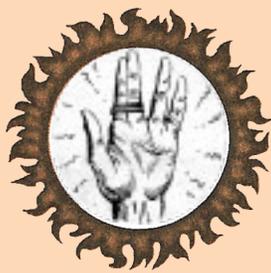
### Entrando em contato com a Aliança

A Aliança Tyr, pequena como as Alianças (atualmente tem menos de 100 membros), não pode monitorar a cidade-estado e os territórios vizinhos em profundidade. Mas como Tyr cobre tão pouca área, pouco mais de um quilômetro quadrado, a exibição aberta de magia em qualquer lugar público geralmente alerta pelo menos um mago membro. Se o temerário mago público evitar o linchamento instantâneo, a Aliança poderá em breve contatá-lo com avisos ou ajuda.

Aqueles que querem entrar em contato com a Aliança sem jogar bolas de fogo em uma rua lotada devem procurar uma praça "banhada por uma luz amarela brilhante... cercada por seis lojas de vinhos, dois bordéis e uma casa de jogos, todos com tochas acesas nas arandelas do lado de fora de suas portas." Personagens suspeitos e sombrios habitam aqui no Mercado Élfico, tantos que mais um (como um mago) geralmente escapa da atenção.

### Iniciação

Em um tempo além da memória viva, os fundadores de Tyr construíram esta cidade em uma floresta verde. Nos séculos posteriores, a floresta deu lugar a um tremendo pântano, quando Athas começou o declínio gradual em seu atual estado lamentável. A cidade original afundou no pântano, mas o rei Kalak ordenou que uma nova



## A Aliança Velada

cidade fosse construída sobre a antiga. As ruínas escuras e ecoantes daquela cidade anterior, Sob-Tyr, agora oferecem à Aliança Velada um campo de testes ideal.

Após o Teste Verde usual, os candidatos entram na cidade subterrânea por qualquer uma das várias rotas. O alçapão sob uma mesa de pedra no Gigante Bêbado é pouco útil. Em vez disso, os candidatos usam outras entradas em partes desertas dos Labirintos, livres de observadores indesejados. Eles devem entrar em Sob-Tyr, encontrar seu caminho através do vasto labirinto para um dos templos do passado esquecido e entrar no templo. Apenas personagens bons e corajosos podem entrar; os "cavaleiros carmesins" semelhantes a espectros que servem aos poderes antigos fazem os outros voltarem atrás. Em seguida, os candidatos retornam à superfície.

Um psiônico ou mago da Aliança segue com clarividência o progresso dos candidatos. Se eles tiverem sucesso, uma célula da Aliança espera para aceitá-los à medida que emergem de Sob-Tyr. Mas se os cavaleiros carmesins recusarem um candidato, a pessoa azarada encontra um poderoso corpo de magos e guerreiros da Aliança, que matam o infeliz candidato ou pronunciam uma sentença de exílio. Tendo aprendido muito sobre a Aliança, o candidato deve deixar a cidade no próximo pôr do sol ou enfrentar a retribuição.

### Liderança

**Matthias Morthen:** Matthias, agora com quarenta e poucos anos, serve à Aliança desde os nove anos. Seu pai, um tenente do Conselho, o criou para continuar a missão da família. Mas Matthias entrou no Conselho por seu próprio mérito, através de um estudo cuidadoso e atenção aos detalhes. Ele nunca conheceu muita vida fora do Conselho.

O profundo aprendizado, habilidade e experiência de Matthias lhe renderam grande respeito e trouxeram a Aliança de Tyr através de tempos difíceis sob Kalak. No que diz respeito à administração cotidiana, Matthias supera todos os outros. Mas agora que Kalak morreu, alguns dizem que os tempos exigem novas estratégias, como a Divulgação.

Para novas estratégias, porém, não se pode olhar para Matthias. Seu longo mandato lhe ensinou força, mas também lhe deu a perspectiva limitada de um burocrata

de nível médio (embora competente). Ele resiste a todos os argumentos a favor da Divulgação, citando muitas lições razoáveis de suas três décadas de experiência.

Matthias é careca, queixudo, com lóbulos das orelhas pendentes, mas genial, possuindo um olhar incongruamente sábio. Ele se veste de forma simples, exceto por duas braçadeiras de cobre encantadas, que são legados de seu pai.

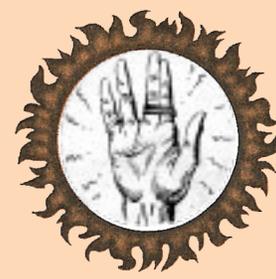
Matthias tem habilidades políticas aguçadas e evita ofender ninguém; ele é visto como compassivo e avuncular, com uma inteligência agradável. As pessoas que lidam com ele regularmente percebem gradualmente sua dificuldade em tentar novas ideias e sua falta de visão.

**Romila Parthian:** Romila cresceu como uma menina de rua em Tyr. Quando jovem, ela roubou o bolso de um mago, encontrou um pergaminho e descobriu um talento inato para a magia. Sua vítima a rastreou e a recrutou para a Aliança, onde ela finalmente subiu através de um serviço diligente para a posição de tenente do Conselho. A partir deste ponto, sua história se assemelha à de Matthias Morthen, e ela o admira devotamente. Muitos a consideram como o "outro eu" de Matthias. Mas Romila, que é mais mundana, sabe da necessidade de mudança. Ela se tornou a principal defensora da Divulgação.

Recentemente, Romila se apaixonou secretamente por outra tenente do Conselho, Athrialix. Ele parece reconhecer as pressões que ela suporta e o senso de dever que a motiva. Em contraste, ninguém reconhece a verdadeira Athrialix – uma profanadora e a infiltrada de Myrmeleon de mais alto escalão em qualquer Aliança. Ele tem insistido silenciosamente com ela e seus simpatizantes para uma dramática Divulgação. Seu plano parece razoável, mas ele sabe que traria desastre para todo o capítulo.

Romila alimenta e cuida de um bando maltrapilho de meninos de rua que vivem uma existência dura nas ruas. Esses maltrapilhos 's servem como seus olhos, ouvidos e sistema de alerta precoce.

Pequena, magra e intensa, ela parece mais jovem do que se poderia esperar (cerca de 24 anos). Ela tem um equilíbrio a frente de sua idade. Uma defensora convincente da Divulgação, Romila parece perturbadoramente ansiosa. Ela mostra sensibilidade para quaisquer perguntas sobre Athrialix.



**Athrialix Denestor:** O falecido Rei Kalak deu a Athrialix muitos itens mágicos pequenos e ocultáveis e o enviou para espionar a Aliança, mas o jovem profanador não localizou seu quartel-general até logo após a morte de Kalak. Agora, desconfiando do novo rei Tithian, Athrialix pondera que novo patrono procurar - templários locais ou o rei-feiticeiro de outra cidade?

Enquanto isso, o jovem está tramando problemas profundos para a Aliança, para que ele possa traçar um plano para "resgatá-los" e, assim, assumir o controle. Seu traço bem escondido de megalomania o convence de que ele poderia então liderar os magos da Aliança em um ataque maciço ao dragão e arrancar dele o segredo da imortalidade. Athrialix esconde essa noção louca por trás de suas telas psiônicas e mágicas mais potentes.

Athrialix é um jovem muito magro e prematuramente careca, com alguns fios de cabelo loiro penteados sobre sua cabeça bronzeada. Suas bochechas de ossos altos têm fendas semelhantes a brânquias, um defeito congênito curioso sem função, exceto que ele pode abrir e fechar as fendas à vontade. Eles lhe dão um olhar perpetuamente abatido. Ele se veste de forma convencional e anda com um andar furtivo e arrastado.

**Hefesto Domiciano Darian Twile:** Este jovem menino de de rua lidera os Ragtags, a gangue de crianças com quem Romila fez amizade. Um charmoso falador rápido, Twile dá aos personagens dos jogadores fofocas ocasionais e insights sobre eventos recentes. Mas ele sempre tem um preço, seja um pouco de cerâmica ou apenas um pouco de água. "Ei, patrão, um pouco de informação pode render um bom preço no mercado certo. Você quer que eu leve minha mercadoria para outro lugar?"

Twile tem suspeitas sobre Athrialix, mas ele não as mencionará enquanto Athrialix continuar a fazer Romila feliz. O grupo também não pode confiar nas informações de Twile regularmente porque raramente podem encontrá-lo. Os Maltrapilhos vagam pela cidade (e cidade subterrânea), deixando um rastro de pequenos furtos e pequenas travessuras. Se os aventureiros pedirem Twile aos outros, eles descubrem que ele dá um nome diferente a todos que ele encontra e enxerta novas adições à vontade ao seu nome já formidável.

### Quartel-General

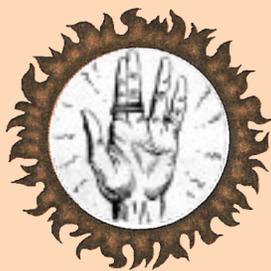
A ruína de mármore de Kalla-Kouro fica nos Labirintos, a noroeste de Tyr, o mais longe que pode chegar do zigurate de Kalak e ainda permanecer dentro da muralha da cidade. A reputação do edifício como um refúgio de fantasmas (e pior) mantém a maioria dos cidadãos supersticiosos longe. As pedras caindo, ruídos estranhos e odores purulentos afastam o resto. Apenas os membros da Aliança Velada entram nesta ruína, pois ela mantém seu quartel-general.

Na história antiga de Tyr, Kalla-Kouro servia como um banho público. Hoje, os Athasianos mal conseguem imaginar a ideia de um único banho, muito menos um balneário público, e assim o grande e alto edifício se tornou uma misteriosa antiguidade. Uma década atrás, a Aliança a encontrou, escavou um pequeno quartel-general subterrâneo e começou uma elaborada charada para repelir visitantes casuais.

Ilusionistas criaram formas espectrais, sons estranhos e outras ilusões misteriosas. Eles colocaram feitiços de boca mágica nas entradas acionados para gritar ameaçadoramente quando alguém entrava. Suas ilusões fizeram pedaços de rocha parecerem cair de cima quando um intruso atravessou o chão inclinado. Ladinos e clérigos passaram rumores arrepiantes por todos os Labirintos.

Em uma semana, os cidadãos desertaram dos Labirintos ao redor das ruínas de Kalla-Kouro. Agora, os membros da Aliança vivem nas proximidades ou realizam reuniões em celas nas muitas estruturas derrubadas da área. Apenas os intrusos mais resolutos visitam a antiga casa de banhos, ignoram suas ilusões, atravessam cuidadosamente o piso de azulejos e se aventuram no próprio banho submerso, onde a entrada do quartel-general fica habilmente escondida atrás de uma pilha de escombros. Lá, guardas psiônicos escondidos colocam fortes medos ou inquietações nas mentes de visitantes persistentes.

Se todas essas medidas falharem em proteger o quartel-general, Gonazz e Murth estarão prontos dentro da entrada. Esses dois guardas meio-gigantes carregam bestas e facas de obsidiana, e estão (ou se agacham) prontos para cortar qualquer um que não possa dar os sinais de reconhecimento corretos. Infelizmente, os sinais de reconhecimento mudam um pouco mais rápido do que eles podem se lembrar, então eles muitas vezes falam com



## A Aliança Velada

### QUARTEL GENERAL DA ALIANÇA DE TYR

1 quadrado = 1,5 m



as pessoas pedindo entrada.

O Conselho esvaziou esta câmara dividida por magia e força principal. Os braços gêmeos da câmara originalmente serviam a duas funções separadas. O planejamento da missão à esquerda, liderado por Matthias, e a administração de rotina à direita, supervisionada por Romila, tornaram-se recentemente, por acordo tácito, sedes separadas para as facções pró e anti-Divulgação do capítulo.

**O Corredor Esquerdo:** Os três quartos compreendem os aposentos espartanos de Matthias; uma grande sala de pesquisa e testes, um quarto de hóspedes, usado como refúgio para fugitivos ou interrogatórios de prisioneiros, e uma sala de reuniões.

A sala de testes atualmente contém várias esferas de obsidiana, retiradas do zigurate do rei Kalak após sua morte. Kalak precisava dessas esferas para sua tentativa de se transformar em um dragão, conforme detalhado no livro de regras dos Reis Dragões. A magia das esferas desapareceu com a vida de seu dono, mas os especialistas da Aliança tentaram diligentemente desvendar seus segredos.

**O Corredor Direito:** Nas várias câmaras ao longo deste salão, os psiônicos fazem turnos, examinando com clarividência a área circundante, enviando mensagens de rotina para outros membros do Conselho e assim por diante. Uma sala contém uma pequena seleção de componentes de magia e pergaminhos, embalados em alguns baús para facilitar a portabilidade durante uma evacuação. O quarto do doente contém ervas curativas e cataplasmas em frascos de barro, juntamente com vários berços acolchoados e lençóis limpos.

**A "Segunda Sala":** Romila converteu uma das salas vagas daqui em outra sala de reuniões, onde seus partidários pró-Divulgação se reúnem para debater estratégia. Todos os visitantes da sede entendem que a segunda sala de reunião representa um gesto simbólico silencioso e não ameaçador.

Desde que esta sala abriu, Matthias encontrou como evitar entrar nesta metade da câmara, nem Romila entrou em sua metade. Se Matthias a chamasse lá, ela iria provavelmente. A tensão aumentou perceptivelmente, enquanto todos esperam para ver o que acontece no dia em que Matthias realmente encontrara com Romila.



### Casa Segura

Outro santuário no Distrito dos Comerciantes, que já foi a sede oficial da Aliança, ainda serve como um esconderijo de emergência para magos longe de Kalla-Kouro. Uma pequena e despreziosa loja que antes vendia instrumentos musicais não muito longe da arena agora parece fechada e fechada. Um membro da Aliança que sussurra a frase "Tyr Livre" no beco aciona um feitiço de passagem que permite a entrada através de uma parede de adobe simples.

A pequena loja escura possui uma loja de comida e água, uma dúzia de conjuntos de vestes templárias e outros trajes em tamanhos variados, e equipamentos de primeiros socorros, como ataduras, fitoterápicos e torniquetes.

A Aliança opera casas seguras semelhantes em toda a cidade, mudando suas localizações a cada ano ou mais. Todo o Conselho pode se mudar para qualquer um deles com algumas horas de antecedência, fazendo sua nova sede lá.

### Balic

A Aliança de Balic encontrou aliados poderosos. O Ditador, Andropinis, continua a oprimir e escravizar os cidadãos balicanos. Um por um, nobres e artistas que não são magos recorreram à medida desesperada da iniciação da Aliança. A maioria dos que conhecem a Aliança a vê como uma maneira de se vingar de Andropinis.

O atual líder do Conselho mostra tanta sabedoria que a Aliança Balicana, ao contrário de todas as outras, consente em seguir um não-mago. O ex-escravo Ramphion, um popular repentista (cantor de poemas), lidera os magos da cidade, embora não conheça magia. Como ele alcançou esse cargo? Em Balic, os membros elegem seu líder.

### História

A Aliança Velada chegou tarde em Balic, porque a maioria dos cidadãos aqui mostrava um pouco mais de tolerância aos magos. No século passado, Darminius, o Abjurador, visitou Tyr para obter um componente de magia, o cabelo de uma donzela elfa. Ele soube da antiga Aliança daquela cidade enquanto fugia de um bando de mulheres elfas que se ressentiam de suas perguntas.

Fascinado com a ideia de uma sociedade secreta e plenamente convencido de sua necessidade, ele retornou a Balic e começou a organizar seu próprio capítulo.

A mensagem da sociedade de luta contra o rei-feiticeiro encontrou pouco favor até recentemente. Por muito tempo, o eleitorado tentou reformar o governo por meio da eleição de templários. Este método falhou.

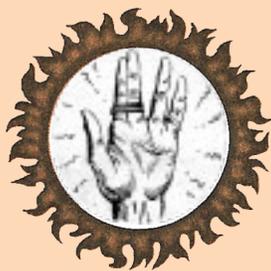
Depois de uma visita desastrosa do dragão há 50 anos, Andropinis reprimiu ainda mais a população para fazê-los reconstruir. Em meio a essa última opressão, os candidatos reformistas aos templários muitas vezes ganhavam eleições, mas logo pereceram em "acidentes" incomuns. Os outros misteriosamente perderam seu zelo reformador depois de uma visita ao palácio do ditador.

O ponto de virada para a Aliança veio com a recente morte do templário Rampholon. Este reformador de mente privilegiada obteve uma vitória arrebatadora na última eleição, há uma década, e sobreviveu tempo suficiente para revogar vários éditos odiados que tributavam a venda de sal, proibiam certos casamentos e restringiam o cultivo de laranjas e outras iguarias. Então seu filho, Ramphion, acordou uma manhã com uma mensagem telepática anônima. Seguindo suas instruções, ele encontrou o corpo de Rampholon nos confins da propriedade, enterrado sob uma pilha de sal. No mesmo dia, Andropinis restabeleceu os editais.

A remoção do templário acalmou a agitação aberta, mas na competição seguinte Ramphion ofereceu um drama impressionante chamado Enterro do Herói. Ele recontava um mito bem conhecido do protesto de um herói contra, e punição por, espíritos malignos, mas reformulava a história em termos simbólicos que os membros alertas da audiência não podiam confundir. Após a vitória da peça em sua competição, a Aliança recrutou Ramphion e ele rapidamente subiu ao seu Conselho. Na próxima eleição da Cathexis dos líderes do Conselho, os membros votaram em Ramphion como seu líder. Em seus quatro mandatos desde então, ele levou a Aliança a um novo patamar de influência.

### Entrando em contato com a Aliança

Visitantes de outras cidades que tentam os sinais de reconhecimento usuais geralmente obtêm uma mensagem sussurrada ou uma nota enigmática: "Assista à peça".



## A Aliança Velada

Apresentações teatrais ou recitações de poemas ocorrem quase diariamente em vários anfiteatros da cidade, geralmente começando no início da manhã e terminando antes do calor do meio-dia. As expressões não muito abertas de espírito rebelde das obras podem surpreender o recém-chegado. Essas peças gozam de tanta popularidade que o ditador deve tolerar suas tendências subversivas.

Algumas obras até apresentam os magos de uma forma um tanto simpática, ou indicam uma consciência da diferença entre preservar e profanar a magia. Isso geralmente significa que o autor ou apresentador pertence à Aliança. O visitante que deseja entrar em contato com a Aliança pode começar com os artistas e seguir uma cadeia de referências para um membro da célula. Os auxiliares da Aliança podem até mesmo trabalhar as próprias produções!

### Iniciação

Após o habitual "Teste Verde", o Conselho atualmente favorece missões que machucam Andropinis, por menor que seja. - Entre no palácio dele, quebre um vaso e traga de volta os fragmentos. "Entre na biblioteca de pergaminhos dele e roube o mais antigo que encontrar", e assim por diante.

Candidatos menos capazes devem entrar nos laranjais e trazer de volta as laranjas. O ditador permite que apenas seus mais altos templários e funcionários entrem nesses jardins. Quanto mais candidatos a frutas trouxerem de volta, melhores serão suas chances.

Às vezes, é ainda mais fácil, dependendo do patrono da Aliança que administra a iniciação. Dada a campanha eleitoral que acontece para a liderança, um patrono pode preferir induzir novos membros a votar do seu jeito, dispensando os requisitos usuais "por um tempo". Isso levou a infiltração de alguns Myrmeleon nas fileiras mais baixas.

### Liderança

#### Eleições

Balic mantém sua forte tradição de votar em questões importantes. Concedido, os votos dos últimos mil anos fizeram pouca diferença e apenas uma pequena minoria, os patrícios, pode realmente votar. No entanto, a ideia de

eleições livres permeia toda a sociedade.

Líderes em outras cidades geralmente escolhem seus próprios sucessores. Em Urik, facções rivais lutam literalmente para substituir seu líder perdido. Apenas em Balic os membros da Aliança votam.

A eleição de um líder e três tenentes ocorre em uma cerimônia de Catexia. Uma eleição geralmente dura cerca de um minuto. O vencedor assume o cargo após 10 dias.

As eleições ocorrem a cada três anos; a próxima eleição ocorre no ano da Reverência do Sacerdote.

**Ramphion:** Ramphion já havia vencido mais de uma competição antes de seu Enterro do Herói tomar a Folha Dourada dez anos atrás. Ele ficou descontente e desconfiado do governo da cidade somente após a morte de seu pai; originalmente, ele via a Aliança como uma causa digna porque lutava contra o ditador.

Nos anos seguintes, Ramphion ficou menos otimista quanto às chances de derrubar Andropinis. Mas ele passou a respeitar os preservadores como "colegas artistas". A magia o fascina, embora ele mesmo não tenha aptidão para isso. A oratória hábil e o conhecimento político de Ramphion lhe renderam votos suficientes para liderar o capítulo. Agora em seu quarto mandato, ele se saiu bem.

Ele é um homem saudável de quarenta e poucos anos, bem vestido, talvez um pouco vaidoso sobre seus cabelos e barba cuidadosamente enrolados.

**Zaethus Nauripides:** Este patrício outrora próspero dedica sua pequena fortuna restante à Aliança. Ele também fornece sua sede. Um amigo próximo e aliado de Ramph Ion, Zaethus conhece o líder há mais tempo do que qualquer outra pessoa na Aliança.

Zaethus, embora fosse um patrício, atraía o desprezo de sua família porque o teatro o fascinava. Ele até subiu ao palco com um nome falso. Ele conheceu Ramphion quando atuou em um dos primeiros trabalhos do dramaturgo, e eles se tornaram amigos. Zaethus se juntou à Aliança junto com Ramphion, desistiu do teatro e resgatou sua família a tempo de herdar a propriedade. Zaethus ainda se entrega secretamente à sua paixão por agir de uma maneira que nem mesmo Ramphion conhece.

Zaethus usa um anel de polimorfismo que lhe permite mudar de forma três vezes ao dia. Um mago idoso do Conselho deixou para ele como um legado,

## A Aliança Velada



em agradecimento por sua lealdade à Aliança. Agora Zaethus usa o anel para se passar por qualquer um dos vários "capangas" imaginários que ele finge empregar.

Ele viaja para um esconderijo em sua propriedade sob a cobertura da invisibilidade psiônica (seu talento selvagem), então assume outra forma. Zaethus usa três formas, representando seus três capangas inexistentes: Mord, o mul, um meio-gigante chamado Hrink, e uma elfa, Davriana.

O nobre desempenha todos esses papéis ao máximo, colorindo suas representações com comportamentos distintos e detalhes de fundo. Assim como alguém começa a se perguntar por que os três capangas nunca aparecem juntos, ele (como Mord) pode deixar um comentário alegando intensa aversão a Hrink, ou pintar Davriana como indigna de confiança. Dessa forma, os observadores passam a se perguntar sobre os mistérios individuais, ignorando o mistério maior.

Em forma verdadeira, Zaethus parece alto, magro, na casa dos cinquenta anos, com cabelos prateados e feições aristocráticas forradas. Ele se veste da maneira mais elegante, preferindo desenhos estampados, e se move com graça consciente.

Como Mord, ele usa um avental e sandálias de couro inix e usa tatuagens abstratas elaboradas nos ombros e nas costas.

Em forma meio-gigante, dentes afiados crescem de sua mandíbula superior. Longos cabelos loiros incongruentes caem por suas costas curvas. Ele usa apenas uma cueca e uma capa de serapilheira.

Na forma de Davriana, ele aparece como uma jovem elfa esguia com olhos amarelos, blusa e calça marrom apertada, botas de couro e um poncho com capuz com padrão de camuflagem marrom. "Sua" maneira brusca e arrogante provoca suspeita em todos ao redor.

**Sestus Dimosthenus:** Zaethus recentemente recrutou Sestus como outro voto para Ramphion. Na verdade, Sestus, um agente Myrmeleon, serve Andropinis. Treinado como guerreiro e espião, ele mostrou grande habilidade, e assim Andropinis lhe deu instrução mínima em magia (profanação, é claro), forneceu-lhe itens mágicos para passar no Teste Verde e disse-lhe para localizar a sede e a liderança da Aliança.

Até agora, Sestus completou a maior parte da tarefa. Ele

ouviu Ramphion falar com sua cela e abriu caminho para uma reunião do Conselho na sede da vila Nauripides. Sestus poderia ir para Andropinis agora com informações suficientes para destruir a Aliança.

Mas Sestus tem ambições. Ele acredita que a Aliança possui um tesouro de itens mágicos em algum lugar em Balic, e ele os quer para si. Ele não relatará nada definitivo até que esses itens apareçam e ele possa pegá-los. Ele agora acredita que apenas ganhar a posição de líder do Conselho pode conseguir isso.

Sestus espalha mentiras anônimas sobre os planos de Ramphion, e ele começou a sabotar as reuniões dos apoiadores de Ramphion. Com a cooperação do ditador, ele causou mais de um desastre na Aliança, desastres causados pelos "erros" de Ramphion.

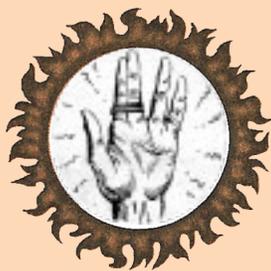
Em breve, Sestus anunciará sua própria oferta. Ele fará com que Andropinis empregue magia suficiente para forçar a eleição de Catexia para Sestus. Então ele terá poder suficiente para ir para a Serra Florestada, erradicar e escravizar os halflings e encontrar sua própria cidade-estado. Sestus sonha grandes sonhos, e só isso manteve a Aliança viva.

Ele é de estatura média, magro e tem vinte e poucos anos; um lutador experiente. Sestus usa uma armadura tão pesada quanto o calor permite e carrega uma espada larga em uma bainha de couro oleado.

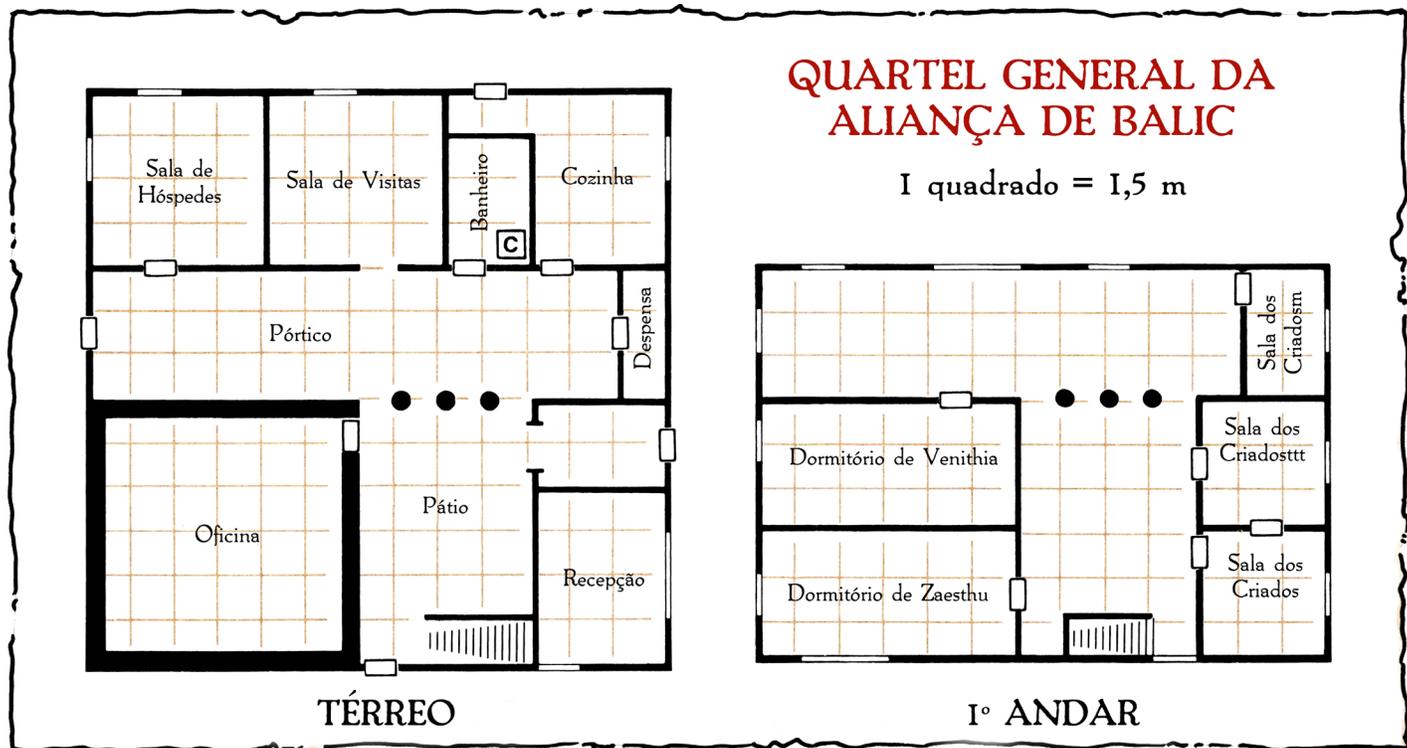
### Quartel-General

A encantadora, mas desbotada vila de Zaethus Nauripides fica em uma pequena plantação perto do portão da cidade. Ao longo das gerações, tanto os impostos ruinosos do rei-feiticeiro quanto as manobras sombrias das propriedades vizinhas corroeram as terras dos Nauripides. Agora, cercada por campos finos de plantas de trigo baixas e secas, a vila exhibe a última elegância desbotada de uma família outrora grande. Zaethus mora aqui com sua irmã idosa viúva, Venithia, e quatro escravos domésticos.

**Exterior:** A casa tem dois andares, o segundo menor e avançado, deixando uma plataforma aberta no segundo andar nos fundos. Esta varanda não tem parapeito ou meio-fio, nem uma porta para a casa, mas Zaethus às vezes sobe escondido aqui quando está em forma de elfo ou mul, depois espia invisivelmente aqueles que



## A Aliança Velada



conversam nos quartos do andar de cima ou no pórtico abaixo.

As paredes de tijolos finos fazem pouco para manter a temperatura da casa consistente, mas protegem contra a maioria dos ataques e resistem bem à quebra.

**Interior:** lajes brancas como giz pavimentam o pátio e o pórtico. Azulejos ricos cobrem a maioria dos outros andares, e tapetes Raamish caros adornam o chão do quarto. Os móveis de todos os cômodos, embora velhos e desgastados, mostram um gosto elegante. Velas perfumadas iluminam (mas não aquecem) cada quarto durante as noites frias do deserto.

**Recepção:** Zaethus e Venithia cumprimentam os visitantes nesta sala de bom gosto, servindo chá doce de feno, bolachas de gergelim, queijo de cabra e vários condimentos.

**Oficina:** Esta sala sem janelas tem paredes mais grossas do que o resto da casa. Aqui, Zaethus supostamente se interessa por marcenaria, cerâmica e outros hobbies nobres respeitáveis. Na verdade, a desordem simplesmente

esconde a entrada do alçapão do túmulo da família sob a vila. Quando a Aliança se encontra abaixo, eles trancam este alçapão e a porta da oficina.

**Subsolo:** Pedras de corte áspero alinham a passagem, ou dromos, para a antecâmara da tumba. As salas empoeiradas que conduzem a esta câmara contêm os restos mortais de muitos ex-líderes dos Nauripides, agora um com a poeira que reveste todas as superfícies da tumba. Essas salas não contêm nenhum tesouro, apenas um amontoado de pano esfarrapado. Os escudos de madeira apodrecidos e outras relíquias outrora valorizadas.

A sala marcada como "Biblioteca" atualmente contém os volumosos registros da Aliança Balicana de sua história, reuniões, notas de pesquisa e assim por diante.

A antecâmara leva a um túmulo abobadado, ou tolos, uma sala circular com um teto abobadado apoiado por um pilar quadrado. Este túmulo já abrigou os restos do fundador de Nauripides, e ainda pode - mas Zaethus esvaziou a sala de todos os epitáfios e recordações. Nesta sala, a Aliança realiza suas reuniões, esconde refugiados e, às vezes, experimenta novas magias ou itens mágicos adquiridos recentemente.



### Draj

O rei-feiticeiro de Draj, Tectuktitlay, deseja ardentemente de encontrar a sede local da Aliança. De seu trono das Luas, ele ordenou três dúzias de buscas por toda a cidade.

Enquanto isso, os líderes da Aliança tramam novos ataques em sua fortaleza, algumas dezenas de metros abaixo dos pés calejados do rei.

Impossível? Não. Tectuktitlay construiu o Templo das Duas Luas há muito tempo como uma concha diretamente sobre uma pirâmide centenária anterior. Isso significava uma pirâmide enterrada maior e menor, cercada por crânios Draji que animam e tagarelam na presença de magia profanadora.

### História

A localização extremamente remota de Draj explica a juventude de seu capítulo da Aliança, o mais novo de qualquer um na Região de Tyr. Os registros históricos fixam seu início firmemente no ano do Jaguar Branco I do calendário Draji, correspondendo ao "Ano do Desafio do Deserto" do calendário Tyr na 189ª Era do Rei.

Naquele ano, o mensageiro encheu o céu com uma luz excepcionalmente brilhante, visível mesmo durante o dia. O presságio levou Tectuktitlay, por razões obscuras, a caçar magos com grande vigor. Para escapar da perseguição, o preservador Diatlaxi fugiu à noite para Raam, nas proximidades. Lá, ele encontrou mais perigo dos mansabdares locais, que na época estavam travando uma de suas inúmeras guerras menores com Draj. Eles quase prenderam Diatlaxi, mas por acaso um Conselheiro da Aliança local apareceu e juntos os dois homens venceram as tropas e escaparam.

Diatlaxi fez amizade com o mago Raamita, chamado Virvidna. O Conselheiro, sabendo dos problemas dos preservadores em Draj, mostrou a Diatlaxi registros secretos da inteligência Raamita que falavam de uma passagem (então selada) para o palácio de Tectuktitlay, o Templo Pai e Mestre.

Impressionado com a ideia da Aliança Velada, até então desconhecida em Draj, Diatlaxi se juntou à sociedade. Depois de um mês ou dois, porém, a "atmosfera licenciada e libertina do domínio pestilento de Abalach-Re" (como ele mais tarde disse) forçou o puritano Diatlaxi a buscar

permissão do Conselho para deixar a cidade. Ele voltou para Draj e fundou o capítulo lá. Depois de um longo estudo e planejamento, o grupo entrou secretamente na pirâmide do rei pela passagem perdida, explorou e finalmente montou a sede.

Apesar dessa audácia, o Conselho nunca conseguiu se infiltrar na equipe do palácio. A Aliança Raamita poderia capitalizar a apatia da rainha-feiticeira em relação a seus subordinados, mas Tectuktitlay supervisiona seus Sacerdotes da Lua com zelo implacável. Ele identificaria e destruiria espões dentro de uma semana. O Conselho não se atreve a escutar magicamente ou psionicamente o rei, apenas algumas dezenas de metros acima de suas cabeças, pois ele os detectaria e os descobriria.

A sociedade tentou muito, mas realizou pouco pela cidade. Promoveu com sucesso algumas rivalidades entre os templários Sacerdotes da Lua, mas isso provavelmente teria ocorrido de qualquer maneira. O capítulo inteiro parece maduro para uma melhor organização.

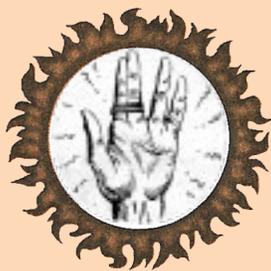
Infelizmente, não surgiram perspectivas prováveis de fornecer essa liderança. O fundador, Diatlaxi, morreu de velhice há alguns anos, após um longo reinado. Ele não nomeou nenhum sucessor, ao longo das décadas ele se tornou ainda mais austero, e nenhum membro atual satisfaz seus rigorosos testes de moralidade. (A maioria concorda que ninguém poderia.) A atual líder, Chimali Zaachila, governa bem o suficiente, mas carrega um segredo profundo que impede ações sólidas.

### Entrando em contato com a Aliança

Perto da Cidade das Duas Luas, centenas de comerciantes armam toldos ou tendas coloridas. Em sua sombra, eles colocam alimentos de todos os tipos, panelas de barro, cocares de penas, parafusos de pano, corda de cânhamo, palitos de hortelã, peles de coelho, cabaças, esteiras tecidas, curiosidades e especiarias. Alguns oferecem muitos itens estranhos de propósito misterioso: bugigangas, amuletos da sorte... componentes de magia?

### Iniciação

Um candidato a mago aqui enfrenta o Teste Verde em um dos campos de cânhamo fora da cidade. As plantas de cânhamo de Draj se elevam de dois a três metros de



## A Aliança Velada

altura, com caules grossos e galhos altos que ostentam folhas verde-escuras e semelhantes a samambaias. Aqui, na calada da noite, uma célula bem armada pede ao candidato para lançar uma magia. Se as plantas morrerem, o mesmo acontece com o profanador. Ao contrário de outras Alianças, os Draji deixam o corpo ao ar livre, por exemplo.

Após o Teste Verde, a célula geralmente solicita um teste adicional. Depois de dois ou três dias, durante os quais a solicitação é filtrada pelos canais usuais e recua, o Conselho geralmente atribui uma missão de resgate.

### Resgate

A qualquer momento, muitos prisioneiros aguardam julgamento na pirâmide. A maioria desses prisioneiros cometeu crimes maiores ou menores; qualquer infração em Draji traz a pena de morte, exceto em casos raros (geralmente envolvendo a nobreza), quando o rei comuta a sentença para o exílio. Preservadores e auxiliares nunca recebem essa misericórdia, então a Aliança muitas vezes dá uma mão, testando os candidatos no processo.

A sociedade Draji não tem nenhum conceito de "prisão", então os guardas mantêm os prisioneiros em celas de detenção de madeira espalhadas em vários lugares da cidade. Suas medidas de segurança frouxas tornam os resgates mais fáceis do que parecem. Com táticas e coragem adequadas, um grupo pode fazer um prisioneiro passar despercebido.

### Liderança

**Chimali Zaachila:** Como Balic, a Aliança Draji tem um líder de habilidades mágicas menores. Ao contrário de Balic, o capítulo Draji não percebe isso.

Muitos anos atrás, Chimali, um sábio anônimo da Cidade das Duas Luas, pesquisou o cultivo de milho. Em seu tempo livre, ela estudou a história da magia e dos magos. Chimali ficou obcecado em aprender magia de verdade. Ela deduziu que um escravo mul, Cocoton, servia como auxiliar na Aliança. Ela pediu para se juntar e estudar magia.

Impressionado com sua inteligência e personalidade, Cocoton levou Chimali a Diatlaxi, o líder da Aliança. Chimali também o impressionou. Ele a aceitou como

ajudante de acampamento e aprendiz, e manteve sua baixa habilidade em segredo do Conselho. Chimali fingiu ter poderes superiores, a fim de servir seu líder; Cocoton a ajudou a esconder o engodo.

Quando Diatlaxi morreu, Chimali corajosamente assumiu a liderança, blefando usando sua extensa tradição. Ela tem subordinados para conjurar magias como um "exercício". Cocoton a protege com psionismo.

Chimali é uma velha Draji impressionante que parece confiável e sábia. Ela geralmente usa um avental brilhante e um poncho com franjas. Ela puxa seus longos cabelos negros para cima em um topete segurado por uma larga faixa de cobre.

**Cocoton:** Diatlaxi recrutou Cocoton para a Aliança enquanto o mul ainda era jovem. O fundador viu nele um guerreiro e espião ideal. Ele secretamente o ensinou a ler e escrever, e ordenou que um psiônico treinasse sua mente.

Apenas a mul conhece o segredo de Chimali, e ele usa todos os poderes à sua disposição para escondê-lo. Cocoton serve Chimali lealmente, de mais maneiras do que qualquer outra pessoa suspeita. Ele acredita que ela pode beneficiar a Aliança, dada a experiência.

Grande e musculoso, Cocoton parece burro e impassível, pois esconde sua inteligência. Ele usa uma armadura acolchoada feita por Draji e tatuou os dois braços com os símbolos habituais de guerra da cidade.

**Nauhyotl Chalca:** Nauhyotl servia bem a Diatlaxi, e o jovem admirava fervorosamente a piedade do fundador, embora, na opinião do mais velho, Nauhyotl estivesse muito aquém desse ideal. Agora, Chimali lidera a Aliança, e Nauhyotl também a serve, apesar de seu intrusivo guardião mul. Mas algo nela o incomoda...

Por causa dessa incerteza, Nauhyotl ainda não relatou a última tentativa dos templários de se infiltrar na Aliança. Um velho e misterioso templário visitou Nauhyotl à noite. Ele insinuou que Nauhyotl sabia algo de magia, e de muitos que praticam magia. Se assim for, Nauhyotl pode ganhar riqueza e influência em troca de cooperação com os objetivos dignos do rei. Nauhyotl não disse nada, e o templário partiu, deixando para trás uma moeda de ouro genuína.

Ouro Nauhyotl quase nunca tinha visto, muito menos



possuído. Ele decidiu cem vezes jogar a moeda fora e reconsiderou a cada vez. Ele mal sabe o que fazer.

Ele é um jovem brilhante e de aparência ereta, magro e esquelético, com um olhar de coruja.

## Quartel-General

A sede da Aliança reside sob a concha do Templo das Duas Luas de Tectuktitlay. O rei construiu esta pirâmide há cinco séculos sobre a concha de uma menor que ele havia construído oito séculos antes. Ele quase se esqueceu da pirâmide menor, e nenhum de seus Sacerdotes da Lua já ouviu falar dela.

Durante a construção da pirâmide maior, um bando de ladrões audaciosos subornou vários capatazes templários para alterar os planos. Eles construíram uma entrada secreta do terreno do palácio dentro das gaiolas de criação de onças-pintadas para a pirâmide interior. Eles planejavam roubar o novo palácio por baixo, depois saquear o lugar e recuar da mesma maneira.

Depois que os ladrões escaparam do palácio com seu saque, os templários os entregaram a Tectuktitlay - embora uma parte de seu saque tenha desaparecido

"misteriosamente". Tectuktitlay selou o túnel secreto, mas não o preencheu. Talvez ele tenha ordenado isso, mas os templários não conseguiram cumprir as ordens. O túnel permaneceu intacto, e gerações depois a Aliança o descobriu.

## O Palácio do Rei

Os andares superiores do Templo Pai e Mestre (aqueles construídos na concha da pirâmide anterior) contêm muitas celas administrativas, uma grande cela, uma cozinha e salas domésticas. Um nível inferior contém salas onde o rei realiza conferências com seus templários e generais.

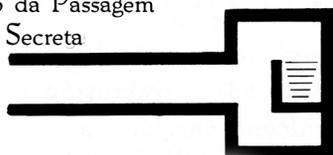
Os níveis mais baixos da pirâmide externa contêm salas de tesouros e alojamentos para Tectuktitlay e sua rainha, Tionaca, chamada de "Mulher de Chama" por seus cabelos vermelhos. Esses níveis não têm guardas vivos. Apenas uma Guarda Negra, auxiliada por sentinelas mágicas menores, os protege.

(Cabelo ruivo? Tionaca cresceu em Raam de pais balicanos, refugiados dos expurgos ocasionais de Andropinis. Os soldados Draji a fizeram prisioneira

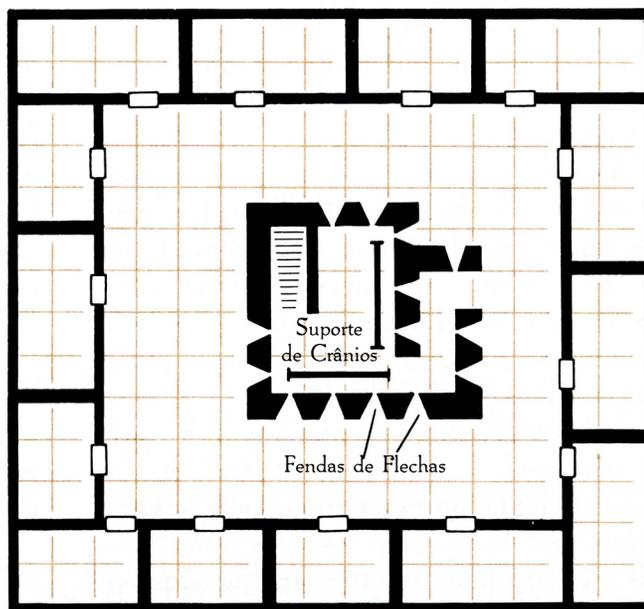
## QUARTEL GENERAL DA ALIANÇA DE DRAJ

1 quadrado = 1,5 m

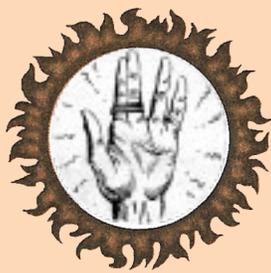
Vindo da Passagem Secreta



ENTRADA DO NÍVEL SUPERIOR



NÍVEL PRINCIPAL



## A Aliança Velada

durante uma guerra incidental com Raam 20 anos atrás. Tectuktitlay a viu entre os prisioneiros, a tomou como sua concubina e, por fim, se casou com ela. Ele deu a ela o nome Draji Tionaca, que significa "luz de fogo", e a proibiu de usar seu nome próprio, Niobe. Ela tem sentimentos fortemente mistos sobre Tectuktitlay.)

A Guarda Negra não patrulha o nível mais baixo. Ninguém entra neste nível, exceto o rei e a rainha. Ele contém apenas um cômodo: o Jardim de Cristal de Tectuktitlay.

### Jardim de Cristal

Por 14.000 anos, os melhores joalheiros das Sete Cidades encheram esta sala com réplicas perfeitas de plantas de quartzo. Aqui estão samambaias, cada pequena folha uma pedra facetada; cactos maguey com folhas de espiga, suas bordas serrilhadas fraturando a luz em arco-íris; malmequeres e camélias translúcidos e palmeiras imponentes; até plantas de milho altas e arbustos de algodão, cada folha e galho traduzidos em vidro.

Os membros do conselho discordam sobre o propósito da sala. Eles sabem que joalheiros convencionais criaram as plantas de cristal e não possuem magia, exceto maldições infligidas a qualquer um que quebre as frágeis folhas. Alguns especulam que Tectuktitlay pratica novas maldições aqui, usando as plantas de cristal como vítimas.

### A Entrada

A passagem secreta começa nas gaiolas de onças-pintadas da Cidade das Duas Luas, encostadas diretamente na pirâmide. Xicotencatl, um jovem auxiliar da Aliança que trabalha nos currais de reprodução, sempre mantém a gaiola da passagem vazia e acompanha os membros até o alçapão do andar. Todos os membros devem fornecer a senha: "Você alimentou os jaguares com as asas erdlu hoje?"

A passagem não iluminada, com 90 centímetros de largura e 2 metros de altura, leva a uma escada inclinada muito longa e se estabiliza após um aumento de 45 metros, em um túnel de 9 metros. Termina em uma sala quadrada de 3 metros iluminada por uma única tocha que queima sem parar, sem fumaça. Uma escada estreita (1,5 metros de largura) leva para baixo 4,5 metros.

As escadas abertas que descem terminam em outra

sala menor, forrada com prateleiras de madeira de crânios humanos e semi-humanos daqueles que morreram a serviço da Aliança.

Entre as prateleiras, em todos os lados da sala, corra longas ranhuras verticais. Os guardas usam essas fendas de flecha, prontas com arcos, bestas e feitiços de mísseis. Os sacerdotes estão prontos para conjurar silêncio, raio de 4,5 metros e outras magias defensivas.

Ao longo de muitos anos, Diatlaxi colocou feitiços permanentes de detecção do mal e alarme em alguns dos crânios. O alarme não produz um toque alto, o que pode alertar os que estão no topo da pirâmide externa. Em vez disso, ele faz os dentes dos crânios baterem. Tão logo os guardas ouçam isso, eles abrem fogo ou pedem a senha ("Debaixo dos pés do rei"). Somente aqueles que responderem corretamente podem entrar. (Opcionalmente, esta versão da magia detectar maldade pode, em vez disso, detectar apenas profanadores, neutros ou malignos, e não outros seres malignos.)

O quarto não oferece cobertura. A única saída, uma porta grossa de madeira de agafari, trancas do outro lado e os preservadores da Aliança podem travá-la em pouco tempo. Uma antessala curvada bruscamente além da porta deixa os intrusos vulneráveis a ataques dos espaços das flechas.

### Quartel-General

Ao redor da barricada da escadaria, a Aliança tomou conta de uma dúzia de pequenas salas, todas no mesmo andar. A sociedade não se moveu mais para o interior da pirâmide, porque ainda não precisa de mais espaço, e os níveis mais baixos contêm perigos de longa data que surgiram dos males seculares de Tectuktitlay.

Cada um dos doze quartos tem paredes de arenito com um pé de espessura e uma entrada baixa em arco com uma porta de madeira grossa. A qualquer momento, até meia dúzia de Conselheiros podem ocupar aposentos privados em tantos quartos quanto possível. As salas restantes contêm itens adquiridos recentemente, componentes de magia, uma biblioteca de pergaminhos não mágicos com documentos que datam de antes da fundação da Aliança Draji e dois abrigos para magos refugiados. Chimali desencoraja a experimentação mágica aqui, por medo de ser detectado de cima. A maioria das



magias de mascaramento, como não detecção, requerem componentes mágicos caros que a Aliança dificilmente pode dispensar. Em emergências, ela permite, desde que os conjuradores ergam uma camuflagem mágica adequada.

### Gulg

A Aliança de Gulg sobrevive principalmente porque evita se opor diretamente à rainha-feiticeira da cidade, Lalali-Puy. A organização não a vê como um grande perigo, apesar de sua infame crueldade pessoal – os cidadãos a reconhecem como a única ditadora benevolente da região de Tyr.

Em vez disso, a Aliança aqui persegue um objetivo ainda mais improvável. Sozinha entre os sete capítulos, a Aliança de Gulg trabalha agressivamente para restaurar Athas à sua antiga glória verdejante.

A realização do objetivo deste sonhador teve pouca sorte. A principal razão reside em seu único líder, que segue cegamente as ordens de uma entidade chamada "Árvore das Sombras". Ele acredita que esta árvore da vida, escondida no subsolo, representa uma divindade renascida. A árvore realmente abriga um fantasma duplicado e irracional cujas instruções levarão a Aliança à ruína.

### História

Algumas evidências indicam que o mesmo mago fundou os capítulos da Aliança tanto em Gulg quanto em Raam distante. Depois de Tyr, Urik e (provavelmente) Nibenay, Gulg e Raam podem abrigar os mais antigos capítulos da Aliança na Região de Tyr. Ninguém sabe qual tem antiguidade.

Ambos os capítulos afirmam ser descendentes de Clennay, o Impetuoso, descrito como "um estrangeiro de olhos arregalados do oeste". Possivelmente Clennay nunca existiu, exceto na lenda, pois as duas cidades relatam seu eventual destino de maneira diferente.

Em Gulg, os guardiões dos registros da Aliança afirmam que Clennay tentou criar um ídolo de urso, mas falhou porque não havia passado pelo rito de passagem na puberdade. O espírito do ídolo o consumiu, transformou-o em um urso e fugiu para a floresta para sempre.

Em Raam, dizem que caçadores de Gulg avistaram

Clennay e o caçaram por esporte durante uma selvagem Noite da Lua Vermelha. Clennay fugiu para Raam (visivelmente evitando Nibenay, por razões desconhecidas) e fundou a Aliança lá. Este relato não faz nenhuma menção à magia idólatra. Em vez disso, afirma que Clennay morreu em uma batalha heróica contra os templários da rainha-feiticeira, seu espírito viajou para Gulg para amaldiçoar os magos lá por sua covardia, e os magos arrependidos fundaram uma Aliança para evitar sua maldição. A Aliança de Gulg nega essa história, mas não oferece especulações sobre as origens do capítulo de Raam.

Nos séculos após sua fundação, a Aliança Gulg não adotou nenhum objetivo além dos Cinco Objetivos. Na verdade, pagou apenas o serviço da boca para fora para qualquer objetivo além de proteger os preservadores. Gulg tinha uma necessidade menos urgente de derrubar seu rei-feiticeiro do que outras cidades, e a perseguição veemente de Nibenay de sua cruzada contra os profanadores reduziu muito seu número. A Aliança Gulg seguiu uma estratégia defensiva discreta e, teve sucesso nisso.

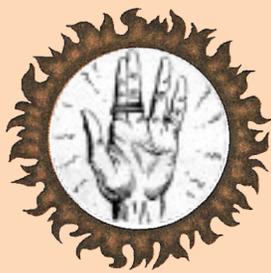
### O revés

Dez anos atrás, os templários de Lalali-Puy descobriram sua sede. Eles atacaram a fortaleza, pegando o Conselho de surpresa. Apenas um Conselheiro escapou.

Normalmente, um sobrevivente recuaria por um tempo, depois retornaria em segredo e gradualmente recrutaria um novo Conselho. Mas não desta vez.

O sobrevivente, um jovem e talentoso homem chamado Aukash-Pad, enlouqueceu de tristeza, ou talvez da maldição de um templário. Aukash fugiu para a floresta, escondendo-se no bosque proibido de baobás da rainha. Depois de dias sem comida ou água, ele teve uma visão de Athas restaurada à beleza, suas colinas austeras brilhando com campos de trevo, sombreadas por árvores poderosas, seu céu cheio de nuvens e o Mar de Silte transformado em um oceano verde-azulado. Com a visão veio a convicção de que o próprio Aukash deveria liderar a Aliança para alcançar esse objetivo.

Mas um fantasma residia no bosque de baobás; um profanador incorpóreo, morto há séculos, em vida chamado Portynx. Talvez porque ele tivesse morrido tentando drenar a vida dos outros para nutrir a sua



## A Aliança Velada

própria, Portynx na morte havia se afeiçoado à essência das árvores da vida. Ele desenvolveu seu gosto no próprio pomar de Lalali-Puy perto do palácio, mas os templários o descobriram e o expulsaram.

Encontrando Aukash e adivinhando sua situação, Portynx, o fantasma, psionicamente enviou uma visão à mente do preservador: a alucinação de um Athas restaurado, barulhento com cantos de pássaros e verde com florestas tropicais de samambaias de folhas largas, de videiras rastejantes, gafanhotos imponentes, ciprestes e cajueiros, uma visão para servir aos próprios desejos do fantasma de que a vida seja drenada e destruída. Portynx camuflou seu motivo, e Aukash tomou a visão como uma profecia. Ainda perturbado, ele caiu completamente sob a influência da visão, sem nunca saber sua fonte.

### A curva errada

Portynx enviou mais imagens psiônicas para a mente de Aukash. Seguindo essas instruções, Aukash usou um feitiço de mover terra para cavar um espaço no bosque sob uma árvore baobá morta. Então, guiado pelo fantasma, ele corajosamente roubou uma das árvores da vida da rainha-feiticeira e a transplantou para o covil subterrâneo.

Portynx convenceu Aukash de que a árvore representa uma divindade da Esfera da Água, há muito ausente de Athas, mas agora voltou para tornar o mundo verde novamente. O fantasma realmente queria a árvore como uma fonte infinita de energia vital para seu apetite insaciável. Residindo nela, Portynx ficou bêbada com suas energias e agora envia imagens para Aukash quase ao acaso. O mago perturbado geralmente lê comandos nessas alucinações e, em seguida, envia instruções para a Aliança com base nelas. Os resultados variam de justos (pesquisas sobre magias de alto nível para restaurar a vegetação) a desastrosos (tentativas públicas de cultivar grama nas ruas da cidade).

Aukash agora lidera a Aliança sozinho. Ele dispensou os tenentes, dando ordens diretamente aos seus contatos nas celas de primeira linha. Ao recrutar uma nova célula, Aukash a coloca em primeiro lugar, mas nunca diz a seus membros que ele mesmo lidera a Aliança. Em vez disso, ele transmite ordens como se "do Conselho". Poucos suspeitam que a estrutura convencional da pirâmide tenha desaparecido, substituída por um arranjo perigosamente

solto de células que apenas uma comanda.

### Entrando em contato com a Aliança

Os visitantes de Gulg com paciência e um gosto pela vida na floresta podem encontrar um mago local observando uma fonte florestal de componentes de feitiços. Isso pode incluir cogumelos, folhas de formato ímpar, madeira de lei e outros itens. Então eles esperam; eventualmente, um mago deve vir colher.

Para aqueles com horários mais apertados, uma jornada por vários aglomerados de casas pode resultar em uma que parece mais desordenada e mais estranhamente decorada do que as outras. Poucas casas Gulg têm portas, o que facilita a pesquisa. Decorações mágicas não parecem óbvias, pois magos óbvios sofrem retribuição instantânea. Mas aventureiros com olhos experientes podem detectar um glifo ou proteção escondida, um item curioso que pode servir como um componente de magia, ou um residente que passa muito tempo em casa, estudando.

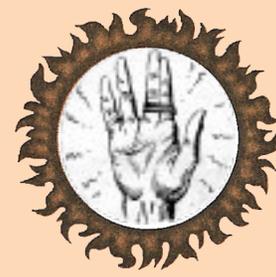
Um visitante que encontra um suposto mago não pode confiar apenas nos sinais de reconhecimento usuais. Os gulgs desconfiam geralmente de forasteiros. O visitante deve apresentar sinais de amizade, como um presente simbólico ou serviço (um componente de magia rara geralmente funciona). O mago pode então marcar um encontro, muitas vezes na floresta, e fornecer a assistência solicitada.

### Iniciação

Os Gulgs não gostam de estrangeiros como regra, e sua Aliança sente o mesmo. Os magos "forasteiros" recebem proteção como sempre, mas geralmente não podem se tornar membros, a menos que tenham realizado algum grande feito ou de outra forma impressionado um membro. Nesse caso, o membro pode concordar em iniciar o candidato.

A cultura de Gulg enfatiza a importância da caça. Para se qualificar para a Aliança, os candidatos devem caçar o membro que os recrutou, ou outro mago da mesma célula. Ao pôr do sol, o mago se transforma em uma forma animal e corre para a floresta. (O mago não pode, de acordo com as regras, assumir uma nova forma durante a caçada.) Depois de uma hora, o candidato o

## A Aliança Velada



segue, encarregado de localizar e subjugar a presa antes do nascer do sol sem matá-lo.

Essa política alienou muitos membros, que a citam como evidência da má liderança de Aukash-Pad. Desde que ele instituiu esse procedimento de iniciação, poucos tentaram recrutar novos membros. O próprio Aukash se tornou o principal recrutador, criando células que respondem diretamente a ele, embora os membros não percebam isso.

### Liderança

**Aukash-Pad:** Aukash-Pad cresceu em uma pequena aldeia na floresta. Ele mostrou talento mágico cedo e imprudentemente, depois fugiu da multidão resultante e fixou residência em Gulg. Lá, ele se juntou à Aliança, recebeu excelente treinamento em magia e, eventualmente, se juntou ao Conselho.

Isso, na verdade, o preparou para o choque do ataque de Lalali-Puy ao antigo quartel-general, e até mesmo para o choque maior de sobreviver sozinho. Ele poderia ter ressuscitado a Aliança, com o tempo e sua sanidade. Infelizmente, uma maldição que deu errado tirou muito de sua sanidade, deixando-o aberto à visão fantasmagórica.

As tentativas lunáticas de Aukash de restaurar Athas à sua antiga glória produziram um resultado inesperado. Ele estuda a antiga tradição do Plano Elemental da Água, na esperança de encontrar feitiços de mago para trazer chuva. Ele rabisca “notas de pesquisa de feitiços” sem sentido sobre a água, medita sem parar sobre elas e realiza purificações que acha que elas exigem.

Como resultado, Aukash se tornou um clérigo sem saber! Todas as manhãs, ele “memoriza” seus feitiços normais e suas bobagens rabiscadas, meditando o tempo todo sobre as visões verdes que Portynx colocou em sua mente. Esta meditação lhe dá os feitiços de sacerdote que seus rabiscos sozinho nunca poderiam obter. Da mesma forma, ele “estuda” os feitiços concedidos a ele pela árvore da vida em seu esconderijo.

Aukash tem cerca de 35 anos, é alto e esguio como a maioria dos Gulgs, com pele muito escura e couro cabeludo raspado. Ele usa uma longa saia de linho, amarela com listras marrons e um colar de muitas pequenas garras e penas de pássaro.

**A Árvore das Sombras (Portynx) :** Portynx, se for expulso de seu refúgio dentro da Árvore das Sombras, parece alto, careca e magro, com um sorriso muito largo e muitos dentes para um humano. Sua pele, uma vez escura, ficou pálida. O fantasma usa óculos de proteção do tipo que muitos profanadores vivos usam (eles protegem contra cinzas e poeira). Bolsas de couro parecem balançar de uma faixa em seu peito, mas não têm mais substância do que ele. Uma névoa brilhante e prismática ao redor do corpo de Portynx mostra sua natureza incorpórea.

**Chkak-a-chakk:** Este druida guarda o bosque de baobás que esconde o covil de Aukash-Pad. Um auxiliar não oficial (um dos poucos thri-kreen em qualquer Aliança), Chkak se preocupa pouco com a Aliança. Ele respeita Aukash-Pad, o único membro que conhece, e sua visão de um Athas restaurado o conquistou. Ele guarda os segredos do mago, mas não protege o covil de intrusos.

### Quartel-General

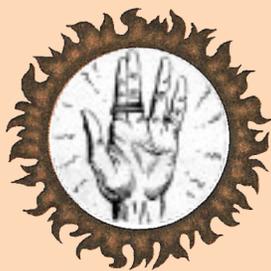
Os nativos de Gulg nomeiam várias reservas florestais fora da cidade como “Bosques da Rainha”. Lalali-Puy proibiu os cidadãos de entrar em várias áreas ao longo dos séculos, geralmente porque seus exércitos conquistaram vitórias em guerras menores contra um exército de Nibenay. Um deles, o Bosque dos Mistérios, também serve como um importante local cerimonial.

Em um bosque diferente e sem nome estão muitos baobás enormes e estranhos, às vezes chamados de “árvores invertidas” porque seus galhos torcidos parecem raízes. A maioria dessas árvores morreu há 200 anos na batalha que este bosque comemora. Alguns poucos sobrevivem, porém, e assim o druida thri-kreen Chkak-a-chakk guarda o bosque. A rainha-feiticeira tolera sua presença. Ela não sabe que o druida serve como um auxiliar não oficial da Aliança.

Ninguém pode cortar árvores mortas em um bosque da rainha, sob pena de morte, pois mesmo as árvores mortas abrigam animais em seus galhos e troncos podres. Uma abriga o líder da Aliança Velada.

### Entrada no Covil

Nas profundezas do bosque está um baobá morto especialmente grande, cercado por um anel de sujeira



## A Aliança Velada

estéril - o sinal de magia profanadora. Na base de uma tora enorme, uma rachadura irregular leva à escuridão. Ninguém suspeita que sob essa árvore morta, cercada por terra morta, vive Aukash-Pad, o mago comprometido com a restauração de Athas.

Usando magia, Aukash ampliou enormemente uma gruta existente sob a árvore. Então ele transplantou uma árvore da vida dos próprios bosques de Lalali-Puy. Ele lançou luz mágica nas paredes da gruta para manter a árvore viva, e um feitiço de escuridão na entrada para escondê-la.

### Segurança

Aukash inventou soluções igualmente deselegantes para proteger sua casa. Uma pequena agulha de ferro, embutida em uma maçaneta de madeira na fenda de entrada, carrega um feitiço de evasão; a magia joga para trás qualquer um, exceto Aukash, que toca a maçaneta.

O mesmo gatilho também ativa uma magia que cria o som de panteras rugindo dentro da fenda. Isso afugenta todos, exceto os intrusos mais motivados. Ele também alerta Aukash abaixo, dando-lhe tempo para conjurar um globo menor de invulnerabilidade e outras defesas.

### A Vista

Qualquer um que se esforce para atravessar a fenda escura e entrar em uma borda larga achará a vista surpreendente. Onde eles esperariam uma caverna, eles veem (de cima!) uma enorme árvore da vida, a Árvore das Sombras, crescendo verde sob a luz do sol. O teto da caverna brilha no meio-dia perpétuo. A majestosa e bela árvore quase preenche toda a sala, com cerca de 18 metros de altura e 9 metros de diâmetro.

Um caminho de um metro de largura leva para baixo da borda e espirais em uma inclinação suave ao redor da câmara circular. Isso dá aos personagens uma boa visão da árvore de todos os lados à medida que descem. Isso pode tentá-los a ignorar os seis trechos da muralha onde Aukash colocou mais agulhas magnéticas com magias de evasão. Qualquer um que toque nessas áreas, visíveis em uma inspeção minuciosa como manchas de rocha levemente descoloridas, é arremessado para fora da parede e cai a pelo menos 21 metros de altura.

### O Piso da Caverna

O caminho não tem outras armadilhas. O chão da caverna, terra dura coberta de sombras, contém as raízes amarradas da Árvore das Sombras e uma bacia de água de madeira, um prato raso de cerca de 60 centímetros de diâmetro. A bacia, de madeira viva, cresce para fora do tronco na altura da cintura. Ao lado encontra-se um monte de grânulos de incenso.

Aukash usa a bacia para o feitiço de fonte mágica que a Árvore das Sombras concede a ele diariamente. Ele derrama água limpa pelo tronco, purificando-a quando chega à bacia. A bacia comporta até 20 frascos, mas ele raramente usa tanto. Aukash usa o incenso para os feitiços de adivinhação que a Árvore concede a ele.

Em um pedaço de terra solta sob a bacia de vidência, Aukash enterrou uma bolsa de couro contendo uma dúzia de varinhas esculpidas de madeira de baobá, cada uma com quinze centímetros de comprimento e incrustada com pequenas pedras preciosas. Ele usa esses itens não mágicos nas magias de augúrio que ganha da Árvore das Sombras.

### Os muros

Escrita rabiscada cobre as paredes desde o nível da cintura até o mais alto que Aukash pode alcançar. Ele estuda essa bagunça quase ilegível todos os dias para "aprender" os feitiços clericais que ele inconscientemente ganha através da meditação ou da Árvore das Sombras. Muito disso prediz os dias de glória quando a Árvore das Sombras fará com que todos os Athas floresçam.

### Câmara de Aukush

Como o contato prolongado com a Árvore das Sombras esgota Aukash, o mago geralmente vive e dorme em uma pequena caverna adjacente (4,5 metros de diâmetro). Ele lançou uma magia de luz em um globo de madeira comum que ele pode cobrir quando dorme. O quarto limpo e nu contém apenas um tapete de palha, uma bacia de água, um cesto de roupas e necessidades de rotina.

Aqui Aukash esconde seu livro de feitiços, em uma fenda de parede escondida por uma parede ilusória e por desorientação para atrasar a detecção. Ao contrário da maioria dos livros de feitiços Athasianos, o de Aukash



usa papel de madeira de amoreira real, roubado das lojas dos templários de Lalali-Puy. Ele amarra a pilha de lençóis irregulares com finas cordas de cânhamo.

A sala se conecta com a caverna maior por uma arcada aberta e não tem outra saída. O ar pode se tornar sufocante, mas Aukash o atualiza com truques ou magia maior.

### Nibenay

A Aliança em Nibenay acha o Rei das Sombras tão sombrio, tão distantemente poderoso, que tem pouca esperança de lutar contra ele. Ninguém mais poderia parar uma tempestade de areia, eles dizem. Em vez disso, eles simplesmente protegem os magos da cidade o melhor que podem – magos Preservadores, de qualquer maneira.

Mais do que qualquer outra Aliança, a de Nibenay se opõe aos profanadores com uma paixão genuína. Em outros lugares, as Alianças consideram os profanadores como concorrentes ou causadores de problemas. Aqui, considera os profanadores como uma ofensa contra o universo. A Aliança Nibenense defende a mais rara das mercadorias em Athas, o idealismo.

Em sua causa, a Aliança emprega (ou tenta empregar) uma antiga força espiritual chamada zwuun. Este ser reside nas fontes termais fora da cidade. Os membros da Aliança nunca têm certeza de seu sucesso ao alistar esta criatura inconstante. O sol vermelho brilha em Nibenay tão fortemente quanto em qualquer lugar, mas a sombra encobre os resultados de muitas ações.

### História

O capítulo da Aliança de Nibenay, provavelmente o terceiro fundado na Região de Tyr (depois de Tyr e Urik), iniciou entre 300 a 350 anos, cerca de uma idade de um rei depois de Tyr. Seu fundador, Khmal Langan, aparentemente recebeu seu treinamento mágico inicial como um profanador dentro do enorme complexo de templos do Rei das Sombras. Em sua juventude, ele escapou (alguns dizem que os templários o expulsaram) e desistiu da magia profana para sempre.

Khmal viajou pela terra, começou a estudar magia com um preservador em Tyr e aprendeu sobre a Aliança. Voltando a Nibenay com um nome falso, ele começou

um capítulo lá. Ele aparentemente confidenciou algo importante para seus colegas membros do Conselho sobre as atividades do Rei das Sombras. No entanto, ele os instruiu a deixar essa informação morrer com ele, e eles o fizeram. Agora, evidentemente, ninguém sobrevive que saiba o que Khmal descobriu sobre as atividades de Nibenay, nem ninguém encontrou um registro remanescente sobre seus dias como profanador em Naggaramakam. Infelizmente, Khmal morreu antes de confiar a seus companheiros da Aliança a localização de seus registros, que dizem incluir uma planta detalhada do complexo do palácio do rei feiticeiro.

A Aliança Nibenense desenvolveu seu ódio particular pelos profanadores quando Thagya Phon subiu à liderança cerca de 20 anos atrás. Mesmo assim, ele não se opôs notavelmente aos profanadores até após o retorno de uma estada no deserto com sua família, cerca de dois anos depois disso. Na viagem, uma tribo de profanadores os atacou, disse ele, e matou sua esposa. Desde então, a sociedade alcançou um sucesso significativo em sua cruzada. Ninguém na Aliança suspeita que Thagya Phon tenha distorcido os eventos daquela viagem.

### Entrando em contato com a Aliança

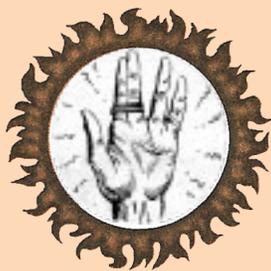
Os festivais de dança oferecem uma maneira de ser apresentado à Aliança. A sociedade sempre tem vários membros presentes, observando os profanadores que lançam as ilusões. Uma pessoa corajosa pode conjurar uma magia visível, então (tente) fugir antes que a multidão ataque ou os profanadores a capturem. A Aliança provavelmente seguiria ou abrigaria a pessoa.

Caso contrário, eles poderiam tentar observar alguém no festival que talvez mostre muito interesse nos profanadores. Então, um inquérito discreto ou sinal de reconhecimento pode produzir resultados.

### Iniciação

Na última década, a Aliança pediu aos candidatos à iniciação que entrassem furtivamente na casa de um poderoso profanador. A sociedade localizou quase todos eles, mas fica a uma distância segura. O candidato deve se apropriar de um item mágico ou outros itens valiosos.

Candidatos menos promissores exigem uma tarefa



## A Aliança Velada

menos rigorosa devem tentar encontrar um templário de Naggaramakam e aprender algo, qualquer coisa, sobre suas atividades sempre secretas. O candidato que devolver novas informações a um contato pode esperar aceitação assim que o Conselho puder confirmar o relatório – uma questão de horas ou semanas, conforme as circunstâncias permitirem.

### Liderança

**Thagya Phon:** O ódio de Thagya pelos profanadores beira a obsessão, mas ninguém sabe o verdadeiro motivo. Até recentemente, ele sucumbiu às depressões que surgiram da traição de sua esposa. Thagya compulsivamente se debruçou sobre a memória de sua esposa nos braços de um profanador. Ele poderia ter impedido a união deles? Evitou levá-la para o maldito profanador? Ele poderia reavivar o relacionamento deles?

Com o tempo, Thagya escapou da espiral da depressão e aceitou a perda de sua esposa. Até hoje, ele sustenta que um profanador a assassinou. Ele nunca reconhecerá publicamente que ela escolheu uma nova vida como aprendiz de profanador. Se algum de seus companheiros suspeitar da verdade, eles respeitam Thagya demais para confrontá-lo.

Com exceção dos negócios da Aliança, ele raramente sai da sede subterrânea da Aliança. Ele evita relacionamentos próximos com os outros, mantendo até mesmo seus conselheiros de confiança à distância. Um halfling leal, Horga-at-Horg, fornece sua única companhia real. Seus interesses incluem não apenas magia, mas história militar, engenharia e matemática. Thagya encontra consolo na natureza, e sua compaixão pelos animais quase iguala seu desprezo pelos profanadores.

Um pedestal de obsidiana brilhante surge do chão dos aposentos espartanos de Thagya. “Esse pedestal”, explica ele sombriamente aos novos iniciados, “aguarda a cabeça do rei-feiticeiro”.

Anos de depressão afetaram Thagya. Curvado, abatido e de carne pastosa, ele se parece mais com 80 do que com sua verdadeira idade de 54 anos. Um olho permanece permanentemente dilatado (o resultado de uma lesão), dando-lhe um olhar inquietante.

A higiene pessoal está abaixo da lista de prioridades de Thagya. Ele raramente toma banho, suas roupas ficam

penduradas nele como trapos, sua barba cresce em fios desgrenhados e a sujeira assa suas longas unhas. Horga-at-Horg pede que ele cuide melhor de si mesmo, mas Thagya descarta cortar as unhas, barbear e atividades semelhantes como uma perda de tempo valioso.

**Horga-at-Horg:** Cerca de cinco anos atrás, Horga-at-Horg vagou pelas florestas perto da Planície da Água Ardente e viu um pássaro gordo empoleirado no alto de uma árvore. Horga subiu na árvore, mas quando ela alcançou o pássaro, ela caiu no chão, quebrando a perna. Em uma de suas raras estadias fora da sede da Aliança, Thagya descobriu o gemido de Horga, ajudou-a a voltar para a sede e cuidou dela de volta à saúde. No processo, Horga desenvolveu uma forte admiração pelo estranho, que logo se transformou em um profundo afeto. Horga pediu para permanecer com Thagya, voluntariando-se para servir como seu guarda-costas e companheiro. Talvez por causa de uma solidão dolorosa, Thagya aceitou a oferta de Horga. Logo eles se tornaram amigos, mas ela nunca explicou por que deixou a Serra Florestada.

A lealdade de Horga a Thagya não conhece limites. Ela o protege do perigo, lembra-o de seus compromissos e o castiga por ficar muito tempo sem descansar. Horga entende pouco dos objetivos da Aliança e se importa menos, mas se dedica incansavelmente à causa; os inimigos de Thagya são seus inimigos. Um apetite voraz continua sendo seu único vício; ela devora qualquer coisa, mesmo remotamente comestível, e fica de mau humor quando Thagya se recusa a deixá-la se banquetear com inimigos derrotados.

O rosto marcado e o corpo volumoso de Horga lhe dão uma aparência monstruosa, contrastando nitidamente com seus gentis olhos azuis. Uma manta de couro de lagarto cobre sua pele bronzeada. Ela prefere não usar sapatos ou sandálias; calos grossos protegem seus pés.

### Quartel-General

A sede da Aliança fica sob uma área de colinas a cerca de 800 metros ao norte da cidade, adjacente à Planície da Água Ardente. Uma abertura de um metro e meio de largura na base de uma colina coberta de ervas daninhas leva ao quartel-general. O zwuun frequenta as águas perto da abertura, intrigado com as idas e vindas

## A Aliança Velada



dos membros da Aliança. O aparecimento repentino do zwuun muitas vezes assusta os visitantes. Ele sobe em um redemoinho da superfície da água, espia atentamente com suas múltiplas faces e, em seguida, desaparece em uma nuvem de névoa.

A abertura leva a uma caverna de teto baixo. Uma piscina rasa de água parada, alimentada por riachos subterrâneos, preenche a maior parte do chão. Ossos de coelhos, pássaros e outras criaturas se espalham pela costa estreita ao redor da piscina. A água emite o leve aroma de limões, mas por outro lado parece normal. No entanto, Thagya envenenou a piscina com uma mistura de sais para desencorajar os invasores. Um filtro no riacho que alimenta a piscina evita que o veneno se espalhe por todo o sistema de água.

### Quartos de Horga-at-Horg

A leste da caverna de entrada, Horga-at-Horg serve como guardião do quartel-general. Ela assusta ou mata invasores que não são desencorajados pela piscina venenosa. Se os invasores parecerem formidáveis, Horga

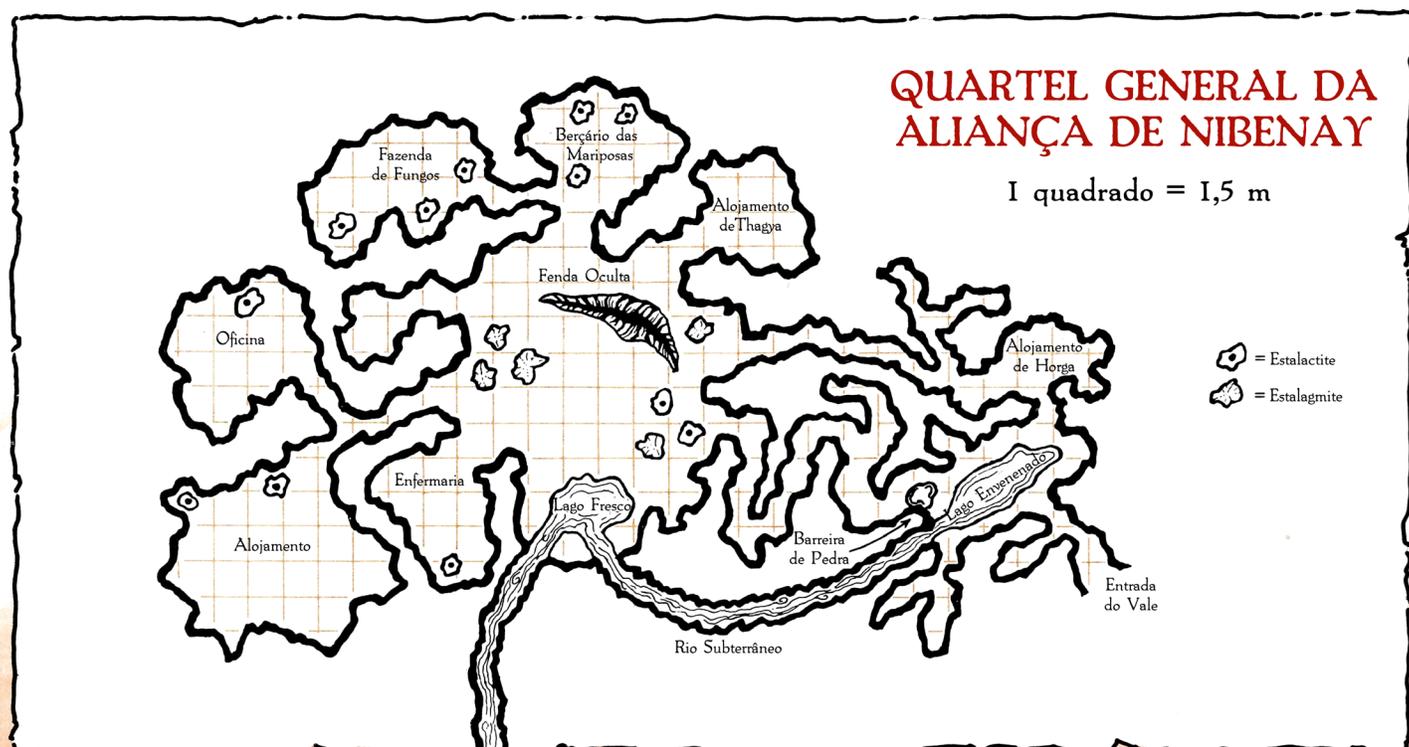
escapa secretamente pela passagem de emergência que liga seus aposentos à câmara principal e avisa o Conselho. Horga come pequenos animais que morrem bebendo na lagoa; um antídoto fornecido por Thagya garante a imunidade de Horga ao veneno.

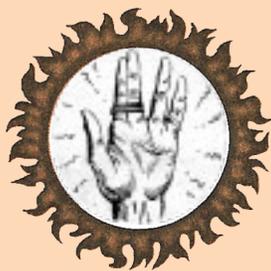
Uma grande pedra contra a parede norte esconde uma passagem estreita que se inclina suavemente para a terra por cerca de 20 metros, abrindo para a câmara principal do quartel-general.

### A Câmara Principal

Aqui acontecem as reuniões gerais da Aliança. Muitas alcovas e bordas servem como áreas de armazenamento e plataformas de dormir para os hóspedes. Uma piscina transparente fornece uma fonte de água doce. Longas estalactites pendem do teto, e estalagmites aparadas e lixadas formam assentos brutos, mas confortáveis.

Uma luz amarela suave banha toda a câmara, cortesia das milhares de mariposas isha agarradas ao teto. As mariposas isha subterrâneas coexistem pacificamente com a Aliança. As mariposas compartilham sua fluorescência natural, e os membros crescem e colhem um fungo especial





## A Aliança Velada

para alimentar as mariposas e mantê-las saudáveis.

Uma ampla fenda serpenteia pelo chão da extremidade leste da câmara principal. Em vez de preenchê-la, Thagya ordenou que a fenda fosse coberta com uma treliça de galhos e uma camada de sujeira espalhada pelo topo. Se intrusos invadirem a câmara, os membros da Aliança tentam manobrá-los para a fenda, onde caem 9 metros e pousam em pedras pontiagudas.

Uma rede de passagens liga a câmara principal a várias cavernas menores, cada uma com um propósito designado:

### Alojamento de Thagya

Esta sala esparsa contém apenas um tapete, vários potes de armazenamento com o livro de feitiços de Thagya (na verdade, uma pilha desordenada de pergaminhos não mágicos) e o pedestal de obsidiana empoeirado destinado à cabeça de Nibenay.

### Berçário de Mariposas

Traças brilhantes cobrem as paredes desta caverna, embaladas tão densamente que sua luz queima os olhos. As mariposas tecem teias de seda como aranhas, fazendo ninhos para seus ovos. Os ninhos penduram-se do teto como cortinas pesadas. Poços rasos cavados no chão contêm fungos e água fresca para as mariposas.

### Oficina

Prateleiras de armazenamento cheias de copos e latas, longos bancos de laboratório de madeira e enormes pilhas de pergaminhos enchem esta caverna. Thagya e seus assessores o usam para pesquisas mágicas e científicas.

O projeto atual de Thagya envolve uma aplicação intrigante das teias de mariposa isha. Thagya descobriu que mergulhar as teias em uma solução de sais e ervas as torna impermeáveis e elásticas, capazes de serem costuradas em balões herméticos. Thagya prevê imensos balões de ar quente feitos a partir das teias tratadas. Carregando cestas de passageiros, os balões fariam ataques aéreos contra o palácio do rei feiticeiro.

Embora tenha preparado teias suficientes para fabricar um grande balão, Thagya ainda não encontrou um mecanismo adequado para direcionar o movimento aéreo. Ele também não criou uma unidade de altitude para permitir que os passageiros controlem o quão alto o balão

sobe. A pesquisa continua.

### Fazenda de Fungos

Calhas longas cortadas no chão da caverna contêm abundantes aglomerados de fungos esverdeados. Os assessores de Thagya monitoram o fungo, adicionando fertilizantes e outros nutrientes conforme necessário. O fungo colhido enche caixas de armazenamento com rodas, que os auxiliares empurram para o incubatório para alimentar as mariposas.

### Almoxarifado

Esta sala contém sais venenosos para a piscina da caverna de entrada, bolachas antídoto para o veneno, alimentos secos, medicamentos e armas.

### Dormitório

Os membros da aliança e seus convidados usam os muitos beliches aqui. Alguns membros travessos esculpiram uma caricatura pouco lisonjeira da Criança Sacerdote Siemhouk na parede. Para se divertir, eles realizam homenagens simuladas em sua "honra".

### Enfermaria

Esta caverna contém camas com colchões macios - de penas e asas de mariposa. Os doentes e feridos se recuperam aqui. Uma equipe de assessores treinados, incluindo clérigos com magia de cura, atende às necessidades dos pacientes 24 horas por dia. Membros e animais recebem cuidados iguais.

Os pacientes atuais incluem um kank imaturo com um exoesqueleto rachado, um erdlu com uma indigestão crônica e um ovo mekillot abandonado que a equipe está tentando chocar. Curandeiros espalham os ossos de animais que não se recuperam nas margens da poça de veneno, na caverna de entrada, para intimidar os intrusos.

## Raam

A Aliança em Raam negocia um difícil meio-termo entre a tirania do Grão-Vizir e a anarquia que seus nobres rebeldes estão criando. Nesta cidade turbulenta, os membros da Aliança se infiltraram fortemente nos



mansabdares, na polícia local e nos soldados. Quando as autoridades apreendem um preservador, eles direcionam silenciosamente o mago para a Aliança.

Com essa alavancagem, o capítulo pode agir de forma mais agressiva do que age. No entanto, os cidadãos de Raam nunca consideraram o poder mundano como moda, fora da corte palaciana de Abalach-Re. Os líderes atuais da Aliança (incluindo, estranhamente, pelo menos um elfo) perseguem objetivos mais intelectuais, notadamente a pesquisa de feitiços.

Membros juniores e visitantes às vezes sentem frustração com a abstração de seu Conselho. Os líderes ainda podem se redimir, se sua pesquisa atual der frutos.

### História

Por razões obscuras, a origem da Aliança de Raam tornou-se ligada à de Gulg. Consulte a entrada Gulg neste capítulo para mais informações.

Por razões obscuras, a origem da Aliança de Raam tornou-se ligada à de Gulg. Consulte a entrada Gulg neste capítulo para mais informações.

Um novo amanhecer para a Aliança Raam veio com a chegada de Nanda Shatri, uma Prole determinada e visionária que prometeu uma nova direção para a Aliança, que enfatizava objetivos de longo prazo e um planejamento cuidadoso. A nova Aliança, ela prometeu, valorizaria talentos intelectuais, bem como habilidades mágicas. Sob esta mulher sensata e inspiradora, as fileiras da Aliança logo aumentaram.

Shatri fez três mudanças fundamentais na Aliança Raam. Primeiro, ela organizou o capítulo em uma rígida cadeia de comando, com a própria Shatri como Comandante. Logo abaixo dela, dois assessores de igual autoridade, o Subcomandante e o Secretário, são responsáveis pela administração e pelo conselho geral. Shatri dividiu a cidade em quatro setores, cada um com um supervisor chamado Setor. Cada Setor comanda cinco oficiais, encarregados de Pesquisa, Segurança, Finanças, Treinamento e Informação. Por sua vez, cada oficial comanda um número variável de tenentes.

Em segundo lugar, Shatri cultivava contatos em todos os níveis do governo, incluindo a corte da rainha feiticeira, o exército e os templários. Ela usou várias técnicas para manter os informantes na linha; o suborno se mostrou de

longe o mais eficaz. Shatri também conseguiu, enchendo os bolsos das autoridades competentes, instalar alguns membros da Aliança em posições-chave.

Finalmente, Shatri alocou a maior parte dos recursos da Aliança para a pesquisa de magias. Shatri espera desenvolver feitiços que tornarão a Aliança invencível em um confronto violento com a rainha-feiticeira. Mais importante ainda, Shatri quer criar uma magia que facilitará sua transformação em um ser avançado cuja natureza ela mal vislumbra: avangion.

### Entrando em contato com a Aliança

Shatri tornou-se cada vez mais exigente ao aceitar candidatos para a Aliança. Ela desencoraja o contato direto; se ela quer conhecer alguém, ela mesma organiza um encontro. No entanto, pesquisadores determinados que fazem perguntas sutis pela cidade acabam encontrando um crematório nos arredores da cidade.

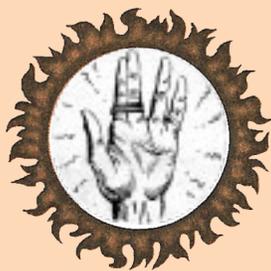
O pessoal do crematório nega ter conhecimento da Aliança, mas se o questionador for persistente, Nanda Shatri oferece uma posição temporária como transportador de cadáveres. Questionadores que aceitam a posição percorrem a cidade para pegar corpos para cremação, um trabalho horrível projetado para testar a coragem do candidato. Os assessores de Shatri observam os candidatos durante este período. Após uma discussão com seu Subcomandante e Secretário, Shatri pode marcar uma reunião.

### Iniciação

A indução nas fileiras mais baixas da Aliança, normalmente como tenente no Escritório de Segurança ou Pesquisa, requer um teste de rotina de coragem e habilidade, envolvendo uma busca por um componente de magia incomum ou expondo a identidade de kuotaghas anteriormente desconhecidos.

Aqueles que desejam subir na hierarquia devem trazer a Shatri um feitiço que nem ela, nem o Subcomandante, nem o Secretário já viram antes. Os candidatos podem encontrar tal magia por meio de pesquisa diligente, em uma ruína inexplorada ou por meio de compra de um mago sem conexão com a Aliança.

### Liderança



## A Aliança Velada

**Nanda Shatri:** Uma família pária, mas solidária, de servos do palácio adotou a 1770 filha de Abalach-Re. Nanda Shatri tornou-se uma jovem determinada e engenhosa. Ela viajou para muitas aldeias fora de Raam, onde sua casta humilde não tinha significado. Ganhando uma boa quantia de dinheiro através de muitos empreendimentos, ela investiu nos melhores professores de magia que pôde encontrar, gradualmente se tornando uma maga de habilidade formidável.

Após a morte de seus pais adotivos, Shatri voltou para Raam e corajosamente solicitou uma audiência com a rainha-feiticeira. Intrigada com a audácia de Shatri, a rainha-feiticeira marcou uma reunião. Para a surpresa da rainha-feiticeira, Shatri solicitou autoridade sobre o crematório da cidade. "Fui criado por párias e tenho a alma de um pária, apesar da minha herança", disse Shatri. "Não sinto vergonha em procurar o emprego de um pária." Shatri pediu apenas que lhe fosse permitido administrar o crematório como bem entendesse e ficar com qualquer dinheiro que pudesse ganhar. A rainha-feiticeira concordou rapidamente, feliz em delegar a operação desagradável, mas necessária, a alguém competente.

Poucas semanas depois de assumir o controle do crematório, Shatri o transformou em um empreendimento lucrativo. Mais importante ainda, o crematório se tornou uma base para a Aliança Raai, da qual Shatri havia se tornado líder recentemente. Nos últimos 20 anos, a Aliança operou sem ser detectada do crematório, confortavelmente financiada por seus lucros.

Alguns anos atrás, tendo ido o mais longe possível no domínio da magia, Shatri descobriu vagas referências a uma criatura altamente avançada chamada avangion. Investigando mais, ela encontrou indícios de que ela mesma poderia se tornar tal criatura. Mas o processo exigiu preparativos elaborados, tempo e recursos extensos – mais importante. Ela precisava cultivar os caminhos da mente. Apenas uma mente psionicamente sintonizada poderia lidar com as vastas energias mágicas que a transformação exigia.

Com determinação e sigilo típicos, Shatri abandonou o desenvolvimento de suas habilidades mágicas consumadas e, aos 53 anos, juntou-se a uma classe de crianças nobres de sete anos em uma academia de psiônica, enquanto começavam seus estudos no caminho da mente. Felizmente,

Shatri progrediu bem, e agora ela tem aulas pessoais de um dia inteiro com os poderosos auxiliares psiônicos da Aliança

Enquanto isso, Shatri definiu a Aliança pesquisando magias de transformação avangion noite e dia. Eles mal entendem o que procuram, mas a seguem com devoção ardente. Eles correm contra o caos que certamente deve envolver Raam em breve.

Ela está na casa dos cinquenta, pequena e pesada, com uma postura incomum. Shatri mantém uma aparência surrada, apropriada para um pária. Ela usa blusas marrons esfarrapadas e sandálias raspadas, amarrando seus cabelos grisalhos em um rabo de cavalo na altura da cintura. Ela tem olhos verdes cintilantes, um sorriso conhecedor e uma voz de contralto quase tão profunda quanto a de um homem.

**Kalihana dos Ormul:** Nascido de pais mercantes élficos da casta de vizires de Raam, Kalihana cresceu descontente com a vida na cidade e finalmente fugiu para se juntar a uma tribo élfica nômade. A vida no deserto se mostrou mais difícil do que ele imaginava. Depois de um ano de tempestades de areia, ataques belgoi e muito néctar kank, Kalihana recuou para Raam.

No entanto, durante sua estada no deserto, Kalihana fez amizade com um preservador e começou secretamente a estudar as artes mágicas. De volta a Raam, ele entrou em contato com a Aliança. Nas últimas seis décadas, ele continuou estudando, buscando maior domínio da magia e de toda a tradição conhecida de itens mágicos.

Coube a Kalihana liderar a Aliança como Subcomandante de Nanda Shatri enquanto Shatri persegue seu objetivo distante. Kalihana conhece apenas vagamente seu propósito, mas ele aceita agradavelmente isso como um sinal de insanidade humana típica.

Kalihana tem uma estrutura magra, braços e pernas finos, um queixo pontiagudo e olhos cinzentos estreitos. Ele se orgulha de sua aparência e resmunga diante de um espelho até que todos os cabelos de sua cabeça fiquem perfeitamente no lugar. Ele usa camisas e calças elegantes feitas do melhor material que pode pagar.

### Quartel-General

Exterior Logo além da muralha ocidental da cidade,

## A Aliança Velada



ergue-se uma imponente estrutura de granito, suas paredes sem janelas e sem características, exceto por um conjunto de portas duplas no lado sul. Uma chaminé cilíndrica de tijolos subindo da parte de trás do prédio arrota constantemente espirais de fumaça preta espessa. Os mortos de Raam fazem sua última parada aqui, no crematório da cidade.

A pária, Nanda Shatri, opera o crematório há quase três décadas. Nenhum cidadão em Raam tem mais segurança no emprego do que Shatri, pois poucos executariam o serviço por qualquer quantia de dinheiro. Tanto os cidadãos quanto o governo deixam Shatri à sua própria sorte, inspecionando o crematório apenas raramente. Conseqüentemente, é um local ideal para a sede da Aliança de Raam. Graças ao astuto senso comercial de Shatri, o crematório gera um lucro que preenche o tesouro da Aliança.

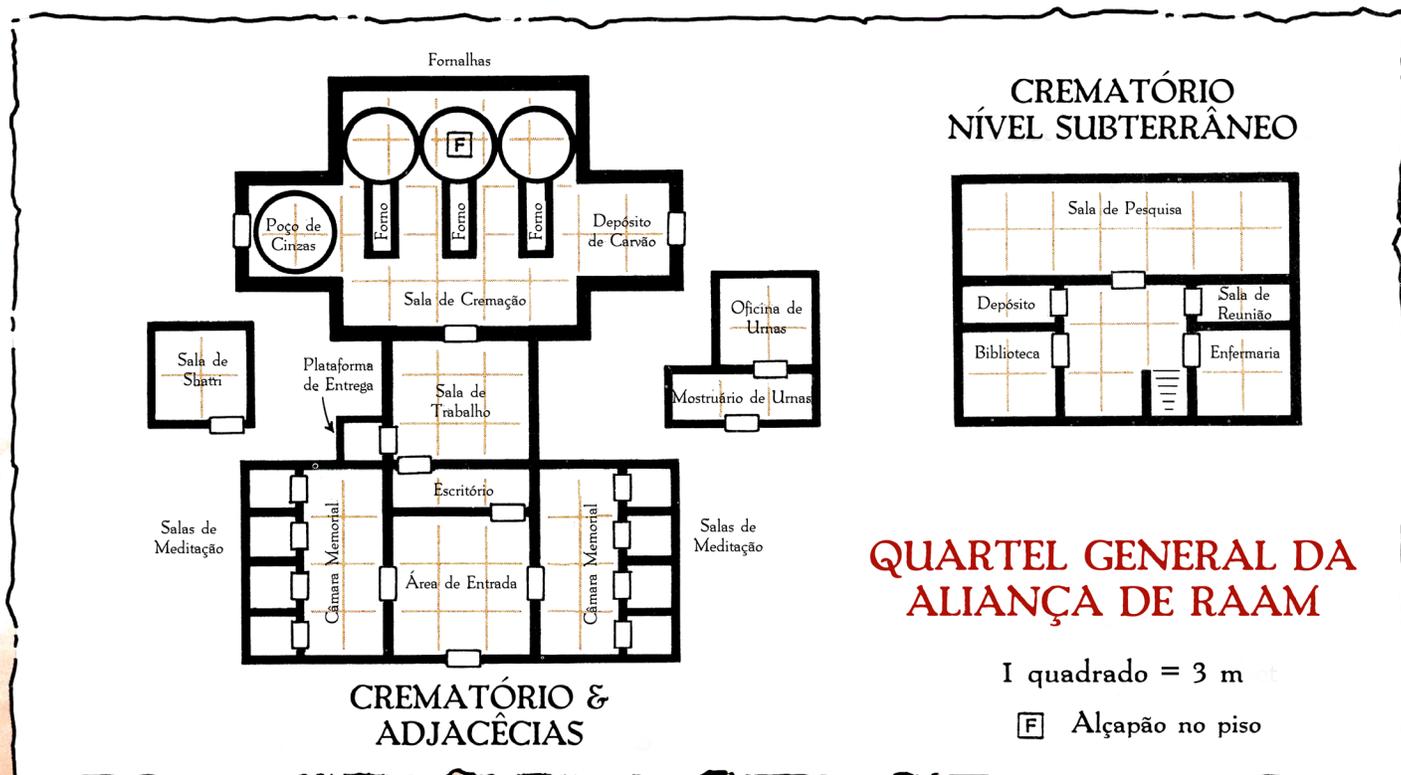
Duas pequenas construções ficam adjacentes ao crematório em ambos os lados. O edifício oeste, um barraco de um quarto com paredes de tijolos e um

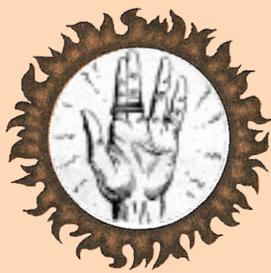
telhado de palha, serve como alojamento privado de Shatri. Contém apenas um berço para dormir, uma prateleira para itens pessoais e uma pequena mesa com uma cadeira frágil. A estrutura em ruínas e o mobiliário modesto dão a impressão de pobreza, uma impressão que Shatri cultivava intencionalmente para desencorajar o interesse de funcionários intrometidos.

O edifício leste abriga uma loja de cerâmica, composta por três membros da Aliança que fabricam e vendem urnas funerárias. A parte de trás do edifício contém rodas de oleiro, barris de argila e outros equipamentos. A seção frontal, a única parte de todo o complexo que qualquer pessoa que não seja um pária se atreve a entrar, exhibe os produtos à venda.

### Interiores

Uma tocha suave ilumina as paredes de granito polido da entrada. Duas enormes câmaras memoriais se abrem em ambos os lados da entrada. Centenas de urnas cheias alinham suas prateleiras de madeira do chão ao teto.





## A Aliança Velada

Uma placa de cerâmica presa à prateleira abaixo de cada urna identifica os restos mortais.

Shatri cobra uma modesta taxa de manutenção mensal para armazenar as urnas. Caso uma família perca o pagamento por três meses consecutivos, Shatri envia a notícia de que eles têm 30 dias para reivindicar a urna e removê-la da câmara. Se a família não conseguir removê-la, Shatri esvazia e devolve a urna à olaria para revenda.

Oito pequenas salas de meditação supostamente servem amigos e parentes que visitam o crematório. Em teoria, os visitantes levam urnas da câmara memorial para essas salas privadas, que contêm velas e bancos. As leis da cidade exigem essas salas, mas na prática, ninguém além dos párias as usa, por medo da poluição. Shatri e a Aliança às vezes se apropriam deles para os negócios da sociedade.

Ao norte do escritório de Shatri fica a sala de trabalho onde Shatri e seus assessores processam e cremam corpos. A câmara de cremação consiste em três fornos cilíndricos de ferro e duas pequenas alcovas. Uma armazena carvão para a fornalha; a outra contém um poço para reter o excesso de cinzas. (Shatri vende as cinzas aos agricultores para fertilizantes.) Todos os três fornos compartilham uma chaminé comum.

### Câmaras Ocultas

O forno central serve como um túnel que leva a um forno não funcional com um alçapão no centro. O alçapão se abre para uma escada que leva ao quartel-general secreto da Aliança. Estes quartos incluem:

### Sala de Reuniões

Um tenente de segurança sempre se senta à mesa ao pé da escada, observando as idas e vindas dos membros da Aliança. Os registros meticulosos do tenente contam a Shatri o paradeiro de todos os membros de alto escalão a qualquer momento. A sala de reuniões contém várias cadeiras confortáveis, uma lista dos codinomes dos membros e suas atribuições atuais em uma parede e um mapa detalhado da cidade em outra.

### Biblioteca

Pilhas de pergaminhos elegantes enchem esta sala, classificadas por autor e assunto. Para facilitar a consulta,

listas do conteúdo geral das pilhas cobrem as paredes. Os pergaminhos incluem dados de pesquisa, informações pessoais sobre a rainha-feiticeira e seus assessores, mapas de outras cidades e material de referência.

### Depósitos

Rações de emergência, armas, roupas para disfarces e equipamentos de laboratório sobressalentes.

### Sala de Reunião

Esta pequena sala contém apenas mesa e algumas cadeiras, utilizadas pelos Setores para as sessões de planejamento.

### Enfermaria

Uma área de recuperação para membros doentes e feridos, também usada ocasionalmente como quarto de hóspedes.

### Laboratório de Pesquisa

Shatri e seus assistentes usam este sofisticado laboratório para realizar pesquisas mágicas. Ele contém equipamentos e suprimentos para pesquisar itens mágicos e magias. Pilhas de pergaminhos, compreendendo a biblioteca de pesquisa de feitiços, alinham longas prateleiras contra as paredes. Mesas e prateleiras contêm tubos de ensaio, queimadores, copos, poções e ervas.

## Urik

Os templários em Urik ensinam aos cidadãos a doutrina aprovada de ordem e mudança de seu rei-feiticeiro. Esses princípios abstratos fundamentam toda a existência, diz a doutrina. Ordem significa morte ou miséria estupidificante, enquanto a mudança libera vitalidade. Hamanu, o Poderoso Rei, claramente tem grandes ambições de criar mudanças em toda a Região de Tyr.

A Aliança em Urik se preocupa com mudanças de um tipo diferente: derrubar o rei. No entanto, o poderoso exército de Hamanu torna isso improvável. Além disso, o líder de longa data da Aliança desapareceu misteriosamente, deixando duas facções rivais do Conselho para lutar pela liderança da sociedade.



### História

O capítulo da Aliança de Urik quase certamente surgiu logo após o de Tyr. Por azar, Kalak identificou um dos sete membros originais do Conselho de Averil em Tyr, um invocador chamado Vintalus. Avisado por seu familiar, Vintalus fugiu da cidade momentos antes da patrulha de guarda destruir seu esconderijo. Ele se refugiou com amigos em Urik, instruiu-os em magia e, lentamente, construiu uma Aliança Urikita.

A história agitada do capítulo nos quatro ou cinco séculos seguintes abrange altos e baixos incomuns. A lenda popular fala de uma "guerra dos magos" em algum momento do século vindouro, quando o deserto aberto entre Tyr e Urik flamejava à noite com luzes mágicas. Na manhã seguinte, os investigadores encontraram ossos, manchas de fluido estranho, vidro preto fundido, coisas estranhas rastejando e outras evidências de magia.

Esta batalha marca o único conflito direto registrado entre os capítulos da Aliança. Registros fragmentários indicam que uma sociedade desejava se unir (ou seja, ganhar o controle) da outra. Mesmo nessa data tardia, cada sociedade culpa a outra pela agressão. No evento, ambos os lados perderam e recuaram, não muito diferente do recente conflito entre Tyr e Urik após a morte de Kalak. Ambas as Alianças ficaram perigosamente fracas por uma geração, e nenhuma Aliança tentou controlar o capítulo de outra cidade desde aquela época.

Quando a Aliança Urik voltou à força nos séculos seguintes, Hamanu soube de seu poder e caçou seus membros impiedosamente. Ele fez repetidas incursões contra eles, e a última incursão fragmentou a sociedade por muitos anos. Décadas atrás, um grande preservador chamado Morlak finalmente restaurou a Aliança e, sob sua liderança, o capítulo teve um interesse particular em derrubar o rei-feiticeiro.

Infelizmente, Morlak desapareceu recentemente sem deixar vestígios e sem um sucessor. A disputa pela nova liderança e direção do capítulo levou a uma nova fragmentação - duas facções rivais. Os personagens dos jogadores que chegam em Urik encontram não uma, mas duas Alianças.

### Entrando em contato com a Aliança

Visitantes e magos novatos não sabem nada sobre a recente separação. Até onde eles sabem, eles estão simplesmente entrando em contato com a Aliança de Urik, seja em uma taverna, mercado, no Observatório (lar de um velho adivinho indecente chamado Thassaphar), ou na Praça dos Oleiros, a sede nominal.

Na verdade, os personagens entram em contato com apenas uma das duas facções, e eles não podem controlar qual! Isso se torna importante quando eles escolhem um lado, pois eles automaticamente fazem inimigos na outra facção. Os personagens do jogador podem encontrar qualquer uma das facções; escolha a facção que eles encontram de acordo com as necessidades da história.

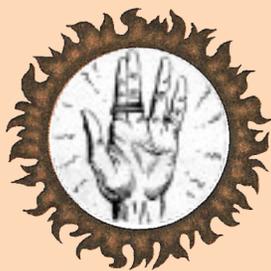
### Vasos Mágicos

Três membros da Aliança trabalham entre os oleiros de Urik. Agindo de acordo com as instruções do Conselho, esses magos lançam magias de boca encantada em tijolos e panelas, ou às vezes nas tabuletas de mensagens do governo. As magias transmitem informações para outros membros.

Cada pote com uma mensagem carrega um par simbólico de lábios trabalhados em seu design, seja em relevo ou pintados. Um segundo símbolo representa uma célula da Aliança; cada célula tem seu próprio símbolo, como um quadrado pontilhado, uma chama de vela ou um olho de gato. Depois de completar o pote e conjurar a magia de boca encantada, o mago o carrega para o mercado, onde um dos vários comerciantes (todos membros auxiliares) o coloca à venda a um preço ruinosamente alto.

Um membro da célula que vê este pote à venda oferece um preço contendo uma senha acordada - por exemplo, "Este pote parece estar quebrado ao redor da borda, mas parece valer uma peça de cerâmica". O comerciante então vende o pote ao membro, embora ambos possam pechinchar, se os observadores perceberem. O membro leva o pote para um local seguro e fala a palavra-chave para ativar a magia. Cada célula tem uma palavra-chave única que sempre ativa as mensagens para essa célula. O par de lábios anima e fala a mensagem. Em seguida, o membro transmite as informações na próxima reunião.

Os infiltrados Myrmeleons às vezes argumentam que a Aliança deve usar os magias para fomentar a inquietação



## A Aliança Velada

entre os cidadãos. Por exemplo, a magia deve ser ativado quando alguém se aproxima, falando palavras como "Hamanu deve cair!" Este plano, é claro, implicaria a guilda dos oleiros, que até então escapou da conexão com a magia.

### Iniciação

Embora outros capítulos gostem de oferecer iniciações baseadas em invadir o palácio do rei feiticeiro, em Urik isso apresenta pouco desafio. O Reino do Destino cobre uma vasta área, e os guardas não podem esperar proteger cada metro de sua muralha. Um intruso pode andar quase abertamente dentro do complexo sem esperar ver uma patrulha.

Em vez disso, cada facção da Aliança adotou iniciações alternativas projetadas para avaliar a integridade de um candidato.

### Facção de Leoricus

O candidato está diante de Leoricus e um quadro de seus assessores de confiança, ou diante de um contato da célula, e responde a perguntas. Perguntas típicas incluem: "Se a magia trouxe essa situação ao nosso mundo, não deveríamos, pela moralidade, proibir completamente a magia?" e "Um mago deve dedicar a maior parte de suas energias para melhorar suas próprias habilidades ou deve se concentrar em encontrar maneiras de ajudar os outros?" Leoricus não tem respostas certas ou erradas; ele quer ver a capacidade de raciocínio do candidato. Com muita frequência, ele ouve a pior resposta possível: "Eu não sei".

Finalmente, Leoricus dá ao candidato um pequeno frasco de água, depois o leva a uma planta moribunda. "Suponha que esta seja toda a sua ração de água para o dia", ele diz ao candidato. "Você o usaria para reviver esta planta ou guardaria a água para si mesmo?" O ideal é que o candidato guarde a água para si mesmo. ("Mesmo agora, as plantas superam em número homens e mulheres fortes.")

No entanto, um candidato que responde "errado" tem a oportunidade de defender sua resposta. Uma defesa bem fundamentada tem o mesmo peso que a resposta "certa".

### Facção de Thania

A iniciação aqui envolve uma tarefa simples, agravada por um problema inesperado que testa a capacidade de pensar rapidamente do candidato. Por exemplo, o candidato pode receber um pote inscrito com um par de lábios, com instruções para levá-lo à Praça dos Oleiros e entregá-lo a um determinado indivíduo, a quem o testador da Aliança descreve em detalhes.

Desconhecido para o candidato, nenhum indivíduo aparecerá. Em vez disso, um assessor segue o candidato e observa como ele lida com a situação. Um candidato que deixa o pote sem supervisão no local designado, ou pior, pede a um estranho para cuidar do pote, falha no teste. Se o candidato esperar pacientemente no local para que o indivíduo especificado chegue, o testador envia uma pessoa diferente que não se encaixa na descrição dada. Essa nova pessoa tenta convencer o candidato de que a Aliança o enviou. Um candidato que se recusa a entregar o pote passa a primeira parte da iniciação. Um Teste Verde bem-sucedido garante a aceitação da facção.

### Os testes na prática

Não se juntar a uma facção realmente aumenta as chances do candidato na outra. Além disso, cada facção compete fortemente pela lealdade dos membros, ou membros em potencial. Assim, um contato pode treinar os personagens do jogador antes da iniciação, dizendo: "Valorizamos a lucidez de pensamento" ou "Não confie em todos que você vê na Praça dos Oleiros". Melhor isso, eles raciocinam, do que deixar os membros em potencial fugirem para o rival.

### Liderança

**Morlak:** Morlak assumiu a liderança da Aliança fraturada após a "Semana do Capuz Vermelho", uma varredura intensiva de sete dias da cidade por uma força de segurança viciosa escolhida a dedo pelo rei-feiticeiro. Os soldados, com seus rostos escondidos por capuzes vermelhos, desenterraram membros da Aliança e os massacraram no local, matando dezenas. Indignado, Morlak organizou uma rede subterrânea para esconder os sobreviventes. Por algum tempo após a Semana do Capuz Vermelho, Hamanu acreditava ter aniquilado a Aliança.

## A Aliança Velada



Na verdade, duas dúzias de membros se esconderam em esconderijos por toda a cidade. Quando emergiram, proclamaram Morlak o novo líder da Aliança revitalizada.

A confiança deles estava no comportamento inspirador, na compaixão e nas decisões cuidadosas de Morlak, e não em seus antecedentes. Morlak não tinha amigos íntimos e manteve sua educação e vida pessoal em segredo. Ele disse apenas que havia desperdiçado sua vida como um estudioso retraído antes de se juntar à Aliança. "Eu sabia em primeira mão do plano de Hamanu para destruir a Aliança", disse ele enigmaticamente. - No entanto, eu não fiz nada. O sangue de nossos irmãos mancha minhas mãos tanto quanto o de Hamanu."

Morlak raramente pedia conselhos aos outros. Um sorriso raramente enrugava seu rosto, mas ele parecia encontrar prazer nas coisas mais estranhas. Ele assistia fascinado enquanto uma formiga lutava para arrastar uma migalha para sua colina, ou estudava as bordas das folhas por horas. Diante de uma decisão difícil, Morlak sobe até a soma de uma colina alta onde passa o resto do dia sozinho, em pensamento.

Durante esse período de meditação, Morlak desapareceu. Certa manhã, ele caminhou até o topo da colina e se acomodou confortavelmente em uma cama de ervas daninhas, assim como havia feito inúmeras vezes antes. Quando seu guarda-costas, o confiável Leoricus, voltou para buscá-lo ao pôr do sol, Morlak havia desaparecido. Até o momento, nenhuma pista sobre seu desaparecimento veio à tona. A maioria na Aliança teme o pior, embora alguns suspeitem que Morlak tenha desaparecido por razões próprias.

Magro e pálido, com olhos fundos e lábios finos, Morlak parecia um cadáver tanto quanto um homem saudável de 50 anos. Ele se moveu lenta e deliberadamente, falando em tons baixos, quase um sussurro. Ele preferia mantos brancos longos que cobriam a maior parte de seu corpo ossudo. Os mantos eram tão pesados que a maioria os acharia insuportáveis no calor do dia, mas Morlak não mostrou desconforto.

**Leoricus, o Indomável:** Leoricus supervisionou a segurança de Morlak. Ele designou pelo menos dois guardas veteranos para Morlak onde quer que fosse. Certa manhã, Morlak anunciou que passaria o dia meditando

no topo de uma colina alta fora da cidade. Leoricus dispensou os seguranças, assumindo esse dever.

Enquanto Morlak meditava, o entediado Leoricus vagou pela área. Ele descobriu um vale raso ocupado por várias donzelas banhistas. Leoricus se escondeu atrás de uma rocha e observou as donzelas pelo resto do dia. Ao pôr do sol, as donzelas partiram e Leoricus voltou para a colina de Morlak. Mas Morlak havia desaparecido, sem evidências de luta e nenhum sinal de trilha.

Leoricus se culpou pelo desaparecimento de Morlak. Ele jurou assumir as responsabilidades do líder, uma ação que ele tinha certeza que encontraria a aprovação de Morlak. "Eu estava mais perto de Morlak", disse Leoricus. "Eu o conhecia melhor. Ele gostaria que eu continuasse o trabalho dele. Com isso, Leoricus encerrou o assunto.

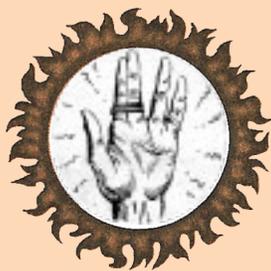
Muitos membros da Aliança, no entanto, não compartilhavam da suposição de Leoricus. Eles acreditavam que o ambicioso Leoricus havia se livrado do próprio Morlak. Lideradas pela meio-elfa Thania, elas deixaram a antiga sede do Observatório das Três Irmãs para formar sua própria facção na Praça dos Oleiros. Leoricus os denunciou como traidores; eles também denunciaram Leoricus e seus seguidores.

Os membros que ficaram com Leoricus o têm em alta consideração, impressionados com suas habilidades mágicas. Leoricus é especialista em combate. Ele desenvolveu uma devoção obstinada aos feitiços de Invocação e Evocação em seus primeiros anos como aprendiz de feiticeiro.

Aos 30 e tantos anos, ele parece mais jovem; ele é de estatura média, tem uma constituição forte, cabelos castanhos enrolados e barba; sobrancelhas brilhantes e olhar atento; olhos azuis. Ele tem uma voz de barítono forte e se comporta de forma régia; ele frequentemente lubrifica sua pele lisa para dar-lhe um brilho brilhante. Ele usa calças largas de linho e prefere ficar nu no peito - para exibir seus músculos duros como pedra.

**Lodo Gansky:** Lodo serviu Morlak como assessor e secretário, e agora serve Leoricus da mesma maneira. Há mais de 40 anos, o anão encontrou seu foco, "Ajude o líder da Aliança", quando Morlak e vários membros do Conselho salvaram sua vida.

Por acaso, o jovem Lodo estava vagando por um antigo quartel-general da Aliança, assim que as forças de Hamanu o descobriram e o atacaram. Morlak e o



## A Aliança Velada

resto expulsaram os atacantes a um grande custo e, aliás, Morlak resgatou Lodo da morte certa nas mãos de um guarda meio gigante. O jovem anão, em busca de um propósito de vida, resolveu no local ajudar a Aliança em todas as coisas, e na prática isso equivalia a ajudar Morlak.

Com o desaparecimento inexplicável de Morlak e a nova disputa de facções, Lodo suportou um breve período de dúvida (uma experiência rara e vergonhosa para um anão), então decidiu escolher um líder e ficar ao seu lado. Leoricus não está à altura de Morlak aos olhos do servo anão, pois o Invocador não tem a perspectiva longa e as habilidades de gerenciamento sábias de Morlak. No entanto, quão melhor é uma escolha do que Thania – não apenas egoísta e míope, mas uma elfa! Apesar das dúvidas, Lodo ainda dedica todas as suas energias para proteger seu líder escolhido e a causa da Aliança. A associação gosta e o respeita muito.

Para um anão, Lodo parece bastante magro, quase como um halfling atarracado. Ele usa uma saia cinza na altura do joelho com um cinto branco – traje de plebeu. Ninguém nunca o vê sem suas pesadas luvas de trabalho, um tipo bem conhecido entre os trabalhadores em Urik.

**Thania:** Filha de dois curandeiros, Thania recebeu uma extensa educação médica, bem como treinamento nas artes mágicas. Suas habilidades médicas serviram bem à Aliança após a Semana do Capuz Vermelho. Thania arriscou a vida em várias ocasiões para cuidar dos feridos. Uma vez, ela sozinha expulsou um continente de dez Capuzes Vermelhos para resgatar um mago idoso e que foi espancado. Sua coragem lhe rendeu a admiração de Morlak e uma posição honrada no Conselho da Aliança.

Após o desaparecimento de Morlak, Thania discordou fortemente de Leoricus sobre a direção da Aliança, defendendo paciência e negociação em vez de confronto violento. Leoricus a descartou como uma fraca. Thania respondeu deixando a Aliança, levando consigo um grande corpo de membros que temiam as obsessões obstinadas de Leoricus.

Thania acredita que Hamanu mantém um forte controle sobre o poder, pelo menos em comparação com o falecido Kalak de Tyr ou Abalach-Re de Raam. Portanto, ela pretende se esconder, executando ações secretas para perturbar o status quo, mas geralmente permanecendo

fora de vista até e a menos que ocorra uma revolta de cidadãos em grande escala.

Para complicar as coisas, Thania deve conciliar suas responsabilidades da Aliança com a criação de seu filho pequeno, um menino de seis meses chamado Tasham. O pai de seu filho, um comerciante chamado Rumirock, morreu em um acidente de mekillot, deixando Thania sozinha com o bebê. Embora Thania até agora não tenha negligenciado nem a Aliança, nem seu filho, um número crescente de membros da facção se pergunta se sua devoção a Tasham acabará por enfraquecer sua eficácia como líder. A doente Tasham, que parece suscetível a aflições intermináveis, exige cada vez mais de seu tempo.

Thania tem pequenos olhos negros, cabelos prateados curtos e orelhas pequenas pressionadas contra a cabeça. Ela usa um avental branco esvoaçante e um longo lenço preto bordado com renda vermelha. Com pouco mais de um metro e oitenta de altura, ela apresenta uma figura imponente, compensada por um sorriso fácil e uma voz melodiosa.

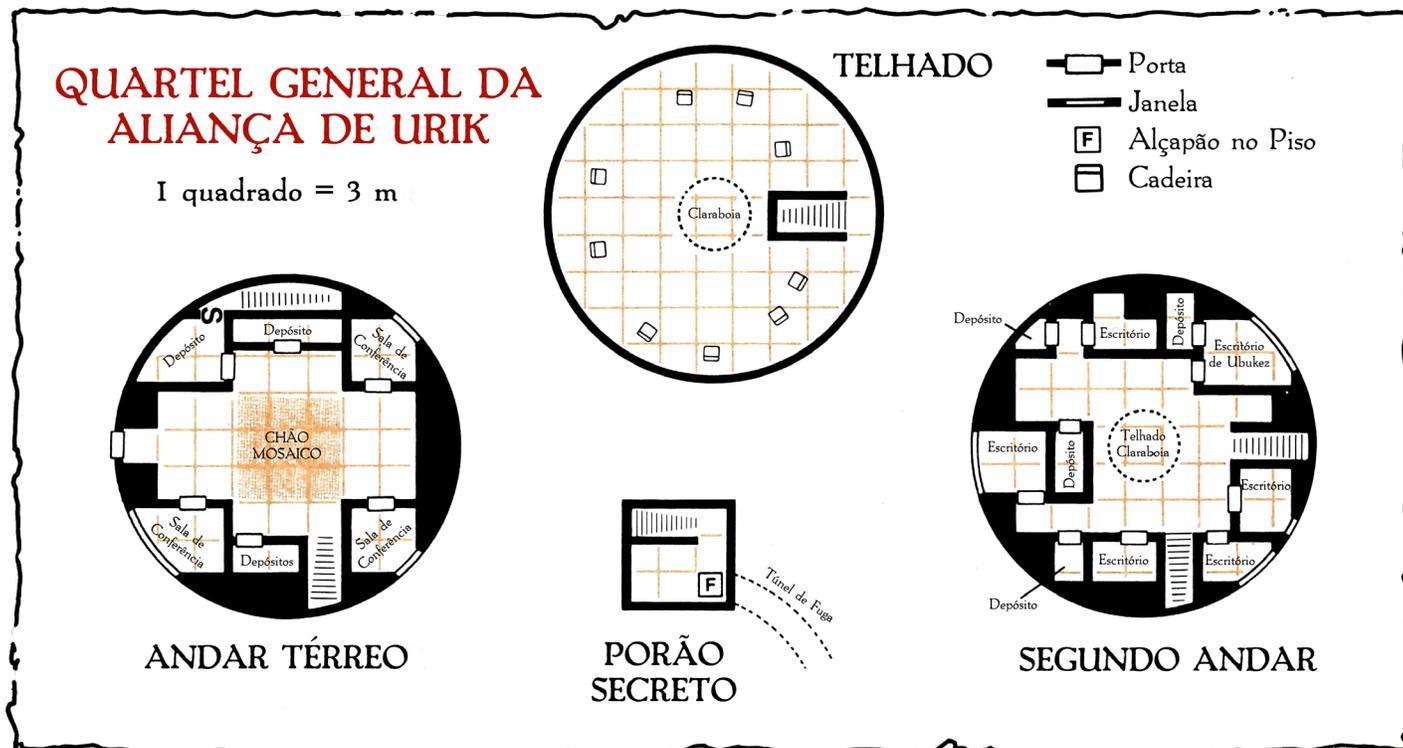
### Quartel-General

As líderes do conselho se reuniram originalmente no Observatório das Três Irmãs. Eles o acharam ideal, pois os astrônomos do rei-feiticeiro não o usavam mais, após a construção do Observatório Real, mais elaborado, no lado oposto da cidade.

Com a recente separação, Leoricus (a pedido de Lodo) assumiu o controle não oficial daquele quartel-general. A facção de Thania se mudou para um novo local, uma pequena loja na Praça dos Oleiros. Cada facção sabe a localização da outra, mas nenhuma delas ainda contemplou qualquer ação drástica e autodestrutiva, como atacar a fortaleza rival ou relatar sua localização a Hamanu. Se a tensão aumentar, os infiltrados de Myrmeleon podem aconselhar essas ações desastrosas.

### A Taça do Rei

Dezenas de lojas de artesanato se alinham na Praça dos Oleiros, variando em tamanho, desde armazéns espaçosos contendo cerâmica de todas as variedades concebíveis até pequenas lojas especializadas com apenas um único produto, como utensílios de cozinha ou jarros de armazenamento. Uma loja, a Taça do Rei,



é especializada em canecas, escassamente decoradas, mas bem feitas e acessíveis para os plebeus. Localizada em um canto isolado da quadra, a loja faz um negócio modesto.

Dentro da loja, o visitante vê prateleiras de exposição, potes de armazenamento e duas rodas de oleiro - uma das quais sempre parece estar quebrada. A roda quebrada fica em um tapete desgastado com o símbolo de dois lábios. O tapete esconde uma escada que leva a um porão que a facção de Thania usa como quartel-general.

### O Observatório das Três Irmãs

Nomeado para as três colinas de granito idênticas nas proximidades, o Observatório das Três Irmãs já funcionou como o principal observatório para os astrônomos reais de Hamanu. Desde a construção do Observatório Real, as Três Irmãs agora servem oficialmente como uma área de armazenamento de registros e equipamentos astronômicos.

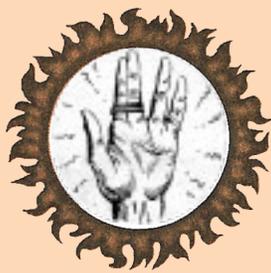
O observatório não tem nenhuma semelhança com equivalentes terrestres - ainda não existem telescópios em Athas. Em vez disso, o edifício de dois andares oferece varandas de observação, dispositivos de medição de grandes dimensões e um telhado plano acessível por

uma escada. A facção de Leoricus se encontra em um porão escondido.

O observatório fica em uma colina alta conhecida como Ponto do Nascente. Ela se assemelha a um cilindro de agachamento de cerca de 21 metros de diâmetro e quase 15 metros de altura. Rachaduras e arranhões marcam as paredes de obsidiana, dando a aparência de décadas de negligência. A Aliança selou a maioria das janelas para desencorajar intrusos, e também fechou a entrada oeste com escombros. Velas, tochas e globos de teto imbuídos de feitiços de luz contínuos iluminam o interior.

### Campos

Várias estátuas representando alguns dos maiores astrônomos de Urik circundam o observatório. Perto da entrada leste fica uma modesta guarita feita de tijolos de barro, o domínio de Thassaphar, um adivinho idoso e amigo da Aliança. Quando estranhos se aproximam do observatório, Thassaphar os intercepta, perguntando educadamente sobre suas intenções. Ele transmite psionicamente o que aprende a um membro da Aliança dentro do observatório, via link mental.



## A Aliança Velada

Se os estranhos parecerem jovens, ingênuos ou facilmente intimidados, Thassaphar se passa por um burocrata severo, exigindo saber seus aniversários, histórico de trabalho e outras informações pessoais. Ele os enrola enquanto meticulosamente anota cada palavra deles.

Se os estranhos se parecem com representantes do rei ou de outros oficiais, Thassaphar os lisonjeia (“Oh, que sandálias lindas! Você os comprou na cidade ou é de fora da cidade?”), ele solicita (“Olhe para a forma deste observatório. Certamente, amáveis senhores, alguém tão próximo do rei quanto você pode puxar algumas cordas. Você pode conseguir uma audiência com o rei, não consegue?”), ou brincadeiras amigáveis (“Militares a quem servi, você sabe. Já ouviu falar do General Johorequ?”). Ele tenta aprender o máximo que pode sem despertar suspeitas.

### Primeiro Andar

A entrada leste se abre para uma grande antessala. Um mosaico de cerâmica preto e branco das constelações

preenche a maior parte do chão. Se alguém pisar no mosaico, a pressão aciona um dispositivo mecânico no porão secreto da Aliança, alertando-os. Andar sobre as bordas de cerâmica verde do mosaico da constelação evita ativar o alarme. A Aliança incorporou mosaicos de advertência semelhantes no chão, logo abaixo das janelas seladas, caso um intruso desaloje o morteiro tentando entrar por aqui.

A maioria das salas neste andar originalmente servia como salas de conferência e estudo. Após a construção do Observatório Real, essas salas se tornaram áreas de armazenamento. Alguns agora possuem registros antigos (principalmente cartas astronômicas antigas e desatualizadas) ou equipamentos sobressalentes (barris de grafite para lentes de polimento, pilhas de rolos de papiro em branco e réguas de vários comprimentos). No esconderijo secreto de armas: facas, adagas e bestas.

A parede norte parece tijolo maciço, coberto com um mural das fases das luas. Ao colocar a mão na imagem da lua minguante, um visitante pode abrir um painel





secreto, revelando uma escada que leva ao quartel-general do porão da Aliança.

### Porão

A sede da Aliança é composta por uma sala individual com pisos de azulejos e paredes de tijolos de cerâmica. Uma parede tem os nomes gravados dos membros da Aliança perdidos na Semana do Capuz Vermelho. Cada reunião começa com os membros tocando a parede e inclinando a cabeça por um momento de silêncio respeitoso.

Uma mesa de reunião redonda de madeira fica no meio da sala. Um alçapão embaixo da mesa leva a um túnel de fuga que serpenteia profundamente na terra, abrindo-se em um campo de ervas daninhas a cerca de 100 metros de distância.

### Andar de Cima

O segundo andar tem áreas de armazenamento como as do primeiro andar, bem como vários escritórios privados originalmente pertencentes aos antigos estudiosos residentes do observatório. Agora que os estudiosos morreram ou se mudaram para o novo Observatório Real, esses escritórios contêm mesas, cadeiras, prateleiras vazias, armários e não muito mais.

O maior escritório pertencia a um pesquisador brilhante e eclético chamado Ubukez, cujos interesses incluíam não apenas astronomia e matemática, mas medicina, antropologia e meteorologia. Cerca de um século atrás, Ubukez vagou pelo deserto, presumivelmente em um projeto de pesquisa, e nunca mais voltou. A maioria de seus registros permanece em seu escritório. Os membros da Aliança examinaram os registros de Ubukez, mas não encontraram nada de interesse. Uma clarabóia aberta permite que os observadores estudem os céus acima.

### Terraço

A telha de obsidiana cobre o telhado, exceto pela clarabóia aberta que serve como parte do teto do segundo andar. Cadeiras reclináveis permitem que os astrônomos observem as estrelas sem forçar seus pescoços.

## Aldeias e Oásis

A Aliança do Véu mantém uma forte presença no posto comercial de Altaruk e um pequeno contingente na aldeia de escravos de Vista do Sal. A aldeia mineradora de Makla, de Urik, geralmente traz um ou dois preservadores a cada carregamento de escravos, mas eles não vivem o suficiente para desenvolver uma estrutura de suporte útil. Nenhum membro conhecido vive nas aldeias de Ledopolous do Norte e do Sul, Ugo ou Walis.

As muitas cidades menores que pontilham a paisagem do deserto podem incluir um ou dois cidadãos que conhecem os sinais de reconhecimento da sociedade, mas estes não devem lealdade a nenhum capítulo e não fazem relatórios a um conselho. Nenhum membro da Aliança deve confiar nesses contatos, que muitas vezes se mostram apenas temporários.

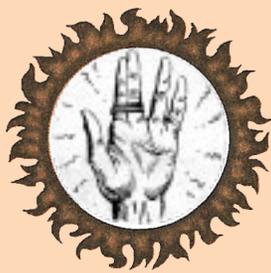
### Altaruk

Somente nesta pequena aldeia a população em geral percebe a distinção entre preservar e profanar a magia. Isso tornou a vida muito mais fácil para a Aliança.

Ao redor das muralhas da fortaleza crescem altos arbustos de espinhos pyracantha. Estes fornecem alguma defesa, mas servem principalmente a outra função. Todos os guardas nas ameias conhecem o Teste Verde. Quando qualquer mago pede entrada, o guarda exige ver um truque ou outra magia. Ele observa os arbustos de espinhos de perto durante a conjuração. Se sobreviver, o guarda permitirá que o mago entre. Caso contrário, ele soa o alarme.

Claro, um profanador astuto pode facilmente frustrar esse teste bruto, mas sua própria existência mostra que as atitudes em Altaruk diferem muito do resto da região. Os magos do posto avançado agradecem à única pessoa responsável por isso.

**Arisphistaneles:** Nascido de pais escravos cruéis em Balic, Arisphistaneles fugiu aos 10 anos. Ele prontamente teve problemas com um templário, mas um mago que passava resgatou o menino e o adotou. Arisphistaneles desenvolveu intensa admiração pela magia, mas pouco talento para a conjuração de magia. Ainda assim, ele se juntou à Aliança em Bálico e a serviu lealmente.



## A Aliança Velada

Seus verdadeiros talentos estavam nos negócios. Depois de administrar os assuntos de seus pais adotivos, o jovem se juntou à casa mercante de Wavir e cresceu rapidamente na empresa. No entanto, ele nunca perdeu seu compromisso com a magia, nem a crença de que todos os seres pensantes têm direito à alfabetização. Quando a Casa de Wavir o nomeou para supervisionar o seu posto comercial em Altaruk há cerca de três décadas, ele começou discretamente a implementar as suas ideias. Enquanto os lençóis de baiente continuam fortes, os comerciantes patrocinadores olham para o outro lado.

Arisphistaneles tem 54 anos. Ele usa roupas balicanas, o chiton e o chlamys e uma armadura de couro. Ele é de estatura média, constituição muscular, embora barrigudo e careca - na verdade, completamente sem pelos. Alguns especulam que o Capitão deve ter sangue anão em seu passado. No entanto, uma pequena proporção de humanos atenienses não tem pelos corporais naturais.

O Capitão explora isso usando seu talento selvagem. Arisphistaneles pode mudar suas feições e impressões digitais, a forma de suas mãos e assim por diante. Ele pode criar teias entre os dedos das mãos e dos pés ou apontar as orelhas. Ele às vezes usa o último truque para se passar por um mul, um disfarce útil.

### Vista do Sal

Em contraste com a vizinha Altaruk, as pessoas nesta barulhenta vila de escravos odeiam magos tanto quanto outros athasianos. Os moradores incultos e até mesmo selvagens formam multidões e lincham aqueles que são suspeitos de habilidade mágica. Entre linchamentos, eles passam seu tempo de lazer em um ciclo interminável de jogos de azar, bebidas e brigas. Por uma mudança de ritmo, eles encenam lutas cruéis com animais, mais implacáveis do que aquelas na arena de qualquer cidade-estado.

**O Velho Hildera:** Cidadãos de Vista do Sal conhecem apenas um mago, uma mulher idosa que já viveu em Tyr como aprendiz da Aliança. Mas muitas décadas atrás, alguém descobriu seus poderes e seu professor teve que ajudá-la a escapar para fora da cidade antes de uma multidão furiosa. Ele a sentou nesta aldeia distante, onde ela limpa barracas e tendas usando truques e feitiços de

servo invisíveis. Nas décadas desde que ela veio para cá, ela nunca encontrou ninguém que pudesse instruí-la mais em magia.

Por causa de sua natureza gentil e preços baixos, os aldeões a toleram, embora ninguém apareça em público com ela. Desesperadamente solitária, ela começou a instruir algumas crianças da aldeia em magia menor. Caso os adultos descobrissem isso, eles a enforcariam instantaneamente.

**Phriantus:** Um profanador balicano que já serviu Andropinis. Ele saqueou um dos livros de feitiços mais avançados do rei e vários dispositivos que o escondiam de perseguições mágicas ou psiônicas. Ele fugiu de Balic e chegou a Vista do Sal antes de descobrir o roubo. Ninguém na Vista do Sal está ciente de suas habilidades mágicas.

Desde então, Andropinis matou mais de uma dúzia de templários, incentivando os sobreviventes a caçar Phriantus de forma mais agressiva. Mas Phriantus mudou sua aparência, aura, profissão e hábitos, enquanto espera a ira do rei e estuda o livro de magia. Ele contém magias que superam em muito sua habilidade - nada menos que poderes psiônicos, a magia mais avançada em Athas.

### Poço de Grak

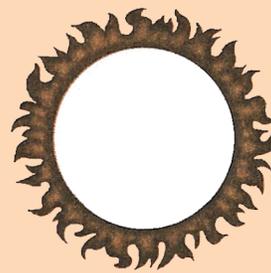
Grak, o meio-elfo, emprega muitos mercenários, incluindo um preservador - seu próprio irmão, Regg. Os dois ficam um ao lado do outro em um mundo que desconfia de ambos.

**Regg:** Um adivinho que passa a maior parte de seus dias estudando magia, às vezes via comunicação psiônica com magos da Aliança em cidades distantes. Dessa forma, ele aprendeu os sinais de reconhecimento da Aliança. Por tédio, em vez de traição, Regg passa relatos de viajantes interessantes ou suspeitos para qualquer membro do Conselho que pergunte. Ele gosta de conversar com visitantes e revelaria suas habilidades com prazer a outro preservador.

### O Oásis Perdido

**Lionus:** Há muitos anos, um Lionus, um invocador

## A Aliança Velada



de Balic, descobriu pergaminhos antigos relacionados ao início da história do dragão e dos reis-feiticeiros. Ele nunca contou a ninguém o que encontrou, mas saiu pouco depois e fixou residência neste oásis, perto das ruínas de Kalidnay. O velho eremita tem explorado as ruínas desde então, ficando mais maduro e peludo a cada estação.

Apesar da falta de resultados e de inúmeros apelos à morte, Lionus ainda acredita que a cidade destruída guarda algum segredo poderoso. Ele diz aos visitantes, com alguma excitação, se não coerência, sua teoria de que o dragão destruiu a cidade. "O rei-feiticeiro aqui tentou fazer algo... contra o dragão, talvez... não sei. Tentou matar um monte de gente. Talvez algum tipo de gente de quem nunca ouvimos falar. Não sei porquê. Você me ajuda a explorar, só sei que encontraremos algo."

Lionus explorou algumas das extensas ruínas e acha que pode ter feito amizade com o druida local, o thri-keen Darwadala. Embora não seja muito louco, o velho mago teve pouco contato social por décadas e mal se assemelha aos seus antigos associados da Aliança.

# Organizações Psiônicas

Centenas de organizações psiônicas estão espalhadas por toda a região de Tyr. Cada cidade abriga escolas de todos os tamanhos, as comunidades Villichis estão escondidas nos desertos e antigas irmandades unem mestres de toda a terra. Oculta tudo isso está a Ordem, um grupo tão secreto que poucos sabem de sua existência.

## Balic

Balic é o lar de uma excelente universidade psiônica conhecida como Cerebran. Andropinis, Ditador de Balic, acredita que é mais fácil manter o controle dos psiônicos em sua cidade se ele patrocina um único centro de treinamento. O povo de Balic tem orgulho de sua universidade e a vê como uma grande conquista para sua cidade.

O Cerebran está localizado nos arredores da cidade, às margens do Estuário do Silte. É uma impressionante coleção de majestosos edifícios de mármore cercados por bosques de oliveiras. Os mestres da universidade acreditam que o cuidado com os bosques ajuda os jovens estudantes a desenvolver paciência.

Andropinis permite que a universidade se administre, e nenhum templário ou soldado está estacionado em seus terrenos. Isso cria um viveiro fervilhante de ideias e conspirações revolucionárias. Infelizmente, o ditador se infiltrou completamente nos Cerebran com espões leais que vigiam os mais desleais.

O Cerebran é liderado por uma mulher idosa conhecida como Iphignea, uma poderosa telepata conhecida como a Oradora do Cerebran. Iphignea não está satisfeita com o governo de Andropinis, mas ela sente que a escola funcionará melhor se o ditador não estiver irritado, então ela cultiva uma aparência de lealdade.

Os Cerebran atualmente matriculam mais de 100 alunos, mas muitos são jovens patricios com pouco interesse no Caminho.

**Iphignea, Oradora do Cerebran:** Iphignea foi criada na nobre família de Raxides e, como muitos de seus colegas, foi enviada ao Cerebran para aprender psionismo ainda muito jovem. Lá, ela provou ser extraordinariamente talentosa. Quando jovem, ela viajou muito pela região de Tyr e teve muitas aventuras antes de retornar a Balic.

Ela se juntou ao Cerebran e acabou se tornando sua Oradora.

Iphignea é uma pessoa fria e calculista que mostra pouca emoção. Ela policia seu campus para garantir que os templários do ditador não tenham uma desculpa para fazer isso por ela. Iphignea provavelmente entregará fugitivos ou encrenqueiros para preservar a universidade da raiva do rei feiticeiro. No entanto, ela não é amiga de Andropinis e trabalhará para frustrar seus objetivos se acreditar que a universidade não será ameaçada por suas ações.

## Draj

Tectuktitlay, rei-feiticeiro de Draja. É conhecido por seu intenso interesse no Caminho. Ele supervisiona pessoalmente a Casa da Mente, uma academia psiônica localizada na Cidade das Duas Luas - a fortaleza murada no coração de Draja. Toda criança promissora é levada para a Casa da Mente e educada pelos dominadores da mente de Tectuktitlay.

Ninguém sabe por que o rei se interessa tanto em ensinar alunos talentosos. Alguns afirmam que o rei está procurando um talento especial e único, outros acreditam que o rei quer tornar seus exércitos invencíveis, colocando mais psiônicos do que outras cidades-estados, e alguns sussurram que Tectuktitlay está construindo um sacerdócio de dominadores da mente ou algum propósito sombrio.

Embora Tectuktitlay dedique muito tempo à escola, ele não pode estar lá constantemente. O mestre da Casa da Mente é um psionista envelhecido conhecido como Ixtabai, o Cego. Ele supervisiona o funcionamento diário da Casa e as instruções de rotina dos alunos. Ixtabai é auxiliado por duas dúzias de psiônicos menores e vários poderosos Sacerdotes da Lua.

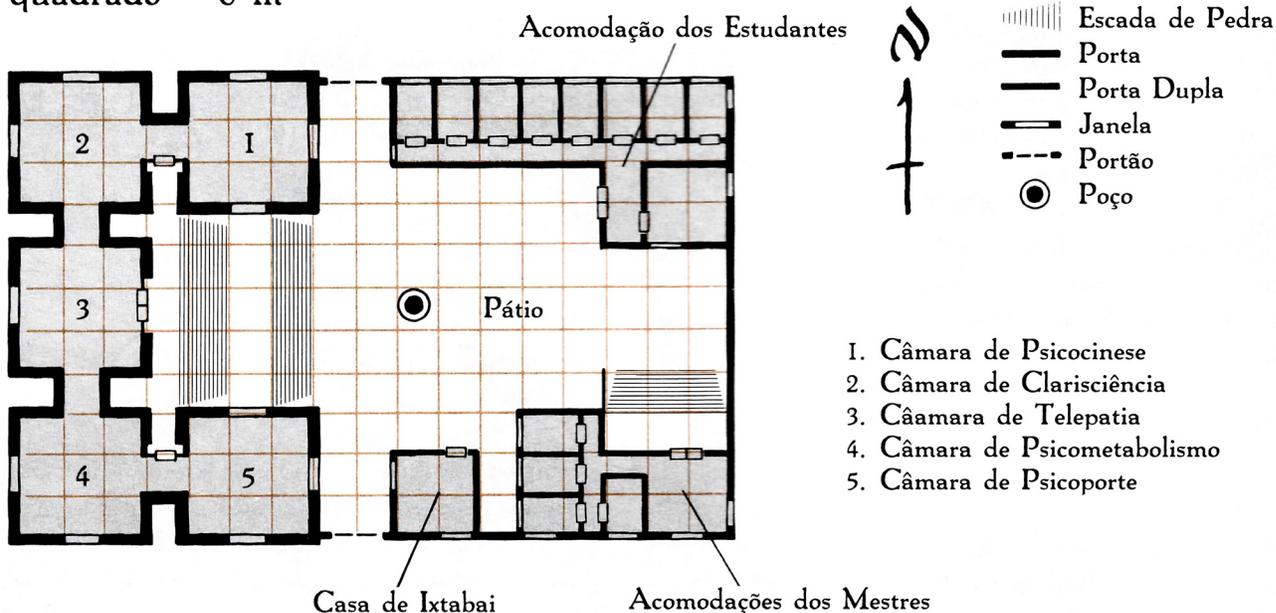
Mais de 200 alunos são ensinados na Casa da Mente, mas apenas 15 ou mais têm algum potencial real. Esses alunos avançados frequentemente recebem instruções pessoais da Tectuktitlay, que não confia em treinamento de alto nível para mais ninguém.

A Casa da Mente não é um lugar de perdão. Os alunos são impiedosamente conduzidos pelos mestres menores, que procuram impressionar os mestres superiores obtendo



## A Casa da Mente

1 quadrado = 6 m



resultados rapidamente. Os alunos são frequentemente submetidos a punições severas por erros menores, e Tectuktitlay é conhecido por matar aqueles que o desapontam.

É contra a lei ensinar uma pessoa no Caminho fora da Casa da Mente. Alguns mestres errantes podem ser encontrados praticando seu ofício em segredo nas cabanas mais pobres da cidade, mas nenhuma outra escola psiônica existe. Um desses mestres, Tlotipec, está ligado à Aliança Velada da cidade e acumulou vários discípulos entre os escravos e criminosos da cidade.

**Tlotipec, o Sábio** : Tlotipec cresceu como um comerciante da Casa Tsalaxa e não tinha interesse em psiônicos até ser forçado a frequentar a Casa da Mente. O regime difícil trouxe seus poderes latentes à superfície e ele emergiu como um poderoso teletransportador. Tlotipec voltou e usou suas habilidades em nome de sua família por um tempo, mas recentemente deixou sua casa e partiu para trabalhar sozinho.

Tlotipec virou as costas à ganância e à escravidão e

trabalha para tornar o mundo um lugar melhor. Ele se tornou um importante aliado da Aliança Velada em Draij, e está recrutando estudantes talentosos entre os pobres, os criminosos e os escravizados. Ele espera liderar uma revolução para depor Tectuktitlay.

## Gulg

As pessoas da Cidade Florestal são dedicadas ao cultivo de psiônicos. Quando uma criança mostra talento psiônico, ela é levada ao Dagada dos Videntes. Uma vez dentro, a família da criança o abandona, e ele assume um novo nome entre os Videntes. Ao contrário da brutal Casa da Mente, a Dagada dos Videntes é paciente e compreensiva. Novos alunos são abraçados como membros da família. Mesmo os alunos que não conseguem dominar seus poderes permanecem, cuidando do trabalho físico que mantém a dagada funcionando.

O líder é um psiônico chamado Agafari. Como a árvore pela qual recebeu o nome, Agafari é alto e forte,



## Organizações Psiônicas

com uma natureza profunda e meditativa. Embora ele desaprove o governo da Rainha da Floresta, ele mantém a boca fechada. O oba preferiria um líder mais maleável no Dagada dos Videntes, mas está satisfeito com os resultados de Agafari.

A dagada conta com mais de 250 pessoas. Metade são alunos reprovados e um quarto são estudantes jovens. O resto são psiônicos de vários níveis. Muitos deles desaparecem por longos períodos, realizando missões para a rainha ou viajando entre as Sete Cidades para seus próprios propósitos. Gulg não impede os alunos de irem para outro lugar, mas enviar crianças superdotadas para cá está profundamente enraizado em sua sociedade. Os psiônicos que praticam suas habilidades fora da dagada são incentivados a viver lá.

**Agafari, Líder da Vidente Dagada:** O Agafari alto e digno fala raramente e com cuidado. Nascido em Gulg, ele foi criado como filho de um judaga. Ele não exibiu seus talentos até o final de sua infância e, portanto, permaneceu com seu pai, aprendendo a sabedoria da floresta muito além do momento em que outras crianças psiônicas são levadas para a Dagada da Vidente. Agafari ainda se retira para a floresta para meditar de vez em quando.

Embora esteja apenas na casa dos 40 anos, Agafari é abençoado com uma sabedoria sobrenatural. Ele é paciente e observador, e não toma decisões sem uma consideração cuidadosa. Agafari está começando a perceber que a Obá não passa de um pequeno tirano disfarçado, e está pensando em maneiras de se opor ao seu governo.

## Leodopolus

Na aldeia de Ledopolus do Norte vive um dos psiônicos mais poderosos da região de Tyr – o anão Shardivan. Embora esteja envelhecendo, Shardivan ainda aceita alunos. Ele guia uma pequena escola que floresce na aldeia, embora seja extremamente seletivo em quem ele concorda em ensinar.

Embora ninguém na aldeia saiba disso, Shardivan é um membro da Ordem. Ele se aposentou do serviço ativo após o incidente da Coroa do Dragão, mas ainda fornece assistência aos membros que passam. O foco atual de

Shardivan é treinar sua assistente, uma meio-elfa chamada Terika, para assumir a escola quando ele morrer.

**Shardivan:** Shardivan tem quase 250 anos e está chegando ao fim de sua vida. Ele desistiu de se aventurar há poucos anos e está aproveitando a aposentadoria. Ele gasta seu tempo trabalhando com estudantes promissores, tentando transmitir o que aprendeu para os psiônicos de mais uma geração.

Embora ele não sirva mais à Ordem, Shardivan tem muitos amigos íntimos lá e frequentemente os visita. Ele não se envolverá nos negócios do dia-a-dia de Ledopolus, mas se a aldeia sofresse um ataque sério, ele ajudaria a defendê-la.

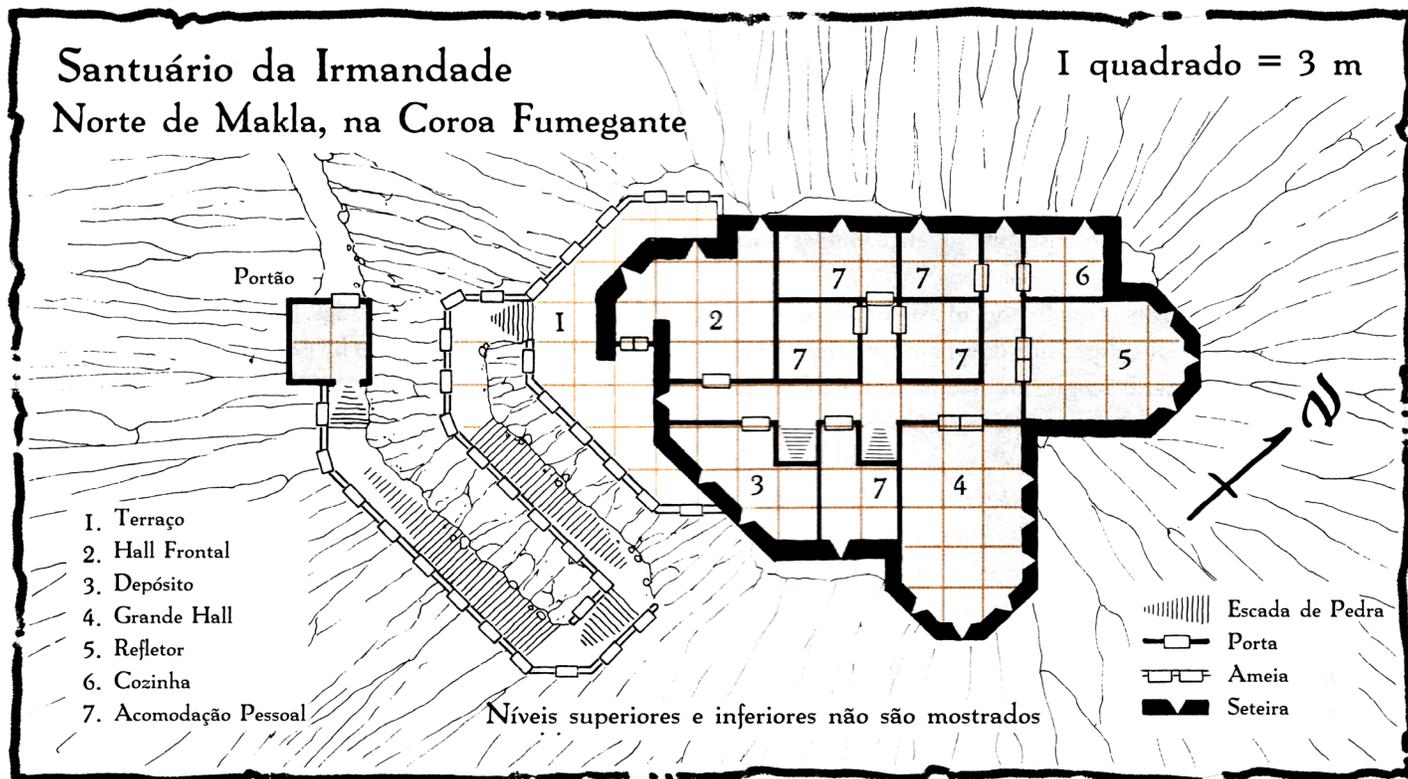
## Makla

Berço nas encostas ardentes da Coroa Fumegante, um mosteiro escondido tem vista para o Lago dos Sonhos Dourados. Este é o lar de uma antiga sociedade de psiônicos conhecida como a Irmandade da Mente. A Irmandade foi fundada por um nobre psiônico nibenês chamado Liumakh quase 500 anos atrás.

Liumakh era um poderoso telepata que sonhava em derrubar o Rei das Sombras de Nibenay. Ele estava convencido de que uma reunião suficiente de poder psiônico poderia derrotar o tirano. Infelizmente, o Rei das Sombras soube de seus planos, e ele e seus seguidores foram forçados a fugir. Naquela época, Hamanu de Urik estava brigando com Nibenay, e ele lhes deu santuário.

Liumakh e seus seguidores trabalham constantemente para derrubar o Rei das Sombras, mas nunca são capazes de ter sucesso. Ao estudar seu inimigo, Liumakh percebeu a natureza dos reis-feiticeiros, e sua ordem secreta mudou seu objetivo para o acúmulo de poder bruto. Ele planejava destruir os reis-feiticeiros e assumir seu papel como o governante de Athas.

Ao longo dos séculos, a importância da Irmandade flutuou. Apesar disso, nenhum rei-feiticeiro caiu em seus planos. A Ordem observa de perto a Irmandade, mas até o momento não alcançou um nível de poder que exigisse intervenção. Hamanu de Urik finge ignorá-los, mas ele espiona ocasionalmente a Irmandade para ver o que eles estão fazendo.



Atualmente, há 12 membros da Irmandade. Durante anos, eles estiveram envolvidos em uma busca por textos antigos de encantamentos psiônicos. A Irmandade ainda é liderada por Liumakh, cuja ambição interminável pelo poder continuou após sua morte. Os seguidores de Liumakh estão espalhados pela Região de Tyr.

**Liumakh:** Liumakh é uma criatura morta-viva semelhante a um fantasma ou espectro. Liumakh é imune a todas as magias que afetam a mente e só podem ser danificadas com armas mágicas.

Liumakh está em busca de mais seguidores e tentará persuadir qualquer intruso no mosteiro a se juntar à sua Irmandade, especialmente se eles mostrarem algum sinal de habilidades psiônicas desenvolvidas. Se a persuasão falhar, Liumakh tenta usar suas habilidades psiônicas e o dreno de Sabedoria para coagir as vítimas a seguir suas ordens.

## Nibenay

Nibenay é o lar de uma variedade de escolas, faculdades e círculos. Existem dezenas de escolas psiônicas na cidade, que vão desde pequenas reuniões de quatro ou cinco alunos em um parque da cidade até universidades poderosas com dezenas de alunos. A rivalidade entre as várias instituições é intensa, mas a violência quase nunca irrompe entre as facções concorrentes.

A maior universidade é a Escola de Águres, uma poderosa organização dirigida por um mestre anão empreendedor chamado Djef. A escola complementa sua renda mensal contratando seus alunos para o serviço de mensagens telepáticas e entrega de encomendas psicoativas. Esses serviços são caros, mas confiáveis. A ambição e o comercialismo de Djef levaram vários alunos da Escola de Águres aos mosteiros da cidade.

A cidade também mantém uma escola psiônica dentro das muralhas de Naggaramakam. A academia faz parte da Câmara do Ar, uma das hierarquias que compõem o governo nibenense. A Câmara do Ar é baseada no grupo



## Organizações Psiônicas

de edifícios conhecidos como Templo do Pensamento. A chefe do Templo do Pensamento é Siemhouk, a Alta Sacerdotisa do Rei das Sombras.

Siemhouk é uma jovem que está à direita do próprio Nibenay. Apesar de sua juventude (ela tem apenas 14 anos), ela é uma poderosa psiônica e templária de alto escalão. Como seus deveres Teranya, o Pássaro da Chuva, muitas vezes exigem sua presença na corte do Rei das Sombras, ela deixa a administração diária da academia psiônica para um mestre habilidoso chamado Chagrama.

Nos últimos anos, Nibenay viu um renascimento em suas antigas tradições monásticas. Os mosteiros do Caminho Exaltado e da Felicidade Serena cresceram em poder e influência. Clérigos elementais e psiônicos gravitaram em torno deles. O Caminho Exaltado é especialmente atraente para os psiônicos, já que o atual abade se esforça para recrutar jovens estudantes da mente.

O Caminho Exaltado é liderado por Thong Nal, um antigo clérigo do ar. Infelizmente, ele ficou sob a influência psiônica de Kayardi Drasad, um membro da Ordem que se apresenta como um acólito. Drasad está usando Nal para transformar o mosteiro do Caminho Exaltado em um centro de aprendizado psiônico sob a agenda da Ordem.

### Ogo

A aldeia halfling de Ogo é governada por Urga-Zoltapl, um clérigo e psiônico talentoso. Os pequeninos preferem transmitir sua sabedoria em uma única relação aluno-mentor, mas os psiônicos pequeninos tendem a se reunir em Ogo. A qualquer momento, um número está lá, trocando ideias e informações. A maioria compartilha os valores de sua raça; estranhos são inimigos. Não halflings arriscam suas vidas na Serra Florestada. Raramente, porém, um visitante pode ganhar a amizade dos halflings prestando um grande serviço à floresta. Alguns desses amigos da floresta são psiônicos que permanecem para estudar com os mestres de Ogo.

O psionista mais poderoso de Ogo é Xaxachtel. Um membro da Ordem, ele monitora psiônicos halfling menores. Os líderes halfling têm uma boa ideia do que é a Ordem e do que ela está fazendo, então Xaxachtel não faz segredo de seu poder ou objetivos. A mestra psiônica halfling mais acessível é uma jovem chamada

Teranya, uma estudante de magia e do Caminho. Ao contrário de muitos de seu povo, ela se aventurou amplamente nos Planaltos e conhece muito das outras raças. Ela gosta de trocar notícias com os viajantes e intercede ocasionalmente com Urga-Zoltapl para poupar aventureiros ou comerciantes.

**Teranya, o Pássaro da Chuva:** Teranya é um halfling alegre e curioso que é primo de Urga-Zoltapl, o poderoso chefe de Ogo. Ela foi criada para ser uma guardiã da chuva, uma halfling treinada tanto no Caminho quanto nas artes da magia ilusória. Sua curiosidade insaciável a levou a deixar Ogo para explorar o fascinante mundo ao seu redor. Depois de muitos anos de aventuras em toda a região de Tyr, ela decidiu retornar à sua terra natal e relatar suas descobertas ao seu povo.

Teranya gosta de ensinar crianças e é um dos principais instrutores da aldeia no Caminho. Ela também aceita alunos mais avançados de vez em quando. Ela acredita firmemente que chegou a hora dos halflings interagirem com o mundo fora da Serra Florestal, mas seus companheiros de tribo não são tão rápidos em aceitar mudanças.

### Raam

A antiga casa da primeira escola de Tarandas, Raam continua sendo uma das principais cidades para a pesquisa psiônica. Dezenas de pequenas faculdades, círculos e ordens residem aqui, estudando as obras de Tarandas e expandindo o conhecimento do Caminho. Alguns desses grupos são pouco mais do que cultos equivocados, mas as maiores organizações estão fazendo excelentes progressos.

A escola psiônica de maior prestígio em Raam, e possivelmente toda a região de Tyr, é a Psiumarkh. Esta antiga escola descende diretamente da ordem fundada pela própria Tarandas há mais de 300 anos. Durante séculos, os mestres dos Psiumarkh mantiveram cuidadosamente uma política de neutralidade estrita, evitando as disputas e intrigas mesquinhas da cidade. Isso permitiu que eles sobrevivessem às guerras civis e expurgos opressivos que percorreram a cidade por décadas.

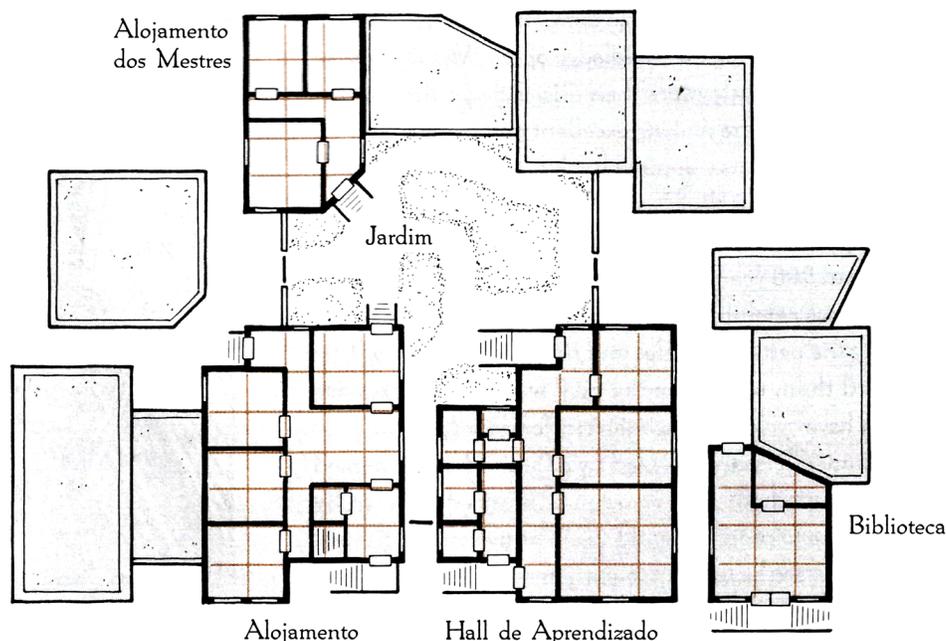
O Psiumarkh é atualmente liderado por um Grão-Mestre chamado Tierard, um velho enrugado que às vezes se distrai com a estrita adesão à propriedade e à



## O Psiumarkh de Raam

1 quadrado = 3 m

-  Porta
-  Escada
-  Portão
-  Janela



forma. Os mestres das várias disciplinas estão começando a manobrar para o assento de Tierard, que eles acreditam que ficará vago em breve.

Outra escola que vale a pena mencionar é o Mosteiro Amarelo. Os Monges Amarelos formam uma ordem dedicada ao desenvolvimento de poderes telepáticos. O Mosteiro tem uma boa influência na cidade sendo notado como um símbolo de resistência ao governo de Abalach-Re. Os próprios monges são completamente dedicados a um conjunto de princípios, incluindo oposição à escravidão, magia de qualquer tipo e jogos de gladiadores. Os alunos do Mosteiro Amarelo quase sempre permanecem lá para se tornarem monges, em vez de passarem para estudos diferentes.

Alguns dos nobres de Raam também estão interessados em psiônicos. O mais notável deles é Maraxes, um senhor carismático que reuniu uma pequena corte de dobradores de mente, clérigos e magos ao seu redor. Maraxes afirma se opor a Abalach-Re, mas ele está secretamente sob seu comando e atua como um ímã para atrair seus inimigos para um lugar. Por enquanto, o Grão-Vizir se contenta em usar Maraxes para coletar informações, mas ela pode

decidir destruir seus seguidores no momento em que julgar que eles se tornaram uma ameaça real.

**Maraxes, Senhor de Darkara:** Maraxes é um nobre proeminente que estuda abertamente o Caminho. Ele é o líder da família Darkara e pode comandar a lealdade de três ou quatro famílias aliadas menores. Ele foi inicialmente educado no prestigiado Psionoranh, mas deixou a faculdade em circunstâncias misteriosas há 10 anos.

Maraxes é um sujeito bonito e charmoso que denuncia publicamente o governo de Abalach-Re e tenta trazer outros nobres para sua oposição. Infelizmente, isso é uma farsa. Maraxes é secretamente leal ao Grão-Vizir e se reporta a ela frequentemente por contato mental. A Aliança Velada suspeita de sua traição e rejeita seus convites ansiosos.

## Tyr

A cidade livre de Tyr é o lar de uma grande escola psiônica, a famosa Escola de Pensamento, e uma série de



## Organizações Psiônicas

reuniões menores. A Escola de Pensamento é relativamente nova na cidade; foi fundada há apenas 30 anos pela nobre Chessia. Antes da fundação da Escola, quase todo o treinamento psiônico em Tyr era ministrado por mestres individuais que trabalhavam sozinhos. Dezenas desses mestres ainda trabalham dentro e ao redor da cidade.

Enquanto Chessia fornece o financiamento para manter a escola aberta, ela mesma não a supervisiona. A diretora é uma mulher talentosa e entusiasmada chamada Sycia. Ela é muito apreciada por professores e alunos. Sycia é auxiliada por dois outros mestres, um meio-elfo chamado Fyrian Wynder e um meio-gigante conhecido como Crag das Ilhas Silte. Alunos avançados ajudam dando lições básicas aos alunos iniciantes.

Sycia não tem sido a diretora por muito tempo. Thanik Arkos, o ex-diretor, saiu há apenas dois anos. A despedida de Thanik foi bastante desagradável - ele assassinou um dos outros mestres por um anel mágico e desapareceu. Thanik ainda permanece em Tyr e assumiu o estudo da magia profanadora. Ele planeja se tornar o próximo rei-feiticeiro da cidade.

O mestre mais proeminente fora da Escola de Pensamento é um velho gladiador mul experiente chamado Orosto.

Ele mora nos Labirintos da cidade e orienta qualquer um que o procure, não pedindo aulas, mas que seus alunos devolvam o favor a outro mais tarde. O mul é apoiado pelos moradores de seu bairro e, em troca, ele cuida da área e mantém a paz.

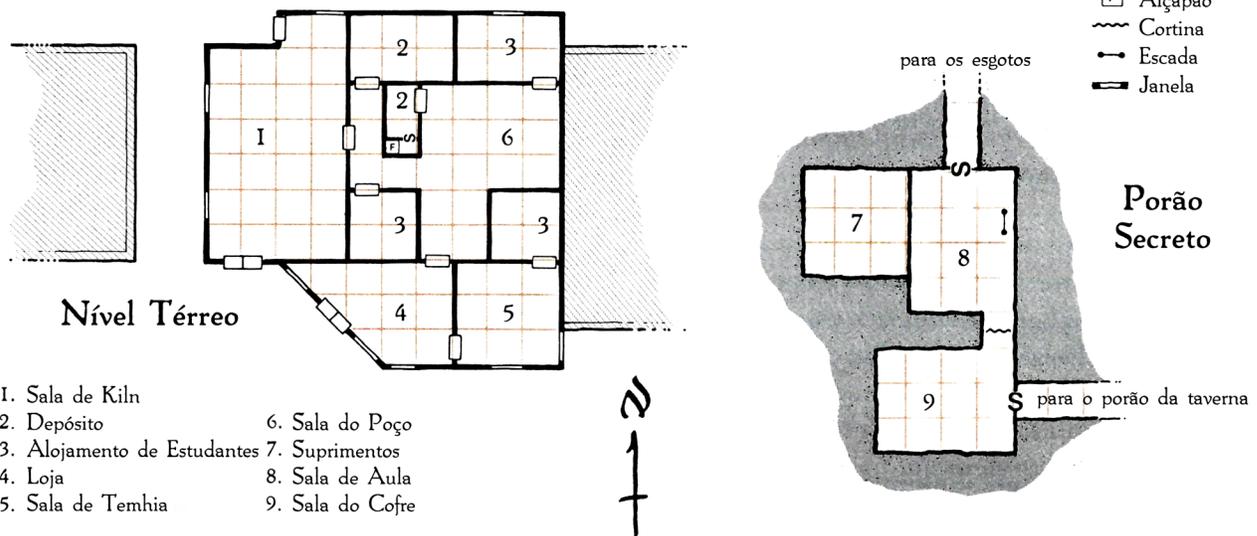
**Orosto, o Velho:** Nos dias anteriores à queda do Kalak, Orosto era um experiente gladiador escravo cuja carreira o havia marcado da cabeça aos pés. Quando Kalak foi morto. Orosto liderou os gladiadores em uma revolta contra os guardas. Depois, Orosto jurou que nunca mais lutaria pelo entretenimento de outra pessoa, e voltou sua atenção para o estudo do Caminho. Orosto usa suas formidáveis habilidades mentais e físicas para proteger o bairro pobre que ele chama de lar, e ele ensina qualquer um que venha a ele.

## Urik

O rei Hamanu de Urik emitiu ordens permanentes para colocar qualquer plebeu ou criança escrava que mostre promessa psiônica ao Reino do Destino para treinamento na Academia do Rei. Nenhuma outra escola

### A Escola de Olaria de Urik

1 quadrado = 3m





psiônica pode existir dentro da Urik. O regime brutal de doutrinação e dificuldades físicas prova ser demais para muitos dos alunos. Aqueles que fracassam são devolvidos a suas famílias, mas alguns nunca se recuperam totalmente.

Os filhos de templários, nobres ou comerciantes estão isentos do recrutamento templário e podem ser treinados por tutores particulares em suas próprias casas. No entanto, todos os psiônicos praticantes devem se registrar nos templários do Departamento de Segurança. Na cidade de Urik, eles são obrigados a raspar suas cabeças e marcar seu nível de realização com tatuagens na testa.

Embora os graduados da Academia do Rei não sejam obrigados a servir ao estado, um número se alista como templários ou parte do exército da cidade. Os psiônicos recebem o posto de oficial em ambas as organizações e podem ser designados como agentes especiais ou auxiliares de comandantes importantes. Por exemplo, o Alto Templário dos Jogos tem até 10 psiônicos trabalhando para ele a qualquer momento.

Os psiônicos estrangeiros que entram em Urik devem se registrar nos templários dos portões e exibir um símbolo de cerâmica especial em suas roupas o tempo todo. A violação desta lei pode trazer uma punição rápida e severa. Crimes psiônicos são tratados com muita dureza em Urik; os perpetradores são exterminados e depois exilados.

Apesar disso, alguns psiônicos ainda optam por praticar suas artes em segredo. O maior grupo desses infratores é a Escola de Oleiros no Bairro dos Artesãos da cidade. Em Urik, a fabricação de cerâmica é uma arte valorizada; eventos como casamentos, funerais e festivais são registrados pela fundição e pintura de urnas de barro.

A Escola dos Oleiros é o que afirma ser, e muito mais. Além da instrução em obras de arte e argila, vários jovens mestres psiônicos se reúnem secretamente para praticar sua arte e instruir as crianças de maneiras a esconder seus talentos dos templários de Urik. Até agora, os templários de Urik não suspeitam.

A Escola de Oleiros é supervisionada por uma mulher idosa chamada Temhia, uma das maiores trabalhadoras de argila que Urik já conheceu. Suas obras-primas são vendidas por centenas de peças de prata cada. Temhia não é uma psiônica e deixa instruções no Caminho para um jovem chamado Erriok, um de seus ex-alunos mais talentosos. Ele ensina um pequeno círculo de cerca de oito crianças que demonstram psiônicos promissores.

Erriok também está associado à Aliança Velada da cidade. Ele trabalha constantemente para frustrar os templários de Hamanu e promover a causa da liberdade. Ele entende o valor de uma boa cobertura e evita atividades que o exporiam aos templários.

**Turen Taekad:** Turen é filho de um humano menor, comerciante e uma concubina elfa. Ele foi removido de sua casa em tenra idade e forçado a frequentar a Academia do Rei. Isso o transformou em um jovem cruel com uma fome incontrollável de poder.

Ao deixar a Academia, Turen se juntou aos templários. Ele subiu para ocupar o cargo de Assistente Especial do Alto Templário da Segurança. Ele monitora todas as atividades psiônicas em Urik e lidera quaisquer investigações de crimes psiônicos. Turen concentrou seus poderes mentais em artes de combate e dominação e superou muitos dominadores de mente em seu tempo. Ele ainda é jovem e bastante ambicioso e fez muitos inimigos dentro e fora do sacerdócio templário.

Turen sabe que alguém está escondendo crianças superdotadas dele, mas suas investigações levaram a becos sem saída até agora. Ele suspeita que a Aliança Velada está de alguma forma envolvida.

## A Ordem

A Ordem é uma sociedade de psiônicos de alto nível de todo Athas. Ela existe para garantir que a neutralidade e o equilíbrio estritos sejam mantidos pelos mestres das artes psiônicas. Na visão da Ordem, os psiônicos podem ser uma força desequilibrada e, portanto, devem ser monitorados cuidadosamente. Somente aqueles com a sabedoria de se abster de interferir na sociedade athasiana podem continuar usando poderes mentais além de um determinado ponto.

A Ordem é composta por psiônicos de poder extremamente alto. Os membros seguem um objetivo comum, mas raramente tentam coordenar esforços. Há uma exceção a esta regra – quando a Ordem decide que um psiônico desonesto deve ser caçado e destruído. Os membros da Ordem nunca falam da existência da sociedade a ninguém, exceto outro membro ou um psiônico sendo abordado sobre seu ingresso.



## Organizações Psiônicas

O membro sênior da Ordem na região de Tyr é um humano chamado Mandalis, que vive na própria cidade de Tyr. Ele é um mediador ou supervisor da Ordem. Cinco participantes, ou membros de baixo nível, são atribuídos a ele. Os participantes incluem membros em Nibenay, da Serra Florestada e Kled. Altaruk. e os Grandes Aluviais dos Ermos Arenosos.

Enquanto Mandalis tenta ficar de olho nos acontecimentos locais, os líderes da Ordem continuam a se encontrar na fortaleza em ruínas de Dasaraches para debater o futuro da organização. Alguns deles argumentam que a Ordem deve se dissolver completamente, outros acreditam que a Ordem deve se declarar abertamente, e ainda outros pensam que devem retornar aos métodos antigos.

# Os Biomodeladores



*Os biomodeladores são um círculo poderoso e influente na sociedade rhul-thaun. Cada biomodelador é rigorosamente treinado e vigorosamente doutrinado. Devido às limitações que essas perícias colocariam nos aventureiros, personagens jogadores como biomodeladores não devem ser permitidos. Os biomodeladores nativos de Rhul-thaun não teriam permissão para sair em aventuras e nunca ensinariam a estranhos as habilidades necessárias, mesmo que estivessem dispostos a dedicar os anos de estudo necessários.*

## Lugar na Sociedade

O propósito aparente dos biomodeladores é fornecer ao rhul-thaun ferramentas e estruturas biomodeladas. Seu verdadeiro propósito, no entanto, como os próprios biomodeladores, está encoberto pelas sombras de seus santuários.

Embora o líder dos biomodeladores seja o bem conhecido e altamente respeitado Loi Far-oneth, aqueles a par dos conselhos internos da organização diriam que é seu braço direito, Gil-ogres, quem realmente detém as rédeas do grupo. Enquanto Loi concentra sua atenção em questões elevadas e filosóficas - preservação das velhas maneiras por meio de rituais e devoção intensa - Gil-ogres manipula os biomodeladores para fazer sua vontade. Ele busca o domínio total da civilização rhul-thaun.

A maioria das pessoas não está ciente dessas ambições

ou das maquinações questionáveis e sutis da organização. Eles acreditam que os biomodeladores são criadores altruístas que lutam para preservar o passado e manter o presente. Como um grupo e individualmente, eles conquistam grande respeito. As pessoas de fora da ordem os veem como figuras quase religiosas. Aqueles que não os reverenciam particularmente, no mínimo, respeitam suas habilidades e poder.

Aqueles poucos que sabem ou suspeitam da verdade, temem os biomodeladores. Esses medos são justificados, pois Gil-ogres é um homem implacável que nunca hesita em eliminar um inimigo se a necessidade se apresentar. Os biomodeladores realmente têm uma legião secreta de assassinos e bandidos sob o controle de Gil-ogres. Os assassinos são chamados de ghav-nosh e ficam aquartelados fora do santuário na aldeia de Sahr-tosh.

## Metas e Métodos Organizacionais

Durante os anos de formação de sua educação, os biomodeladores aprendem que são superiores aos seus companheiros halflings. Como suas habilidades estão além do conhecimento de outros rhul-thaun e a preservação do conhecimento de biomodelagem é o dever mais importante que um halfling pode realizar, eles se vêem como a elite da sociedade rhul-thaun.

Seus objetivos incluem a preservação e proliferação de sua arte. Muitos biomodeladores acreditam que, se as situações fossem diferentes, eles poderiam até recuperar algumas das habilidades e conhecimentos perdidos ao longo dos séculos. Eles acreditam que são as chaves para recuperar e reconstruir sua civilização para sua antiga glória, para o esplendor que possuía durante a Era Azul de Athas. A restauração da grandeza antiga é seu objetivo final.

Para promover seus fins, eles acreditam que manipular a sociedade em geral para promover a que a biomodelagem é necessária, assim como a reconstrução do passado. Gil-ogres acredita que a dominação completa da sociedade rhul-thaun é obrigatória para que os biomodeladores possam cumprir adequadamente suas ambições. Além do objetivo mais elevado, é claro, seu interesse está em



acumular poder pessoal.

Para manipular e controlar a sociedade em que vivem, os biomodeladores de vida têm uma grande vantagem. Só eles produzem as mercadorias mais importantes nos Penhascos Irregulares. Suas habilidades fornecem comida, roupas, abrigo, ferramentas, armas, transporte e todas as conveniências disponíveis para o rhul-thaun. O controle desses bens lhes dá o poder de manipular a economia, aumentando ou diminuindo seus preços conforme acharem adequado. Uma mudança nos preços dos produtos em forma de vida infla ou esvazia o valor do dinheiro, alterando assim até mesmo os preços dos produtos que não têm nada a ver com os biomodeladores. Eles são os mestres titereiros da estrutura econômica dos rhul-thaun.

Além disso, os biomodeladores podem influenciar aqueles no poder. Os har-etuil estão bem acostumados às ameaças sutis dos biomodeladores. Se os julgadores cruzarem os salva-vidas, seu clã ou comunidade pode perder o acesso a bens biomodelados. Em sussurros astutos, os biomodeladores até sugeriram ao Conclave que eles poderiam reter todas as suas criações de venda se suas opiniões não prevalecessem em certas decisões-chave. Eles também afirmam ter os meios para destruir todas as criações biomodeladas com um vírus poderoso.

Nem mesmo a maioria dos biomodeladores estão cientes de que o vírus é uma mentira, apenas um blefe. Seus superiores lhes dizem que ela realmente existe, armazenada em um local secreto conhecido apenas pelos escalões

superiores. No entanto, os biomodeladores perderam o conhecimento necessário para criar construtos virais há muito tempo, e não há vírus significativo armazenado em nenhum local conhecido.

Outras operações clandestinas que os modeladores mantêm bem escondidas do escrutínio público são seus experimentos. A fim de recuperar o poder dos antigos salva-vidas, eles manipulam rituais para os quais possuem apenas registros fragmentados. Essas investigações são perigosas e supostamente proibidas. Sem o conhecimento de todos, foi exatamente essa provação que consumiu a aldeia de Bav-rem há apenas alguns meses.

## Visão de mundo do biomodelador

*“Temer o futuro, reverenciar o passado. Todas as coisas boas são antigas, a vida agora é escura e dura em comparação com o nosso tempo de glória e poder. É nosso dever trazer de volta os dias de triunfo. Devemos retornar aos caminhos do passado. Devemos recapturar a essência dos antigos, a essência de nós mesmos.*

*Hoje, as pessoas não têm respeito por essas verdades. Eles rejeitam a própria ideia da história como sem valor. Eles desprezam nossos rituais mais queridos e zombam das recitações de nossas crônicas honradas. Alguns até acreditam que devemos deixar os penhascos para procurar o que há além deles. É nosso dever guiar nosso povo pelo caminho certo, quer eles vejam a justiça nesse caminho ou não.*

*As aberrações mentais \* que acontecem com alguns de nosso povo não são bênçãos, mas maldições. Esses poderes apareceram há muito tempo, é verdade, mas os rhulisti nunca os tiveram e nunca precisaram de habilidades tão rudimentares e básicas. Eles confiavam em seus intelectos, imaginações e engenhosidades.*

*Outros chamados seres inteligentes são um anátema. Nos tempos antigos, não havia raças. Os rhulisti eram os únicos mestres e controlavam o mundo inteiro. Raças como os pterrans e os bvanen não tinham lugar. Os kreen são obviamente os inimigos de tudo o que há de bom. Não devemos deixar nosso povo se reunir com os de raças menores, nem devemos permitir que prestem*



## Os Biomodeladores

*atenção aos rumores de que existem ainda mais raças além dos penhascos.”*

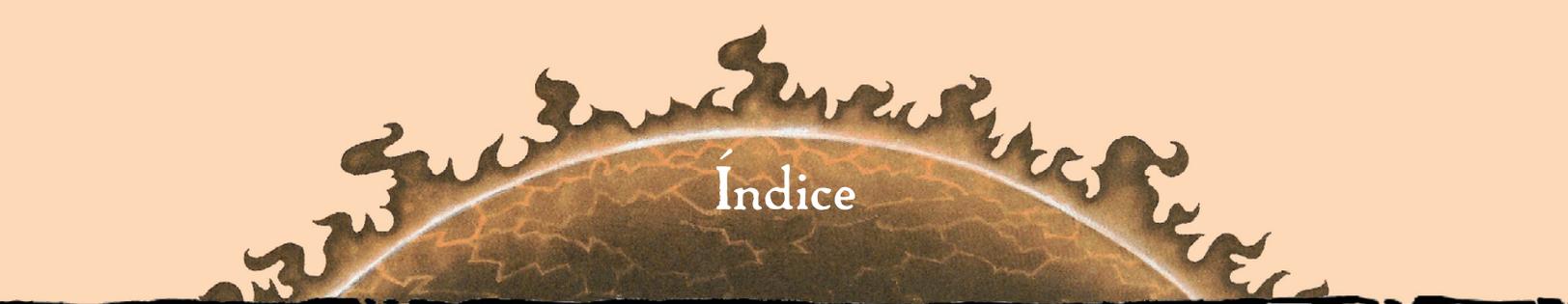
Parte de um discurso de formatura proferido por Loi Far-oneth há 10 anos - ainda frequentemente citado.

### A vida de um biomodelador

Não é de surpreender que a maior parte do dia de um biomodelador seja ocupada trabalhando no ofício. Os modeladores conduzem seus rituais, trabalhando com a medula para aumentar suas criações. Além disso, devem acompanhar o desenvolvimento das novas formas, alimentando-as e nutrindo-as à medida que amadurecem. Este é um trabalho demorado, repleto de rituais longos e complicados.

Os poucos momentos restantes são dedicados à organização, realizando as tarefas necessárias, dependendo da estação. Essas obrigações incluem entregar produtos concluídos aos estabelecimentos para venda, transportar mensagens e outras tarefas domésticas. Biomodeladores dentro de uma comunidade pelo menos colhem o benefício do respeito que recebem dos outros.

Todos os biomodeladores vivem nos santuários encontrados em praticamente todas as comunidades de rhul-thaun. A vida nos santuários é comunitária, austera e rigorosamente arregimentada. Como qualquer ordem religiosa monástica, os biomodeladores (particularmente os biomodeladores de baixo nível) têm uma estrutura rígida de vida que fornece uma existência sobressalente e escassa. Eles dedicam toda a sua atenção e a maior parte de suas horas de vigília ao seu ofício.



# Índice

Aliança Velada, A .....	77
Avangion.....	72
Biomodelador .....	133
Biomodelagem .....	46
Breu, O.....	64
Caminho.....	37
Cinza, O.....	65
Clérigo.....	12
Água.....	22
Alto Nível.....	23
Ar.....	17
Chuva.....	30
Elemental .....	12
Fogo .....	19
Magma.....	29
Silte .....	27
Sol .....	28
Terra.....	15
Conjunções de Poder .....	35
Dragões.....	69
Druida.....	30
Alto Nível.....	32
Santuários .....	35
Terras Protegidas.....	33
Elemental.....	74
Livro de Magia.....	6
Magia Arcana.....	2
Magias.....	5
Ordem, A.....	131
Poderes Elementais .....	11
Planos Internos.....	66
Objetos Biomodelados.....	46
Organizações Psiônicas.....	124
Preservação .....	4
Profanação.....	4
Santuários.....	34
Seres Avançado .....	69
Terras Protegidas .....	32
Vontade.....	37



