



TORMENTA
RPG

Manual do Malandro

Borne • Caldela • Svaldi



Manual do Malandro

Lucas Borne • Leonel Caldela
Guilherme Dei Svaldi



TORMENTA RPG

Manual do Malandro

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Lucas Borne e Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Erica Awano e Thiago Ribeiro.

Arte: Erica Awano, Giovana Basílio, Rafael Françoi, Roberta Pares, Rod Reis.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.
Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 128.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com nomes, pessoas, fatos ou situações reais será mera coincidência.
Nós não enganaríamos vocês. Claro que não. Nunquinha.



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em novembro de 2015
ISBN: 978858365023-2

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

B736m Borne, Lucas

Manual do malandro / Lucas Borne, Leonel Caldela e Guilherme Svaldi; ilustrações por Roberta Pares [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2015.

128p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Svaldi, Guilherme. III. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Capítulo 1: Más Influências	05
Raças.....	06
Anões	06
Elfos.....	06
Goblins	07
Halflings	07
Humanos	08
Lefou.....	08
Minotauros	09
Qareen	09
Novas Classes	10
Ninja.....	10
Nobre.....	16
Classes Variantes.....	18
Colégios de Bardos.....	18
Colégio dos Arcanistas.....	18
Colégio dos Menestreis.....	20
Guildas de Ladinos.....	24
Guilda dos Capangas.....	24
Guilda dos Gatunos	25
Patrulhas de Rangers	28
Patrulha dos Arqueiros	28
Patrulha dos	
Caçadores de Monstros	30
Clubes de Swashbucklers	32
Clube dos Duelistas.....	32
Clube dos Exploradores.....	35
Grupos Temáticos.....	37

Capítulo 2: Truques Sujos.....	39
Novos Talentos.....	39
Talentos de Armadilha.....	42
Lista de Armadilhas.....	43
Talentos de Música de Bardo	44
Perícias	46
Novas Perícias.....	46
Novos Usos e	
Modificadores para Perícias	46
Classes de Prestígio.....	47
Bufão de Hyninn.....	48
Carteador	50
Chapéu-Preto	52
Doutor de Thyatis	54
Espião de Elite.....	56
Lobo do Mar	58
Mestre dos Disfarces	60
Mosqueteiro Imperial	62
Ninja Infiltrado	64
Vigarista	65
Equipamento.....	66
Armas.....	66
Armas Ninjas.....	69
Itens Diversos.....	71
Instrumentos Musicais	72
Roupas e Acessórios.....	74
Itens Mágicos	78
Capítulo 3: Antros de Escória	81
Smokestone,	
a Cidade dos Pistoleiros.....	81
Viver e Morrer em Smokestone	82
As Leis da Fronteira.....	84
Costumes e Valores.....	85
História de Smokestone	86
Galeria de Cafajestes.....	87
Onde Cair Duro.....	90
Fim de Papo	90
Guildas de Ladrões	91
A Guilda de Ladrões de Thartann	91
Os Cavaleiros da Noite.....	94
A Sociedade da Pata do Leopardo	96
A Guilda de Mercadores de Fross....	100
Capítulo 4: O Mestre Maroto.....	103
Campanhas Malandras	103
Novas Regras	110
Magia Monopolizada.....	110
BBA Parcial	110
Desequilíbrio Propostal	111
Testes Estendidos	112
Graus de Sucesso em	
Testes Estendidos	112
Testes Estendidos	
Extenuentes.....	112
Exemplos de	
Testes Estendidos	112
Testes Estendidos Opostos.....	118
Modificadores em	
Testes Estendidos Opostos... 118	
Lendas Malandras.....	120
Open Game License	128





Capítulo 1

Más Influências

Arton é um mundo de problemas. E problemas são resolvidos com esperteza.

Guerreiros reinam nos campos de batalha. Devotos são supremos em suas igrejas. Magos detêm todo o poder em torres e laboratórios. Mas são os tipos furtivos e astutos que conseguem as informações que vencem a batalha; que se infiltram no templo e roubam objetos sagrados; que usam itens mágicos que os outros tiveram tanto trabalho para fabricar. Desde a aurora dos tempos, os malandros são as pessoas que decidem o destino do mundo. Porque a verdadeira história é escrita nas sombras e nos ermos, longe dos olhos ingênuos dos demais. Sim, os malandros são mais importantes do que todos e...

Pronto. Acho que todos os enxeridos já foram embora. Você não acreditou naquela conversa de que os malandros são mais importantes ou decisivos, certo? Achei que não. Mas, se ficou por aqui depois de tanto papo furado, é porque realmente é um de nós. Então vamos aos fatos.

Malandros não são os mais fortes, os mais sábios ou os mais inteligentes. Não, nem adianta argumentar. São os mais *espertos*, e no final é isso que importa. Aqui você não vai ler baboseiras sem fim sobre a filosofia dos deuses ou bobagens incompreensíveis sobre fórmulas mágicas. Não, amigo. Malandros gostam de resultados, e é isso que você terá.

Para começar, vamos tirar um assunto do caminho: não me venha com o eufemismo “especialistas”. Um especialista pode ser qualquer coisa — um guerreiro, mago, clérigo ou colecionador de borboletas. Não, parceiro, nós somos malandros. Não

temos exatamente orgulho disso, mas só precisamos nos ocultar frente às autoridades. E acho que todos os chatos certinhos foram dormir ou largaram o livro há alguns parágrafos, não?

Você estava esperando uma história da malandragem em Arton? Lamento, também não vai encontrar isso aqui. Por dois motivos. Primeiro: se um tipo furtivo entrou para a história, fez tudo errado. Os malandros são especialistas em passar despercebidos, vencer sem chamar atenção, fazer os *outros* entrarem para a história, enquanto eles mesmos aproveitam. É claro que você vai encontrar malandros famosos. Luigi Sortudo, que foi bardo da corte do Rei-Imperador, é um deles. Mas há tantas lendas e histórias a respeito de Luigi que ele não deve ter feito nem metade disso. Ou seja, não podemos saber ao certo. Um verdadeiro malandro.

O segundo motivo? Malandros que ficam famosos em geral não são heróis como Luigi Sortudo. São canalhas como o Camaleão ou Andrus, o Aranha. Assassinos ou ladrões, gente da pior espécie. O tipo de gente que os malandros preferem fingir que não existe.

Mas ser um malandro não é ser um cretino. Não é roubar dos colegas ou aterrorizar aldeões abestalhados. Ser um malandro é apoiar seus companheiros mesmo quando eles são idiotas o bastante para criticar seus métodos. É enfiar uma faca nas costas do guarda da torre enquanto os outros ficam discutindo as implicações cósmicas da violência desnecessária em suas preciosas almas puras. É achar uma trilha na floresta e guiar o grupo todo porque eles são incapazes de andar para frente em linha reta nos

ermos. É esgueirar-se por corredores escuros, achar armadilhas e abrir portas trancadas. É convencer o duque de que é uma boa ideia dobrar a recompensa pela missão, mesmo quando os outros dizem que fazer o bem é sua própria recompensa.

Ser um malandro é fazer o que ninguém mais está disposto. É não brilhar tanto, mas ser indispensável. Sem o malandro, um grupo de aventureiros não passa de um bando de palermas prontos para serem engambelados pelo primeiro vigarista que surgiu.

Aqui não estão os mais poderosos. Não estão os mais charmosos. Nem vamos fingir que aqui estão os maiores heróis.

Mas apenas tolos querem ser heróis. Você não prefere ser útil?

Raças

O crime e a astúcia fazem parte da vida de todas as raças artonianas. Não há povo que fique sem seus malandros, mesmo que alguns tentem fingir que eles não existem...

Anões

Os rígidos e severos anões não costumam ver com bons olhos o modo de vida furtivo. De fato, em Doherimm, o reino subterrâneo desta raça, alguns tipos de roubo são punidos com mutilação ou mesmo morte! Os anões também não são grandes espiões, preferindo enfrentar seus inimigos com machados e devoção aos deuses.

Contudo, duas classes têm papel importante e surpreendente na cultura anã. Os rangers anões são muito diferentes dos mateiros de outras raças. Em geral, são patrulheiros do subterrâneo, acostumados a achar caminhos nos túneis do submundo e reconhecer quais cogumelos são comestíveis. Seus inimigos são trolls das profundezas e criaturas ainda piores que vivem na escuridão. Sem um bom ranger, qualquer grupo de exploradores de cavernas anões está — literalmente — perdido.

Além disso, os bardos anões são únicos e muito valorizados. Costumam tocar instrumentos de sopro ou grandes tambores. Ou então cantam com suas vozes graves. Não são os bardos alegres e coloridos de outras raças, mas tipos soturnos, que entoam réquias e canções de batalha. Muitos anões acreditam que é má sorte partir para a guerra sem pelo menos um bardo em cada batalhão. A função do bardo desta cultura não é só incentivar os colegas, mas principalmente registrar suas vidas (e mortes), para garantir que ninguém seja esquecido pelo tempo — um dos maiores medos dos anões.

Existem poucos swashbucklers anões. Em geral, são devotos de Tenebra que se envolvem com armas de fogo — proibidas em sua sociedade. Contudo, há um lado dos swashbucklers que tem grande apelo para os anões: a bebida! Dê cerveja suficiente a um anão e ele vai acabar se pendurando em um lustre e desafiando rufiões para duelos. Apenas não lembrará de muita coisa na manhã seguinte.

Elfos

Antes da queda de Lenórienn, bardos eram algumas das pessoas mais valorizadas pela cultura élfica. Este povo preocupado com a arte e a contemplação colocava poucas coisas acima da música e da poesia. Bardos, mais do que artistas em tavernas e cortes, eram sábios tidos em alta conta, quase endeusados por sua capacidade de transformar emoções em beleza. Nessa época, um bardo nem mesmo pensaria em “distrair a plateia” e roubá-la, ou em usar sua arte para seduzir aldeões simplórios. O ofício era sagrado e não podia ser maculado.

Contudo, após o grande ataque da Aliança Negra, tudo mudou. A maioria dos bardos élficos foi morta — porque não sabia se defender muito bem e porque os goblinoides tinham uma raiva inexplicável da delicadeza da arte. Aqueles que sobraram tornaram-se soturnos, entoando músicas trágicas que choram a perda de seu reino. Alguns até mesmo usam o terror que sentiram contra seus inimigos, com arte macabra. E o pior de tudo: vários tornaram-se tão vulgares quanto artistas humanos, tocando para conseguir gorjetas, pequenos furtos e noites sem significado com fãs impressionáveis.

Rangers, contudo, são cada vez mais importantes para os elfos. Dizem que alguns rangers chegaram a avisar sobre a vinda do exército goblinóide, mas foram ignorados pelos nobres e generais da raça. Agora que não existe mais Lenórienn, os rangers élficos são alguns dos únicos que conseguem trafegar pelo território selvagem da Aliança Negra. Os rangers élficos costumavam se mesclar com a floresta, usando camuflagem que chegava a ser artística, mas agora cada vez mais tornam-se ferozes e cruéis. Usam pintura de guerra e caçam seus inimigos sem perdão, muitas vezes fabricando colares com suas orelhas ou colecionando outros “troféus”. Além disso, a grande tradição élfica da arquearia faz com que seus rangers sejam famosos. Quer sejam ferozes e selvagens, quer sejam verdadeiros estudiosos dos ermos, os elfos rangers quase sempre são exímios arqueiros.

Ladinos eram muito raros entre os elfos. Mesmo sua função de espiões era considerada pouco necessária — já que a arrogância élfica fazia-os acreditar que sempre triunfariam sobre seus inimigos, mesmo sem informações privilegiadas. Com a queda de Lenórienn, surgiram muitos elfos ladinos, que costumam se voltar para o aspecto mais básico da classe: o roubo. Esses ladrões podem até ter sucesso e enriquecer, mas invariavelmente começam a vida de crimes para sobreviver em grandes cidades que não são suas, entre o refúgio de outras raças.

Elfos swashbucklers são raros, apesar da graça natural deste povo. A maioria dos elfos é amargurada e ressentida, pouco afeita ao estilo de vida fanfarrão. Alguns elfos, no entanto, são swashbucklers sombrios: duelistas que vagam de taverna em taverna, procurando os maiores lutadores e desafiando-os. Assim, provam que ainda têm um pouco de valor ou pelo menos conseguem uma morte honrada.

Goblins

Os goblins nasceram para a malandragem! Enquanto outras carreiras sempre têm ressalvas para eles (são fracos demais para serem guerreiros, avoados demais para serem magos), os baixinhos verdes são altamente furtivos, espertos e, acima de tudo, dispostos a fazer qualquer coisa para sobreviver.

O ladino mais clássico de Arton é o goblin. Nem mesmo os humanos, que dominam todas as áreas da vida aventureira, chegam aos pés desta raça na arte do furto. Os maiores ladrões de Arton são goblins — e a prova disso é que há poucos ladrões goblins famosos. Goblins permeiam todos os níveis da vida de crime. São pequenos larápios, ventanistas audaciosos ou mesmo chefes de guildas de ladrões. A maioria começa roubando para sobreviver, mas muitos atingem sucesso na “profissão”, tornando-se ladrões aventureiros ou apenas muito ricos. De fato, uma das maiores qualidades para um ladino (seja um criminoso, um espião ou qualquer outro tipo) é não ter orgulho desnecessário. E orgulho é algo que os goblins não possuem.

Goblins bardos são mais raros. O baixo Carisma da raça, aliado à falta de tradição cultural goblin, dificulta a carreira. Contudo, goblins sabem se virar, e um goblin bobo da corte, malabarista ou acrobata pode ser um ótimo bardo. Assim como fazem em todas as carreiras, goblins ocupam nichos que bardos de outras raças evitam. Um alto elfo pode se ver como um grande poeta e recusar-se a entreter nobres bêbados, mas um goblin atira tortas na própria cara e tropeça em si mesmo para obter risadas. Assim, pode ficar perto da nobreza, descobrir seus segredos, conquistar sua confiança...

Rangers goblins são comuns nos ermos artonianos. Outras raças goblinoides são muito primitivas, muito brutais ou muito estúpidas para a classe, mas goblins aliam o conhecimento das áreas selvagens com inteligência e capacidade de improvisação. Em geral, rangers goblins não são grandes caçadores, mas especialistas em sobrevivência, achando caminhos e abrigo mesmo nas condições mais adversas. Não se importam em dividir uma caverna com uma família de ratos gigantes, e são capazes de convencer os ratos a deixarem-nos em paz à noite.



Swashbucklers goblins existem, mas não têm nada do estilo e glamour das outras raças. São brigões acrobáticos, geralmente especializados em armas de fogo. Diferentes dos demais swashbucklers, não têm orgulho e rastejam com a mesma facilidade com que fazem grandes entradas.

Halflings

Halflings disputam com os goblins o posto de maiores malandros de Arton — e talvez percam apenas porque estão ainda sonolentos depois do banquete do almoço...

O ladino halfling é um arquétipo que toda criança artoniana conhece de suas histórias favoritas. Enquanto goblins são ladrões pragmáticos e sem amor-próprio, que vivem na sujeira, halflings são ladrões de ocasião, bonachões que saem de seu conforto apenas para ajudar grupos de aventureiros em missões importantes. Entre os halflings, a palavra “ladrão” não tem conotação tão negativa quanto entre a maioria dos povos. Acusar um halfling de roubar um vizinho é grave, mas dizer que um aventureiro halfling é um ladrão é elogiar-lo, afirmando que ele é capaz de se esgueirar por masmorras, desarmar armadilhas, enganar dragões... Os halflings não são grandes criminosos, mas têm um talento especial para a vida furtiva. Em geral, isso vem de uma grande vontade de se manter longe de problemas — embora os problemas sempre persigam alguém que vive explorando calabouços!

Bardos halflings são a alegria de todo festival da colheita, as maiores atrações de feiras de aldeias. Contudo, não são apenas “adoráveis”.

Vários deles pulam de taverna em taverna, usando sua fachada de “inofensivos” para pular também de cama em cama. Além disso, o bardo halfling é clássico em sua tática de entreter a plateia enquanto um comparsa alivia suas bolsas.

Rangers halflings são raros. Em geral, este povo pacato prefere ficar em casa do que desbravar os ermos. E nada seria pior para a maioria dos halflings do que comer carne dura e dormir ao relento. Contudo, alguns poucos são guias em suas terras de origem, como Hongari. Pode ser engraçado ver um ranger halfling falando das melhores cavernas para dormir, como um anfítrio falaria de estalagens, e recomendando os melhores cogumelos e raízes, assim como um gourmet daria dicas sobre pratos finos!

Halflings swashbucklers em geral têm algo a provar — seu tamanho não é muito intimidador ou impressionante, então vestem casacas de cores berrantes, usam enormes chapéus e fazem as manobras mais espalhafatosas. Quase só halflings exilados em grandes cidades optam por esta carreira.

Humanos

As raças pequeninas podem ser mais furtivas e os elfos podem ser mais precisos com o arco e artísticos com o alaúde, enquanto que ninguém transformou a vida furtiva em uma indústria da mesma forma que os humanos.

A ambição humana muitas vezes (vezes demais, diriam alguns anões) se traduz em desonestidade. Frequentemente, humanos não roubam para sobreviver ou aprendem as técnicas das sombras para serem espiões, mas formam verdadeiros impérios do crime. As famosas guildas de ladrões, elementos lendários de grandes cidades, são quase todas fundadas e mantidas por humanos. Humanos também formam as maiores famílias criminosas do mundo conhecido — chamadas de “irmãoades” em Valkaria. O reino humano de Ahlen é famoso por sua tradição de manipulação, roubo e enganação. Por tudo isso, a humanidade produz grandes números de ladinos.

Ladinos humanos podem ser lârios galantes, assassinos dos becos ou qualquer coisa intermediária. Embora haja muitos ladrões aventureiros humanos, a tradição não é tão forte quanto entre os halflings. Na maior parte dos reinos humanos, dizer que você quer ser “o maior ladrão do mundo” atrai a atenção da milícia, não admiração por seu heroísmo.

Bardos humanos são numerosos. Em geral, não se preocupam com a “pureza de sua arte” tanto quanto os elfos, e desejam ganhar dinheiro e fama. Contudo, os bardos humanos desenvolveram a prática já consagrada de acompanhar bandos de aventureiros para registrar seus feitos. No início, tais menestréis não eram considerados aventureiros, mas criados. Enquanto o grupo de heróis podia ficar hospedado com um duque após uma missão bem-sucedida, o bardo ficava junto com os empregados do castelo... É claro que, após séculos provando seu valor, os bardos aventureiros passaram a ser tão respeitados quanto quaisquer outros. O “apoio moral” que o bardo fornece aos companheiros não é menos digno do que a magia do clérigo que aumenta a força de todos.

Diferentes culturas humanas também dão origem a diferentes estilos de bardos. O bardo clássico do Reinado toca alaúde, enquanto que alguns bardos de Tamu-ra usam a arte da dança ou mesmo da cerimônia do chá. Bardos yudenianos entoam canções militares e bardos das Montanhas Uivantes cantam sagas sobre antigos heróis, que podem demorar horas ou dias para serem concluídas.

Rangers humanos também são numerosos. Muitos servem em exércitos, atuando como batedores. Outros são caçadores de recompensas, capturando fugitivos e trazendo-os à justiça (ou a quem pagar mais). Humanos também são grandes caçadores — sua ambição muitas vezes se traduz em ânsia por troféus, e seu pouco respeito para com a natureza os impele a dizimar criaturas selvagens sem muito remorso. Enquanto um elfo pode caçar por necessidade e um anão para eliminar os inimigos de seu povo, um caçador humano pode simplesmente querer as maiores e mais desafiadoras presas por puro orgulho. Em geral, caçadores de dragões ou de outros grandes monstros são humanos.

Por fim, os humanos criaram a base do estilo de vida dos swashbucklers. Os maiores piratas, pistoleiros e fanfarrões de Arton são humanos. Eles existem em todas as culturas, mas são dominantes nas Ilhas Piratas e na cidade de Smokestone, em Petrynia.

Lefou

Malandragem não é um caminho natural para os lefou. Em geral, eles se voltam para as técnicas da astúcia apenas por necessidade. O povo da Tormenta é rejeitado em todos os lugares, e muitas vezes precisa da furtividade e da esperteza para sobreviver.

Os malandros mais comuns entre os lefou são os ladinos. Infelizmente, são raros aqueles que realmente optam pela carreira: em geral, apenas são obrigados a roubar, e desenvolvem suas habilidades desta forma. Lefou às vezes precisam passar a vida disfarçados e escondidos. Não é surpreendente que isso se transforme em uma capacidade aguçada de se esgueira.

Lefou rangers costumam ser caçadores implacáveis e impiedosos. Contaminados pela loucura da Anticriação, perseguem seus inimigos prediletos sem nenhuma preocupação com preservar alguns deles ou com o impacto que uma extinção teria sobre o equilíbrio da natureza. Pelo contrário, rangers desta raça parecem zombar da ordem natural ou mesmo não entendê-la. Se um ranger lefou caça grifos, quer ver *todos* os grifos eliminados da face de Arton, com ódio quase irracional.



Lefou swashbucklers são incomuns. O estilo de luta da classe exige uma pompa que os lefou em geral não possuem. Lefou bardos são raríssimos. Dentre os que existem, vários dedicam-se a aterrorizar seus inimigos com histórias da Tormenta.

Minotauros

Malandragem e minotauros combinam tanto quanto bárbaros e bibliotecas. Esta raça marcial, rígida e cheia de tradições não tem nenhum talento para a vida furtiva e desencoraja ativamente aqueles que fogem a este estereótipo.

Rangers são os malandros mais comuns entre os minotauros. Embora sejam raros, são bastante valorizados como batedores das legiões. Também há alguns heróis históricos entre os minotauros que eram rangers, famosos por abaterem monstros. Um deles teria vencido um grande labirinto para matar o déspota humano que o esperava em seu centro.

Bardos minotauros registram, em longos poemas épicos, os feitos de governantes e guerreiros poderosos. Atualmente, um destes poetas trabalha num relato das Guerras Táuricas, intitulado *Aurakiada*, narrando as proezas do Primeiro Cidadão Aurakas, regente de Tapista, o Reino dos Minotauros. Também existem bardos que acompanham as legiões para aumentar seu moral. Outros tipos de bardos são raros entre os minotauros.

Minotauros swashbucklers são pouco mais do que guerreiros com estilo. Podem até mesmo se mesclar nas legiões, destacando-se por seu jeito bombástico e sua esgrima elaborada. Como os minotauros possuem a maior marinha do mundo conhecido, alguns são swashbucklers do mar. Muitas vezes estes swashbucklers recebem autorização especial dos generais minotauros para deixar de vestir as armaduras padronizadas das legiões, de modo a não prejudicar seu estilo de luta.

Ladinos minotauros são um desastre. A raça é pouco furtiva, despreza subterfúgios e, para piorar, tem medo de alturas — tente entrar escondido por uma janela nessas condições! Se um minotauro quiser roubar de você, em geral vai matá-lo primeiro.

Outras Raças Malandras

Embora as principais raças civilizadas de Arton estejam descritas em *Tormenta RPG*, este mundo é superpovoado por seres estranhos e diversos. Existem muitas outras raças inteligentes — e com seus próprios tipos suspeitos.

Centauros são ótimos rangers, por seu conhecimento dos ermos. Também são swashbucklers admiráveis, pelo menos quando estão bêbados! Poucos seres são mais espalhafatosos que um centauro desta classe. Alguns sábios centauros são bardos, mas um centauro ladrão parece o início de alguma piada. Gnomos são malandros por excelência. Esta raça diminuta tem curiosidade incessante e mentalidade excêntrica, tornando-os ideais como bardos. Gnomos ladinos são cheios de truques e equipamentos estranhos. Meio-orcs não são bons malandros, mas compõem boa parte do contingente de ladinos capangas. Meio-elfos são ótimos bardos, pois sabem interagir em vários ambientes. Pteros são bons ladinos e swashbucklers, quando conseguem ferramentas e armas adequadas.

Por fim, talvez a raça mais malandra sejam os sprites. Estas pequenas fadas triunfam pela magia, pelo bom humor e pela esperteza. Como ladinos, são ágeis e furtivos. Como bardos, são capazes de encantar multidões. E mesmo que não sejam muito eficientes como swashbucklers, pouca coisa é mais bonitinha do que um espadachim de 15 cm de altura!

Todas essas raças (e muitas outras) são descritas no suplemento *Manual das Raças*.

Qareen

Os meio-gênios são malandros por natureza. Seu carisma, alegria de viver e magnetismo tornam-nos perfeitos para este tipo de carreiras.

Bardos qareen são famosos em todo o continente. Curiosamente, entre este povo a profissão é quase dominada pelas mulheres. Bardas qareen dedicam-se a exóticas e elaboradas danças capazes de enfeitiçar seu público. Já os homens fazem exibições circenses, como malabarismos com facas, truques com fogo e outras artes chamativas. Costumam ser o centro das atenções: não acompanham grupos de aventureiros para registrar seus feitos, mas para que eles os protejam em sua jornada rumo à glória!

Swashbucklers qareen também são numerosos. Juntam a magia ao estilo de luta da classe numa combinação letal e graciosa. Usam as características cimitarras em vez dos sabres e floretes dos outros swashbucklers, mas são tão ou mais espalhafatosos que seus colegas de outras raças.

Rangers qareen são especialistas em sobrevivência no deserto. Muitas vezes são devotos de Azgher, juntando sua experiência na região com as crenças e poderes que acompanham o Deus Sol. Alguns dizem que um ranger qareen é indispensável para atravessar o Deserto da Perdição. Diz-se também que alguns rangers qareen conhecem os segredos matemáticos que predizem quando e onde um portal interplanetário irá se formar no deserto. Como esses fenômenos podem levar a mundos distantes, os rangers qareen são realmente guias para muito longe.

Por fim, os ladinos qareen não são gatunos tradicionais. Na verdade, o simples roubo é considerado muito desonrado para a raça: muito melhor é convencer a vítima a lhe dar seu ouro, ou saqueá-lo de uma tribo vizinha que pode se defender. Contudo, existe entre os qareen uma misteriosa ordem de assassinos que consomem alucinógenos e são capazes de sumir como sombras na noite. Ninguém pode dizer com certeza quem são, mas seu trabalho é sempre preciso e letal, muitas vezes lidando com venenos.

Novas Classes

As novas classes a seguir são malandros especializados. Elas funcionam exatamente como classes básicas de *Tormenta RPG*, usando todas as regras normais.

Ninja

Tamu-ra, o Império de Jade, era uma terra conhecida por seus guerreiros honrados, suas tradições arraigadas, sua arte delicada e seus monstros exóticos. Dentre suas lendas, destacam-se histórias sobre demônios negros que surgem no meio da noite, para assassinar, roubar ou sabotar. Lendas ainda mais estranhas dizem que esses demônios são pessoas. Homens e mulheres especialmente treinados na arte da infiltração e da morte silenciosa.

Essas lendas estão corretas. Esses demônios são os ninjas.



O ninja é um misto de ladino, guerreiro e monge. No meio da cultura rígida de Tamu-ra, é um matador desligado de tudo isso, sem apego a noções ultrapassadas de honra. Contudo, o ninja tem suas próprias tradições: em geral faz parte de um clã, e galga posições em sua hierarquia através de treinamento e missões cada vez mais difíceis e ousadas. O ninja tem seu próprio código de honra, que não envolve devoção à nobreza ou franqueza absoluta. Pelo contrário: ele obedece a seus mestres, sempre cumpre seus contratos e exige de si mesmo excelência total, mas para isso mente, rouba e mata sem hesitar.

Embora o ninja mais conhecido de histórias (e de relatos dos poucos sobreviventes) seja uma figura sombria, vestida de preto dos pés à cabeça, essa indumentária só costuma ser usada em missões noturnas, quando serve como camuflagem. Em geral, o ninja veste roupas normais ou o que quer que o faça mesclar-se com o ambiente e as pessoas ao seu redor. Um membro desta classe pode inclusive se passar por alguém de uma classe diferente! O importante para o ninja é ser invisível — ou pelo menos esconder sua verdadeira natureza.

Embora muitas tradições de Tamu-ra tenham quase se perdido quando a ilha foi destruída pela Tormenta, os ninjas são uma curiosa exceção. Os maiores clãs possuíam membros infiltrados no continente há anos ou décadas, e alguns contavam até mesmo com sedes secretas no Reino. Uma vez que o ramo principal do clã foi destruído, os remanescentes imediatamente começaram a reconstrução de sua base de poder. Além disso, embora prefiram membros da etnia tamuraniana, os ninjas não têm escrúpulos quanto a recrutar pessoas de qualquer raça, desde que se mostrem leais.

Aventuras. A vida do ninja é uma série de contratos em nome do clã — em geral, trabalhos de morte, roubo, espionagem ou sabotagem. Contudo, muitos têm autonomia para decidir seus próprios destinos, desde que obedeçam ao clã quando ele chamar. Às vezes, um ninja recebe uma missão de longa duração (como “conquistar a confiança do alto clérigo” ou “proteger o herdeiro do trono sem que ele mesmo perceba”). Neste caso, são livres para cumprir sua missão de vários anos como quiserem — o importante são os resultados. Muitos ninjas aliam-se a grupos de aventureiros com objetivos semelhantes, pois quaisquer aliados podem ser úteis. Alguns também usam suas habilidades aprendidas no clã para seus próprios objetivos, e acabam numa vida de heroísmo sem necessariamente cumprir missões pagas. Por fim, existem ninjas que são expulsos do clã (talvez porque o próprio líder do clã se mostrou desonrado). É comum que busquem a irmandade que perderam em bandos de heróis errantes.

Tendência. Ninjas podem ser Leais, quando se apegam rigidamente ao código de conduta de seu clã, ou Caóticos, quando pervertem as regras para obter maior vantagem ou simplesmente um trabalho mais fácil. Contudo, é muito raro que sejam Bondosos, pois seus contratos em geral envolvem atos questionáveis. Poucas coisas em Arton são mais letais que um ninja Leal e Neutro — um assassino que não se apega a dilemas morais e apenas cumpre ordens da maneira mais eficiente possível.

Religião. É raro que ninjas sejam muito religiosos. Em geral, o espaço que seria ocupado em suas almas por esse tipo de devoção está reservado para a lealdade ao clã. Ninjas são pragmáticos, sem muita preocupação com questões metafísicas. Alguns são devotos de Hyninn, o Deus dos Ladrões. Eles veem Hyninn como um trapaceiro bem-humorado, com a forma de uma raposa de várias caudas — uma imagem comum nas lendas tamurianas. Os ninjas mais cruéis cultuam Ssszaas, o Deus da Traição, acreditando que seus métodos malignos são perfeitos para a vida nos clãs. Diz-se que alguns ssszaazitas já chegaram a líderes de clã, transformando algumas dessas organizações em verdadeiros cultos, unindo os truques ninjas a poderes profanos. Por fim, existe um pequeno número de ninjas que cultua Lin-Wu, o deus das tradições de Tamu-ra. Eles acreditam que a divindade abraça toda a cultura tamuriana, mesmo suas facetas mais sombrias, e que a honra dos contratos e missões agrada o deus.

Histórico. Dizem as lendas que as tradições ninjas começaram com plebeus revoltando-se contra senhores tirânicos. Sem acesso a armaduras e armas ancestrais, esses camponeses usaram artes marciais, ferramentas agrícolas modificadas e técnicas furtivas, que só dependem de treinamento, para vencer seus opressores. Desde então, a tradição ninja se organizou nos famosos clãs.

Em geral, um ninja já nasce em um clã ninja, sendo predestinado ao treinamento. Galga os postos por mérito próprio, mas espera-se que os descendentes das famílias mais importantes tornem-se também mestres e liderem o clã no futuro. Contudo, forasteiros também podem ser treinados na arte ninja. Órfãos muitas vezes são acolhidos por um clã e criados como se tivessem nascido lá. Até mesmo jovens adultos podem aprender os truques ninjas, se forem capazes de achar um clã e convencer seus líderes (em geral mostrando a própria esperteza e determinação).

Por fim, alguns ninjas renegados escolhem discípulos e treinam-nos fora de qualquer clã, na estrada, em uma vida de aventuras. De qualquer forma, é *extremamente* raro que um nobre de qualquer tipo receba treinamento ninja. As raízes camponesas destes matadores tornam-nos avessos à aristocracia. Um jovem de sangue azul leal aos clãs seria um escândalo — talvez chamando atenção demais.

Raças. No início, apenas humanos da etnia tamuriana eram ninjas. Hoje em dia, contudo, não existe qualquer tabu. Os ninjas se preocupam com a eficiência, e não existe

Um Ninja, Dois Ninja?

Existe certa polêmica sobre o plural da palavra “ninja”. Em japonês, naturalmente não existe plural igual ao português. Se fôssemos nos apegar às raízes desta palavra, diríamos “os ninja”, não “os ninjas”.

Contudo, esta palavra já é bem conhecida de muitos brasileiros, especialmente RPGistas, e já consta em vários dicionários. Portanto, escolhemos a forma “aportuguesada” desta palavra, com plural. É o mesmo caso de “samurais”, por exemplo.

Já palavras menos conhecidas, como o nome de várias armas ou os títulos que o ninja recebe ao progredir no clã, não recebem plural, pois são puramente estrangeiras, ainda não foram adotadas pelo português. Você se acostuma.

nada eficiente em desprezar recrutas promissores. Embora humanos ainda sejam maioria, elfos e halflings são alguns dos maiores ninjas de que se tem notícia, pois sua leveza e furtividade natural se aliam com o treinamento especializado. Os clãs já acolheram diversos lefou que não tinham lugar em nenhuma outra parte de Arton, conseguindo com isso alguns membros de lealdade ferrenha. É bem típico dos ninjas usar elementos do próprio inimigo (no caso, a Tormenta) para combatê-lo, e nisso os lefou são fundamentais. Goblins ninjas são uma combinação perfeita, mas poucos deles têm a disciplina necessária para completar o treinamento. Ninjas de qualquer outra raça são raros, e nunca se ouviu falar de um minotauro ninja...

Outras Classes. Ladinos são os únicos que podem começar a entender a mentalidade pragmática dos ninjas. Contudo, membros dos clãs fazem questão de se dar bem com *todos*, para preservar o mais importante — a missão. Um ninja irá parecer arrependido para agradar o paladino e ouvir com interesse a pregação do clérigo. Será piedoso com os animais para conquistar o druida e trará ingredientes arcana para o mago. Na verdade, muitas vezes um ninja finge ser membro de outra classe, para não revelar segredos e gerar conflitos — monge é uma escolha popular nesses casos.

A única classe com quem o ninja tem real dificuldade de se relacionar é o samurai. Ninjas e samurais são opostos em quase tudo, e eram inimigos naturais em Tamu-ra. Na verdade, toda a tradição ninja foi criada para combater esses guerreiros da aristocracia! Um samurai muitas vezes é capaz de ver através da farsa de um ninja, e isso quase sempre gera conflitos.

Um ninja que escolha ou precise revelar sua identidade e suas reais motivações pode acabar com problemas com seu grupo. Poucos aceitam a verdade sombria sobre esses assassinos. Entretanto, um ninja é capaz de qualquer coisa para cumprir uma missão. Se for necessário mudar sua personalidade e moldear-se aos valores dos outros, ele fará isso sem hesitar.

Características de Classe

Pontos de Vida: um ninja começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Enganação (Car), Furtividade (Des), Ladinagem (Des), Obter Informação (Car), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (ver lista de armas do ninja), Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado.

Lista de Armas: bo (cajado), fukiya (zarabatana), hankyu (arco curto), kusari-gama, neko-te, ninja-to (espada curta), nunchaku, sai, shuriken, tanto (adaga), tonfa, yari (lança).

Habilidades de Classe

Hierarquia do Clã: todo ninja é parte de um clã com uma hierarquia rígida. A hierarquia é definida pelo nível de classe do ninja; cada nível vem com um grau (listado na tabela de classe) e o respeito de todos os ninjas de grau igual ou inferior, mesmo de clãs rivais. Dentro do seu próprio clã, você pode dar ordens (no limite do razoável, de acordo com o mestre) a ninjas de grau inferior ao seu. Esses ninjas não são seus seguidores, mas podem limpar seu equipamento, entregar mensagens e fazer outros pequenos favores.

Para subir certos graus (para os níveis 6, 11, 16 e 20), o ninja tem que realizar uma missão solo (veja a caixa de texto). Sempre existe algum risco de morte ou prisão na missão solo. Caso o ninja falhe, não pode avançar de nível até ser bem-sucedido. O ninja pode tentar uma missão solo uma vez por mês. Quando já tem XP suficientes para subir de nível, mas ainda não conseguiu cumprir a missão solo, o ninja continua acumulando XP normalmente. Os benefícios do novo nível só surgem quando a missão solo é cumprida.

Passo do Ninja: ninjas movimentam-se com rapidez, silêncio e graça, como sombras. No 1º nível, seu deslocamento aumenta em +3m e você recebe um bônus de +5 em testes de Acrobacia e Furtividade. No 7º nível, você se torna ainda mais rápido: seu deslocamento aumenta em +6m (total) e seus bônus em Acrobacia e Furtividade aumentam para +10. Além disso, a partir do 7º nível, você pode se levantar com uma ação livre, em vez de uma ação de movimento. Por fim, no 14º nível, seu deslocamento aumenta em +9m (total) de deslocamento e seus bônus em Acrobacia e Furtividade aumentam para +10. A corrida ninja tem uma postura agressiva; um ninja só costuma usá-la em combate ou missão.

Esquiva Engenhosa: a partir do 2º nível, você adiciona o seu modificador de Inteligência à sua CA. Você perde esta habilidade se estiver usando uma armadura média ou pesada,

ou se adquirir níveis em outra classe (mas veja a caixa de texto “Classes de Prestígio Ninjas”).

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.

Dano Desarmado: seu dano desarmado aumenta em uma categoria. No 8º nível, e a cada cinco níveis seguintes, seu dano desarmado aumenta ainda mais.

Sentir Armadilhas: no 3º nível, você adquire um sentido apurado contra armadilhas. Você recebe +1 na classe de armadura contra ataques feitos por armadilhas, e em testes de Reflexos contra armadilhas. A cada três níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1.

Truques Ninjas: a partir do 3º nível, você está pronto para estrear o seu arsenal de truques. Usar um truque exige uma ação padrão e um teste de truque ninja (1d20 + nível do ninja + mod. Int) contra a CD do truque. À medida que você usa seus truques, seu arsenal se esgota; cada teste de truque ninja no mesmo dia além do primeiro sofre uma penalidade cumulativa de -5 (independentemente de qual truque seja). Ou seja, o primeiro teste é realizado sem penalidade, o segundo sofre uma penalidade de -5, o terceiro sofre uma penalidade de -10 e assim por diante. Uma vez que você falhe em um teste, não pode mais usar truques durante aquele dia. No início de cada dia, a CD é restaurada ao seu nível original.

No 10º nível, você recebe +5 em todos seus testes de truque ninja. Ou seja, seus testes passam a ser 1d20 + nível de classe + mod. Int + 5. No 17º nível, esse bônus aumenta para +10.

Pulo duplo: o ninja desafia as leis da física, saltando quando já está no ar, para alcançar lugares ainda mais altos. Quando faz um teste de Atletismo para saltar, você pode usar este truque como uma ação livre. Se for bem-sucedido no teste de truque ninja, pode fazer outro teste de Atletismo para saltar, com o mesmo bônus do primeiro. Você soma o resultado dos dois testes para determinar a distância ou altura do seu salto. CD 5.

Rajada de shuriken: quando usa este truque, você pode imediatamente disparar três shuriken em um único alvo. Faça três ataques à distância. Se acertar apenas um ataque, você causa seu dano normal. Se acertar dois ataques, cada um recebe um bônus de dano de +2 (para um bônus de dano total de +4). Por fim, se você acertar os três ataques, cada um recebe um bônus de dano de +4 (para um bônus de dano total de +12). CD 5.

Pimenta dentro da bainha (metsubushi): faça o teste de truque ninja. Se você for bem-sucedido, um oponente adjacente à sua escolha deve fazer um teste de Reflexos (CD igual ao resultado do seu teste de truque ninja). Se ele falhar, fica cego por 1d6 rodadas. CD 5.

Hipnotismo ninja (saiminjutsu): você faz movimentos com as mãos e o corpo, distraindo os oponentes e confundindo seus sentidos. Até o fim de seu próximo turno, você recebe camuflagem (ataques contra você têm 20% de chance de erro e você pode fazer testes de Furtividade mesmo se estiver sendo visto). CD 10.

Bomba de fumaça (kemuridama): ninjas são mestres da arte de desaparecer subitamente. Quando você usa este truque, joga uma bomba de fumaça no chão e teletransporta-se para qualquer lugar a até 18m. Você então faz um teste de Furtividade oposto pelo teste de Percepção de qualquer oponente que possa percebê-lo. Oponentes que forem bem-sucedidos conseguem ver para onde você foi; aqueles que falharem, não (para eles, você simplesmente desapareceu no meio da fumaça). A partir de seu próximo turno, todas as regras para se esconder e ser percebido voltam a funcionar normalmente (ou seja, se você voltar a atacar seus inimigos, ele poderão percebê-lo). Usar este truque é sempre uma ação completa. CD 10.

Estrepes invisíveis (makibishi): você larga estrepes da cor do solo em um quadrado com 1,5m de lado a até 3m de você. Qualquer criatura que pisar nesta área sofre 1 ponto de dano e tem seu deslocamento reduzido à metade por um dia. Criaturas têm direito a um teste de Percepção (CD 30) para perceber os estrepes antes de pisar neles. Qualquer um que perceba os estrepes pode passar pela área sem sofrer dano, mas com metade de seu deslocamento normal (ou pode simplesmente dar a volta...). Criaturas com armadura pesada são imunes aos estrepes. CD 10.

Ilusão dos espelhos: três cópias ilusórias suas aparecem ao seu redor. As duplicatas imitam suas ações, tornando difícil para um inimigo saber quem atacar. Você recebe CA+6. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das imagens desaparece e o bônus na CA diminui em 2. Um atacante precisa ser capaz de ver as cópias para ser confundido. Se você estiver invisível, ou o atacante estiver de olhos fechados, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar). CD 15.

Ninja			
Nível	BBA	Habilidades de Classe	Posto
1º	+0	Hierarquia do clã, passo do ninja (+3m; +5/+5)	kyūkyū
2º	+1	Esquiva engenhosa, evasão	hachikyū
3º	+2	Dano desarmado (1d6), sentir armadilhas +1, truques ninjas	nanakyū
4º	+3	Esquiva sobrenatural	rokukyū
5º	+3	Destemido, golpe ninja	gokyū
6º	+4	Sentir armadilhas +2	yonkyū
7º	+5	Passo do ninja (+6m; +10/+10)	sankyū
8º	+6	Dano desarmado (1d8), esquiva sobrenatural aprimorada	nikyū
9º	+6	Letalidade (+1 multiplicador), sentir armadilhas +3	ichikyū
10º	+7	Truques ninjas (+5)	shodan
11º	+8	Truque rápido (ação de movimento)	nidan
12º	+9	Sentir armadilhas +4	sandan
13º	+9	Dano desarmado (1d10)	yondan
14º	+10	Passo do ninja (+9m; +15/+15)	godan
15º	+11	Sentir armadilhas +5	rokudan
16º	+12	Letalidade (+1 margem)	nanadan
17º	+12	Truques ninjas (+10)	hachidan
18º	+13	Dano desarmado (2d6), sentir armadilhas +6	kyūdan
19º	+14	Truque rápido (ação livre)	jūdan
20º	+15	Demônio ninja	chigo

A Missão Solo

Para avançar de nível, um ninja deve realizar uma missão solo — obviamente, sem a ajuda de seus companheiros. Esta missão não é interpretada em detalhes, mas resolvida por uma série de testes simplificados do ninja.

O jogador do ninja deve fazer três testes de perícia (perícias da lista do ninja, à escolha do mestre), três jogadas de ataque (arma à escolha do jogador) e três testes de resistência (um de cada tipo). O ninja deve somar os resultados de todos os testes e obter 150 pontos (missão do nível 5), 200 pontos (missão do nível 10), 250 pontos (missão do nível 15) e 300 pontos (missão do nível 19). Em caso de sucesso, ele avança de nível e na hierarquia do clã. Em caso de falha, não avança de nível ou hierarquia, mas continua acumulando XP. Um mês depois, pode tentar de novo. Assim que conseguir, avança de nível, recebendo todos os benefícios.

O ninja também pode sofrer consequências por uma falha — ninguém disse que ser ninja seria fácil! Uma falha por 20 pontos ou menos não acarreta consequência; o ninja está livre para tentar outro dia. Uma falha por 21 a 50 pontos significa que o ninja está preso. Pode ser libertado por seus colegas ou por seus irmãos de clã, mas talvez perca algum equipamento. Por fim, uma falha por 51 ou mais significa que o ninja morreu na missão. Ele ainda pode ser ressuscitado, mas talvez suas vítimas estivessem esperando para se vingar nos Reinos dos Deuses...

Invisibilidade ninja (onshinjutsu): o ninja cobre a si mesmo com um tecido com as mesmas cores e desenhos que o cenário ao seu redor, mesclando-se como um camaleão. Para usar este truque, você deve estar adjacente a uma parede ou objeto que tenha tamanho maior ou igual ao seu. Para todos os efeitos, você fica invisível — mas precisa ficar parado. Quando você se mover, o efeito acaba. CD 15.

Correr sobre líquidos: você corre (veja “Atletismo”, no Capítulo 4: Perícias de *Tormenta RPG*) sobre água ou qualquer outro líquido (lama, areia movediça, ácido, lava...). Este truque não protege contra qualquer efeito que o líquido possa causar; você pode correr sobre lava, mas ainda vai sofrer dano por calor. Usar este truque é sempre uma ação completa. CD 15.

Despistar rastros: você é capaz de redesenhar os seus rastros enquanto caminha. Até o fim do dia, a CD de testes de Sobrevivência para rastreá-lo aumenta em um valor igual à metade do resultado de seu teste de truque ninja (por exemplo, se seu teste de truque ninja foi 17, a CD para rastreá-lo aumenta em +8). CD 15.

Escalada ninja: um ninja é capaz de escalar paredes ou pendurar-se no teto, com a mesma facilidade com que caminha no chão. Faça um teste de truque. Se for bem-sucedido, você fica sob efeito da magia *patas de aranha* por uma hora. Este, contudo, não é um efeito mágico e não pode ser dissipado ou anulado. CD 15.

Terror ninja: apenas por olhar nos olhos de seus oponentes você é capaz de dobrar suas mentes fracas. Faça o teste de truque ninja. Se você for bem-sucedido, todos os oponentes a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD igual ao resultado do seu teste de truque ninja). Oponentes que falhem ficam apavorados ou confusos (escolha a cada vez que usar o truque) por 1d6 rodadas. CD 20.

Granada e cambalhota: você deixa uma granada nos pés de um oponente adjacente e rola para longe da explosão. O oponente sofre 4d6 pontos de dano de fogo e você avança 3m em qualquer direção. CD 25.

Mudar o clima: você invoca névoas, neve ou chuva em uma área a céu aberto com 60m de raio. Este truque afeta uma área de 60m de raio e dura um minuto. Você recebe camuflagem (20% de chance de erro e pode usar Furtividade mesmo sendo observado) enquanto estiver dentro da área. CD 25.

Pipa ninja: depois de uma breve corrida, você abre uma pipa ou pandorga e decola. Você recebe deslocamento de voo de 18m por cinco rodadas. Você deve estar a céu aberto para usar este truque. CD 25.

Truque do tronco: quando está prestes a sofrer um golpe, um ninja veterano pode desaparecer, fazendo o oponente acerta um tronco de madeira no lugar onde o ninja estava — era tudo um embuste! Faça o teste de truque após seu oponente ter acertado um ataque em você. Se você for bem-sucedido, evita o ataque. Usar este truque é uma reação, mas ele só pode ser usado uma vez por combate. CD 25.

Toque da morte (dim mak): os verdadeiros mestres ninjas são capazes de paralisar ou mesmo matar com um mero toque, afetando os pontos de pressão no corpo do oponente. Seu próximo ataque desarmado (que deve ser feito na rodada em que você fez o truque ou na próxima) é um toque da morte. Esse ataque não causa dano nos pontos de vida; em vez disso, para cada 4 pontos que causaria, causa 1 ponto de dano em uma habilidade física (Força, Destreza ou Constituição, à sua escolha). Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este truque. CD 30.

Esquiva Sobrenatural: no 4º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido. Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Destemido: o treinamento dos clãs envolve exposição a imagens aterrorizantes, através de alucinógenos e hipnotismo, para endurecer o ninja. No 5º nível, você se torna imune a medo.

Golpe Ninja: no 5º nível, você aprende a técnica do golpe ninja, um ataque que atinge pontos específicos e prova a superioridade das técnicas marciais do seu clã. Como uma

Lei da Conservação dos Ninjas

Ninjas são um elemento clássico da cultura pop. Estejam eles vestidos de preto dos pés à cabeça, com armaduras vermelhas berrantes ou mesmo trajando macacões cor de laranja, algo é constante: a “lei da conservação dos ninjas”.

Observe: se há vários ninjas em uma cena, eles são invariavelmente capangas fracotes, derrotados às dúzias pelos heróis. Em compensação, se houver apenas um ninja em combate, ele será uma máquina de matar quase invencível, uma sombra que passa por todos os heróis, destruindo sem deixar rastro. Podem observar.

Para manter o autêntico “clima ninja” da cultura pop, o mestre pode seguir este clichê. Se os aventureiros forem atacar um covil ninja cheio de guerreiros, faça com que sejam molengas de 1º nível. Em compensação, um único ninja enviado para enfrentá-los deve ter nível muito maior que o grupo e estar preparado para todos os seus truques, frustrando os jogadores a cada passo. Isso vale mesmo quando um ninja enfrenta vários: basta assistir a alguns filmes dos anos 80 para ver que o protagonista ninja varre o chão com dezenas de seus colegas.

No final, os dois resultados compensam: “Apanhamos, mas foi de um ninja!” ou “Demos uma surra em um monte de ninjas!” são igualmente satisfatórios.

ação padrão, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo com um bônus de +4 na jogada de ataque. Se você acertar, causa +1 ponto de dano por nível de ninja. Além disso, se o inimigo estiver desprevenido, você reduz em -5 a penalidade cumulativa por realizar vários truques no mesmo dia. Por exemplo, se você estava com uma penalidade de -10, por já ter realizado dois truques, sua penalidade reverte para -5 (na prática, você recupera um uso).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 8º nível, você pode lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Letalidade: poucas coisas são tão mortais quanto um ninja experiente. No 9º nível, o multiplicador de crítico de todos os seus ataques aumenta em +1. No 16º nível, a margem de ameaça de todos os seus ataques aumenta em +1 (este aumento é aplicado após qualquer multiplicação da margem de ameaça). Você perde esta habilidade se adquirir níveis em outra classe (mas veja a caixa de texto “Classes de Prestígio Ninjas”).

Truque Rápido: a partir do 11º nível, você pode realizar seus truques ninjas com uma ação de movimento em vez de uma ação padrão. No 19º nível, você pode realizar seus truques ninjas como uma ação livre. Em ambos os casos, você ainda está restrito a um truque por rodada.

Demônio Ninja: dizem que só um ninja pode matar outro ninja — e, no 20º nível, isso é verdade. Ao atingir este nível, você ignora qualquer dano que iria matá-lo, a não ser que o dano seja causado por outro ninja. Quando você sofrer dano suficiente para matá-lo causado por qualquer outra criatura ou evento, não morre; em vez disso, fica consciente (caso estivesse inconsciente), com 1d6 PV e pode fazer dois truques ninjas imediatamente — o único caso em que se pode fazer mais de um truque na mesma rodada.

De acordo com o mestre, o grupo pode fazer alguma grande missão para obter uma maneira de matar um ninja de 20º nível sem outro ninja. Mas todo o clã estará tentando impedir isso...

Classes de Prestígio Ninjas

A classe ninja foi feita para ser seguida do início ao fim — é uma carreira que começa no berço ou ainda antes, em clãs ancestrais. Contudo, algumas classes de prestígio são bem apropriadas para um ninja. Com a permissão do mestre, você pode adquirir níveis nestas classes sem perder quaisquer habilidades de ninja.

Elas são: assassino, dançarino das sombras, escrivana, guerrilheiro, lenda urbana, mestre bêbado e ninja infiltrado (apresentada neste livro).

Se o mestre estiver se sentindo *muito* bonzinho, pode permitir que níveis de ladino e/ou de monge também não interfiram com a progressão do ninja. Contudo, independente de qualquer outra coisa, um ninja que avance em outras classes não avança de posto no clã.

Pode ter certeza: os líderes do clã são ninjas puros (pelo menos até o 20º nível...).



Nobre

Aristocratas de famílias tradicionais. Militares de alto escalão. Burgueses que comandam vastas cadeias mercantis. Chefes de guildas de ladrões. Todos esses são nobres — pessoas que atacam com lábia, defendem-se com orgulho e, de uma maneira ou outra, sempre conseguem o que querem.

Há diversos tipos de nobres. Uns usam suas habilidades para a liderança, fazendo florescer em cada pessoa o que ela tem de melhor. Já outros tratam todos como peões, movimentando-os através de chantagem e sedução para atingir seus objetivos mesquinhos. Em comum, todos os nobres possuem a capacidade de influenciar outras pessoas, acesso a recursos e favores e, é claro, pelo menos um pouquinho de arrogância.

Aventuras. Um nobre aventureiro pode ser um arauta realizando missões para seu lorde, um mercador em busca de novas rotas comerciais, um oficial militar seguindo ordens de seus superiores... Há diversos motivos para um nobre partir em uma aventura. E mesmo os nobres que preferem viver em segurança podem se ver envolvidos em conspirações, obrigados a resolver seus problemas com as próprias mãos.

Tendência. Nobres podem ser Leais ou Neutros, mas nunca Caóticos. A desordem não combina com as noções de hierarquia que eles valorizam. Há tantos nobres Bondosos quanto Malignos.

Religião. Nobres confiam em suas próprias capacidades, e por isso costumam não ser muito religiosos. Por outro lado, um nobre que ocupe uma posição distinta na sociedade pode se ver obrigado a seguir certas condutas, incluindo prestar respeito a certo deuses. Mercadores e burgueses ricos muitas vezes são devotos de Tibar, o Deus Menor do Comércio.

Histórico. Nem todo nobre nasce em berço de ouro. Embora a maioria realmente venha das castas superiores da sociedade, alguns têm de contar com sua própria astúcia para ascender na vida. Existem nobres que nasceram em becos imundos ou aldeias miseráveis, e construíram para si seus próprios impérios e confortos.



Raças. Anões, elfos, humanos e minotauros são as raças que possuem mais membros desta classe. Existem poucos nobres halflings (normalmente prefeitos de suas cidades) e qareen (normalmente califas e sultões do Deserto da Perdição). Entre goblins e lefou (assim como entre raças menos civilizadas), nobres são quase desconhecidos.

Outras Classes. Nobres convivem melhor com aventureiros mais focados, como guerreiros, clérigos e samurais, e de vez em quando têm problemas com tipos selvagens ou desordeiros, como bárbaros e swashbucklers. Mas, no geral, nobres assumem uma posição de liderança dentro de seus grupos, e acabam se obrigando a ter boas relações com todos.

Características de Classe

Pontos de Vida: um nobre começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas Simples, Usar Armas Marciais, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Autoconfiança: você recebe um bônus na CA igual ao seu nível de nobre ou seu bônus de Carisma, o que for menor. No 5º nível, e a cada cinco níveis, você também recebe +1 na CA.

Se você ganhar esta habilidade por outra classe, não aplica seu bônus de Carisma duas vezes. Entretanto, soma os níveis das duas classes para determinar os pontos de bônus adicional na CA.

Frivolidade: nobres têm muito tempo livre, no qual praticam passatempos ou estudam assuntos de seu interesse. Você

pode escolher uma perícia qualquer e considerá-la uma perícia de classe (permitindo que você seja treinado nela).

Herança: você começa o jogo com um item (normal ou mágico) cujo valor não excede 2.000 TO.

Riqueza: no 2º nível, você passa a receber dinheiro de sua família, de seu patrono ou de seus negócios. Uma vez por semana, você pode fazer um teste de Carisma. Você recebe um número de Tibares de ouro igual ao resultado do teste multiplicado por seu nível de classe. Por exemplo, um nobre de 5º nível que consiga um 15 no teste de Carisma recebe 75 TO. Obviamente, o uso desta habilidade é condicionado à hora e lugar em que o nobre fizer o teste. Por exemplo, um nobre viajando pelos ermos, isolado da civilização, dificilmente teria como receber dinheiro...

Contatos: no 3º nível, você estabelece uma rede de contatos, que podem ajudá-lo com favores e informações. Para pedir ajuda, faça um teste de Carisma + seu nível. A CD do teste depende do que você está pedindo: 10 para algo simples (como um convite para uma festa particular); 20 para algo caro ou complicado (como uma carona de barco até Galrasia), e 30 para algo perigoso ou ilegal (como acesso aos planos militares do reino). Você pode pedir ajuda a seus contatos uma vez por semana.

Orgulho: nobres confiam muito em suas próprias habilidades. Por um lado, isso os torna arrogantes; por outro, faz com que consigam realizar tarefas que estão acima de suas capacidades. A partir do 2º nível, você pode somar seu bônus de Carisma a uma jogada ou teste. Você pode usar esta habilidade depois da rolagem, mas deve usá-la antes que o mestre diga se você foi bem-sucedido ou não. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada quatro níveis seguintes, recebe um uso diário adicional.

Comandar: nobres são líderes natos. No 3º nível, você recebe Comandar como um talento adicional. No 11º nível, o bônus que você fornece quando usa o talento Comandar aumenta para +2 e, no 19º nível, para +3.

Muitos Talentos: no 4º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe um talento adicional.

Língua de Prata: a partir do 5º nível, uma vez por dia, como uma ação livre, você pode somar seu nível em um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes que o mestre diga se você foi bem-sucedido ou não.

Inspirar Confiança: a simples presença de um nobre é capaz de entusiasmar as pessoas. A partir do 7º nível, qualquer aliado a até 9m de você recebe um bônus de +1 nas jogadas e testes. Esta habilidade só não funciona se você estiver inconsciente, e se acumula com o bônus fornecido pelo talento Comandar.

Aura de Nobreza: a partir do 9º nível, qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais) que tentar machucá-lo (causar dano através de um ataque, magia ou habilidade especial) deve antes fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + seu modificador de Carisma). Se a criatura falhar, não conseguirá machucá-lo por um dia. A criatura ainda pode fazer outras ações contra você, como agarrar ou derrubar, desde que não cause

Nobre

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Autoconfiança, frivolidade, herança
2º	+1	Orgulho 1/dia, riqueza
3º	+2	Comandar, contatos
4º	+3	Muitos talentos
5º	+3	Língua de prata
6º	+4	Orgulho 2/dia
7º	+5	Inspirar confiança
8º	+6	Muitos talentos
9º	+6	Aura de nobreza
10º	+7	Orgulho 3/dia
11º	+8	Comandar aprimorado
12º	+9	Muitos talentos
13º	+9	Língua de ouro
14º	+10	Orgulho 4/dia
15º	+11	Inspirar glória
16º	+12	Muitos talentos
17º	+12	Aura de majestade
18º	+13	Orgulho 5/dia
19º	+14	Comandar maior
20º	+15	Muitos talentos

dano. Se você atacar a criatura, esta habilidade é anulada por um dia (a criatura poderá causar dano normalmente contra você).

Língua de Ouro: a partir do 13º nível, uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode gerar um efeito igual ao da magia *sugestão em massa*, com CD igual a 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma. Esta não é uma habilidade mágica, e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas.

Inspirar Glória: a presença de um nobre motiva as pessoas a realizar façanhas impressionantes, capazes de colocar seu nome na história. A partir do 15º nível, qualquer aliado a até 9m de você pode realizar uma ação padrão adicional por rodada, uma vez por cena (um combate, uma perseguição, uma festa, etc.). O aliado escolhe quando vai usar esta ação adicional, mas deve iniciá-la dentro de 9m do nobre. Afastar-se do nobre e depois se aproximar dele não concede outra ação adicional.

Aura de Majestade: a partir do 17º nível, o nobre se porta de maneira tão distinta que impõe respeito — e, mais do que isso, *veneração* — a todos. A habilidade aura de nobreza passa a funcionar contra criaturas com Int 1 ou mais (ou seja, passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem valor de Inteligência). Além disso, uma criatura que falhe no teste de Vontade por 5 ou mais se arrepende tanto de ter tentado machucar o nobre que passa a protegê-lo, lutando ao seu lado — e seguindo suas ordens, se puder entendê-lo — pelo resto do combate!

Classes Variantes

As classes de personagens apresentadas em *Tormenta RPG* são versáteis, típicas e abrangentes. Representam a grande maioria dos aventureiros de Arton. Não possuem restrições especiais ou habilidades especializadas — são classes básicas.

Contudo, existem outros tipos de heróis. Membros de todas as classes que se dedicam a um aspecto de seu caminho, abrindo mão de conhecimentos, habilidades e poderes genéricos. Suas personalidades não se adaptam ao treinamento “comum” que os demais aventureiros recebem. Eles procuram concentrar-se em algumas áreas e tarefas específicas, nas quais se tornam grandes especialistas, sacrificando sua versatilidade. Adotam *classes variantes*.

Classes variantes são versões ligeiramente modificadas de classes básicas. Exigem certos pré-requisitos adicionais e impõem certas restrições. Contudo, também concedem habilidades que não estão disponíveis a nenhuma classe básica. Níveis de uma classe variante contam como níveis da classe básica para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de uma classe variante no 1º nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem.

Use as estatísticas da classe básica, aplicando as modificações listadas na descrição de cada classe variante. Uma vez que adquira um nível de uma classe variante, você não pode adquirir níveis de outras variantes da mesma classe, ou da classe básica. Por exemplo, se adquiriu um nível de ladino gatuno, você não pode mais tarde adquirir um nível de ladino capanga, ou de ladino comum. Caso escolha ser um ladino comum no 1º nível, também não pode adotar uma variante mais tarde. As variantes são como conjuntos de habilidades de classe, não como classes separadas — em termos de regras, sua classe continua sendo a classe básica, e você não pode “voltar atrás”, escolhendo um conjunto de habilidades diferente. Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (*Tormenta RPG*, Capítulo 3).

Cada classe possui um nome específico para suas variantes. Variantes de mago (vistas no suplemento *Manual do Arcano*) são chamadas “especializações”, variantes de swashbucklers são chamadas “clubes”, etc. As linhagens de feiticeiros também são consideradas classes variantes — o único caso em que uma classe variante é obrigatória, pois não existe feiticeiro “genérico”.

Colégios de Bardos

Nenhum bardo aceita ser igual a outro. Estes artistas das aventuras são todos únicos, ou pelo menos assim pensam. Bards costumam estudar e treinar em grandes centros de conhecimento ou com mestres extremamente eruditos, mas em qualquer caso são incentivados a desenvolver um estilo personalizado. Nada é pior para um bardo do que o plágio! Mesmo quando estão repetindo canções

folclóricas ou histórias conhecidas, fazem sua própria interpretação, tornando-as suas.

Assim, variações de bardos são quase uma obrigatoriedade. Os bardos afinam suas habilidades da mesma forma que seus instrumentos, tornando-se melhores em certos aspectos da carreira enquanto consideram outros “coisa de amadores sem sensibilidade”. Diferentes colégios de bardos ensinam cada especialização.

Estes não são, na verdade, colégios específicos, mas *tipos* de colégios. Enquanto alguns conservatórios podem ensinar apenas uma variante, muitos deixam que seus alunos escolham o que estudar.

Colégio dos Arcanistas

“A verdadeira arte é a magia.”

Embora os bardos costumem ser identificados como músicos e artistas, nem sempre este é o caso. A tradição dos bardos, desde tempos antigos, lida com muitas facetas — magia arcana, magia divina, combate, furtividade... E até música.

Os bardos do colégio dos arcanistas são aqueles que abandonaram quase todas as funções tradicionais do bardo, para se concentrar em diferentes tipos de magia. Em vez de acompanhar heróis para registrar seus feitos, os arcanaistas desejam ser eles mesmos os heróis! As canções serão compostas sobre *eles*, e serão *seus* nomes que ficarão na história.

O arcanaista quase não parece um bardo: assemelha-se, na verdade, a um misto de feiticeiro, clérigo e swashbuckler. São tipos esplendorosos, cheios de truques e pose. Costumam vestir roupas chamativas, como grandes capas coloridas e chapéus emplumados. São instruídos, mas não exatamente sábios: em vez de aprender várias lendas e histórias tradicionais, os arcanaistas conhecem fórmulas e segredos que aumentem suas chances em combate.

A maioria dos bardos típicos torce o nariz para os arcanaistas. Eles dizem que os arcanaistas subvertem uma tradição honrada em proveito próprio, usando apenas as partes mais convenientes. Mas os arcanaistas riem disso, enquanto se preparam para o próximo combate, aventura ou fuga.

Pré-Requisitos: Inteligência, Sabedoria e Carisma 13.

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: perde Acrobacia, Atletismo e Furtividade.

Talentos Adicionais: padrão.

Habilidades de Classe

Personalizar Magia: você recebe o talento Personalizar Magia (presente no *Manual do Arcano*, mas explicado a seguir). Se você já possui este talento, recebe outro talento qualquer do tipo Magia. Com o talento Personalizar Magia, você deve

escolher um tema para sua magia, como estrelas purpurinadas, fogo azul ou morcegos e sangue. Todas as suas magias passam a lembrar esse tema em sua aparência, dificultando sua identificação por seus oponentes. A CD para identificar suas magias passa a ser (20 + nível da magia) para magias sendo lançadas, e (25 + nível da magia) para magias já lançadas.

Magias: como a habilidade de bardo padrão.

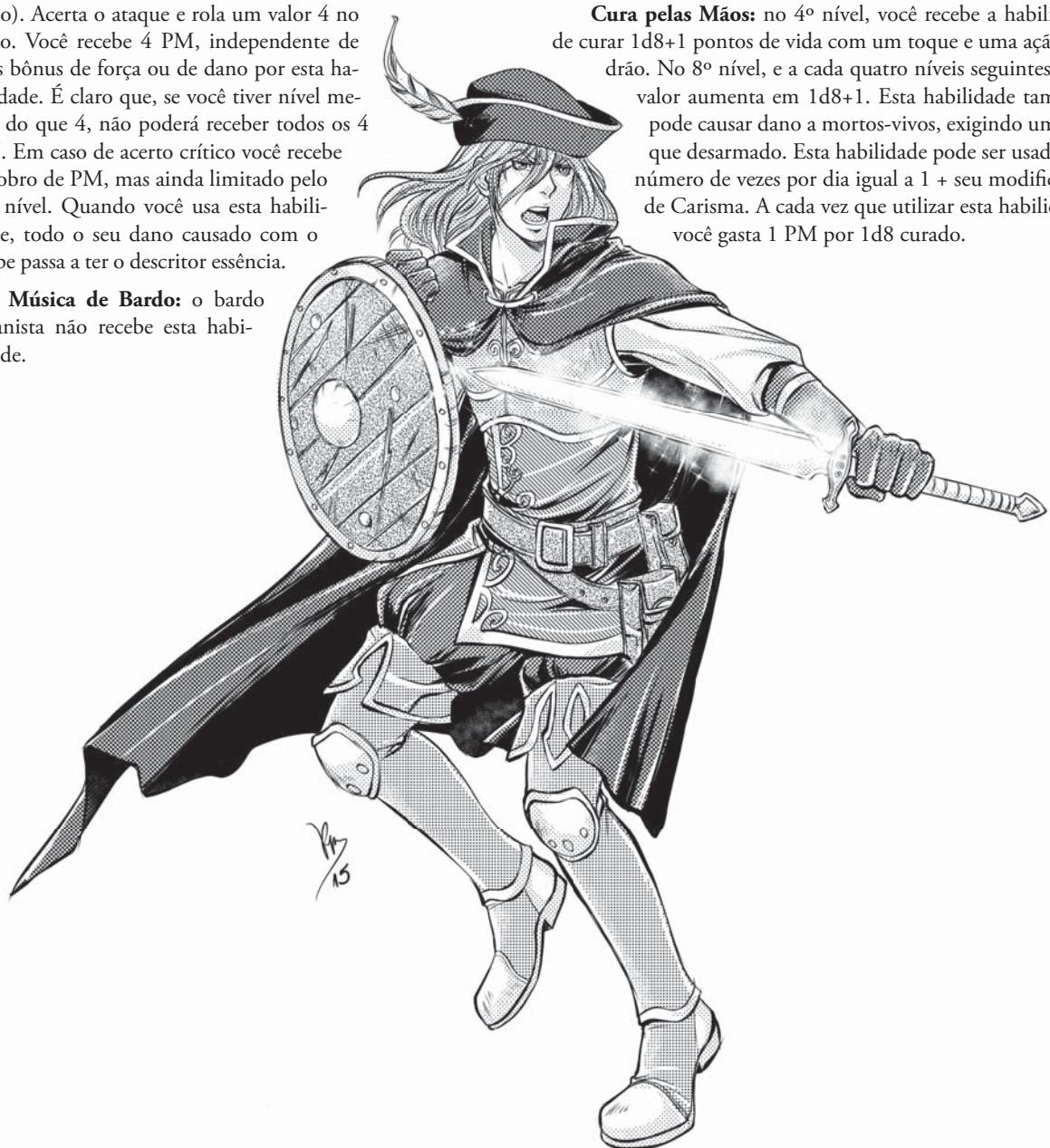
Golpe Mágico: como uma ação livre, você pode energizar sua arma com energia mágica. Você gasta até 1 PM por nível de bardo arcanista e recebe um bônus +1 nas jogadas de ataque e dano por PM gasto, apenas em seu próximo ataque com a arma. Caso você acerte o ataque e cause dano, recebe uma quantidade de PM igual ao valor que rolou no dado de dano, até um valor máximo igual ao seu nível. Por exemplo, você energiza uma espada longa (1d8 de dano). Acerta o ataque e rola um valor 4 no dado. Você recebe 4 PM, independente de seus bônus de força ou de dano por esta habilidade. É claro que, se você tiver nível menor do que 4, não poderá receber todos os 4 PM. Em caso de acerto crítico você recebe o dobro de PM, mas ainda limitado pelo seu nível. Quando você usa esta habilidade, todo o seu dano causado com o golpe passa a ter o descriptor essência.

Música de Bardo: o bardo arcanista não recebe esta habilidade.

Panache do Bardo: a partir do 2º nível, você pode escolher entre Carisma, Inteligência ou Sabedoria e adicionar o modificador da habilidade escolhida à sua CA. Esta habilidade só funciona se você estiver utilizando armaduras leves. Se você não estiver utilizando nenhuma armadura, pode escolher duas habilidades em vez de uma. Você perde esta habilidade caso adquira um nível em qualquer classe além de bardo arcanista.

Onda Mágica: a partir do 3º nível, você é capaz de gerar uma onda de energia mágica para estender o alcance de seus golpes. O alcance do seu golpe mágico é aumentado na distância especificada. Você faz um ataque com seu golpe mágico (uma jogada apenas) contra a CA de todos os oponentes dentro da área. Caso acerte cada alvo, jogue o dano individualmente. Você só recupera PMs uma vez por golpe mágico, independente de quantos alvos acerte.

Cura pelas Mâos: no 4º nível, você recebe a habilidade de curar 1d8+1 pontos de vida com um toque e uma ação padrão. No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, esse valor aumenta em 1d8+1. Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma. A cada vez que utilizar esta habilidade, você gasta 1 PM por 1d8 curado.



Arcanista

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+0	Golpe mágico, magias, personalizar magia	0, 1º
2º	+1	Panache do bardo	
3º	+2	Onda mágica (3m)	
4º	+3	Cura pelas mãos (1d8+1)	2º
5º	+3		
6º	+4	Projetar cura pelas mãos	
7º	+5	Onda mágica (6m)	3º
8º	+6	Cura pelas mãos (2d8+2)	
9º	+6	Remover condição (1 condição)	
10º	+7		4º
11º	+8	Onda mágica (9m)	
12º	+9	Cura pelas mãos (3d8+3)	
13º	+9	Remover condição (2 condições)	5º
14º	+10		
15º	+11	Onda mágica (12m)	
16º	+12	Cura pelas mãos (4d8+4)	6º
17º	+12	Remover condição (3 condições)	
18º	+13		
19º	+14	Onda mágica (15m)	
20º	+15	Cura pelas mãos (5d8+5)	

Projetar Cura pelas Mãos: no 6º nível, você recebe o talento Projetar Cura pelas Mãos (presente no *Manual do Devo-to*, mas explicado a seguir). Se você já tiver este talento, recebe outro talento qualquer de Destino. Com o talento Projetar Cura pelas Mãos, você pode usar a habilidade cura pelas mãos em alvos a até 9m. Se você utilizar a habilidade para causar dano a mortos-vivos, deve fazer um ataque de toque à distância (ataque à distância oposto por um teste de Reflexos do alvo). Você pode utilizar golpe mágico (mas não onda mágica) junto com a habilidade cura pelas mãos quando estiver causando dano em mortos-vivos.

Remover Condição: no 9º nível, seu toque faz mais que apenas curar ferimentos. Escolha uma condição, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo. Quando você usa cura pelas mãos, além de curar PV, também remove essa condição da criatura curada (um alvo apavorado fica abalado; um alvo exausto fica fatigado). No 13º nível você pode escolher outra condição e, no 17º nível, mais uma condição. Mas você cura apenas uma condição por cada uso de cura pelas mãos.

Colégio dos Menestréis

“Eu luto por necessidade. O propósito da vida é a arte.”

O que é a vida sem a arte? Sem ela, seríamos apenas animais. Isso é o que acreditam os bardos do colégio dos menestréis. Preocupados com expressar os sentimentos e inquietações da vida dos mortais, em emocionar o público da forma mais profunda e em aperfeiçoar sua técnica até o máximo da beleza, os menestréis são virtuosos entre os bardos. As aventuras, para eles, são um mal necessário. Se pudessem, dedicariam toda a sua existência à busca por sua obra-prima e à contemplação sobre o significado das obras de outros artistas.

É estranho que estes artistas sensíveis sejam aventureiros. Contudo, a maioria dos menestréis acredita que, sem vivenciar emoções fortes e experiências marcantes, sua arte seria vazia. Eles arriscam a vida para ter sobre o que cantar, derrotam vilões para compor versos sobre suas mortes.

Alguns menestréis são pomposos e afetados, tendo nojo da vida simples e abrigando-se na estalagem mais luxuosa assim que possível. Outros são agressivos: suas canções são odes à violência e à revolta; destroem tavernas de baixa reputação em brigas e envolvem-se em relacionamentos desastrosos. Alguns preocupam-se com o significado de sua arte, buscando tocar alguma grande verdade sobre a Criação. Outros desejam apenas perfeição estética, deleitando-se em exibir sua destreza manual.

De qualquer forma, menestréis sentem viver para algo além da própria vida. Não temem morrer em uma masmorra escura — temem apenas que seu público não chore sua morte.

Pré-Requisito: treinado em Atuação.

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: padrão.

Talentos Adicionais: padrão.

Habilidades de Classe

Música de Bardo: você pode usar música (ou outro tipo de arte performática, como dança) para gerar vários efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos da lista a seguir, à sua escolha. No 3º nível, e a cada três níveis seguintes, aprende um novo efeito (isso é diferente do bardo padrão, que recebe um efeito a cada dois níveis). Todos os efeitos têm alcance de 9m e duração de 1 minuto, a menos que sua descrição diga o contrário. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a seu nível + seu modificador de Carisma. Você só pode usar esta habilidade se for treinado em Atuação. Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam ouvi-lo (ou vê-lo, conforme o tipo de Atuação).

Você tem acesso a todos os efeitos da música do bardo padrão. Além disso, tem acesso aos efeitos exclusivos a seguir.

Marcha: você é capaz de fazer seu grupo viajar mais rápido. Esta música afeta até 10 criaturas, incluindo você. Tem duração especial de um dia, e termina se a marcha for interrompida por algum evento. Quando estiver sob efeito desta música, aumente o deslocamento do membro mais lento do grupo em uma categoria (*Tormenta RPG*, Capítulo 10).

Marcha Aprimorada: esta música tem duração especial de um dia, e termina se a marcha for interrompida por algum evento. Você reduz a CD do teste de Fortitude para realizar marcha forçada em 5 pontos — passa a ser (CD 10 + 1 por teste anterior) por hora. (*Tormenta RPG*, Capítulo 10). **Pré-requisito:** marcha, 4º nível.

Hino Religioso: você entoa um cântico religioso que inspira os sacerdotes presentes (em termos de jogo, qualquer personagem devoto). Criaturas afetadas por este hino recebem 2 PM para preparar magias divinas. Uma criatura só pode se beneficiar deste efeito uma vez por dia. **Pré-requisitos:** ser devoto de um deus (através de habilidade de classe ou talento).

Hino Religioso Aprimorado: igual a hino religioso, mas os sacerdotes recebem 1 PM para cada nível de bardo que você tem para preparar magias divinas. Uma criatura só pode se beneficiar deste efeito uma vez por dia. **Pré-requisitos:** hino religioso, 4º nível.

Musa Inspiradora: cada menestrel tem suas musas ou musos inspiradores. Você escolhe duas musas no 1º nível e mais duas a cada 5 níveis subsequentes. Você pode invocar a memória de sua musa para inspirá-lo a realizar grandes feitos. Faça um teste de Vontade contra CD 15. Caso você seja bem-sucedido, inspira-se com sua musa e recebe um bônus de +8 no próximo teste de d20 que fizer (um teste de resistência ou perícia, ou uma jogada de ataque). Você pode usar esta habilidade quantas vezes quiser, mas a CD aumenta em +3 a cada tentativa. Quando você falhar em se inspirar em sua musa, não pode mais tentar até que sua inspiração esteja renovada. Uma vez que você renove sua inspiração, a CD para usar esta habilidade volta a ser 15 e começa a aumentar de novo a cada uso subsequente.

Para renovar sua inspiração, você deve passar algum tempo com sua musa (conversando com ela, observando-a de longe, ouvindo sua voz...), ou deve encontrar algum sinal dela (como um lencinho deixado para trás, um bilhete, um retrato dela em uma parede...) ou deve meditar com algum objeto que ela tenha lhe dado. O mestre decide quando e como você pode renovar sua inspiração, com base nas circunstâncias da campanha. Contudo, se você tiver acesso constante a um objeto dela com o qual meditar (por exemplo, ela lhe deu um anel e você pode simplesmente ficar olhando-o), considere que pode renovar sua inspiração uma vez por semana.

A CD para se inspirar em cada musa aumenta em separado.

Menestrel

Nível BBA Habilidades de Classe

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Musa inspiradora, música de bardo
2º	+1	Luta galante
3º	+2	Predileção
4º	+3	Musa inspiradora
5º	+3	Luta galante (+2 usos)
6º	+4	Obra de arte
7º	+5	
8º	+6	Musa inspiradora
9º	+6	Luta galante (+3 usos)
10º	+7	
11º	+8	
12º	+9	Musa inspiradora
13º	+9	Luta galante (+4 usos)
14º	+10	
15º	+11	
16º	+12	Musa inspiradora
17º	+12	Luta galante (+5 usos)
18º	+13	
19º	+14	
20º	+15	Ars longa, vita brevis; musa inspiradora

Se você se inspirou em sua primeira musa, pode se inspirar na segunda sem que isso aumente a dificuldade do teste.

Com a permissão do mestre, cada musa ou muso específico pode conceder benefícios diferentes. Veja a caixa de texto na página 23 para algumas sugestões.

Magias: o bardo menestrel não recebe esta habilidade.

Luta Galante: no 2º nível, você recebe o talento Luta Galante. Você pode usar um teste de Atuação no lugar de uma jogada de ataque ou de sua classe de armadura contra um ataque (neste caso, faça um teste de Atuação; se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque). Você pode utilizar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma. Você pode utilizar esse talento duas vezes adicionais no 5º nível, três vezes adicionais no 9º, quatro vezes adicionais no 13º e cinco vezes adicionais no 17º (para um total de usos igual a bônus de Carisma +5).

Predileção: no 3º nível, você deve escolher em qual campo da arte você irá se dedicar de corpo e alma. Escolha uma das seis artes reconhecidas pelas principais guilda de artistas: Dramaturgia, Dança, Música, Escrita, Escultura, Pintura ou Desenho. Você recebe o talento Foco em Perícia para Atuação

(caso se especialize em uma das três primeiras artes) ou em Ofício (caso seu foco seja uma das três últimas). Se você já tem este talento, aumenta o bônus em +4. Além do talento Foco em Perícia, você recebe o talento Treinamento em Perícia em outra das perícias da lista. Por exemplo, se você é um desenhista, pode receber Foco em Perícia (Ofício [desenho]) e Treinamento em Perícia (Atuação [música]).

Obra de Arte: no 6º nível você pode criar itens que inspiram os outros. Não são necessariamente obras-primas, mas obras que despertam sentimentos nas pessoas. Você deve sempre dedicar a sua obra de arte ao homenageado — que não pode ser você mesmo. Então deve gastar o tempo e o dinheiro indicados na descrição de cada obra e fazer um teste de Atuação ou Ofício contra CD igual a 10 + nível do homenageado. Se você for bem-sucedido, o homenageado recebe 1d3 pontos de ação. Além disso, ele conta como se tivesse 4 níveis a mais para calcular os benefícios de seus pontos de ação. Este efeito só se aplica aos pontos de ação ganhos pela homenagem.

Peça de Teatro: 1 mês de escrita e ensaios. Teste de Atuação (dramaturgia). Para que o efeito ocorra, a peça deve ter uma plateia de, no mínimo, 10 pessoas por nível do homenageado — que também deve estar presente. Custo de 10 TO por nível do homenageado.

Dança: 1 mês de coreografia e ensaios. Teste de Atuação (dança). Para que o efeito ocorra, a peça deve ter uma plateia de, no mínimo, 10 pessoas por nível do homenageado — que também deve estar presente. Custo de 5 TO por nível do homenageado.

Música: 1 semana de composição. Teste de Atuação (música). Para que o efeito ocorra, a apresentação deve ter uma plateia de, no mínimo, 1 pessoa por nível do homenageado — que também deve estar presente. Custo de 5 TO por nível do homenageado.

Livro: 2 meses de escrita. Teste de Ofício (escrita). Para que o efeito ocorra, o livro deve ser lido pelo homenageado. Custo de 5 TO por nível do homenageado.

Estátua: 1 mês de manufatura. Teste de Ofício (escultura). Para que o efeito ocorra, o homenageado deve admirar a obra por um dia inteiro. Custo de 10 TO por nível do homenageado.

Quadro ou Desenho: 1 semana pintando ou desenhando. Teste de Ofício (pintura ou desenho). Para que o efeito ocorra, o homenageado deve admirar a obra por um dia inteiro. Custo de 5 TO por nível do homenageado.

Ars Longa, Vita

Brevis: você faz algo muito mais importante do que meramente so-

breviver — você cria sua obra-prima... E morre. Na verdade, você não chega a morrer, embora alguns menestréis digam que isso é muito mais romântico e autêntico. Você cria uma obra de arte que homenageia algo ou alguém para sempre, em escala épica. Funciona como obra de arte, mas pode bene-

ficiar uma pessoa para cada um de seus níveis de menestrel. Todas essas pessoas recebem 3 pontos de ação, e passam a contar como 4 níveis acima de seu nível real para todos os seus benefícios de pontos de ação, por um mês. Em contrapartida, você deve passar uma semana em reclusão total, recuperando-se do esforço da criação, para cada pessoa homenageada por sua obra-prima. Você mesmo pode ser um dos homenageados, desde que sua obra honre um grupo do qual você faz parte (como uma guilda de artistas ou um bando de heróis).



Musos, Musas e Bônus

Cada musa influencia seu artista de uma forma diferente. Com a permissão do mestre, sua musa pode lhe conceder um benefício diferente do bônus de +8 normal. Aqui vão algumas sugestões, mas os jogadores são incentivados a usar como musos PdMs (ou até mesmo PJs!) com quem tenham interagido durante a própria campanha.

Lady Florisa, de beleza incomensurável. Você recebe um bônus de +4 no próximo teste de d20 e +4 em Carisma por uma hora.

Lady Helen, a Sábia. Você recebe um bônus de +12 no seu próximo teste de perícia.

Sir Hardy, aquele que nunca dobra o joelho. Você recebe um bônus de +6 no seu próximo teste de d20 e 3 PV temporários por nível de personagem.

Katabrok, o Azarado. Você recebe um bônus de +10 no próximo teste de d20, mas sofre uma penalidade de -20 no teste logo posterior a este.

Brastias, o Braço Forte. Você recebe um bônus de +10 na sua próxima jogada de ataque de corpo-a-corpo. Além disso, causa 1d6 pontos de dano adicional para cada musa/muso que tiver.

Lyana, a caçadora de mira infalível. Você recebe um bônus de +10 na sua próxima jogada de ataque à distância. Além disso, causa 1d6 pontos de dano adicional para cada musa/muso que tiver.

Raven Blackmoon, bela e misteriosa. Você pode lançar uma magia qualquer, com custo em PM igual ou menor que seu nível de bardo.

Princesa Aethelswygga dos pés gelados. Você recebe um bônus de +12 no seu próximo teste de d20, mas seus aliados sofrem uma penalidade de -4 no próximo teste de d20 de cada um deles.

Bryan John, o bardo famoso por sua barba e seu talento musical. Você recebe um bônus de +10 no seu próximo teste de Atuação e pode rolar novamente um desses testes até o fim do dia.

Bratur, o aprendiz, estudante e dilettante. Você recebe um bônus de +4 nos seus próximos três testes de d20.

Athena, a nobre ardilosa. Você recebe um bônus de +6 em testes de Diplomacia, Enganação e Furtividade por um dia inteiro.

Kyaya, a amazona indomada. Você recebe um bônus de +6 em testes de Cavalgar e Atletismo por um dia inteiro.

Lady Lisa do sorriso enigmático. Você recebe um bônus de +6 em testes de Atuação e Intuição por um dia.

Walter Dunbar, aquele que tudo vê e tudo ouve, pois tem grande olhos e orelhas. Você recebe um bônus de +6 em testes de Percepção e Iniciativa por um dia.

Karla Tyra, donzela em eterno perigo. Você recebe um bônus de +4 em CA e testes de resistência por enquanto estiver em uma missão para salvar alguém em perigo (duração máxima de um dia).

Sir Fumas, o paladino, dizimador das hordas do mal. Você recebe um bônus de +4 em jogadas de ataque e dano contra criaturas Malignas por um dia inteiro.

Sir Borrs, o cavaleiro das pernas rápidas. Você recebe um bônus de +4 em CA e +9m de deslocamento enquanto estiver fugindo de um combate (duração máxima de uma hora).

Lorde Xandros, o Incauto. Você recebe um bônus de +10 em todos os testes de d20 enquanto estiver com 10 ou menos PV (duração máxima de uma hora).

Dom DeMarco, o conquistador incorrigível. Você recebe um bônus de +12 no seu próximo teste de perícia social, mas apenas contra "alvos" femininos.

Lady Elizabeth, a cortesã irresistível. Você recebe um bônus de +12 no seu próximo teste de perícia social, mas apenas contra "alvos" masculinos.

Sacerdotisa Demilke das mãos gentis. Você recebe um bônus de +10 no seu próximo teste de Cura. Se você for bem-sucedido no teste, seu alvo recupera 3 PV por nível de bardo que você possui.

Quasimodus, o feio de coração puro. Você abre mão do seu bônus para conceder um bônus de +6 no próximo teste de um aliado a até 12m. Você pode usar esta habilidade de fora de sua rodada, como uma ação livre.

Klunc, bárbaro de poucas palavras e muito dano. Você recebe um bônus de +6 na sua próxima jogada de ataque e aumenta a margem de ameaça do acerto crítico e o multiplicador em um ponto.

Senomar, o gênio vanguardista. Você recebe um bônus de +6 em testes de Atuação e Ofício por um dia inteiro, mas sofre uma penalidade de -4 em todas as demais perícias pelo mesmo período.

Guildas de Ladinos

Os ladrões e larápios de Arton se mostram (e se escondem) de todas as formas. Estão em todas as grandes cidades, e também na maior parte das pequenas aldeias. Mesmo no meio do deserto, se você se descuidar muito, quando perceber estará sem sua bolsa. Assim, é óbvio que nem todos os ladinos são iguais.

Guildas de ladinos não são realmente quadrilhas específicas, mas *tipos* de guildas que oferecem treinamento sob medida para seus membros. Afinal, um “profissional” especializado sempre tem alta demanda por seus serviços...

Em termos de regras, ladinos de guildas são exatamente iguais ao ladrão padrão apresentado em *Tormenta RPG*, exceto pelas modificações listadas na descrição de cada guilda.

Guilha dos Capangas

“Quer saber a melhor maneira de roubar algo? Bata no dono. Bata com força.”

Na maior parte das tavernas de baixa reputação e becos escuros, o crime não tem nada a ver com furtividade, sutileza ou acrobacias. A vida da maioria dos ladrões é dura e violenta, sem espaço para decifrar enigmas e desarmar armadilhas. Por isso muitos ladinos não passam de capangas.

O capanga é o mais rude dos ladinos. Um brutamontes que não costuma pensar no dia de amanhã, ele rouba pela intimidação e pela força. Covis de criminosos costumam estar lotados de capangas, chamados de soldados ou empregados. As grandes famílias criminosas de Valkaria empregam dúzias de capangas para fazer o trabalho sujo, enquanto seus membros mais sutis e charmosos ficam com o lucro.

Entretanto, o capanga não precisa ser um valentão sem cérebro — ou sem coração. Muitos são pessoas genuinamente boas que não encontraram alternativa na vida a não ser o crime... E nunca tiveram real talento para mentiras e enganações. O capanga pode até mesmo ser o mais honesto dos ladinos, um companheiro simples e leal, que faz o que precisa ser feito por seus amigos. É difícil que capangas enriqueçam ou possam se aposentar. Entretanto, aqueles que o fazem costumam ficar calados sobre as histórias de seu passado. Não são anedotas divertidas sobre entrar no quarto de princesas ou surrupiar artefatos antigos, mas relatos amargos sobre enfilar facas nas costas e bater em inocentes.

Pré-Requisitos: treinado em Iniciativa e Intimidação.

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: padrão.

Talentos Adicionais: padrão.

Capanga

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Ataque furtivo brutal +1d8
2º	+2	Rápido e rasteiro +4
3º	+3	Ataque furtivo brutal +2d8, cara feia +4
4º	+4	Evasão, fintar aprimorado (ação de movimento)
5º	+5	Ataque furtivo brutal +3d8, flanquear aprimorado
6º	+6	Agarrar e esfaquear
7º	+7	Ataque furtivo brutal +4d8, rápido e rasteiro +8
8º	+8	Esquiva sobrenatural aprimorada
9º	+9	Ataque furtivo brutal +5d8, cara feia +8
10º	+10	Agarrar e esfaquear +4, fintar aprimorado (+4, escolher 10)
11º	+11	Ataque furtivo brutal +6d8, rápido e rasteiro +8
12º	+12	Rolamento defensivo
13º	+13	Ataque furtivo brutal +7d8
14º	+14	Agarrar e esfaquear +8
15º	+15	Ataque furtivo brutal +8d8, cara feia +12
16º	+16	
17º	+17	Ataque furtivo brutal +9d8
18º	+18	Sem medo
19º	+19	Ataque furtivo brutal +10d8
20º	+20	Assassino frontal

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo Brutal: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (*não* à distância) você causa 1d8 pontos de dano adicional. A cada dois níveis seguintes, esse dano adicional aumenta em 1d8. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos. Demônios da Tormenta, elementais e lodos são algumas criaturas imunes a acertos críticos.

Encontrar Armadilhas: o capanga não recebe esta habilidade.

Técnica Ladina: o capanga não recebe esta habilidade.

Rápido e Rasteiro: quando o combate começa, você quer que ele termine logo! No 2º nível, você recebe um bônus de +4 em Iniciativa, CA e jogadas de ataque e dano durante a sua primeira rodada no combate. Este bônus aumenta para +8 no 7º nível e +12 no 11º nível. Sua primeira rodada de combate dura até você agir pela segunda vez.

Sentir Armadilhas: o capanga não recebe esta habilidade.

Cara Feia: no 3º nível, o ladino capanga já viu muitas caras feias. Não se abala com a maioria e até consegue imitar algumas delas. Você recebe um bônus de +4 em testes de resistência contra medo e em testes de Vontade para resistir a intimidações. Você também ganha um bônus de +2 em testes de Intimidação. No 9º nível, estes bônus aumentam para +8/+4. No 15º nível, aumentam para +12/+6.

Evasão: a partir do 4º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.

Fintar Aprimorado: no 4º nível, você recebe o talento Fintar Aprimorado, mesmo que não tenha seus pré-requisitos. Você pode realizar um teste de Enganação para fintar em combate usando uma ação de movimento. Normalmente, fintar em combate exige uma ação padrão. A partir do 10º nível, você recebe um bônus de +4 em testes de Enganação para fintar em combate e pode “escolher 10” no teste.

Esquiva Sobrenatural: o ladino capanga não recebe esta habilidade.

Flanquear Aprimorado: no 5º nível, você recebe um bônus de +4 (em vez dos +2 normais) quando estiver flanqueando um oponente.

Agarrar e Esfaquear: a partir do 6º nível, você pode realizar uma manobra especial. Você precisa de uma mão livre e uma arma leve na outra mão. Faça um teste de agarrar (teste oposto de ataque corpo-a-corpo modificado pelo tamanho). Se você conseguir agarrar seu oponente, pode realizar um ataque com sua outra mão como uma ação livre. A partir do 10º nível, você recebe um bônus de +4 em testes de agarrar. A partir do 14º nível, recebe um bônus de +8 em testes de agarrar.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: o ladino capanga não recebe esta habilidade.

Rolamento Defensivo: a partir do 12º nível, quando você sofre dano, pode fazer um teste de Reflexos (CD igual ao dano sofrido). Se for bem-sucedido, sofre apenas metade do dano. Você pode usar esta habilidade apenas uma vez por dia.

Sem Medo: quando chega ao 18º nível, você está tão acostumado a assustar outras pessoas, que você mesmo se torna imune a medo.

Debulhar Inimigos: no 18º nível, você já perdeu a paciência com inimigos cheios de truques que são imunes às suas habilidades. Você pode utilizar o seu ataque furtivo brutal contra qualquer tipo de criatura ou coisa (inclusive objetos inanimados).

Assassino Frontal: no 20º nível, sempre que você for bem-sucedido em utilizar a manobra de finta em combate contra um oponente flanqueado, seu próximo ataque de corpo-a-corpo é considerado um golpe de misericórdia. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá.

Guilda dos Gatunos

“Ladrão, biltre, furtador, rapace, patife, velhaco, tratante, escroque... Não me venha com esses insultos. Sou um gatuno, e minha arte é nobre.”

O ladino que deseja ficar cara a cara com os inimigos deveria ser guerreiro. Tudo que vale a pena ser feito vale a pena ser feito com sutileza e graça. Isso inclui o roubo e a morte. É isso que pensa o ladino gatuno.

O gatuno é o mais silencioso, furtivo e galante dos ladinhos. Para ele, força física não é só desnecessária — é quase uma desvantagem. O que importa é ter passos leves e mãos rápidas, entrar e sair sem ser visto, cuidar dos problemas sem que ninguém saiba que eles foram resolvidos. O gatuno pode ser um verdadeiro “ladrão de casaca”, participando da alta sociedade e encantando os nobres com seu charme, ou pode ser uma figura que nunca aparece, oculta nas sombras. Muitos enriquecem e não largam a vida de gatunagem, roubando por esporte ou apenas para mostrar aos ricaços “quem é que manda”. Vários gatunos têm alcunhas ou “identidades secretas” e deixam pequenos objetos como sua marca registrada na cena do crime. Poucas coisas são mais satisfatórias para um gatuno do que estar junto com os demais nobres consternados na festa do barão, imaginando quando e como o misterioso Cisne Azul entrou no quarto da baronesa e roubou seu colar de safiras mágicas, deixando apenas um pequeno cisne de cerâmica no lugar...

Contudo, o gatuno não é inofensivo. Na verdade, este pode ser um ladino muito cruel e mortífero. Afinal, em vez de simplesmente atacar pontos fracos de inimi-



gos, ele os envenena. A morte nas mãos de um gatuno pode ser surpreendente e dolorosa. Rápida ou lenta — isso é escolha dele.

Apenas não o insulte. Ele é um ventanista, um mão-leve, um vivaz. Um artista.

Pré-Requisitos: treinamento em Furtividade e Ofício (alquimia).

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: padrão.

Talentos Adicionais: padrão, mais Usar Venenos.

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo: o gatuno não recebe a habilidade ataque furtivo.

Ataque Peçonhento: você consegue utilizar venenos de maneira diferente dos seus colegas de profissão. Você tem acesso aos venenos piscada de Tenebra, escolha de Hyninn, sangue de Ragnar e essência de Sszaas, exclusivos para gatunos. Estes venenos adicionam dano a qualquer ataque que você realizar com a sua arma envenenada. Você pode colocar até 10 doses destes venenos (e apenas deles) em sua arma — cada acerto com a arma libera uma dose do veneno. Você não pode utilizar este veneno em conjunto com outro veneno na mesma arma.

Note que você ainda pode aplicar venenos normais (incluindo aqueles que fabricar com a habilidade fabricar venenos) de forma normal em suas armas — mas eles terão efeito apenas uma vez, em vez de 10. Gatunos experientes (e preparados) geralmente têm mais de uma arma envenenada, cada uma com um veneno diferente.

Fabricar Venenos: você conhece as melhores técnicas e matérias-primas para a criação de ve-

nenos. Você paga 1/6 do custo de um veneno para fabricá-lo com a perícia Ofício (alquimia), em vez de 1/3. Além disso, a CD para resistir a um veneno criado por você aumenta em +1. Venenos de contato e ferimento podem ser usados em conjunto com armas. Para o veneno de contato fazer o seu efeito, basta acertar o ataque. Para o veneno de ferimento fazer efeito, você deve causar pelo menos 1 ponto de dano no ataque. Em muitos reinos, produzir ou mesmo portar veneno é um crime.

Sombra: você é tão evasivo e escorregadio que tem uma chance de evitar *qualquer* efeito negativo. Às vezes você se desvia de um ataque. Às vezes, consegue ludibriar seus inimigos, fazendo-os gastar uma magia em um alvo que nem está lá. E às vezes você parece tão rápido que nem a morte pode alcançá-lo! Sempre que for atingido por um ataque, efeito ou magia prejudicial, você pode rolar 1d20. Caso o resultado seja “1”, você ignora o efeito, seja ele qual for. Você passa a rolar 1d12 no 3º nível (ainda evitando os efeitos rolando “1”), 1d10 no 5º nível, 1d8 no 8º nível, 1d6 no 11º nível e 1d4 no 16º nível. Você não pode usar esta habilidade se estiver desprevenido.

Encontrar Armadilhas: o gatuno recebe esta habilidade no 2º nível, não no 1º, como o ladino normal.

Evasão: o gatuno não recebe esta habilidade.

Técnica Ladina: o gatuno não recebe esta habilidade.

Sentir Armadilhas: o gatuno não recebe esta habilidade.

Esquia Sobrenatural: o gatuno não recebe esta habilidade.

Movimento Rápido: seu deslocamento aumenta em +3m.

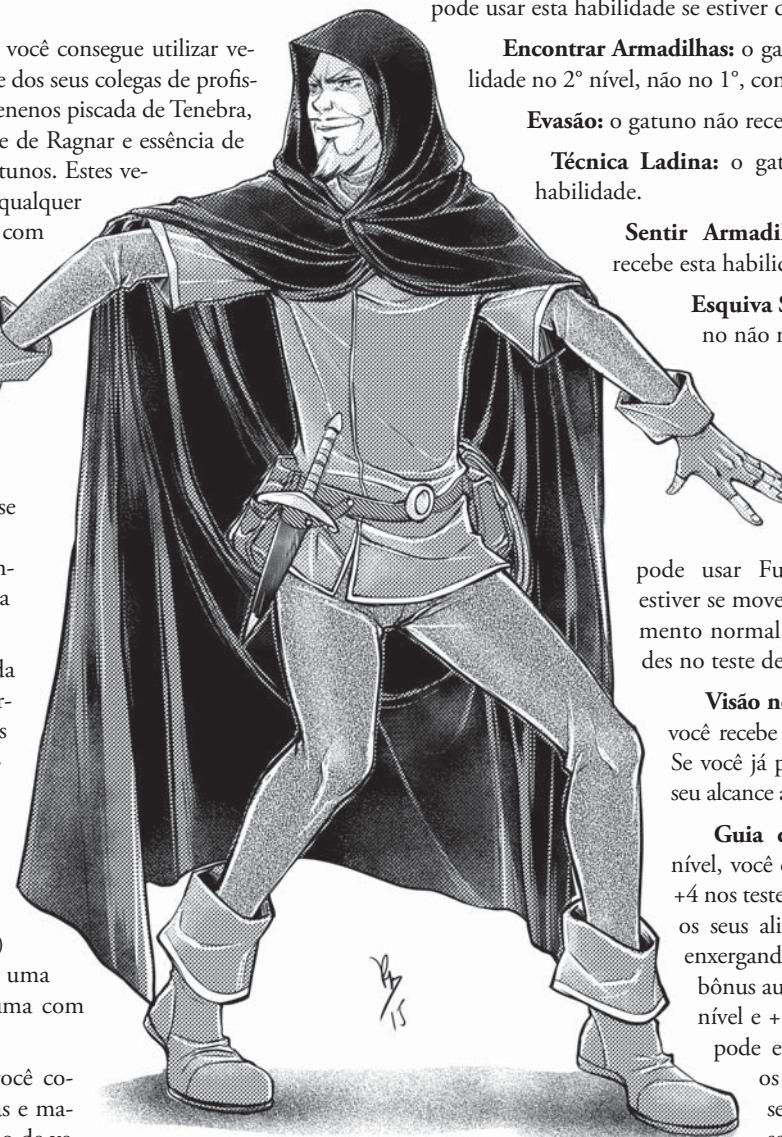
Furtividade

Rápida: a partir do 4º nível, você pode usar Furtividade mesmo se estiver se movendo com seu deslocamento normal, sem sofrer penalidades no teste de perícia.

Visão no Escuro: no 5º nível, você recebe visão no escuro 18m. Se você já possui visão no escuro, seu alcance aumenta em +18m.

Guia das Sombras: no 6º nível, você concede um bônus de +4 nos testes Furtividade de todos os seus aliados que o estiverem enxergando e em até 30m. Este bônus aumenta para +8 no 12º nível e +12 no 18º nível. Você

pode escolher se expor para os seus aliados enquanto se mantém furtivo para seus oponentes.



Mimetismo: a partir do 7º nível você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo que esteja sendo observado.

Maestria em Perícia (Furtividade): a partir do 8º nível, você pode escolher 10 em testes de Furtividade mesmo quando distraído ou sob pressão. A partir do 15º nível, você pode “escolher 15” (assumir um resultado “15” no teste) e, no 20º nível, pode “escolher 20”.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: o gatuno não recebe esta habilidade.

Resistência a Venenos: seu treino com venenos deixou-o resistente a eles. No 9º nível, você recebe um bônus de +4 nos testes de resistência contra venenos.

Sempre Pronto para Fugir: você não tem tempo para aqueles que desejam atravancar seu caminho. A partir do 11º nível, você ignora penalidades de movimentação por terrenos difíceis e torna-se imune à condição lento.

Imunidade a Venenos: no 14º nível, você se torna imune a todos venenos — exceto aqueles fabricados e aplicados por outros ladrões gatunos.

Passos sem Pegadas: no 17º nível, você fica permanentemente sob o efeito da magia *passos sem pegadas*. Contudo, este não é realmente um efeito mágico, e não pode ser dissipado.

Fabricando Venenos

Fabricar um veneno exige um laboratório ou um kit de ladrão e um custo de fabricação igual a 1/6 do preço de venda do veneno. A fabricação leva uma semana de trabalho para cada 100 TO de custo. No fim do período, faça um teste de Ofício (Alquimia) com CD variável conforme o veneno. Um resultado “1” no teste de Ofício significa que você sofre o efeito do veneno que estava tentando fabricar. Para mais sobre venenos, veja *Tormenta RPG*, Capítulo 10.

Gatuno			
Nível	BBA	Habilidades de Classe	
1º	+0	Ataque peçonhento, fabricar venenos (beijo de Tenebra), sombra (1 em 1d20)	
2º	+1	Encontrar armadilhas	
3º	+2	Movimento rápido, sombra (1 em 1d12)	
4º	+3	Furtividade rápida	
5º	+3	Fabricar venenos (escolha de Hyninn), sombra (1 em 1d10), visão no escuro	
6º	+4	Guia das sombras (+4)	
7º	+5	Mimetismo	
8º	+6	Maestria em Perícia (Furtividade; escolher 10), sombra (1 em 1d8)	
9º	+6	Resistência a venenos	
10º	+7	Fabricar venenos (sangue de Ragnar)	
11º	+8	Sempre pronto para fugir, sombra (1 em 1d6)	
12º	+9	Guia das sombras (+8)	
13º	+9		
14º	+10	Imunidade a venenos	
15º	+11	Fabricar Venenos (essência de Sszzas), Maestria em Perícia (Furtividade; escolher 15)	
16º	+12	Sombra (1 em 1d4)	
17º	+12	Passos sem pegadas	
18º	+13	Guia das sombras (+12)	
19º	+14		
20º	+15	Maestria em Perícia (Furtividade; escolher 20)	

Veneno	Tipo	CD	Efeito	Preço
Bile de dragão	Contato	27	3d6 For	2.400 TO
Extrato de lótus negra	Contato	23	3d6 (1d6 Con) por minuto durante 2 minutos	4.500 TO
Pomada bege	Contato	18	2d6 (1d6 Des)	625 TO
Raiz paralisante	Ferimento	18	Paralisia por 1 hora	1.000 TO
Erva azul	Ferimento	15		100 TO
Essência de sombra	Ferimento	17	2d6 (1d6 For)	375 TO
Veneno de cascavel	Ferimento	15	1d12 PV	50 TO
Piscada de Tenebra*	Ferimento	—	1d12 PV (exige ser um gatuno de 1º nível)	20 (10 doses) TO
Escolha de Hyninn*	Ferimento	—	2d12 PV (exige ser um gatuno de 5º nível)	50 (10 doses) TO
Sangue de Ragnar*	Ferimento	—	3d12 PV (exige ser um gatuno de 10º nível)	200 (10 doses) TO
Essência de Sszzas*	Ferimento	—	4d12 PV (exige ser um gatuno de 15º nível)	500 (10 doses) TO

***Novo veneno:** só pode ser fabricado e aplicado em armas pelo gatuno. Cada arma de corpo-a-corpo pode ter até 10 aplicações, munições só podem ter uma aplicação. Este veneno não dá direito a nenhum teste de resistência e ignora qualquer imunidade que a vítima tenha.

Patrulhas de Rangers

Rangers costumam viver nos ermos, isolados da civilização. Mesmo quando são criados em cidades ou servem a senhores poderosos em grandes castelos, sua ocupação exige que passem longos tempos nos ermos. E, todo ranger sabe, cada floresta, cada deserto, cada geleira e cada montanha tem suas próprias características. Conhecer uma região selvagem é como conhecer um amigo e inimigo ao mesmo tempo — é preciso respeitá-la e se impor a ela, moldar-se a suas peculiaridades e dobrá-la à sua vontade. Por isso, existem rangers com as mais diversas especializações, ou patrulhas.

Patrulhas de rangers não são realmente bandos específicos que andam juntos em determinadas regiões, mas *tipos* de patrulhas que se especializam em algumas habilidades da vida selvagem. Em geral, patrulhas reais contam com rangers de todos os tipos, aumentando suas chances de sobrevivência.

Em termos de regras, rangers de patrulhas são exatamente iguais ao ranger padrão apresentado em *Tormenta RPG*, exceto pelas modificações listadas na descrição de cada patrulha.

Patrulha dos Arqueiros

“Viva a vida como se disparasse um arco: tome a decisão no momento certo e saiba que não adianta voltar atrás.”

Muitos plebeus e até mesmo aventureiros pensam no ranger como um arqueiro. Isso é verdade para muitos deles — e alguns chegam a se especializar na arquearia.

O ranger arqueiro é menos sobrevivente e caçador, e mais soldado. É o batedor que avança até o início da linha de frente do exército inimigo, matando os batedores adversários um a um. É o aventureiro que semeia o pânico nas hordas de capangas, derrubando-os antes que consigam chegar em seu grupo. É o acrobata que dispara de ângulos e posições que outros nem conseguem compreender. Mais do que um guerreiro, o ranger arqueiro faz do arco seu modo de vida e sua filosofia.

Alguns rangers arqueiros são solitários e amargos, pois passam boa parte da vida combatendo de longe, percebendo como é fácil matar sem risco. Eles têm dificuldade para se relacionar com os outros, enxergando seus semelhantes como meros alvos. Contudo, existem rangers arqueiros que valorizam muito mais seus amigos e familiares justamente por notar a fragilidade da vida. Quando tudo pode acabar com a puxada de uma corda de arco, é bom aproveitar o tempo que se tem. De qualquer forma, os rangers arqueiros como um todo costumam levar o caminho do arco como um modo de vida: localizar um objetivo e seguir em linha reta até ele, como a flecha. São pessoas diretas e decididas, sem paciência para indecisão.

Rangers arqueiros têm menos ligação emocional com os ermos. É mais provável que trabalhem para lordes ou como caçadores de recompensas. Muitos chegam a viver em cidades, usando suas habilidades de rastreio e mira para eliminar criminosos ou inimigos das autoridades.

Pré-Requisitos: talento Esquia, treinado em Acrobacia.

Arqueiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	O caminho do atirador
2º	+2	O caminho do atirador, zigue-zague (+4)
3º	+3	1º terreno predileto
4º	+4	Acrobacia defensiva, o caminho do atirador
5º	+5	
6º	+6	Caminho da floresta, o caminho do atirador,
7º	+7	2º terreno predileto
8º	+8	O caminho do atirador, rastreador eficaz, zigue-zague (+6)
9º	+9	O caminho do atirador, evasão
10º	+10	Acrobacia com contra-ataque, o caminho do atirador
11º	+11	Rastro invisível
12º	+12	O caminho do atirador, 3º terreno predileto
13º	+13	
14º	+14	O caminho do atirador, zigue-zague (+8)
15º	+15	Evasão aprimorada
16º	+16	Acrobacia defensiva, o caminho do atirador
17º	+17	
18º	+18	O caminho do atirador, 4º terreno predileto
19º	+19	
20º	+20	O caminho do atirador

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: ganha Acrobacia (Des), perde Adestrar Animais (Car).

Talentos Adicionais: perde Usar Armaduras e Usar Escudos.

Habilidades de Classe

O Caminho do Atirador: o ranger arqueiro abre mão de treinamento convencional para abraçar o caminho do atirador, o treinamento específico que lhe permite realizar as maiores façanhas com o arco.

Você recebe uma habilidade do caminho do atirador no 1º nível e em vários níveis subsequentes. Contudo, estas habilidades *não se acumulam com nenhum outro talento ou habilidade*

de classe. Apenas bônus por habilidades básicas (Força, Destreza...), bônus base de ataque e itens mágicos se acumulam com o caminho do atirador. O caminho do atirador também funciona apenas com arcos ou bestas — nenhuma arma de fogo, de arremesso ou de outros tipos.

Nível 1 – Supremacia à distância: você recebe um bônus de +3 nos ataques com arco ou besta. Além disso, causa 1d6 pontos de dano adicional com estas armas.

Nível 2 – Rajada: como uma ação padrão, você pode disparar duas vezes na mesma rodada contra o mesmo alvo.

Nível 4 – Saraivada: como uma ação completa, você pode atirar até três vezes na mesma rodada contra três alvos diferentes.

Nível 6 – Supremacia à distância: você recebe um bônus total de +4 nos ataques com arco ou besta. Além disso, causa 1d8 pontos de dano adicional total com essas armas.

Nível 8 – Interceptação improvável: uma vez por dia, como uma reação (uma ação livre que pode ser realizada fora de sua rodada), você tentar interceptar um ataque à distância com seu próprio ataque à distância. Assim que um oponente fizer um ataque à distância, você também faz o seu, com uma penalidade de -8. Se a sua jogada de ataque for maior que a do oponente, você anula o ataque dele. Você pode declarar o uso desta habilidade depois que o mestre disse que o ataque inimigo acertou.

Nível 9 – Rajada: como uma ação padrão, você pode atirar três vezes na mesma rodada contra o mesmo alvo.

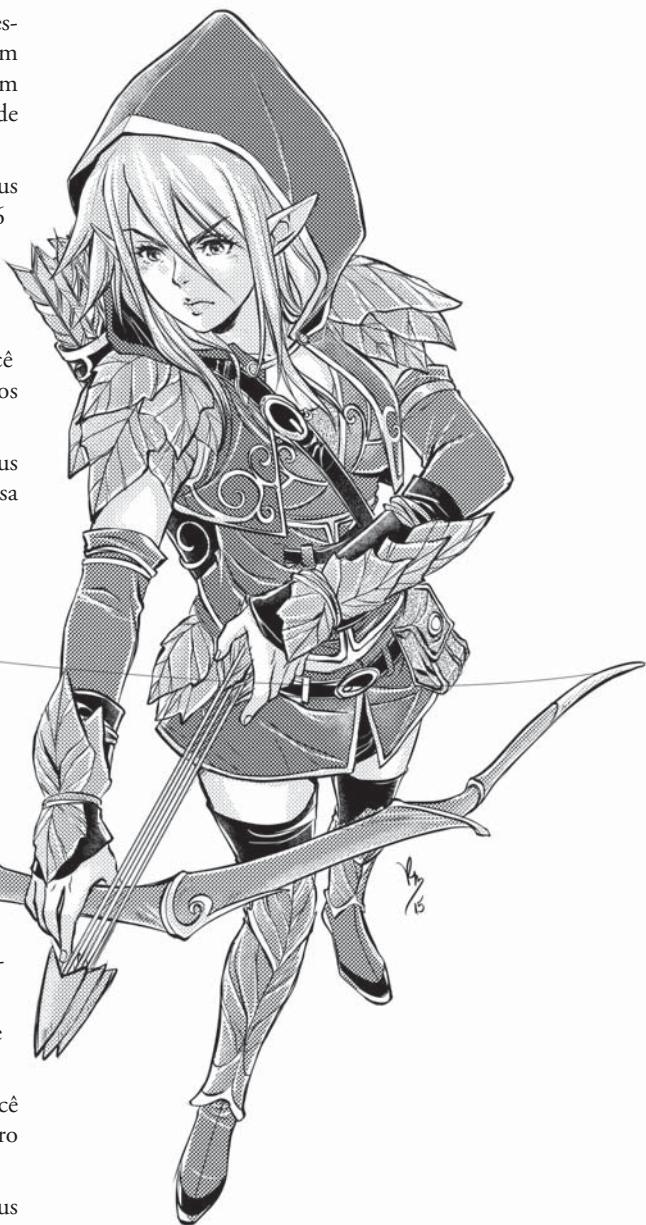
Nível 10 – Saraivada: como uma ação completa, você pode atirar até quatro vezes na mesma rodada contra quatro alvos diferentes.

Nível 12 – Supremacia à distância: você recebe um bônus total de +7 nos ataques com arco ou besta. Além disso, causa 2d6 pontos de dano adicional total com essas armas.

Nível 14 – Interceptação improvável: como a habilidade de nível 8, mas você faz a jogada de ataque com penalidade de -4, não -8.

Nível 16 – Acerto garantido: como uma ação completa, você faz um ataque à distância que acerta automaticamente, sem necessidade de uma jogada de ataque. Contudo, você causa apenas 1 ponto de dano (mais metade do seu nível). Note que esta habilidade pode ser usada com venenos administrados por meio de ferimentos ou outros itens que dependam de ferir seu oponente.

Nível 18 – Supremacia à distância: você recebe um bônus total de +11 nos ataques com arco ou besta. Além disso, causa 1d20 pontos de dano adicional total com essas armas.



Nível 20 – Interceptação improvável: como a habilidade de nível 8, mas você pode usá-la duas vezes por dia e não sofre penalidade nenhuma na sua jogada de ataque.

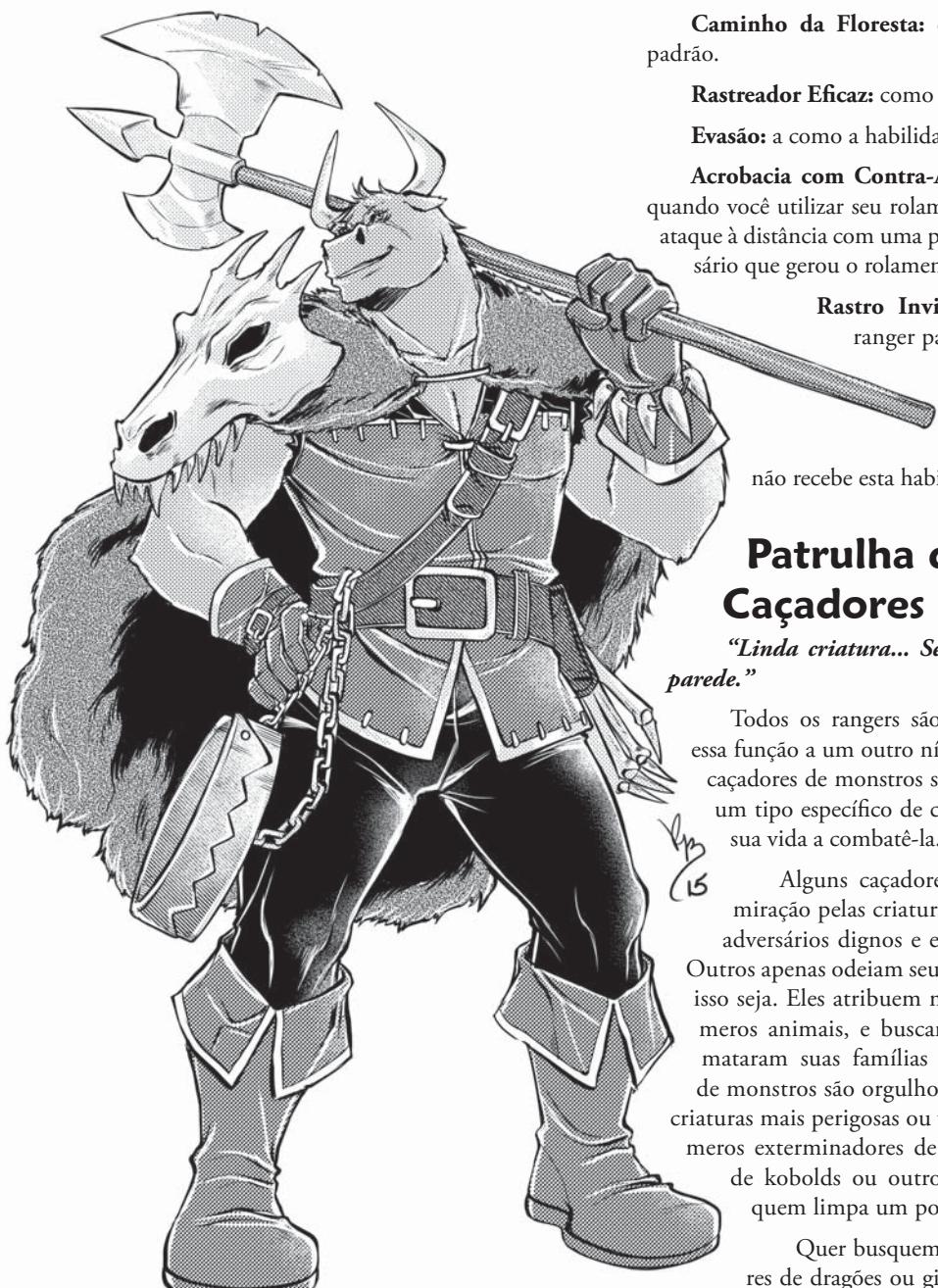
Empatia Selvagem: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Inimigo Predileto: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Zigue-Zague: você recebe o talento Mobilidade. Se você já tiver este talento, você recebe outro talento de combate. Além disso, você aumenta o bônus do uso do talento mobilidade para +4 (em vez dos +2 normais). Este bônus aumenta para +6 no 8º nível e para +8 no 14º nível. Finalmente, enquanto não estiver utilizando nenhuma armadura ou escudo, você soma o seu bônus de Carisma à sua classe de armadura.

Estilo de Combate: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Terreno Predileto: no 3º nível, escolha um tipo de terreno entre os seguintes: deserto, floresta, montanha, pântano, planície, selva, tundra, aquático, subterrâneo ou área de Tormenta. Você recebe +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevida quando estiver no tipo de terreno escolhido. No 7º, 12º e 18º níveis, você pode escolher outro tipo de terreno, e seus bônus em um terreno já escolhido (podendo ser este que acabou de escolher) aumentam em +2.



Tolerância: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Acrobacia Defensiva: a partir do 4º nível, você pode realizar rolamentos para se afastar de seus atacantes. Uma vez por rodada, quando um adversário errar um ataque de corpo-a-corpo contra você, você pode se afastar até 6m dele. Se o personagem que o atacou puder fazer vários ataques e errar o primeiro, ele não poderá atacá-lo mais vezes, se não for capaz de alcançá-lo sem se mover. A partir do 16º nível, você pode utilizar esta habilidade duas vezes por rodada.

Vínculo Selvagem: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Bênção da Natureza: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Caminho da Floresta: como a habilidade de ranger padrão.

Rastreador Eficaz: como a habilidade de ranger padrão.

Evasão: a como a habilidade de ranger padrão.

Acrobacia com Contra-Ataque: a partir do 10º nível, quando você utilizar seu rolamento defensivo, pode fazer um ataque à distância com uma penalidade de -4 contra o adversário que gerou o rolamento.

Rastro Invisível: como a habilidade de ranger padrão.

Camuflagem: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Mimetismo: o arqueiro não recebe esta habilidade.

Patrulha dos Caçadores de Monstros

"Linda criatura... Será um belo troféu na minha parede."

Todos os rangers são caçadores, mas alguns levam essa função a um outro nível. Os rangers da patrulha dos caçadores de monstros são especialistas em lutar contra um tipo específico de criatura e muitas vezes devotam sua vida a combatê-la.

Alguns caçadores de monstros têm certa admiração pelas criaturas que abatem, vendo-as como adversários dignos e exemplares de uma raça nobre. Outros apenas odeiam seus alvos, por mais irracional que isso seja. Eles atribuem maldade ao comportamento de meros animais, e buscam vingança contra bestas que mataram suas famílias ou amigos. Alguns caçadores de monstros são orgulhosos e fanfarrões, indo atrás das criaturas mais perigosas ou vistosas. Outros consideram-se meros exterminadores de pestes, massacrando centenas de kobolds ou outros pequenos incômodos como quem limpa um porão.

Quer busquem fama e fortuna como matadores de dragões ou gigantes, quer almejem vingança amarga contra meros gnolls, os caçadores de monstros

estudam sistematicamente seus maiores inimigos e conhecem a realidade da morte. Podem ser muito valiosos em um grupo de aventureiros, pois ninguém é mais especializado quando o adversário é sua presa. Contudo, alguns são obcecados, recusando missões em nome de um bem maior (ou uma recompensa mais gorda) para ir atrás de sua caça.

Os caçadores de monstros são os mais práticos e pragmáticos entre todos os rangers, sem tempo para preocupações com a harmonia do mundo natural. Também podem ser os mais exibidos, contando histórias detalhadas sobre cada caçada. E, é claro, podem ser os mais sanguinolentos, pois todo caçador de monstros deixa um rastro de cadáveres para trás.

Pré-Requisitos: não pode possuir a habilidade de classe Empatia Selvagem.

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: perde Adestrar Animais.

Talentos Adicionais: padrão.

Habilidades de Classe

Lista de Presas: todo caçador de monstros possui suas presas preferidas, que estudou com afinco — e que deseja ter como troféus. No 1º nível, você cria uma lista com 10 criaturas de Arton. Você dará prioridade a estas presas em suas jornadas. Estes não são tipos de criaturas, mas espécies específicas, como trolls, dragões, grifos, etc. Contra qualquer uma dessas criaturas da lista, você aplica os bônus da sua classe (veja nas habilidades de classe abaixo). Você pode escolher qualquer criatura citada em um livro da linha *Tormenta*, com aprovação do mestre. Contudo, você só pode escolher criaturas de tendência Bondosa se você mesmo não for Bondoso.

Em geral, caçadores de monstros não escolhem raças humanoides civilizadas (humanos, elfos, goblins...) como suas presas, embora alguns cacem humanoides selvagens, como kobolds ou bugbears. Como opção, o mestre pode proibir quaisquer raças humanoides como presas. De qualquer forma, o caçador de monstros em geral caça criaturas como dragões, hidras, tiranos oculares, bullettes...

Uma vez que você tenha derrotado uma dessas criaturas em um combate no qual você teve papel relevante (decisão do mestre), pode riscar nome da criatura da sua lista e adicionar mais uma nova criatura. Seus bônus são aprimorados para criaturas que já derrotou, e você recebe bônus contra as novas criaturas de sua lista.

Furtividade do Caçador: você recebe um bônus de +4 em testes de Furtividade e Sobrevivência contra criaturas da sua lista. Contra criaturas que já derrotou, estes bônus aumentam para +8.

Estilo de Combate do Caçador: escolha três armas maciais — uma de ataque à distância ou de arremesso, uma arma

Caçador de Monstros

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Estilo de combate do caçador, furtividade do caçador, lista de presas
2º	+2	
3º	+3	Tolerância
4º	+4	Troféus
5º	+5	
6º	+6	Armadilhas
7º	+7	Caminho da floresta
8º	+8	Rastreador eficaz
9º	+9	
10º	+10	Armadilhas
11º	+11	Temido
12º	+12	
13º	+13	Camuflagem
14º	+14	Armadilhas
15º	+15	
16º	+16	
17º	+17	Olho do caçador
18º	+18	Armadilhas
19º	+19	
20º	+20	Troféu supremo

de haste e uma arma leve. Com estas armas, sempre que você atacar uma das criaturas da sua lista você ganha +4 nas jogadas de ataque e +4 nas jogadas de dano. Contra criaturas da sua lista que você já derrotou, esses bônus sobem para +8. A partir do 2º nível, você pode gastar um talento para aprender uma arma exótica e trocar uma arma desta lista por ela.

Empatia Selvagem: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Inimigo Predileto: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Estilo de Combate: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade (mas veja estilo de combate do caçador, acima).

Tolerância: como a habilidade de ranger padrão.

Terreno Predileto: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Troféus: a partir do 4º nível, você é capaz de criar troféus a partir de presas da sua lista. Sempre que derrotar uma criatura da lista, você pode criar um troféu a partir de algum pedaço de seu corpo ou de algum item que ela possuía. Você só pode ter um troféu para cada tipo de criatura derrotada da lista, e os bônus só funcionam com você. Enquanto estiver

usando ou vestindo o seu troféu, você ganha um bônus de +4 na CA e +4 em testes de resistência quando estiver lutando com uma criatura da mesma espécie. Além disso, sempre que você for bem-sucedido em um teste de resistência contra um ataque ou magia da criatura, você não sofre nenhum efeito parcial. Por exemplo, você tem um troféu feito a partir de um lich (parabéns!). Outro lich lança uma *bola de fogo* contra você. Se você for bem-sucedido no teste de resistência, não sofre dano algum.

Contudo, qualquer criatura que veja você usando um troféu feito a partir de sua espécie reage a você de maneira menos amistosa. O mestre move a atitude da criatura dois passos na direção da hostilidade; de prestativo para indiferente, de amistoso para inamistoso, de indiferente ou inamistoso para hostil.

Você pode criar as descrições de cada troféu. Alguns exemplos são uma capa feita de asas de mantícora, um amuleto de dente de troll, etc. Os troféus não ocupam nenhum espaço de itens mágicos, mas também não oferecem nenhum bônus adicional.

Vínculo Selvagem: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Bênção da Natureza: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Armadilhas: a partir do 6º nível, você recebe um talento do tipo Armadilha. Estes talentos não são iguais à habilidade armadilhas do ranger padrão — elas são feitas com componentes específicos e têm muito mais usos. Quando um caçador de monstros usa uma armadilha, coloca os modificadores de estilo de combate (+4/+8 em ataque e dano) nos efeitos das armadilhas — mas apenas para criaturas da sua lista. Você recebe mais um talento do tipo Armadilha nos níveis 10, 14 e 18. Veja o Capítulo 2 para a descrição dos talentos de Armadilha.

Temido: a partir do 11º nível, você é o flagelo de suas presas. As feras irracionais parecem temê-lo por instinto, enquanto que os inimigos racionais espalham lendas sobre sua ferocidade. Criaturas da sua lista sofrem uma penalidade de -2 em jogadas de ataque contra você. Criaturas que você já tenha derrotado sofrem uma penalidade de -4.

Caminho da Floresta: como a habilidade de ranger padrão.

Rastreador Eficaz: como a habilidade de ranger padrão.

Evasão: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Rastro Invisível: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Camuflagem: como a habilidade de ranger padrão.

Olho do Caçador: a partir do 17º nível, você pode usar uma ação de movimento para analisar uma criatura que consiga ver e que esteja na sua lista, a até 60m de distância. Contra essa criatura, durante um dia, você recebe +4 nas jogadas de ataque e sua margem de ameaça é dobrada.

Mimetismo: o ranger caçador de monstros não recebe esta habilidade.

Troféu Supremo: no 20º nível, você pode confeccionar um troféu que lhe dá poderes espantosos. Após vencer uma das criaturas em sua lista, escolha um item mágico qualquer, com valor de até 200.000 TO. Você cria um troféu que imita perfeitamente todos os poderes deste item mágico. Contudo, não ocupa um espaço de item mágico.

Clubes de Swashbucklers

Muitos já tentaram enquadrar os swashbucklers em categorias. Na verdade, compreendê-los e dividi-los em tipos é um grande desejo de seus inimigos — sejam eles vilões, autoridades, pais de garotas e garotos apaixonados... Seria bem mais fácil de os swashbucklers fossem todos parecidos, mas a única coisa em comum que esses fanfarrões têm é seu desejo de se destacar.

Mesmo assim, existem tentativas. E swashbucklers com habilidades e mentalidade semelhantes se reúnem em bandos, grupos ou associações. Esses clubes de swashbucklers não são clubes verdadeiros, mas... Bem, a esta altura você já entendeu. Alguns são clubes. O que você espera de swashbucklers? Dê graças aos deuses por alguém ter conseguido compilar informações sobre eles antes que saíssem por aí se balançando em lustres ou algo assim.

Se você entrar na sede de algum clube de swashbucklers, tenha uma caneca e uma espada à mão. Você vai se divertir como nunca... Ou vai ou ter de lutar por sua vida. Mas, certamente, nunca irá esquecer da noite!

Clube dos Duelistas

“Cão sem honra! Como ousa falar isso? Em guarda!”

Nem todos os swashbucklers vivem sem preocupações ou responsabilidades, simplesmente rindo e tendo aventuras. Alguns usam as habilidades de luta acrobática (e o orgulho espalhafatoso que vem com elas) para defender causas nobres... Ou para se tornarem vilões tirânicos.

O swashbuckler do clube dos duelistas é o mais sério e dedicado dos swashbucklers. Um verdadeiro paladino (ou algoz) entre os fanfarrões, é aquele que não faz piadas a todo momento ou seduz qualquer um sem pensar duas vezes... Não, ele está sempre procurando problemas, mas por uma causa maior. Quando ouve alguém falar mal do rei em uma taverna, logo chama o cão para um duelo. Quando nota um guarda intimidando um aldeão, desafia o covarde. Quando existe alguém em perigo, corre para ser o primeiro a chegar. Ou então, como um verdadeiro vilão megalomaníaco, viaja de reino em reino, derrotando (e matando) os melhores espadachins para espalhar sua fama.

De qualquer forma, o swashbuckler duelista é qualquer coisa, menos avoado. Para ele, tudo é exagerado e muito sério: apaixona-se perdidamente e entra em depressão profunda ao saber que o alvo de sua afeição sequer dançou com outra pessoa. Toma porres épicos, durante os quais jura defender algum inocente... E depois cumpre o juramento! Odeia seus inimigos com fervor apavorante, e faz questão de enfrentá-los de frente, para que os cães vejam a justiça chegando.

Os Mosqueteiros Imperiais de Valkaria são um exemplo de clube de duelistas. São conhecidos por quebrar mais tavernas do que qualquer bando de minotauros, mas são capazes de lutar dia e noite pela honra de um inocente.

Pré-Requisitos: Carisma 15, tendência Bondosa (autoridade) ou Maligna (fora da lei). Não existem duelistas Neutros.

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: não recebe Furtividade.

Perícias de Classe: padrão.

Talentos Adicionais: padrão.

Habilidades de Classe

Autoconfiança: como a habilidade de swashbuckler padrão.

Espadachim: você é treinado no estilo de luta com florete e adaga. É uma forma de lutar vistosa, destinada a intimidar malfeiteiros ou aqueles que ousam ficar em seu caminho. No 1º nível, você recebe a primeira habilidade de espadachim, e continua recebendo habilidades à medida que avança de nível. Contudo, estas habilidades *não se acumulam com nenhum outro talento ou habilidade de classe*. Apenas bônus por habilidades básicas (Força, Destreza...), bônus base de ataque e itens mágicos se acumulam com espadachim. Esta habilidade também funciona apenas com florete e adaga — nenhum outro tipo de arma.

Nível 1 – Lâmina dupla: você pode lutar com um florete na mão principal e uma adaga na mão secundária sem nenhuma penalidade. Isso permite que você faça dois ataques, um com cada arma (como pelo talento Combater com Duas Armas, mas sem penalidades). Se você adquirir algum nível em uma classe que não seja duelista, perde esta habilidade.

Nível 2 – Aparar duplo: se você estiver lutando contra exatamente dois oponentes e fizer (pelo menos) um ataque em cada, recebe +4 em CA contra estes oponentes até o início da sua próxima rodada.

Nível 4 – Velocidade de ataque: em vez de Força, você adiciona o seu modificador de Destreza às suas jogadas de ataque com florete ou adaga.

Nível 6 – Bloqueio duplo: se você estiver lutando contra apenas um oponente e errar dois ou mais ataques,

recebe +8 em CA contra este oponente até o início da sua próxima rodada.

Nível 8 – Golpes precisos: você adiciona o seu modificador de Destreza ao dano com seus ataques de adaga ou florete.

Nível 10 – Velocidade crítica: a sua chance de acertos críticos com adaga ou florete torna-se 16-20/x2.

Nível 12 – Florete veloz: você ganha um ataque adicional sem penalidades com florete.

Nível 14 – Adaga veloz: você ganha um ataque adicional sem penalidades com adaga.



Duelista

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Autoconfiança, espadachim
2º	+2	Espadachim
3º	+3	Presença paralisante
4º	+4	Capa esvoaçante, espadachim
5º	+5	Caminho da autoridade/ caminho do fora da lei
6º	+6	Espadachim
7º	+7	
8º	+8	Caminho da autoridade/ caminho do fora da lei, espadachim
9º	+9	
10º	+10	Espadachim
11º	+11	Sortudo
12º	+12	Caminho da autoridade/ caminho do fora da lei, espadachim
13º	+13	
14º	+14	Espadachim
15º	+15	
16º	+16	Caminho da autoridade/ caminho do fora da lei, espadachim
17º	+17	
18º	+18	Espadachim
19º	+19	
20º	+20	Caminho da autoridade/ caminho do fora da lei

Nível 16 – Pose de duelista: você pode trocar todos seus ataques na rodada por um ataque único. Se fizer isso, recebe +8 em CA contra um oponente e +8 nas jogadas de ataque e dano contra esse mesmo oponente enquanto fizer esta troca.

Nível 18 – Vigor de duelista: enquanto estiver usando sua pose de duelista contra um oponente, todo dano que você receber deste é reduzido pela metade (arredondado para baixo).

Técnica de Luta: o swashbuckler duelista não recebe esta habilidade.

Estilo de Combate: o swashbuckler duelista não recebe esta habilidade.

Evasão: o swashbuckler duelista não recebe esta habilidade.

Presença Paralisante: como a habilidade de swashbuckler padrão.

Capa Esvoaçante: a partir do 4º nível, sua capa não tem apenas um efeito estético — ela também faz parte de sua estratégia de combate. Três vezes ao dia, mas no máximo uma

vez por rodada, como uma ação livre, você pode usar uma das habilidades a seguir.

Impulso: você aumenta o seu deslocamento em +9m durante a rodada.

Capa-escudo: sua capa envolve seu corpo, protegendo-o. Você recebe um bônus de +8 no seu próximo teste de Reflexos ou Vontade. Você pode usar esta habilidade fora de sua rodada, como uma reação.

Efeito dramático: você faz pose e sua capa balança no vento. Você recebe um bônus de +4 no seu próximo teste de Carisma.

Capa inoportuna: você pode utilizar a sua capa para atrapalhar seus oponentes. Faça um teste de Enganação oposto a um teste de Iniciativa do alvo. Em caso de sucesso, o oponente fica desprevenido contra seu próximo ataque contra ele, mas apenas até o fim da próxima rodada.

Paraquedas: você pode utilizar a sua capa como um paraquedas. Use esta habilidade como uma reação enquanto estiver caindo e reduza o dano de queda em 3d6.

Rasgar a capa: como uma medida desesperada, você pode jogar a sua capa para ser “sacrificada”. Quando você for atingido por um ataque ou magia que for lhe reduzir a 0 ou menos PV, pode jogar sua capa para evitar o ataque, mesmo fora de sua rodada, como uma reação. Você não sofre nenhum efeito. Mesmo que tenha várias capas, você só pode utilizar essa habilidade uma vez por dia.

Autoridade/Fora da Lei: no 5º nível, você deve escolher o seu caminho. Se for Bondoso, será um representante de um rei, nobre, regente ou outra autoridade. Se for Maligno, será um vilão fora da lei. Cada caminho concede habilidades diferentes, descritas a seguir.

Caminho da Autoridade

5º nível: você recebe a habilidade inimigo predileto (fora da lei). O que é um “fora da lei” fica a critério do mestre, mas geralmente são bandidos e inimigos do reino. Por exemplo, um bando de hobgoblins atacando Petrynia seriam fora da lei. O mesmo bando de hobgoblins em seu covil, sendo atacados por você, não seriam. Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra os fora da lei.

8º nível: você tem a fama de um bom agente do reino. Quando você interagir com cidadãos “de bem”, a atitude deles para com você é aprimorada em uma categoria. Quando estiver interagindo com fora da lei, a atitude deles para com você é piorada em uma categoria.

12º nível: você ganha acesso livre à cúpula das cortes de justiça de Arton. Tribunais, salões de conselheiros, reis e outros governantes abrem suas portas para você. Uma vez por mês, você pode invocar o favor de um nobre ou regente e receber um bônus de +10 em um teste de Diplomacia. Além disso, recebe as vantagens de ter a confiança dessas autoridades, de acordo com o mestre.

16º nível: como a habilidade de 8º nível, mas você aprimora ou piora a atitude de cidadãos ou fora da lei em relação a você em duas categorias.

20º nível: você se torna um comandante lendário de outros duelistas, a serviço do reino. Você recebe os serviços de 8 duelistas de nível 10 (o mestre pode fazer as fichas deles ou permitir que você as faça). Vocês são um batalhão de elite, capaz dos maiores feitos de heroísmo. Seus duelistas obedecem a você com lealdade total. A cada vez que você sobe de nível, seus duelistas também sobem.

Caminho do Fora da Lei

5º nível: você recebe a habilidade inimigo predileto (autoridades). O que é uma “autoridade” fica a critério do mestre, mas geralmente são agentes da lei e representantes do reino. Por exemplo, um destacamento do Protetorado do Reino defendendo Valkaria seriam autoridades. O mesmo destacamento envolvido numa briga de taverna não seria. Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra as autoridades.

8º nível: você tem uma temível reputação de fora da lei. Quando está interagindo com outros fora da lei, a atitude deles para com você é aprimorada em uma categoria. Quando estiver interagindo com autoridades e cidadãos comuns, a atitude deles para com você é piorada em uma categoria.

12º nível: você ganha acesso livre ao submundo de Arton. Você é reconhecido como um fora da lei notável e “competente”. Isso lhe permite comprar itens no mercado negro a 75% do preço padrão, ou vendê-los a 125% do preço padrão. Além disso, você tem acesso a diversas tavernas exclusivas para vilões, guildas de criminosos e outros covis do submundo, de acordo com o mestre.

16º nível: como a habilidade de 8º nível, mas você aprimora ou piora a atitude de fora da lei ou cidadãos em relação a você em duas categorias.

20º nível: você se torna um comandante lendário de outros duelistas, aterrorizando os reinos. Você recebe os serviços de 8 duelistas de nível 10 (o mestre pode fazer as fichas deles ou permitir que você as faça). Vocês são um bando temido, capaz dos maiores crimes e infâmias. Seus duelistas obedecem a você com lealdade total. A cada vez que você sobe de nível, seus duelistas também sobem.

Bônus na CA: o swashbuckler duelista não recebe esta habilidade.

Herói Ávido: o swashbuckler duelista não recebe esta habilidade.

Sortudo: a partir do 11º nível, você pode repetir uma jogada ou teste em que tenha falhado. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Mente Escorregadia: o swashbuckler duelista não recebe esta habilidade.

Clube dos Exploradores

“O ídolo sszzaazita ancestral deve ser estudado! Não interessa se está trancado num templo cheio de armadilhas e há uma maldição milenar sobre ele...”

Todos os aventureiros, mais cedo ou mais tarde, entram em masmorras esquecidas, passam por mecanismos de defesa antiquíssimos, desvendam enigmas e recuperam artefatos perdidos. Normalmente é necessário um grupo inteiro para fazer isso. Mas alguns heróis são especialistas nesse tipo de missão, capazes de desempenhar qualquer papel quando o assunto é arqueologia aventureira. São os swashbucklers do clube dos exploradores.

Misto de estudioso, lutador, ladino e galanteador, o swashbuckler explorador não está satisfeito enquanto não está em uma selva profunda, no meio de um deserto intransponível ou nos compartimentos secretos de um templo escondido. Não se aventura por ouro ou fama, mas para reaver objetos lendários, redescobrir civilizações perdidas e mapear terras distantes. Seu verdadeiro amor é o conhecimento, que ele acha que deve ser dividido por todos.

Muitos exploradores são empregados por museus ou universidades. Vários são devotos de Tanna-Toh, acreditando que é sua missão trazer toda a sabedoria do passado à tona ou levar a civilização a povos primitivos. De qualquer forma, o swashbuckler explorador, ao contrário dos colegas de outros clubes, não tem hesita em fugir ou render-se. É espalhafatoso e extravagante, mas acima de tudo é esperto e faz de tudo para sobreviver. Exploradores encontram-se fugindo de tribos enfurecidas, escapando por um triz de pedras que rolam e evitando efeitos mágicos mortais com frequência alarmante. Seu maior trunfo não é sempre vencer, mas ter sempre uma piadinha para depois de uma fuga.

Alguns exploradores levam verdadeiras vidas duplas — lecionando ou pesquisando em bibliotecas empoeiradas em seu “trabalho normal”; lutando e conquistando corações em suas aventuras. Mas, mesmo quando está sentado tirando o pó de relíquias, o explorador está com a cabeça longe. Afinal, para ele a arqueologia é feita enfrentando o passado.

Pré-Requisitos: treinado em Sobrevivência e Conhecimento (história).

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: padrão.

Talentos Adicionais: padrão.

Habilidades de Classe

Autoconfiança: como a habilidade de swashbuckler padrão.*

Encontrar Armadilhas: você pode usar a perícia Percepção para encontrar armadilhas, como um ladino. Veja *Tormenta RPG*, Capítulo 4: Perícias, para mais detalhes.

Técnica de Luta: o swashbuckler explorador não recebe esta habilidade.

Investigador: no 2º nível você recebe o talento Investigador. Se você já tem esse talento, escolha outro talento qualquer.

Evasão: como a habilidade de swashbuckler padrão.*

Estilo de Combate: o swashbuckler explorador não recebe esta habilidade.

Presença Paralisante: o swashbuckler explorador não recebe esta habilidade.

Sentir Armadilhas: no 4º nível, você adquire um sentido apurado contra armadilhas. Você recebe +1 na classe de armadura contra ataques feitos por armadilhas, e em testes de Reflexos contra armadilhas. A cada três níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1.

Arqueólogo: seus lugares preferidos são a biblioteca e sítios de civilizações antigas. Sua paixão por história só não é maior que a sua vontade de “resgatar” as possíveis relíquias

Explorador

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+1	Autoconfiança, encontrar armadilhas
2º	+2	Investigador
3º	+3	Evasão
4º	+4	Sentir armadilhas +1
5º	+5	Arqueólogo, bônus na CA +1
6º	+6	Pega Leve!
7º	+7	Caminho da floresta, sentir armadilhas +2
8º	+8	Herói ávido
9º	+9	Evasão aprimorada
10º	+10	Bônus na CA +2, rolagem defensivo, sentir armadilhas +3
11º	+11	
12º	+12	
13º	+13	Sortudo, sentir armadilhas +4
14º	+14	
15º	+15	Bônus na CA +3
16º	+16	Mente escorregadia, sentir armadilhas +5
17º	+17	
18º	+18	
19º	+19	Sentir Armadilhas +6
20º	+20	Bônus na CA +4

contidas nesses lugares. No 5º nível, você recebe o talento Foco em Perícia (Conhecimento — história). Quando estiver em masmorras, ruínas, castelos ou outros lugares fechados, você recebe um bônus de +8 em testes de Percepção para encontrar passagens secretas. Por fim, sempre que conseguir resgatar um artefato ou relíquia histórica de valor significativo (a critério do mestre), você recebe um uso da habilidade sortudo (veja abaixo).

Você pode “guardar” indefinidamente os usos desta habilidade, e pode utilizá-la quando quiser, até mesmo mais de uma vez por dia. Estes usos não interferem com os usos normais da habilidade sortudo. Você pode usar sortudo uma vez por dia, e pode usar o mesmo efeito pela habilidade arqueólogo.

Bônus na CA: como a habilidade de swashbuckler padrão.



Pega Leve!: quando o explorador sofre um efeito de magia ou habilidade de classe prejudicial de nível maior ou igual à metade de seu nível, recebe um bônus de +4 em seu teste de resistência contra o efeito. Por exemplo, um explorador de 5º nível é alvo de uma *bola de fogo* (uma magia de 3º nível). Ele recebe um bônus de +4 no teste de Reflexos contra a magia. Da mesma maneira, um explorador recebe um bônus de +4 na CA contra ataques de corpo-a-corpo ou à distância feitos por criaturas de nível ou ND igual ou maior que o seu próprio.

Caminho da Floresta: a partir do 7º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Esta habilidade só funciona em terrenos naturais.

Herói Ávido: como a habilidade de swashbuckler padrão.

Evasão Aprimorada: como a habilidade de swashbuckler padrão.*

Rolamento Defensivo: a partir do 10º nível, quando você sofre dano, pode fazer um teste de Reflexos (CD igual ao dano sofrido). Se for bem-sucedido, sofre apenas metade do dano. Você pode usar esta técnica apenas uma vez por dia.

Sortudo: como a habilidade de swashbuckler padrão.

Mente Escorregadia: como a habilidade de swashbuckler padrão.

*Todas estas habilidades exigem liberdade de movimentos; você não pode usá-las se estiver imobilizado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

Grupos Temáticos

Você pode aproveitar as classes variantes neste livro para montar um grupo de aventureiros *apenas* com malandros. Isso é discutido no Capítulo 4. Contudo, este não precisa ser um mero grupo de exploradores de mazmorras com essas classes. Você pode usar as classes malandras para criar grupos temáticos, feitos sob medida para campanhas planejadas ao redor de um conceito diferente. Aqui vão algumas sugestões de grupos como esses, juntamente com sua composição. Presumimos que todos os grupos têm cinco heróis.

• **Departamento Universitário**. Explorador (o “professor aventureiro” que motiva as expedições a lugares inóspitos), caçador de monstros (o naturalista que pesquisa criaturas exóticas), bardo (o pesquisador com conhecimento enciclopédico), ladino (guia e especialista em armadilhas) e nobre (o ricaço excêntrico que financia isso tudo). Este tipo de grupo se preocupa menos com injustiças e tiranos e mais com achar civilizações perdidas, desenterrar artefatos antigos e trazer conhecimento à tona.

• **Equipe de Assaltantes**. Gatuno (o especialista em invasão furtiva), arcanista (o combatente cheio de truques), bardo com níveis de bufão de Hyninn (o piadista que distrai os guardas), swashbuckler (o sedutor) e ninja (porque todo grupo furtivo precisa de um ninja). Com pouco poder de combate e excelente capacidade de se infiltrar, este grupo realiza roubos audaciosos em palácios, castelos, mansões e até em torres extradimensionais. Talvez não sejam exatamente heróis, mas se divertem!

• **Investigadores Adolescentes**. Duelista (o líder carismático e responsável), nobre (a princesinha mimada), barda (a pesquisadora que sempre desvenda os mistérios) e ranger (o tipo rústico, que sempre encontra os monstros), junto com o companheiro animal do ranger. Este grupo vaga de cidade em cidade desvendando crimes aparentemente sobrenaturais, mostrando aos aldeões assustados que o “fantasma” ou “demônio da Tormenta” não passam de velhos ranzinhas com disfarces e tinta brilhante — que teriam conseguido, se não fossem esses garotos e esse lobo atroz.

• **Milicianos**. Duelista (o jovem patrulheiro idealista), gatuno (o criminoso reformado), arqueiro (o atirador de elite que fornece suporte às operações), capanga (o sargento velho e rabugento) e menestrel (o artista que escreve sobre a vida da milícia e quer se inspirar). Este grupo fica numa mesma cidade na maior parte do tempo, investigando crimes e acontecimentos estranhos. Arriscam a vida por pouquíssimo ouro, mas contam com a gratidão do povo — às vezes!

• **Tripulação Pirata**. Nobre com níveis de lobo do mar (o capitão), capanga (para intimidar vítimas), ranger especializado no mar (navegador), swashbuckler (todo navio pirata precisa de pelo menos um), ladino (primeiro imediato). Bardos são considerados sinônimo de sorte e piratas costumam ser supersticiosos. Assim, você pode trocar o ladino ou o capanga por um bardo. Uma tripulação deste tipo está bem preparada para enfrentar desafios no mar, mas um pouco vulnerável contra magia e monstros.

• **Trupe Itinerante**. Menestrel (o “gênio” por trás de tudo), swashbuckler (o galá ou diva), capanga (segurança), ladino (empresário e autor dos “trabalhos” que financiam a trupe) e ninja com níveis de ninja infiltrado (um ator ou músico que esconde um segredo sombrio). Este grupo pode seguir a fórmula de chegar a uma cidade, encontrar um problema e resolvê-lo, em seguida partindo para a próxima cidade, enquanto ainda lida com as apresentações.

Estes são apenas alguns exemplos. A ficção está cheia de grupos de malandros, se você souber onde procurar. Lembre-se que um grupo pouco eficiente numa aventura tradicional pode ser letal em campanhas temáticas.



Capítulo 2

Truques Sujos

Malandros não são nada sem seus truques. Sem magia, favor divino e talvez até mesmo muita capacidade física, os tipos furtivos contam com um arsenal de técnicas, objetos e artimanhas para triunfar nas sombras.

Neste capítulo, são apresentados talentos, perícias, equipamentos e classes de prestígio bem ao gosto dos malandros. As perícias de *Tormenta RPG* também são expandidas com novos usos, porque o verdadeiro malandro se vira com treinamento, e não poder bruto. Não apenas bardos, ladinhos, rangers e swashbucklers podem usá-los — estão disponíveis para todos que tiverem o bom senso de procurar alguma vantagem para sobreviver nos becos e salões de Arton.

Apenas tome cuidado com quem você pede para lhe ensinar, e vigie suas costas ao entrar nas lojas que vendem o equipamento...

Novos Talentos

Os talentos a seguir são ensinados em lugares de baixíssima reputação, considerados por gente de bem como tudo que você não deve aprender.

Adaga Sorrateira (Combate)

Entre um golpe e outro, uma adaga dispara de suas mãos.

Pré-requisitos: Sacar Rápido, Fintar Aprimorado.

Benefício: quando você erra um ataque corpo-a-corpo, pode sacar e arremessar uma adaga contra o mesmo oponente. Este ataque é uma ação livre, mas sofre uma penalidade de -2. Se você acertar este ataque, causa dano adicional de ataque furtivo (se você tiver esta habilidade). Este truque só funciona uma vez por oponente por combate.

Arte Comercial (Destino)

Você vendeu sua alma artística por ouro. Ouro que não lhe faltará...

Pré-requisito: treinado em Perícia (Atuação).

Benefício: quando você faz um teste de Atuação para realizar uma performance que lhe renda dividendos (ouro ou riqueza equivalente), pode escolher 10 e ganhar o triplo da quantidade normal. Contudo, sempre que encontrar um outro bardo ou personagem treinado em Atuação ou Ofício (escrita, escultura, pintura ou desenho), a atitude dele para com você piora em duas categorias, pois você “se vendeu”.

Artista de Conjunto (Perícia)

A sua estrela brilha mais quando todo o conjunto está unido.

Pré-requisito: talento Artista.

Benefício: você recebe um bônus de +6 em testes de Atuação quando estiver atuando em conjunto com outros artistas.

Arte e Dinheiro

Por mais romântico que seja o estereótipo do artista miserável, enfrentando a pobreza com sua alma criativa, artistas ainda têm o péssimo hábito de precisar de comida todos os dias. Para cada semana de trabalho, um músico, ator, dançarino, orador, escritor, pintor ou outro tipo de artista pode fazer um teste de Atuação ou Ofício. Ele recebe uma quantidade de TO igual ao resultado do teste.

Alguns artistas, contudo, caem nas boas graças do público ou de nobres apreciadores da arte, ganhando muito mais e não obedecendo a essas regras. Muitas vezes eles são considerados “vendidos” e desprezados pela comunidade artística. Então choram de amargura em suas mansões, consolados apenas por servos, carroagens de luxo, vinhos caros, fãs, festas...

Especial: você não pode aprender este talento se já possuir Artista Solo.

Artista Intelectual (Perícia)

Sua personalidade transparece em suas criações e suas ideias produzem obras e argumentos notáveis.

Pré-requisitos: Inteligência ou Sabedoria 13.

Benefício: você pode aplicar o seu modificador de Inteligência ou Sabedoria em vez de seu modificador de Carisma em testes das perícias Atuação e Diplomacia. Você também recebe um bônus de +1 em todos os testes de Atuação e Diplomacia.

Artista Solo (Perícia)

A sua estrela brilha mais quando as outras estão longe; caso contrário, você se sente ofuscado.

Pré-requisito: talento Artista.

Benefício: você recebe um bônus de +6 em testes de Atuação quando estiver atuando sozinho, mas sofre uma penalidade de -4 em testes de Atuação em conjunto.

Especial: você não pode aprender este talento se já possuir Artista de Conjunto.

Ataque Furtivo

Aprimorado (Combate)

Ladrões sabem acertar onde dói. Membros de irmandades sabem acertar onde mata.

Pré-requisito: ataque furtivo +3d6.

Benefício: os dados de dano adicional que você causa com um ataque furtivo aumentam para d8. Se você tiver níveis de ladrão capanga, seu dano com ataque furtivo aumenta para d10.

Normal: os dados de dano adicional de um ataque furtivo são d6.

Bardo Sabichão (Perícia)

Quando o assunto é alguma história, você sempre tem algo a acrescentar.

Pré-requisito: habilidade de classe conhecimento de bardo.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de conhecimento de bardo.

Normal: o seu teste de conhecimento de bardo é igual ao seu nível + modificador de Inteligência.

Conhecimento Anatômico (Combate)

Você sabe onde estão os pontos vitais de uma pessoa. E trata de sempre atingi-los.

Pré-requisitos: treinado em Cura, ataque furtivo +2d6.

Benefício: sempre que você fizer um ataque furtivo com uma arma leve, sua margem de ameaça aumenta em +2, e seu multiplicador de crítico aumenta em +1. Por exemplo, se você fizer um ataque furtivo com uma adaga, terá crítico 17-20/x3.

Domador Amador (Perícia)

Você fala a língua do coração dos animais.

Pré-requisitos: Foco em Perícia (Adestrar Animais).

Benefício: você recebe a habilidade de classe empatia selvagem.

Domador de Feras (Perícia)

Você fala a língua do coração das feras mais selvagens.

Pré-requisito: habilidade de classe empatia selvagem.

Benefício: você pode utilizar a sua habilidade de classe empatia selvagem também em espíritos e monstros irracionais (com Int 1 ou 2), mas sofre uma penalidade de -4 no teste.

Normal: você pode utilizar empatia selvagem apenas em animais.

Evasão do Cavaleiro (Combate)

Você consegue se movimentar com agilidade mesmo com as maiores armaduras.

Pré-requisito: Especialização em Armadura (pesada).

Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe evasão enquanto estiver usando armadura pesada.

Evasão do Soldado (Combate)

Você consegue se movimentar com agilidade mesmo com armaduras.

Pré-requisito: Especialização em Armadura (média).

Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe evasão enquanto estiver usando armadura média.

Grudar o Cano (Combate)

Para você, atirar com uma arma de fogo faz parte do combate corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Usar Arma Exótica (pistola, mosquete ou outra arma de fogo).

Benefício: se você disparar sua arma de fogo quando estiver adjacente ao oponente (a até 1,5m), recebe um bônus de +2 na jogada de ataque e aumenta a margem de ameaça de crítico em +1.

Ídolo Artoniano (Destino)

Não basta apenas habilidade musical. Você usa sua beleza para se tornar um verdadeiro ídolo.

Pré-requisitos: habilidade de classe música de bardo e talento Atraente.

Benefício: você pode aplicar seu bônus pelo talento Atraente (+4) em testes de Atuação. Além disso, aumente a CD de suas músicas de bardo em +2 quando elas afetarem qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Inimigo Odiado (Combate)

Você *realmente* prefere combater alguns inimigos.

Pré-requisito: habilidade de classe inimigo predileto.

Benefício: você aumenta o bônus nas jogadas de dano e em testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra seus inimigos prediletos em +2.

Membro de Gangue (Combate)

Essa história de “duelo” não é com você.

Benefício: se você fizer um ataque corpo-a-corpo contra um inimigo em alcance corpo-a-corpo de um aliado seu, você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano. Se o aliado também tiver este talento, o bônus aumenta para +2.

Olho do Caçador (Combate)

Você é capaz de encontrar pontos fracos na mais pesada das armaduras e na mais espessa carapaça.

Pré-requisitos: Foco em Perícia (Percepção), talento Olho Marcial (*Guerras Táuricas*).

Benefício: você pode tentar encontrar uma brecha ou fraqueza na armadura ou carapaça de um oponente. Faça um teste de Percepção contra CD 15 + nível da criatura. Com um sucesso, você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque contra este oponente até o fim da luta. Se o teste for bem-sucedido por 10 ou mais pontos, o bônus aumenta para +4. Usar este talento é uma ação de movimento. Você pode usar este talento uma vez por oponente por combate.

Sanguinário (Combate)

Você termina todo combate banhado em sangue.

Pré-requisito: ataque furtivo +1d6, tendência não Bondosa.

Benefício: quando você faz um ataque furtivo, pode rolar novamente qualquer “1” rolado no dano (tanto do ataque básico quanto dos dados de bônus do ataque furtivo). Você pode rolar cada dado apenas uma vez.

Sentinela Implacável (Combate)

Acampamentos sob sua guarda estão sempre seguros.

Pré-requisitos: treinado em Iniciativa e Percepção.

Benefício: se você estiver com uma arma de ataque à distância, pode fazer um ataque automático contra qualquer criatura que entrar no incremento de distância da arma. Este ataque é uma reação, realizado durante a ação do inimigo, e interrompe a ação dele. Este talento pode ser usado uma vez por combate.

Sorte Infinita (Destino)

Algumas pessoas são bonitas, outras são fortes, outras são inteligentes... Você é só sortudo.

Pré-requisito: habilidade de classe sortudo.

Benefício: quando utiliza a habilidade de classe sortudo, você recebe um bônus de +10 na jogada de d20 para repetir o teste falho.

Técnica Ladina Adicional (Destino)

Quanto mais ladino, melhor.

Pré-requisito: habilidade de classe técnica ladina.

Benefício: você aprende mais uma técnica ladina.

Terreno Predileto

Aprimorado (Combate)

No seu terreno predileto, quase ninguém é tão bom quanto você.

Pré-requisito: habilidade de classe terreno predileto.

Benefício: você aumenta o bônus na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência no(s) tipo(s) de terrenos escolhido(s) em +2.

Truque do Chapéu (Combate)

Um chapéu voa no meio do combate. Sangue respinga no chão.

Pré-requisitos: Fintar Aprimorado, Sacar Rápido.

Benefício: como uma ação de movimento, você arremessa seu chapéu no rosto de um oponente de tamanho Pequeno a Enorme que esteja a até 9m. Faça uma finta contra este oponente. Se você for bem-sucedido, tem direito a fazer um teste de Furtividade contra o oponente ou realizar um ataque contra ele. Se você fizer um ataque e acertar, causa dano adicional de ataque furtivo (se tiver esta habilidade). Este truque só funciona uma vez por oponente por combate.

Talentos de Armadilha

Os talentos a seguir dizem respeito a criação de armadilhas, e estão agrupados para simplificar a consulta.

Preparar Armadilhas (Perícia)

Para que sujar as mãos de sangue? Suje-as de graxa e deixe as armadilhas fazerem o trabalho...

Pré-requisito: treinado em Ofício ou Sobrevivência.

Benefício: você aprende a construir e armar duas armadilhas da lista a seguir. Construir uma armadilha exige dez minutos e o gasto de matérias-primas (indicado em cada armadilha específica). Uma vez que a armadilha esteja construída, você pode armá-la com uma ação completa.

Você pode armar uma armadilha em qualquer espaço adjacente a você que não esteja ocupado por outra armadilha ou por outro personagem. A armadilha ocupa uma área de 3m de lado, e afeta a primeira criatura que entrar nessa área.

Qualquer armadilha colocada desta forma fica escondida — caso contrário, não teria muita utilidade! Para detectar uma armadilha é necessário possuir a habilidade de classe encontrar armadilhas e ser bem-sucedido em um teste de Percepção contra CD 20 + seu modificador de Inteligência ou Sabedoria, à sua escolha. Para desarmar uma armadilha é necessário possuir um kit de ladrão e realizar um teste de Ladinagem contra CD 20 + seu modificador de Inteligência ou Sabedoria. Se o personagem falhar no teste de Ladinagem por 5 pontos ou mais, irá ativar a armadilha e falhará automaticamente em qualquer teste de resistência relacionado a ela. O personagem pode tentar desarmar uma armadilha sem um kit de ladrão, mas sofre uma penalidade de -5 no teste de Ladinagem.

Um personagem que note a armadilha pode pular sobre ela com um teste de Atletismo contra CD 25 (ou CD 15 com uma corrida de no mínimo 6m para pegar impulso). Ele também pode passar por ela sem ativá-la com um teste de Acrobacia contra CD 20. É claro que, se houver espaço suficiente, um personagem que tenha detectado a armadilha pode simplesmente passar ao largo e evitá-la. Se você armar a armadilha à vista de outro personagem (ou seja, ele notar claramente o que você está fazendo, enquanto você faz), ele é automaticamente bem-sucedido no teste para notar a armadilha.

Armadilheiro de Combate (Perícia)

Você deixa armadilhas preparadas para uso quase imediato.

Pré-requisito: Preparar Armadilhas.

Benefício: você pode construir e carregar armadilhas para uso posterior, em combate, perseguição, etc. Você pode carregar um número de armadilhas desta forma igual a 1 + seu modificador de Inteligência.

Você ainda precisa gastar uma ação completa para armar estas armadilhas.

Armadilheiro Mal-Intencionado (Perícia)

É melhor enfrentar um guerreiro com uma espada de duas mãos do que cair numa de suas armadilhas.

Pré-requisito: Preparar Armadilhas.

Benefício: todas as suas armadilhas que causam dano causam 2d6 pontos de dano adicional. Além disso, a CD do teste de Percepção para encontrar suas armadilhas, e dos testes de resistência para resistir aos efeitos delas, aumenta em +2.

Armadilheiro Peçonhento (Perícia)

O inimigo pode achar que sobreviveu às suas armadilhas. Mas, alguns dias depois, começa a se sentir mal...

Pré-requisitos: Armadilheiro Mal-Intencionado; capacidade de lançar as magias *envenenamento* ou *praga* ou habilidade de classe fabricar venenos.

Benefício: você pode adicionar às suas armadilhas o efeito das magias *envenenamento* ou *praga* (escolha uma magia) ou de um veneno que você possa fabricar. O efeito acontece ao mesmo tempo em que outros efeitos das armadilhas. Você deve pagar o custo do veneno em separado da armadilha, ou 100 TO se adicionar o efeito de *envenenamento* ou *praga*.

Armadilheiro Versátil (Perícia)

Sua criatividade sádica não conhece limites.

Pré-requisitos: Int 15 ou Sab 15, Preparar Armadilhas.

Benefício: você pode construir e armar todas as armadilhas da lista.

Mestre Armadilheiro (Perícia)

Suas armadilhas mais parecem máquinas de guerra.

Pré-requisitos: Preparar Armadilhas, mais um talento entre Armadilheiro de Combate, Armadilheiro Mal-Intencionado, Armadilheiro Peçonhento ou Armadilheiro Versátil.

Benefício: você pode construir armadilhas Enormes (que ocupam um quadrado de 6m de lado) pelo dobro do custo. Você também pode armar até duas armadilhas no mesmo espaço. Uma criatura que entre nesse espaço é atingida simultaneamente pelas duas armadilhas.

Preparar Armadilhas de Covil (Perícia)

Existe decoração melhor para um covil?

Pré-requisito: Preparar Armadilhas.

Benefício: você pode preparar qualquer armadilha da lista de *Tormenta RPG*, Capítulo 10. Preparar essas armadilhas demora 1 dia por ND (ou 10 minutos para ND ½) e custa uma quantidade de TO igual a 10 x o ND.

Listas de Armadilhas

A seguir está a lista de armadilhas que um personagem com o talento Preparar Armadilhas pode construir. A CD para resistir aos efeitos das armadilhas é sempre $15 + \text{metade do seu nível} + \text{seu modificador de Inteligência ou Sabedoria}$ (à sua escolha). Some metade do seu nível ao dano de todas as armadilhas, como se elas fossem armas.

Arapuca

Custo dos materiais: 10 TO.

Efeito: uma espécie de jaula de madeira sustentada por gravetos ou pequenas hastes, pronta para cair e prender a vítima. Pode estar equipada com uma isca de algum tipo. Quando uma criatura Média ou menor entra na área da armadilha, a jaula cai e captura-a. A vítima precisa ter sucesso em um teste de Reflexos ou fica presa na jaula. Ela só pode sair com um teste de Força contra CD 20 ou um teste de Acrobacia contra CD 25.

Boca Afiada

Custo dos materiais: 10 TO.

Efeito: uma espécie de “boca” metálica com grandes dentes pontiagudos. Quando uma criatura entra na área da armadilha, a boca se fecha. A vítima sofre $4d6$ pontos de dano e tem o seu deslocamento reduzido à metade até que seja curada em uma quantidade de PV igual ao dano causado pela armadilha.

Conjuração Surpresa

Custo dos materiais: 60 TO + ($50 \text{ TO} \times \text{nível da magia}$).

Efeito: você deixa uma magia preparada na área. Quando uma criatura entra na área da armadilha ou passa a 1,5 dela, uma criatura começa a ser invocada e surge na próxima rodada. Decida o tipo de criatura com base na magia *invocar monstro*. Você deve ser capaz de lançar a magia *invocar monstro* para construir esta armadilha. Você só pode ter uma armadilha deste tipo preparada de cada vez, e ela custa 50 TO por nível da magia (além do custo de 60 TO pelos materiais).

Corrosiva

Custo dos materiais: 100 TO.

Efeito: um fosso com ácido, ou uma bolsa com ácido escondida no teto. Seja como for, quando uma pessoa passa por esta armadilha, toma um banho que a deixa limpinha... Até os ossos! A vítima sofre $4d8$ pontos de dano por $1d4+1$ rodadas (o bônus da metade do nível é aplicado apenas no dano da primeira rodada). Um teste de Reflexos bem-sucedido evita o dano das rodadas subsequentes.

Escorregadia

Custo dos materiais: 10 TO.

Efeito: uma armadilha simples, mas que pode ser extremamente eficaz em conjunto com um desfiladeiro (ou com um relógio da morte, descrito abaixo). Quando uma criatura entra no espaço da armadilha, cai no chão e escorrega por $1d6$ quadrados em uma direção específica (determinada pelo armadilheiro quando a armadilha é armada). Um teste de Reflexos evita que a criatura escorregue, mas não que caia no chão. A armadilha continua ativa durante toda a cena, mas, uma vez que tenha sido ativada, outras criaturas podem tentar atravessá-la (veja a descrição de Preparar Armadilhas). Criaturas de tamanho Enorme ou maior são imunes a esta armadilha.

Explosiva

Custo dos materiais: 50 TO.

Efeito: um pavio escondido que, quando ativado pela pisada de uma criatura, explode uma bomba de pólvora. A criatura que ativou a armadilha sofre $6d6$ pontos de dano de fogo, sem direito a teste de resistência. Todas as criaturas a até 3m da armadilha também sofrem $6d6$ pontos de dano de fogo, mas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir esse dano à metade.

Incendiária

Custo dos materiais: 50 TO.

Efeito: um fosso com uma substância alquímica inflamável, ou uma bolsa com essa mesma substância escondida no teto. O infeliz que pisar na armadilha sofre $4d6$ pontos de dano, sem direito a teste de resistência, e pega fogo, sofrendo mais $1d6$ pontos de dano no início de cada um de seus turnos até apagar as chamas. Apagar as chamas exige uma ação completa.

Gatilho

Custo dos materiais: 5 TO.

Efeito: esta armadilha depende de um item à sua escolha. Quando uma criatura entra no quadrado da armadilha, o item que você preparou explode e atinge todos dentro da área. Você pode utilizar os seguintes itens em conjunto com a armadilha: água benta, água congelante*, ácido, bomba fétida*, bomba de fumaça*, fogo alquímico, granada, granada sônica*, óleo inflamável*, pó cegante Vanndaime* ou suas versões maiores ou concentradas.

*Veja o *Manual do Arcano*.

Mestre das Armadilhas

O suplemento *O Mundo de Arton* traz a classe de prestígio Armadilheiro, um especialista na criação de armadilhas. Os talentos desta seção foram criados para fornecer mais opções aos jogadores, permitindo que personagens de outras classes possam criar armadilhas. Contudo, elas também podem ser usadas em conjunto com a classe de prestígio — combine esses talentos com a classe de prestígio e você terá um verdadeiro mestre das armadilhas!

Lâminas Letais

Custo dos materiais: 30 TO.

Efeito: uma lâmina escondida no chão, equipada com uma mola ou outro mecanismo para fazê-la saltar. Quando uma criatura entra na área da armadilha, a lâmina salta, causando 4d12 pontos de dano, sem direito a teste de resistência. Reduza o dano em 1d12 se a criatura estiver usando armadura média ou em 2d12 se estiver usando armadura pesada.

Pega-Mago

Custo dos materiais: 30 TO.

Efeito: quando uma criatura entra na área da armadilha, ela se ativa, borrifando uma substância tóxica que impede a concentração. Qualquer criatura atingida por esta armadilha precisa fazer um teste de Fortitude para poder lançar uma magia ou usar uma habilidade mágica. Este efeito dura 1d4+1 rodadas.

Pegajosa

Custo dos materiais: 50 TO.

Efeito: uma área coberta com cola especial, que adere cada vez mais à medida que uma criatura luta para se livrar dela. Quando uma criatura entra na área da armadilha, a cola faz com que ela fique enredada (penalidade de -2 nas jogadas de ataque e -4 em Destreza, move-se com metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas) por um minuto, ou até gastar uma ação completa para arrancar a cola. Criaturas de tamanho Enorme ou maior são imunes a esta armadilha.

Rede

Custo dos materiais: 25 TO.

Efeito: uma rede preparada para cair e prender uma vítima. Quando uma criatura Grande ou menor entra na área da armadilha, a rede cai sobre ela e ergue-a no ar. A criatura fica enredada e suspensa no ar a 3m de altura. A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força (CD 25) ou Acrobacia (CD 25). A rede tem 5 pontos de vida, mas sofre dano apenas de corte. Se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente. Uma queda da rede causa 2d6 pontos de dano.

Relógio da Morte

Custo dos materiais: 1.000 TO.

Efeito: um mecanismo complexo, envolvendo engrenagens, pistões e diversas lâminas. O pobre coitado que cai em um relógio da morte é furado, cortado e destroçado, sofrendo 8d12 pontos de dano, sem direito a teste de resistência. O dano é de todos os tipos (corte, esmagamento e perfuração).

Uma vez ativado, o relógio continua funcionando até o fim da cena (ou por alguns minutos, a critério do mestre). Qualquer criatura que entrar na área do relógio sofre o mesmo dano, mas com direito a teste de Reflexos para reduzi-lo à metade.

Talentos de Música de Bardo

Os talentos a seguir modificam a habilidade música de bardo, e estão agrupados para simplificar a consulta.

Canção Aterrorizante (Destino)

Suas canções assustadoras são mais dramáticas e poderosas.

Pré-requisito: música de bardo (canção apavorante).

Benefício: a sua canção apavorante afeta criaturas que possuem imunidades aos efeitos abalado ou apavorado, como se elas não fossem imunes.

Composer Prolífico (Destino)

Você compõe novas músicas no seu tempo livre.

Pré-requisito: habilidade de classe música de bardo.

Benefício: você aprende duas novas músicas de bardo.

Marcha das Máquinas (Destino)

Nada consegue resistir à sua música.

Pré-requisitos: música de bardo (*sugestão em massa*) e Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]).

Benefício: você pode gastar dois usos diários de sua música de bardo para tocar uma melodia cadenciada que toma posse de criaturas do tipo construto. Os construtos têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma) para evitar este efeito. Se um construto falhar no teste de vontade, fica sob seu comando por um dia. Dar uma ordem ao(s) construto(s) é uma ação de movimento. O nível somado de construtos sob seu comando não pode exceder seu próprio nível.

Música Bombástica (Destino)

Quando você toca ou canta, acorda todos os vizinhos, incomoda as igrejas próximas e faz os cidadãos de bem chamarem a milícia!

Pré-requisito: habilidade de classe música de bardo.

Benefício: o alcance de suas músicas de bardo é 18m.

Normal: o alcance de música de bardo é 9m.

Música Emocionante (Destino)

Sua música é como a trilha sonora de uma história de aventuras, e faz o sangue de seu público ferver!

Pré-requisito: música de bardo (inspirar competência).

Benefício: sempre que você utilizar sua música de bardo para inspirar competência, cada personagem beneficiado pela música recebe um ponto de ação que dura um minuto. Um mesmo personagem só pode receber um ponto de ação por dia por conta deste talento.

Melodia Fortalecedora (Perícia)

Enquanto você cantar, seus aliados se recusam a cair.

Pré-requisito: Música de Bardo (melodia revigorante).

Benefício: você pode gastar um uso diário adicional de sua música de bardo ao utilizar qualquer versão de melodia revigorante. Se fizer isso, em vez de curar pontos de dano, seus aliados recebem a mesma quantidade de PVs temporários.

Música Complexa (Destino)

Suas canções podem ser compreendidas de vários modos, incitando diferentes emoções.

Pré-requisito: pelo menos duas músicas de bardo diferentes.

Benefício: você pode gastar quatro usos diários de sua música de bardo para gerar os efeitos de duas músicas que você conheça ao mesmo tempo.

Réquiem do Submundo (Destino)

Você tem vários fãs... No cemitério.

Pré-requisitos: músicas de bardo canção apavorante e sugestão em massa.

Outros

Talentos Malandros

Quem vive pela furtividade deve sempre estar atento a novas vantagens. Os talentos a seguir estão em outros livros, mas se encaixam com perfeição aos malandros.

Eles são: Brecha na Guarda, Entrada Triunfal, Estocada Cruel, Exterminador de Monstros e Mobilidade Perfeita (*Manual do Combate*); Olho Marcial (*Guerras Táuricas*); Granadeiro, Rapidez de Recarga e Usar Arma Exótica (*Tormenta RPG*), e Pancada na Cabeça (*Valkaria: Cidade sob a Deusa*).

Benefício: você pode gastar dois usos diários de música de bardo para tocar uma melodia que atrai e cativa os mortos-vivos. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma) para evitar este efeito. Se algum morto-vivo falhar no teste de vontade, fica sob seu comando por um dia. Dar uma ordem ao(s) morto(s)-vivo(s) é uma ação de movimento. O nível somado de mortos-vivos sob seu comando não pode exceder seu próprio nível.



Perícias

Malandros não são nada sem suas perícias. Mais do que quaisquer outros aventureiros, aqueles que vivem da esperteza dependem de tirar o máximo proveito de cada uma.

A seguir estão algumas novas perícias, além de novos usos e modificadores para perícias já existentes.

Novas Perícias

Conhecimento (local)

Esta especialização representa conhecimento sobre a história, geografia, habitantes, tradições e leis de um local específico. Pode se aplicar a uma cidade, no caso de uma metrópole como Valkaria ou Tiberus; a um reino, como Yuden ou Bielefeld; a uma região geográfica, como o Deserto da Perdição ou as Montanhas Uivantes, ou a uma região planar, como um dos Reinos dos Deuses.

Jogatina

Esta perícia é descrita na página 51.

Ofício (administração)

Esta especialização representa a capacidade de gerenciar qualquer tipo de negócio. Inclui conhecimento sobre burocracia, técnicas de barganha e uma ou outra oração a Tibar, o Deus do Comércio. Esta perícia é utilizada nas regras de negócios (veja *Valkaria: Cidade sob a Deusa*).

Ofício (armeiro)

Usada para projetar, criar, consertar e armazenar armas de fogo e explosivos. Algumas armas de fogo exigem treinamento

nesta perícia para serem usadas (veja a seção “Equipamento”, a seguir neste capítulo).

Ofício (marinheiro)

Você sabe pilotar uma embarcação. A CD do teste varia: 15 para águas calmas, 20 para águas agitadas ou 25 para águas tempestuosas. O teste ainda recebe modificadores de acordo com a qualidade do navio (-5 para um navio antigo ou danificado, +2, para um navio de ótima construção) e da tripulação (-5 para tripulação destreinada ou incompleta, +2 para tripulação veterana). O piloto deve fazer um teste por dia ou semana de viagem, ou sempre que há um obstáculo (como uma tempestade ou monstro marinho).

Novos Usos e Modificadores de Perícia

Acrobacia

Cambalhota para Raças Pequenas: em testes para atravessar um espaço ocupado por um inimigo, personagens de raças menores recebem o mesmo bônus que recebem em testes de Furtividade — +4 para raças Pequenas, +8 para raças Miúdas.

Atletismo

Escalar com Uma Mão: um personagem pode escolher sofrer uma penalidade de -10 no teste de Atletismo para escalar. Se fizer isso, não fica desprevenido enquanto escala e tem uma mão livre para realizar ataques (ou outras ações, de acordo com o mestre) com uma penalidade de -4.

Natação Realista (Opcional): o personagem precisa de duas mãos livres para poder nadar e a penalidade de armadura é duplicada para este teste.

Tabela Completa de Penalidade de Armaduras

Armaduras Leves	Penalidade de Armadura	Armaduras Pesadas	Penalidade de Armadura
Armadura acolchoada	0	Armadura completa	-5
Corselete de couro	0	Armadura dracônica (<i>Manual do Combate</i>)	-2
Couro batido	-1	Cota de talas	-4
Camisa de cota de malha	-2	Loriga segmentada	-5
Cota de malha élfica	0	Meia armadura	-4
Veste de teia de aranha (<i>Manual do Combate</i>)	0	O-Yoroi (<i>Guia da Trilogia</i>)	-5
Armaduras Médias		Escudos	
Armadura de gladiador (<i>Guerras Táuricas</i>)	-5	Escudo leve	-1
Brunea	-3	Escudo pesado	-2
Cota de malha	-3	Escudo de corpo (<i>Manual do Combate</i>)	-5
Couraça	-4	Aprimoramentos de Armadura	
Couraça de bronze (<i>Guerras Táuricas</i>)	-4	Obra-prima	diminui em 1
Gibão de peles	-2	Sob medida (<i>Manual do Combate</i>)	diminui em 2

Perícias Talentosas

Para o malandro que deseja investir alto em suas perícias, existem vários talentos de outros livros que podem ser interessantes. A seguir está uma lista.

Olho Marcial (*Guerras Táuricas*); Ginga das Ondas, Homem dos Sete Instrumentos, Golpista e Teoria da Conspiração (*Guia da Trilogia*); Alquimista Avarento e Alquimista Prodigio (*Manual do Arcano*); Dízimo Duvidoso (*Manual do Devoto*); Comerciante Nato, Contador de Histórias, Cosmopolita, Esperteza e Trapaceiro (*O Mundo de Arton*); Carícias Revigorantes, Cortesã Sedutora, Dança Excitante, Despistar, Extorsão Cruel, Rato das Ruas e Vilão da Arena (*Valkaria: Cidade sob a Deusa*).

Enganação

Sedução: você pode usar Enganação para manipular os sentimentos de uma pessoa. Isso exige tempo e um ambiente propício — uma tarde nos jardins do palácio, uma noite na taverna, etc. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Intuição da vítima. Se você for bem-sucedido, esconde suas reais intenções e pode partir para o “ataque”. Faça um teste de Carisma, com os seguintes modificadores: +2 se for treinado em Atuação, Diplomacia ou Enganação (cumulativos); +4 se tiver o talento Atraente; +1 se for Caótico; +2 se for de uma raça considerada exótica ou atraente (a critério do mestre). Este teste é oposto pela Vontade da vítima. Se você for bem-sucedido, a atitude dela em relação a você se torna prestativa por uma cena.

Obter Informação

Intriga: você também pode usar Obter Informação para *plantar* informações, sejam elas verdadeiras ou falsas. Como em um uso normal da perícia, isso exige um dia inteiro e um gasto em Tibares de ouro. A CD depende da informação que você quer plantar. Uma fofoca menor, como manchar a reputação de um tavernero insinuando que ele vende cerveja aguada, tem CD 15. Uma grande conspiração, como dizer que o príncipe herdeiro é na verdade um bastardo, pode ter CD 30 ou mais — e provavelmente exigirá um teste estendido.

Sobrevivência

A seguir está uma tabela com informações detalhadas sobre seguir rastros. Lembre-se de que esse uso de Sobrevivência exige o talento Rastrear.

Terreno	CD Base
Solo macio (neve, lama)	10
Solo padrão (grama, terra)	15
Solo duro (rocha, piso interior)	20
Cidade	25
Rio, mar ou oceano (superfície)	60
Rio, mar ou oceano (submerso)	80
Céu (criaturas voadoras)	100
Condição	Modificador
Para cada três criaturas no grupo sendo rastreado	-1
Criaturas rastreadas são Ínfimas ou Diminutas ¹	+5
Criaturas rastreadas são Mínimas ou Pequenas ¹	+2
Criaturas rastreadas são Grandes ou Enormes ¹	-2
Criaturas rastreadas são Descomunais ou Colossais ¹	-5
Para cada dia desde criação do rastro	+1
Visibilidade precária (noite, chuva, neblina)	+5
Rastrear com auxílio de criatura com faro ²	-2
Você possui a habilidade faro ³	-4
Rastreando um personagem com a habilidade rastro invisível ou sob efeito da magia <i>passos sem pegadas</i>	+10

¹Para grupos de tamanhos mistos, use o modificador da maior categoria de tamanho.

²Exige um teste de Adestrar Animais contra CD 15.

³Não cumulativo com o bônus por receber auxílio de criatura com faro.

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas no Capítulo 3 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio, o personagem deve cumprir certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos

antes de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve possuir bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não possuem listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando você adquire o primeiro nível em uma classe de prestígio, *não* recebe uma perícia ou talento. Este é um dos preços a se pagar pelas habilidades mais poderosas de uma dessas classes.

Bufão de Hyninn

Existe apenas uma pessoa que, em toda corte, enxerga e fala a verdade: o bobo.

Quando o rei está nu, o bobo é o único que tem coragem para dizer. Quando a rainha comete uma gafe, o bobo é o primeiro a rir — e os demais riem apenas se a nobre também achar graça. O bobo é o maior crítico dos grandes nobres, aquele que verdadeiramente põe em xeque seu poder. Nenhum conselheiro ou general tem a liberdade de um bobo da corte.

Mas existe uma corte mais alta do que a de qualquer nobre, até mesmo do que a da Rainha-Imperatriz.

O Panteão.

Nesta corte, Hyninn, o bobo divino, zomba de todos... E a todos manipula.

O bufão de Hyninn espalha o caos por Arton, assim como seu patrono espalha-o nos Reinos dos Deuses. Apesar de ser devoto do Deus dos Ladrões, também presta lealdade a Nimb, e dele também retira poder. A própria realidade é uma piada para o bufão de Hyninn. Ele faz troça do dragão com sua baforada, do lich com seu toque mortífero, do tirano ocular com seus olhos letais. Para o bufão, a vida não é séria e a morte não é séria.

Como poderiam ser, se somos capazes de rir delas?

Habilidades de Classe

Cabriolas de Bobo: você pode usar cabriolas (cambalhotas, pequenos atos de comédia, bobagens em geral) para gerar vários efeitos mágicos.

Você começa com dois efeitos da lista a seguir. No 3º nível, e a cada dois níveis seguintes, aprende um novo efeito. Todos os efeitos têm alcance de 9m e duração de 1 minuto, a menos que sua descrição diga o contrário. À sua escolha, você pode aprender um efeito da lista de músicas de bardo no lugar de um efeito da lista a seguir.

Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela conta como um uso de música de bardo (ou seja, você pode usar música de bardo e/ou cabriolas de bobo um número de vezes por dia igual a seu nível de bardo mais seu nível de bufão de Hyninn + seu modificador de Carisma). Você só pode usar esta habilidade se for treinado em Atuação (dramaturgia). Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam vê-lo.

Esta habilidade conta como música de bardo para todos os efeitos (por exemplo, talentos, itens mágicos e habilidades de classe que afetam música de bardo também afetam cabriolas de bobo).

Cabriola Desajeitada: você finge que cai, atrapalha-se com seus próprios pés e não consegue nem mesmo caminhar. Todas as criaturas que você escolher dentro do alcance precisam fazer testes de Acrobacia contra CD 20 no início de cada um de seus turnos, durante a duração do efeito, para ficarem de pé. Em caso de falha, caem no chão.

Pré-Requisitos

- **Perícias:** Acrobacia 8 graduações, treinado em Atuação (dramaturgia).
- **Tendência:** qualquer não Leal.
- **Especial:** deve possuir a habilidade de classe música de bardo (canção apavorante) e ser devoto de Hyninn.

3 PV
+ mod. Con
por nível

Cabriola Hilariante: escolha uma criatura dentro do alcance e faça um teste de Atuação (dramaturgia). Pela duração do efeito, a criatura escolhida gasta todas as suas ações padrão rindo descontroladamente. A vítima ainda tem direito a sua ação de movimento. No início de cada um de seus turnos, a vítima tem direito a um teste de Vontade, com CD igual ao resultado do seu teste de Atuação, e com um bônus cumulativo de +1 para cada teste já realizado, para escapar do efeito.

Cabriola Hilariante em Massa: como cabriola hilariante, mas afeta todas as criaturas que você escolher dentro do alcance.
Pré-requisito: cabriola hilariante.

Humor Negro: use suas cabriolas de bobo em um inimigo dentro do alcance à sua escolha. Se, durante a duração do efeito da cabriola, este inimigo for ferido em combate, você aponta para ele e ri (como uma reação). Então, um aliado à sua escolha pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra o inimigo, como uma reação. Este aliado deve estar em posição que permita realizar o ataque.

Humor Negro Aprimorado: como humor negro, mas todos os seus aliados que estiverem dentro do alcance de um ataque corpo-a-corpo do inimigo recebem um ataque corpo-a-corpo imediato.
Pré-requisito: humor negro.

Magia Maluca: você aponta para uma criatura dentro do alcance e faz uma série de gestos debochados, imitando o ato de lançar uma magia. Faça um teste de Atuação (dramaturgia). Durante a duração do efeito, se este inimigo lançar qualquer magia, precisa fazer um teste de Identificar Magia (CD igual ao resultado do seu teste de Atuação + o nível da magia). Se ele falhar, a magia é anulada (mas os PM ainda são gastos).

Magia Maluca em Massa: como magia maluca, mas afeta todas as criaturas dentro do alcance à sua escolha.
Pré-requisito: magia maluca.

Rir da Desgraça Alheia: use suas cabriolas em um inimigo dentro do alcance à sua escolha. Se, durante a duração do efeito, este inimigo falhar em uma ação qualquer (um ataque, um teste de perícia, um teste de resistência, etc.), sofre uma penalidade de -1 em todas as tentativas de realizar esta mesma ação, enquanto você zomba de seu fracasso. Caso ele falhe de novo, a penalidade aumenta para -2, então -3, etc. Mesmo que o alvo seja bem-sucedido na ação, as penalidades não são anuladas — elas só desaparecem quando o efeito da cabriola acaba.

Magias: níveis de bufão de Hyninn acumulam-se com níveis de uma classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Música de Bardo: níveis de bufão de Hyninn acumulam-se com níveis de bardo para determinar quantos usos diários de música de bardo o personagem possui.

Arremedar: no 4º nível, o bufão de Hyninn adquire a capacidade de ridicularizar seus inimigos a ponto de condená-los ao fracasso. Quando um inimigo a até 9m que você possa ver realizar um ataque, teste de perícia ou teste de resistência, você pode imitá-lo, realizando a mesma ação, mas da forma mais ridícula possível — fingindo que está disparando um arco que não existe, dando ordens para soldados inexistentes com voz de idiota, etc. Então, você faz o mesmo tipo de teste que seu inimigo está fazendo, com os seus próprios modificadores. O seu inimigo usa o resultado do *seu* teste como se fosse o teste dele. Usar esta habilidade é uma reação, e você pode usá-la um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Rir de Tudo: a partir do 8º nível, o bufão de Hyninn consegue achar graça de qualquer coisa, mesmo da própria desgraça. Sempre que você for alvo de um ataque ou efeito que impõe uma penalidade numérica, pode fazer um teste de Atuação (dramaturgia) contra CD 20 + o nível da criatura que gerou o efeito (ou ND, caso o efeito não possua nível, como uma armadilha). Se for bem-sucedido, você reverte o efeito, recebendo pontos de vida temporários, se fosse sofrer dano, ou um bônus equivalente à penalidade que sofreria. Por exemplo, se você for alvo de um efeito que causa uma penalidade de -4 de Força, em vez disso recebe um bônus de +4 em Força. A duração do bônus é de um minuto, independentemente da duração do efeito original. Usar esta habilidade é uma reação, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Piada Mortal: no 10º nível, o bufão de Hyninn adquire sua habilidade máxima — a pilharia que mostra para seus inimigos que a vida e o mundo não têm sentido, são apenas uma piada de mau gosto dos deuses. Como uma ação completa, você conta uma piada para um inimigo (que deve ter Inteligência 3 ou mais e ser capaz de ouvi-lo e compreendê-lo). Faça um teste de Atuação (dramaturgia) resistindo pelo teste de Vontade do inimigo. Caso você vença, ele entra em desespero, rindo e chorando da futilidade da Criação. No próximo turno dele, gasta toda sua ação para fazer um ataque contra si mesmo, usando o melhor ataque que possui. Este ataque é um crítico automático. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. Afinal, se contada muitas vezes, toda piada acabando perdendo a graça...

Bufão de Hyninn

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Cabriolas de bobo, magias, música de bardo
2º	+1	
3º	+2	Cabriolas de bobo
4º	+3	Arremedar
5º	+3	Cabriolas de bobo
6º	+4	
7º	+5	Cabriolas de bobo
8º	+6	Rir de tudo
9º	+6	Cabriolas de bobo
10º	+7	Piada mortal



Carteador

Nas terras e águas fora da lei, vive-se de violência, roubo, contrabando... E jogo.

O carteador é um artista dos jogos de azar, desde o Wyrt dos nobres ahlenienses até os jogos de dados mais simples, conhecidos por todos os marinheiros e vaqueiros. Ele ganha a vida apostando todo o dinheiro que tem — e muitas vezes o que não tem. Nada é sagrado para um carteador, tudo pode ser apostado; suas armas, suas roupas, seus itens mágicos, sua vida, as vidas de seus amigos...

O carteador não apenas sabe jogar, mas também trapacear e blefar. Pode vencer uma partida por planejamento cuidadoso, pura sorte ou desonestade completa, com a mesma facilidade. Vivendo ao sabor do destino, pode estar rico em um dia e miserável na manhã seguinte, bebendo com regentes hoje e escapulindo de piratas amanhã. Para o carteador, a vida é um jogo.

Por colocar o próprio destino nas mãos do acaso, o carteador é bastante querido por Nimb, Deus da Sorte e Azar. Aqueles corajosos (ou loucos... Ou ambos!) para se entregar à aleatoriedade da vida recebem poderes especiais sobre a sorte. Mas o carteador não é devotado a quaisquer deuses: sua única preocupação é com as cartas em sua mão naquele instante, e com aquelas escondidas na manga da casaca. No próximo instante ele pode enriquecer. Ou morrer.

Habilidades da Classe

Sorte de Principiante: ele pode não ser hábil como seus colegas, mas com certeza é sortudo! O carteador recebe um bônus de +4 em todos os testes de perícia sem treinamento.

Tudo ou Nada: a atuação do carteador nunca é apenas “razoável” ou “suficiente”. Ou ele consegue realizar a façanha de forma espetacular e memorável, ou sua falha será a mais completa, desastrosa e humilhante! Quando o carteador rola 1d20 para um teste de ataque, perícia ou resistência, ele pode rolar também 1d6. Caso o resultado deste 1d6 seja par, será somado como bônus ao teste anterior. Caso seja ímpar, será reduzido como uma penalidade.

Segunda Chance: às vezes basta uma nova tentativa para que a sorte sorria. A partir do 2º nível, o carteador pode repetir um teste de ataque, perícia ou resistência. Ele deve manter o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro. O carteador pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia), mas nunca mais de uma vez por rodada.

Seduzir a Sorte: a partir do 3º nível, o carteador parece influenciar a sorte à sua volta, roubando-a para si. Quando uma criatura em seu campo de visão faz um teste de ataque, perícia ou resistência, o carteador pode — como uma ação livre — rolar 1d4. A vítima sofre uma penalidade igual ao resultado desta rolagem em seu teste. O carteador pode usar esta habilidade um

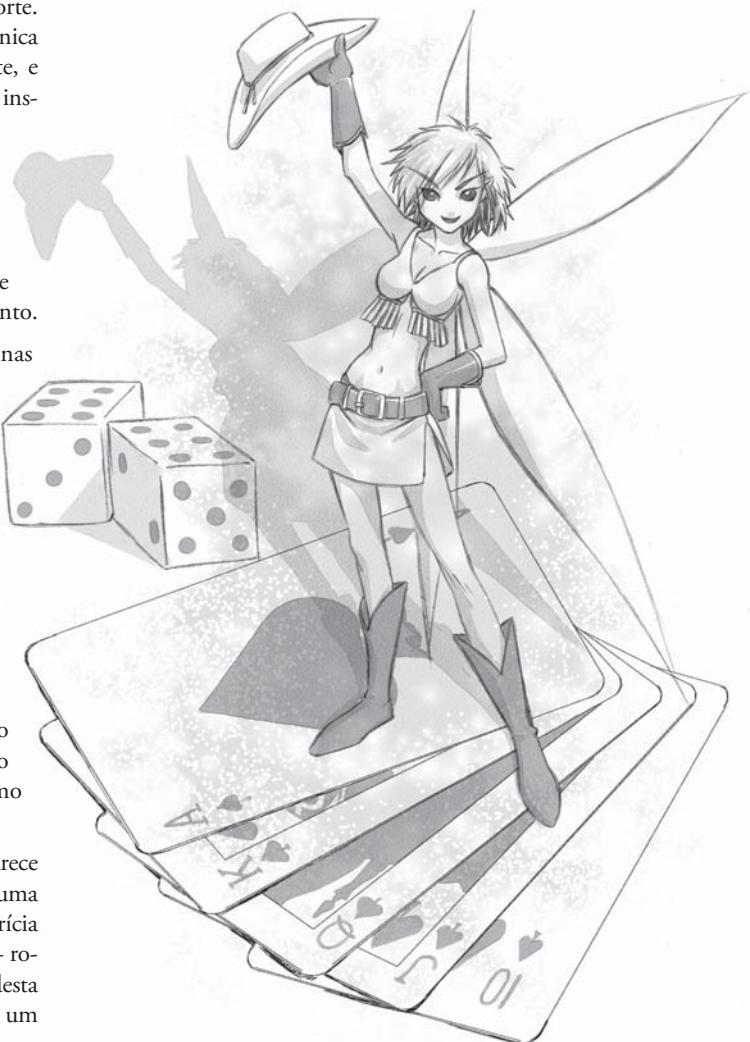
Pré-Requisitos

- **Habilidades:** Carisma 13.
- **Tendência:** qualquer Caótica.
- **Perícias:** Jogatina 10 graduações, treinado em Enganação, Ladinagem e Intuição.
- **Talentos:** Foco em Perícia (Jogatina).

**3 PV
+ mod. Con
por nível**

número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia), mas nunca mais de uma vez por rodada.

Trapacear: sejamos francos, nenhum jogador conta apenas com habilidade ou sorte. Às vezes, é preciso roubar. A partir do 4º nível, o carteador pode substituir uma de suas resistências por outra! Por exemplo, caso seja envenenado, pode substituir um teste de Fortitude por um teste de Reflexos ou Vontade, à sua escolha. O carteador pode usar esta habilidade um



número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia).

Ás na Manga: chegando ao 5º nível, o carteador pode trapacear os inimigos, os deuses, o próprio destino. Uma vez por dia, ele pode lançar uma magia ou manifestar uma habilidade de classe como se fosse um personagem pertencente àquela classe, de nível igual a seu nível total de personagem. Por exemplo, um ladino 8/carteador 5 poderia lançar uma magia como um mago de 13º nível, ou destruir o mal como um paladino de 13º nível.

Carteador

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Sorte de principiante, tudo ou nada
2º	+1	Segunda chance
3º	+2	Seduzir a sorte
4º	+3	Trapacear
5º	+3	Ás na manga

As Regras do Jogo

A seguir está a descrição de uma nova nova perícia, Jogatina, e regras para simular o famoso jogo de azar de Arton, o Wyrt.

Nova Perícia: Jogatina (Carisma)

Use esta perícia para ganhar dinheiro com jogos de azar. Para resolver uma noite de jogatina, pague 1d10 TO, faça um teste de perícia e consulte a tabela abaixo para determinar quanto você ganha.

Resultado do Teste	Ganho
9 ou menos	Nenhum.
10 a 14	Metade da aposta.
15 a 19	Valor da aposta (você “empata”).
20 a 29	Dobro da aposta.
30 a 39	Triple da aposta.
40 ou mais	Quíntuplo da aposta.

O mestre pode variar o valor da aposta básica. De 1d3 TO, para uma taverna suja do porto, frequentada por marujos e estivadores, a 1d10 x 1.000 TO, para um bordel de luxo na capital do Reinado!

Jogatina é uma perícia de classe para bardos, ladininhos e swashbucklers.

Wyrt

O Wyrt é um dos jogos de azar mais conhecidos do Reinado — mas não um dos mais jogados, pelo menos abertamente. Originário de Ahlen, o Wyrt é ilegal a todos que não sejam nobres, embora cassinos e tavernas discretas ofereçam mesas clandestinas para quem puder pagar.

O Wyrt é jogado com cartas e dados. Assim, depende em iguais partes de estratégia e sorte. No entanto, em Ahlen a trapaça faz parte do jogo quase tanto quanto as regras. “Roubar” sem ser apanhado é uma habilidade tão valorizada quanto dominar as táticas em si. Embora não exista uma descrição detalhada das regras do Wyrt, o mestre pode introduzi-lo (assim como outros jogos de azar) com uma simulação simplificada.

Para entrar em uma mesa de Wyrt, um jogador deve primeiro cobrir a aposta. O valor varia de 1 TO, para mesas casuais, a 10.000 TO, para mesas exclusivas da elite de Valkaria. A aposta de uma mesa típica em uma taverna clandestina é 1d6x10 TO.

Cada jogador faz um teste de Jogatina, que representa tanto sua habilidade com as cartas quanto sua sorte nos dados. O jogador com o maior resultado vence e fica com todo o valor apostado. Antes do teste de Jogatina, os jogadores podem blefar ou trapacear, para aumentar suas chances.

Blefe: um jogador pode blefar com um teste de Enganação (CD 20). Se for bem-sucedido, recebe um bônus de +2 no teste de Jogatina, com +2 adicional para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste de Enganação exceder a CD (+4 com resultado 25, +6 com resultado 30 e assim por diante). Se falhar por 5 ou mais, acaba revelando parte de sua estratégia e sofre uma penalidade de -4 no teste de Jogatina.

Trapaça: um jogador pode trapacear com um teste de Ladinagem (CD 20). Se for bem-sucedido, recebe um bônus de +10 no teste de Jogatina. Os outros jogadores podem fazer testes de Percepção (CD igual ao resultado do teste de Ladinagem). Um jogador bem-sucedido nota a trapaça — o que normalmente faz com que o jogo termine e uma briga comece.

Chapéu-Preto

Duelista, pistoleiro, cortador de gargantas, atirador, bandido, assassino. As “pessoas de bem” dão muitos nomes àqueles que vivem pela lei do sangue e medo. Mas os durões da fronteira e dos mares chamam estes criminosos de chapéus-pretos.

Nem todos são sanguinários que matam como quem bebe um gole de hidromel — apenas a maioria. De qualquer forma, seja por ganância, sede de sangue, falta de oportunidade ou mesmo ânsia de justiça, o chapéu-preto renega a lei juntamente com a civilização. Piratas e pistoleiros já atuam fora da lei, mas o chapéu-preto abandona todas as ilusões de camaradagem ou honra, piedade ou redenção, para abraçar a realidade crua: deve-se matar ou morrer.

Alguns chapéus-pretos são realmente dignos do nome, assaltando caravanas, matando guardas e assassinando por dinheiro. Outros são justiceiros implacáveis, que matam bandidos enquanto são obrigados a fugir da lei. Outros ainda são apenas duelistas, testando suas habilidades contra quaisquer oponentes — bons ou maus.

O velho soldado de uma guerra perdida, o vaqueiro que viu a família ser assassinada, o explorador que acabou participando de um massacre de “bárbaros”... Tipos desiludidos como estes podem acabar assim. Mais que a perícia em matar, o que caracteriza o chapéu-preto é a alma endurecida, a presença aterradora. Quando ele chega à cidade, todos se trancam em

Pré-Requisitos

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Tendência:** qualquer não Leal e não Bondosa.
- **Perícias:** treinado em Intimidação.
- **Talentos:** Foco em Perícia (Intimidação), Iniciativa Aprimorada.

5 PV
+ mod. Con
por nível

casa, a taverna esvazia e o comércio fecha. E quando há dois deles... bem, a cidade é pequena demais para ambos.

Habilidades da Classe

“Dance!”: para o chapéu-preto, muitas vezes amedrontar suas vítimas é mais importante que lutar. Usando uma ação padrão, ele pode fazer um ataque contra um inimigo. Se o ataque acertar, não causa dano — apenas um susto, como um tiro que derruba o chapéu, ou uma lâmina que arranca metade do bigode —, mas permite que o chapéu-preto faça um teste de Intimidação como uma ação livre, e com um bônus de +4, contra o inimigo atingido. Se o teste for bem-sucedido, o alvo fica abalado (-2 de penalidade em testes de ataque, habilidade, perícia e resistência) por 1 minuto.

Golpes Baixos

O suplemento *Manual do Combate* apresenta a mecânica de golpes marciais — manobras que um personagem pode executar em combate, no lugar de ataques normais, investidas, etc. A seguir estão três novos golpes voltados para personagens bandidos, ou que simplesmente gostem de lutar sujo. De fato, de acordo com o mestre, os golpes a seguir podem ser proibidos para personagens de tendência Leal ou Bondosa!

Para aprender qualquer um dos golpes abaixo, um personagem precisa do talento Conhecimento de Golpes, descrito no *Manual do Combate*.

Anzol

O “anzol” consiste em colocar um dedo dentro da boca do adversário e puxar a bochecha dele, causando grande dor.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: você só pode usar o anzol se estiver agarrando seu oponente. Faça um teste de manobra oposto. Se você for bem-sucedido, seu oponente sofre -4 nas jogadas de ataque (incluindo testes de manobra) por um minuto.

Dedo no Olho

O nome já diz tudo. Este golpe é tão mal visto que é proibido até mesmo em algumas arenas clandestinas!

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque desarmado. Se você acertar, causa dano normal. Além disso, seu oponente fica cego de um olho (-2 nas jogadas de ataque e CA). Com um segundo golpe desses, o oponente fica cego. Em qualquer caso, a cegueira dura até o fim do combate, ou até o oponente receber uma magia de cura.

Furo no Bucho

Uma estocada ou tiro na barriga é uma das formas mais cruéis de se dar cabo de um inimigo.

Custo: 3 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de perfuração. Se você acertar, além do dano normal, causa 2 pontos de dano de Força e Destreza.

Tiro à Traição: o chapéu-preto sabe, é melhor atacar antes, matar ao primeiro golpe e não fazer perguntas. Sempre que o chapéu-preto ataca um inimigo desprevenido, causa +1d6 pontos de dano. Esse dano aumenta em +1d6 a cada dois níveis subsequentes. Tiro à traição acumula com ataque furtivo, e pode ser afetada por talentos que afetam essa habilidade.

Rápido ou Morto: a partir do 2º nível, o chapéu-preto adiciona metade de seu nível nesta classe (arredondado para baixo) como um bônus em testes de Iniciativa.

Coração Duro: não é fácil encontrar algo que possa abalar o chapéu-preto — a esta altura, ele próprio já cometeu todo tipo de atrocidades na vida. No 4º nível, o chapéu-preto se torna imune a medo.

Fazer de Exemplo: no 5º nível, o chapéu-preto pode fazer uma de suas vítimas servir de “exemplo” do que acontece com quem mexe com ele. Uma vez por dia, quando o chapéu-preto derrubar uma criatura (reduzindo seus PV a 0 ou menos), pode fazer um teste de Intimidação como uma ação livre contra todos os inimigos a até 9m. Todos os inimigos que falharem em seus testes de Vontade ficam abalados por um dia.

Reputação Temível: quando um chapéu-preto chega à cidade, é melhor fugir. E quando ele olha em seus olhos, você logo precisa de uma calça limpa. A partir do 6º nível, qualquer inimigo a até 9m do chapéu-preto sofre uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e CA. Esta penalidade dura até que a vítima se afaste, ou caso o chapéu-preto fique inconsciente ou morto. Este é um efeito de medo.

Congelar o Inferno: quando surge um bandido realmente assustador, o tempo esfria, o sol empalidece, os animais fogem e até as pedras tremem de medo. Os mais infames chapéus-pretos podem fazer uma estátua baixar os olhos. A partir do 8º nível, o chapéu-preto pode usar habilidades de medo (como “dance!” e reputação) contra criaturas normalmente imunes a medo (como criaturas sem valor de Inteligência, certos construtos e mortos-vivos, e paladinos).

Bala nas Costas: se um chapéu-preto realmente hábil quiser matá-lo, você não ficará sabendo — já estará morto. No 10º nível, o primeiro ataque de um chapéu-preto contra um oponente, em caso de acerto, será um acerto crítico automático.

Chapéu-Preto

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+1	“Dance!”, tiro à traição +1d6
2º	+2	Rápido ou morto
3º	+3	Tiro à traição +2d6
4º	+4	Coração duro
5º	+5	Fazer de exemplo, tiro à traição +3d6
6º	+6	Reputação temível
7º	+7	Tiro à traição +4d6
8º	+8	Congelar o inferno
9º	+9	Tiro à traição +5d6
10º	+10	Bala nas costas

Meio-orc chapéu-preto:
ele faz as pedras
tremarem de medo



Doutor de Thyatis

Às vezes até os maiores espertalhões são chamados para uma missão maior. E qual missão pode ser maior do que consertar o que está errado na história artoniana?

O doutor de Thyatis, como seu nome indica, é alguém dedicado a curar. Contudo, não cura pessoas — dedica-se à saúde do destino do mundo, encontrando pontos nos quais Arton se desviaria de seu rumo certo e corrigindo a linha do tempo. Em geral, isso se deve a ameaças extraplanares diversas, mas sempre tem a ver com planos exóticos de inimigos mirabolantes.

Todo doutor de Thyatis é convocado ao serviço do Deus da Ressurreição e da Profecia em algum ponto crítico de sua vida. Alguns são ressuscitados por clérigos de Thyatis e recebem seus poderes, junto com a revelação de que agora devem retribuir o favor pelo resto da vida. Outros são gentilmente raptados por doutores mais experientes e jogados no meio de uma missão, para então descobrir a vocação como novos doutores. Alguns simplesmente acordam de um sonho profético e sabem o que devem fazer! De qualquer forma, sua vida muda para sempre.

O doutor de Thyatis é capaz de enxergar o futuro — como ele será e como deveria ser. Assim, sabe onde deve ir e (em linhas gerais) o que deve fazer para salvar o mundo. Como um servo de seu deus patrono, o doutor nunca deve matar criaturas inteligentes, mas leva esse voto ainda mais a sério, procurando não ferir seus adversários e resolvendo as situações com esperteza em vez de força bruta. Bom humor e entusiasmo parecem ser pré-requisitos para um doutor de Thyatis: inviavelmente estes tipos parecem um pouco loucos, mas de um jeito (quase) inofensivo.

Doutores de Thyatis são destemidos, e estão acostumados a enfrentar adversários muito mais poderosos do que eles mesmos sem hesitar. Gostam de pessoas, sempre tendo companheiros e unindo-se a grupos de aventureiros para ajudá-los em suas próprias missões. E veem o tempo não como uma relação rígida de causa e efeito, mas como algo mais... Maleável.



Pré-Requisitos

- **Tendência:** Neutro e Bondoso ou Caótico e Bondoso.
- **Perícias:** Diplomacia 8 graduações, treinado em Conhecimento (história), Cura e Percepção.
- **Especial:** devoto de Thyatis.

Habilidades de Classe

4 PV

+ mod. Con
por nível

Símpatia pelos Mortais

um doutor de Thyatis, acima de tudo, gosta dos povos artonianos. Eles são divertidos e estão sempre cheios de ideias novas! Por isso, *never* causa dano letal em seres vivos. Se fizer isso, perde suas habilidades de classe por uma semana.

Tempo Maleável: um doutor de Thyatis consegue ver o futuro — mais do que isso, consegue ver *vários* futuros, como se enxergasse a realidade através de várias janelas, cada uma mostrando uma linha temporal distinta. Graças a esse conhecimento, o doutor sabe o que fazer em cada situação, e também pode aconselhar seus amigos.

Como uma ação livre, você pode aplicar 1d6 como um bônus em qualquer jogada de ataque ou teste de perícia ou de resistência que você ou qualquer aliado a até 9m realizar. Você deve ser capaz de se comunicar com seu aliado para fornecer um dado de bônus para ele. Você possui um montante de dados igual ao seu bônus de Inteligência, mas só pode aplicar um dado por teste. No início de cada dia, seu montante é renovado.

No 5º nível, seu montante de dados se torna a soma de seus bônus de Inteligência e Sabedoria, e você passa a poder aplicar até dois dados por teste.

No 9º nível, seu montante de dados se torna a soma de seus bônus de Int, Sab e Car, e você passa a poder aplicar até três dados por teste.

Por fim, sempre que o mestre decidir, (em geral, uma vez por semana), você recebe visões de como a linha de tempo artoniana deveria ser, e de como ela será caso alguma ameaça não seja detida.

Renovação: no 2º nível, o doutor de Thyatis recebe seu maior poder — o dom da ressurreição. Mesmo que tenha morrido, você pode voltar, com uma nova aparência e uma personalidade diferente. Se quiser, você pode até mesmo

refazer alguns aspectos da sua ficha após voltar da morte. Você pode trocar dois valores de habilidades (por exemplo, pode mudar sua Força por sua Sabedoria) e até dois níveis de classe, duas perícias e dois talentos. Você não pode mudar seus níveis de doutor de Thyatis, e deve manter os pré-requisitos para esta classe. Você tem direito a uma renovação no 2º nível, mais uma a cada dois níveis seguintes. Uma vez que você morra e volte da morte, “gasta” uma renovação.

Solução Engenhosa: no 2º nível, o doutor de Thyatis aprende a usar seus conhecimentos para vencer os inimigos, finalmente se livrando da necessidade de coisas bárbaras e pouco úteis como jogadas de ataque. Escolha uma perícia entre Acrobacia, Cura, Diplomacia, Ladinagem e Percepção. Você deve ser treinado na perícia escolhida. Como uma ação padrão, você pode fazer um teste desta perícia para obter um efeito idêntico ao de uma magia. O efeito obtido depende da perícia escolhida e do resultado do teste, conforme a tabela abaixo. Você pode escolher gerar um efeito de um resultado abaixo do seu teste. Por exemplo, se usar solução engenhosa e fizer um teste de Percepção com resultado 27, pode gerar um efeito à sua escolha entre *discernir mentiras, visão da verdade e visão*. No caso de uma magia que permita teste de resistência, a CD é igual a 10 + seu nível de classe + seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (à sua escolha). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual à soma de seus bônus de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

No 4º nível, e a cada dois níveis seguintes, você pode escolher uma nova perícia para suas soluções engenhosas.

Solução Pacifica: sempre que pode, o doutor de Thyatis gosta de resolver os problemas pacificamente, mas seus inimigos não costumam concordar com isso. A partir do 3º nível, você pode fazer um teste de Ladinagem oposto pelo teste de Vontade de um inimigo a até 9m. Se você for bem-sucedido, qualquer arma que o inimigo esteja empunhando para de funcionar — cordas de arcos se partem, espadas perdem o fio, etc. O inimigo não é capaz de usar esta arma para causar qualquer tipo de dano por 24 horas. Armas naturais em vez disso sofrem uma penalidade de -4. Usar esta habilidade é uma ação padrão.

Companheiro: sempre gregário, no 5º nível o doutor de Thyatis adquire um companheiro, que o segue em suas aventuras. Esta habilidade funciona como o talento Liderança (parceiro). Você pode ter um parceiro pelo talento e também esta habilidade, sem problemas.

Doutor de Thyatis

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Símpatia pelos mortais, tempo maleável
2º	+1	Renovação, solução engenhosa
3º	+1	Solução pacífica
4º	+2	Renovação, solução engenhosa
5º	+2	Companheiro, tempo maleável
6º	+3	Renovação, solução engenhosa
7º	+3	Planejamento passado
8º	+4	Renovação, solução engenhosa
9º	+4	Amigo confiável, tempo maleável
10º	+5	Renovação, solução engenhosa

Planejamento Passado: a partir do 7º nível, uma vez por dia, você pode fazer um item à sua escolha surgir em um ponto qualquer a até 9m. O item na verdade é enviado por você mesmo, do futuro. Faça um teste de Inteligência. O resultado determina o valor máximo do item (que pode inclusive ser mágico). O item dura até o fim do dia, quando então volta para seu fluxo temporal correto. Usar esta habilidade é uma ação livre.

Resultado do Teste	Valor Máximo do Item
10	1.000 TO
14	5.000 TO
17	10.000 TO
20	50.000 TO
25	100.000 TO

Amigo Confiável: no 9º nível, o doutor de Thyatis adquire o melhor amigo de todos — ele mesmo! Uma vez por semana, desde que já tenha morrido e se renovado pelo menos uma vez, você pode chamar uma versão sua no passado, que foi ao futuro quando... Bem, é melhor não pensar muito nesse tipo de paradoxo temporal. Sua versão surge com a ficha que você possuía na época da renovação e fica ajudando-o por uma cena. Dependendo de quanto sua personalidade mudou, talvez vocês dois discutam bastante... Mas sempre trabalharão juntos. Se você não tiver suas fichas antigas (ou se o mestre julgar isso muito complicado), use sua ficha atual com 2 níveis negativos.

Solução Engenhosa

Resultado do Teste	Efeito Gerado —					
	Acrobacia	Cura	Diplomacia	Ladinagem	Percepção	
15	deslocamento	curar ferimentos críticos	sugestão	arrombar	idiomas	
20	velocidade	restauração maior	dominar pessoa	invisibilidade maior	discernir mentiras	
25	porta dimensional	cura completa	sugestão em massa	criar passagens	visão da verdade	
30	parar o tempo	cura completa em massa	palavra de poder: atordoar	sombras	sexto sentido	

Espião de Elite

O mundo fica à beira de ser destruído pelo menos uma vez por mês. Se você não fica sabendo disso, é porque não precisa. Continue invadindo masmorras, massacrando kobolds, recuperando tesouros e escapando de armadilhas. Faça tudo isso sossegado, porque o espião de elite salvou o mundo mais uma vez.

O espião de elite é um agente especialmente treinado por algum reino ou organização poderosa de Arton, para lidar com ameaças em escala continental. Sendo uma espécie de “herói oficial” da organização para a qual trabalha, o espião de elite é enviado em missões de importância vital, mas ainda assim secretas. Todo espião de elite tem um codinome, pelo qual é chamado por seus superiores e colegas, mas muitos são exibidos e até espalhafatosos, fazendo questão de se apresentar por seu nome verdadeiro.

Diferente de espiões comuns, o espião de elite não costuma permanecer escondido ou agir sempre sob a cobertura da noite. Sua especialidade é a infiltração em bailes da corte, a sedução de homens e mulheres que trabalham para o inimigo, o uso de engenhocas mirabolantes, a destruição de artefatos que botam em risco milhares de inocentes. Nenhum espião de elite é exatamente famoso — nunca será construída uma estátua em seu nome, nem canções serão escritas sobre suas proezas. Mas ele pode se tornar uma lenda no mundo da espionagem, seu nome sussurrado com ódio ou admiração.

O espião de elite participa de jantares com seus maiores inimigos, leva para a cama os asseclas e amantes deles e dizima seus capangas. Tudo isso sem perder a pose, sem desarrumar seu traje de gala. E sempre com um sorriso e uma tirada espirituosa.

Habilidades de Classe

Bem Vestido: o espião de elite não abre mão do estilo. Mais do que isso, se sente tão bem trajado em alta costura que efetivamente consegue tirar proteção de tecidos feitos apenas para embelezar. Se estiver usando um traje de gala (veja a seção “Equipamento”, a seguir), o espião de elite recebe um bônus de +4 na CA. O traje de gala não conta como uma armadura — não impõe penalidade em perícias, bônus máximo de Destreza ou redução de deslocamento, nem interfere em habilidades ou talentos que não possam ser usado com armaduras — e de quebra é bonito, mas *não* pode ser usado em conjunto com uma armadura.

No 5º nível, o bônus que você recebe na CA por usar um traje de gala aumenta para +7. Por fim, no 9º nível, aumenta para +10.

Equipamento de Espionagem: todo espião de elite recebe periodicamente equipamentos de seu patrono. Estes equipamentos podem ser mundanos ou mágicos, mas sempre são raros e de funcionamento complicado. Apenas espiões de elite são treinados em seu uso; eles não funcionam com nenhum outro personagem. Para usar um destes equipamentos, você deve pri-

Pré-Requisitos

- **Bônus Base de Ataque:** +6.
- **Perícias:** treinado em Diplomacia, Enganação e Ladinagem.
- **Talento:** Atraente.
- **Especial:** deve ter como patrono um reino, uma coalizão (o Reinado, o Império de Tauron ou a Liga Independente) ou uma organização muito poderosa (como a Academia Arcana).

4 PV

+ mod. Con
por nível

meiro sacá-lo normalmente, como se fosse uma arma ou item qualquer (normalmente uma ação de movimento). Cada equipamento é ativado como uma ação padrão e, ao ser ativado, gera o efeito equivalente a uma magia arcana ou divina.

No 1º nível, você recebe dois itens. Cada um gera o efeito de uma magia arcana ou divina de até 4º nível, à sua escolha. Caso a magia permita teste de resistência, a CD é 10 + o nível da magia + seu modificador de Inteligência. Sempre que ativar um dos itens, você deve fazer um teste de Inteligência contra CD 10 + o nível da magia + o número de vezes que você já ativou o item nesta semana. Em caso de sucesso, a magia funciona e você pode continuar usando o item. Em caso de falha, a magia não funciona e o equipamento estraga. Ele não pode mais ser usado até você renovar seu equipamento (veja a seguir).

Uma vez por semana, você pode renovar seu equipamento. A CD para ativar os itens volta ao que era antes do primeiro uso, ou você pode escolher magias completamente diferentes. Em geral, espiões de elite em missão escolhem equipamento específico para a missão. Por exemplo, numa missão para derrotar um demônio, o espião pode ter um dispositivo que cause dano em criaturas Malignas (a magia *destruição sagrada*). Na semana seguinte, enfrentando druidas que querem acabar com a civilização, troca o equipamento por um que proteja-o contra plantas monstruosas (a magia *cúpula de proteção contra vegetais*). O jogador é incentivado a inventar a aparência e o nome dos equipamentos. Como alternativa, o mestre pode dividir a campanha em aventuras ou missões, e permitir que o espião de elite renove seus equipamentos uma vez por aventura, independente de ter se passado uma semana ou não.

A partir do 4º nível, você passa a receber três itens por semana, que podem gerar o efeito de magias de até 6º nível. A partir do 8º nível, você passa a receber quatro itens, que podem gerar o efeito de magias de até 8º nível.

Sedução de Espião: o espião de elite sabe que o melhor caminho até os vilões passa pelas camas de seus/suas asseclas. No 2º nível, você pode fazer um teste de Enganação oposto pelo teste de Vontade de uma pessoa que se senta atraída por você. Se você for bem-sucedido, gera o efeito da magia *enfeitiçar pessoa* sob a pessoa. Usar esta habilidade leva 1 minuto.

No 6º nível, você aprimora seu charme. Agora, a vítima pode fazer coisas como mudar de lado e lhe entregar informações, deixá-lo entrar no covil do vilão, etc. Em essência, ela se torna prestativa para com você. Para esse uso aprimorado, você precisa de 1d4 horas, e deve realmente levar o inimigo para a cama — não basta apenas enredá-lo com palavras...

Arma Elegante: além de suas engenhocas, todo espião de elite possui uma arma preferida, com a qual é especialmente eficaz. Esta arma sempre é algo elegante, que pode ser discretamente guardado nos trajes de gala que o espião usa.

No 3º nível, escolha uma arma que você saiba usar e que seja leve ou usada com uma mão (no caso de uma arma de ataque à distância). Usando uma arma desse tipo, você causa dano como se ela fosse uma categoria de tamanho maior e recebe um bônus de +1 na margem de ameaça. Por exemplo, um espião de elite que escolha besta de mão causa 1d8 pontos de dano e tem crítico 18-20.

A partir do 7º nível, você causa dano como se ela fosse duas categorias de tamanho maior, e recebe um bônus total de +2 na margem de ameaça. O mesmo espião de elite agora causaria 2d6 pontos de dano com sua besta de mão, e teria crítico 17-20.

Cara de Pau: um verdadeiro espião de elite não se esgueira pelas sombras como um rato, mas entra pela porta da frente, achando um jeito de convencer todos de que realmente deveria estar ali. A partir do 4º nível, você pode substituir testes de Furtividade por testes de Diplomacia ou Enganação.

A partir do 8º nível, sua cara de pau é tão grande que capangas hesitam em atacá-lo. Uma vez por combate, você pode ignorar qualquer ataque ou efeito nocivo gerado por uma criatura com menos níveis do que você.

Charme Invencível: alguém tão encantador e carismático quanto o espião de elite não pode ser derrotado por simples capangas. A partir do 5º nível, sempre que você acertar um capanga, o acerto é um crítico automático. O que exatamente são “capangas” fica a critério do mestre. Contudo, em geral são inimigos com metade do seu nível. Goblins sem nome lutando a mando de um senhor da guerra seriam capangas, mas um goblin vilão, com nome e personalidade na campanha, não seria.

Arsenal de Espião: no 10º nível, o espião de elite conta com uma vasta gama de objetos, engenhocas e tesouros cedidos por seus patronos. Você pode usar até oito itens mágicos, ao contrário de personagens normais, que só podem usar até quatro itens mágicos (sem contar armas).

Espião de Elite

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+1	Bem vestido, equipamento de espionagem
2º	+2	Sedução de espião (<i>sugestão</i>)
3º	+3	Arma elegante (uma categoria)
4º	+4	Cara de pau, equipamento de espionagem
5º	+5	Bem vestido (+7), charme invencível
6º	+6	Sedução de espião (<i>dominar pessoa</i>)
7º	+7	Arma elegante (duas categorias)
8º	+8	Cara de pau, equipamento de espionagem
9º	+9	Bem vestido (+10)
10º	+10	Arsenal de espião



Ferramentas do Ofício

A seguir estão alguns exemplos de itens que um espião de elite pode receber com a habilidade equipamento de espionagem.

Botas com foguetes. Um clássico. *Salto* (magia arcana de 1º nível).

Casaca espelhada. Esta elegante casaca é tratada com magia ilusória. Uma vez que seja vestida, deixa seu usuário invisível. *Invisibilidade maior* (arcana, 4º nível).

Comunicador astral. Uma pequena caixa metálica com uma antena gravada com runas arcanas, que faz a voz do usuário ser carregada por linhas místicas até seu destinatário. Muito útil para receber instruções de seu patrono (que serão devidamente ignoradas assim que a comunicação terminar). *Enviar mensagem* (divina, 4º nível).

Gás sonífero. Granadas que emitem um gás alquímico capaz de fazer mesmo o mais atento dos guardas cair em sono profundo. *Sono profundo* (arcana, 4º nível).

Lança bombas. Porque às vezes a sutileza não resolve. Apenas espiões veteranos têm permissão de usar este tipo de item. *Bola de fogo controlável* (arcana, 7º nível).

Perfume sedutor. Apesar de ser poderoso o suficiente para virar a cabeça de quase qualquer pessoa, este item não é popular entre espiões de elite. Eles acham que seu charme natural já é suficiente para isso... *Dominar pessoa* (arcana, 5º nível).

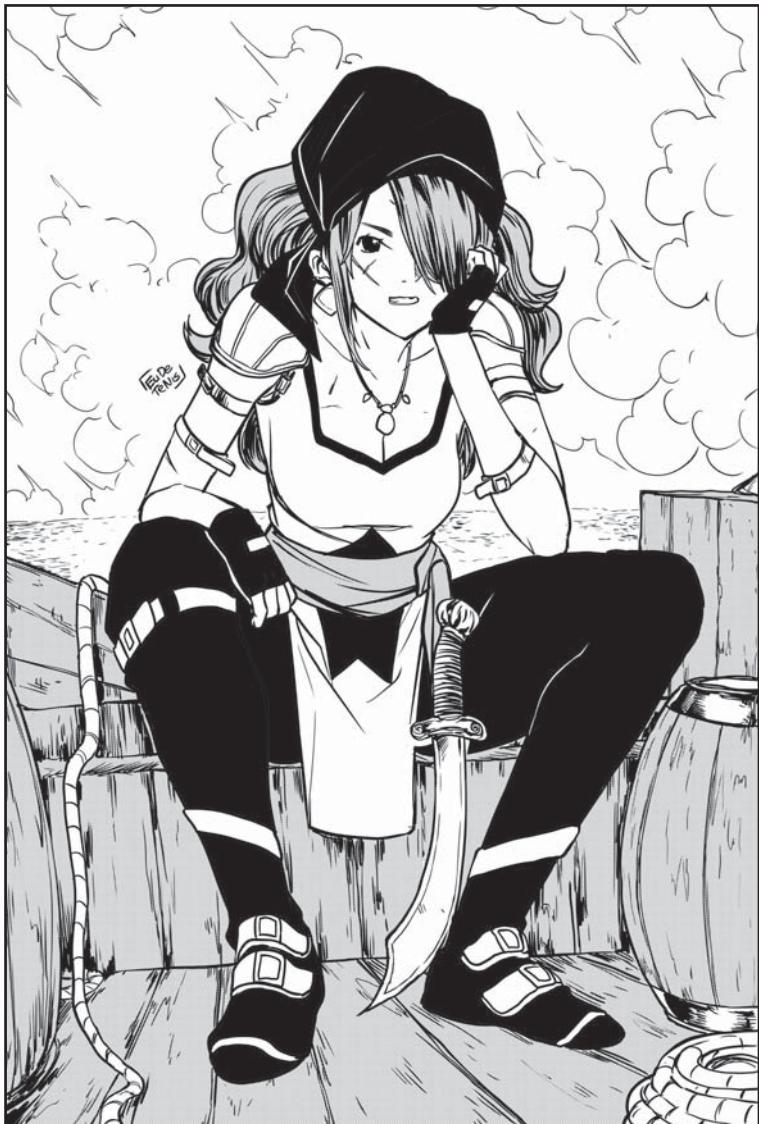
Pistola paralisante. Esta pistola atira dardos enbebidos em uma substância alquímica paralisante. *Imobilizar pessoa* (divina, 2º nível; uma versão mais potente pode ser baseada em *imobilizar monstro*).

Lobo do Mar

Piratas, corsários, bucaneiros, bandidos, oficiais, fugitivos, exploradores... Aqueles que vivem do mar são bravos, prontos a enfrentar tempestades, tripulações inimigas, serpentes marinhas, fome, sede, motins e outros riscos, sem pestanejar. Sejam sanguinários ou combatentes honrados, seus nomes viajam à sua frente, desbravando rotas e fazendo tremer corações.

O lobo do mar é o soberano das ondas e conveses, capaz de lutas furiosas e fugas espetaculares a bordo de navios. Independente de sua verdadeira índole, ele costuma ser visto com desconfiança pelo povo da terra; um nômade vagando de porto em porto, sem residência fixa, e emanando uma aura de infâmia.

Os maiores lobos do mar são conhecidos por apelidos ou epítetos ferozes, e alguns até descartam seus nomes verdadeiros. Seus navios são extensões deles mesmos, seus nomes ligados a seus capitães.



Pré-Requisitos

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Acrobacia, Atletismo e Ofício (marinheiro).
- **Talentos:** Esquiva, Liderança (seguidores).
- **Especial:** deve possuir e comandar um navio no valor de pelo menos 10.000 TO.

4 PV
+ mod. Con
por nível

Talvez por viverem grande parte de suas vidas no mar, isolados de outras pessoas, os lobos do mar compartilham de uma afinidade que pessoas da terra firme não compreendem. Tal afinidade cria relações muito fortes, com laços inquebráveis, amores eternos e ódios fulminantes. A vida do lobo do mar é tudo, exceto comedida.

Habilidades da Classe

Combater com Duas Armas: você recebe Combater com Duas Armas como um talento adicional. Caso já possua este talento, recebe Combater com Duas Armas Aprimorado, ou outro talento de combate qualquer, à sua escolha (mas, neste caso, deve preencher os pré-requisitos do talento).

Defesa Sagaz: um convés não é lugar para armaduras metálicas, que fariam seu usuário afundar feito pedra no mar. Por estar acostumado a lutar sem armadura, o lobo do mar aprende a defender-se de outras maneiras — observando seu adversário, aparando golpes com a própria arma, ou colocando obstáculos no caminho do oponente.

Quando luta sem armadura ou com armadura leve, e sem escudo, você recebe +1 de bônus por nível em sua classe de armadura, até igualar seu modificador de Inteligência. Por exemplo, um ranger 8/lobo do mar 1 com Int 14 recebe +1 de bônus na CA. Chegando a ranger 8/lobo do mar 2, o bônus aumenta para +2. Ele não recebe mais nenhum bônus ao avançar de nível (a menos que sua própria Inteligência aumente).

Pernas do Mar: o lobo do mar está acostumado à superfície oscilante do convés. Ele consegue correr em meio a uma tempestade, manter-se firme sobre chão molhado escorregadio, e duelar equilibrado em um mastro. A partir do 2º nível, você sempre pode escolher 10 em testes de Acrobacia e Atletismo. Além disso, não fica desprevenido quando está se equilibrando ou escalando.

Tripulação Fiel: o lobo do mar nunca tem problemas para recrutar tripulantes — quem não gostaria de seguir um grande capitão para uma vida de aventuras e riquezas? No 2º nível, você recebe um bônus de +1 em seu Carisma para calcular quantos níveis de seguidores você recebe pelo talento Liderança. A cada dois níveis seguintes, este bônus aumenta em +1. Um swashbuckler 5/lobo do mar 7 com Carisma 17 (+3), por exemplo, teria (12 x 6 =) 72 níveis de seguidores.

Balançar com Corda: a partir do 3º nível o lobo do mar pode, como parte de uma investida ou ação de movimento, agarrar uma corda (ou lustre, candelabro, ou item similar) suspensa acima de sua cabeça e usá-la para saltar. Faça um teste de Acrobacia ou Atletismo. Com um resultado 15 ou mais, você aumenta seu deslocamento em 3m, e +3m para cada 10 pontos no resultado (+6 para 25 ou mais, +9 para 35 ou mais...).

Ataque Furtivo: durante lutas a bordo de navios e outros lugares apertados, uma adaga entre as costelas pode ser mais efetiva que um golpe de machado. No 4º nível, ao atingir um oponente desprevenido ou que esteja sendo flanqueando com um ataque corpo-a-corpo ou à distância a até 9m, você causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos. No 7º nível, o dano adicional aumenta para +2d6.

Esta habilidade torna o lobo do mar um combatente terrível a bordo de navios, onde seus oponentes normalmente ficam desprevenidos, enquanto ele permanece em plena forma (graças à habilidade pernas do mar).

Olho de Vidro, Perna de Pau: uma vida de combates brutais nos mares, longe de qualquer templo ou curandeiro, acaba cobrando seu preço. Quando chega ao 5º nível, o lobo do mar já perdeu um olho, pé, mão ou qualquer outra parte do corpo. Você perde 1 ponto em uma habilidade à sua escolha (Força, Destreza, Constituição, Inteligência ou Carisma). Nenhum efeito ou magia pode recuperar este ponto perdido — esta falta acaba se tornando parte do seu ser. Em compensação, você recebe um bônus de +2 em Intimidação e passa a ter 25% de chance de ignorar acertos críticos ou ataques furtivos (o golpe atingiu uma prótese!). Se você ignorar, não sofre *nenhum* dano, nem mesmo o dano básico do ataque.

No 9º nível, você já perdeu tantas partes do corpo que é difícil dizer o que é você e o que é remendo. Você perde mais 1 ponto em uma habilidade à sua escolha, mas já está tão acostumado a perder sangue que recebe o talento Duro de Matar. Além disso, seu bônus em Intimidação aumenta para +4 e sua chance de ignorar acertos críticos e ataques furtivos aumenta para 50%.

Reputação Temível: um lobo do mar é famigerado, temido nos oceanos e continentes por incontáveis histórias de atrocidades. Talvez nem todas sejam verdadeiras, mas a esta altura, ninguém quer arriscar... A partir do 5º nível, todos os inimigos a até 9m de você sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e CA. Esta penalidade dura até que a vítima se afaste, ou caso você fique inconsciente ou morra. Este é um efeito de medo.

Lobo do Mar

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Combater com Duas Armas, defesa sagaz
2º	+2	Pernas do mar, tripulação fiel +1
3º	+3	Balançar com corda
4º	+4	Ataque furtivo +1d6, tripulação fiel +2
5º	+5	Olho de vidro, perna de pau, reputação temível
6º	+6	Navegador experiente, tripulação fiel +3
7º	+7	Ataque furtivo +2d6
8º	+8	Ataque acrobático, tripulação fiel +4
9º	+9	Flagelo dos mares, golpe sanguinolento
10º	+10	Navegador mestre, tripulação fiel +5

Navegador Experiente: no 6º nível as habilidades de navegação do lobo se aprimoram. Você recebe um bônus de +2 em testes de Ofício (marinheiro). Além disso, qualquer embarcação que esteja pilotando recebe um bônus de +2 na CA e +1,5m de bônus no seu deslocamento.

Ataque Acrobático: a partir do 8º nível, quando você se aproxima de um inimigo com uma pируeta ou pulo (em termos de jogo, usando a perícia Acrobacia ou Atletismo para mover-se pelo menos 3m) e ataca na mesma rodada, recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque.

Você pode usar esta habilidade em conjunto com balançar com corda. Se você se mover pelo menos 3m balançando e atacar o oponente, causará dano dobrado (além de receber o bônus em ataque fornecido por esta habilidade).

Flagelo dos Mares: a partir do 9º nível, o nome do navio do lobo do mar é tão temido quanto o seu próprio. Durante um combate naval, todos os navios e criaturas inimigas avistando seu navio sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e CA (embora uma embarcação não possa sentir medo, obviamente, sua tripulação pode; os marujos ficam hesitantes, e isso torna seu navio mais fácil de ser atingido).

Golpe Sanguinolento: o mar não é lugar para os fracos, e a esta altura da carreira, você não perde tempo com golpes que não sejam letais. Seu primeiro ataque contra cada oponente em cada rodada causa 1 ponto de dano de Constituição, além de qualquer dano normal. Assim, se em determinada rodada um lobo do mar acertar dois ataques, um em cada oponente, irá causar 1 ponto de dano de Constituição em cada um. Mas se acertar dois ataques no mesmo oponente, irá causar apenas 1 ponto de dano de Constituição nele.

Navegador Mestre: no 10º nível, as habilidades de navegação do lobo do mar se tornam lendárias. Ele recebe um bônus de +4 em testes de Ofício (marinheiro). Além disso, qualquer embarcação que ele esteja pilotando recebe um bônus de +4 na CA e +3m de bônus no seu deslocamento (estas habilidades não são cumulativas com navegador experiente).

Mestre dos Disfarces

Quase todo malandro começa sua carreira com uma tragédia, ou pelo menos um grande azar. Para que alguém escolha viver se escondendo nas sombras, pulando de taverna em taverna ou enganando os crédulos, algo deve ter dado muito errado em algum ponto. Muitos tipos furtivos gostariam de ser outra pessoa, se pudessem.

E alguns podem.

O mestre dos disfarces é alguém que não se contenta com uma só vida. Talvez ele seja procurado pela lei ou por quadrilhas de criminosos. Talvez tenha caído em desgraça com sua família ou traído o reino. Talvez simplesmente sua vida não seja do jeito exato como ele gostaria. De qualquer forma, o mestre dos disfarces é capaz de assumir outras identidades, outras vidas. É capaz de ser outras pessoas. Caso as coisas estejam dando errado, basta escolher outro destino, outras circunstâncias. O mestre dos disfarces não é ninguém, é todos.

Ninguém realmente conhece um mestre dos disfarces. Mesmo para aqueles que viram-no crescer, é impossível saber qual é a sua verdadeira personalidade (e até aparência) e o que é só uma fachada. E assim deve ser. Pois, se algum antigo amigo se tornar inoportuno, pode ter de ser removido. E, se a verdade for inconveniente, será descartada em nome de mais uma mentira.

Habilidades da Classe

Ferramentas Perfeitas: no 1º nível, o mestre dos disfarces recebe um kit de disfarces magistral. Este kit é ainda superior a um kit obra-prima. Com o kit magistral, você pode se disfilar em metade do tempo normal (veja a perícia Enganação). Além disso, munido deste kit, recebe um bônus de +10 em todos os testes de Enganação para se disfilar e disfilar outras pessoas. O kit do mestre dos disfarces é composto de substâncias alquímicas complexas, que devem ser misturadas na proporção e ordem corretas. Por isso, nenhum personagem que não pertença a esta classe de prestígio pode usar um destes kits.

Mil Faces: apenas disfilar-se não é suficiente para um mestre. Ele precisa *ser* outra pessoa. A partir do 2º nível, o mestre dos disfarces recebe uma segunda identidade. Esta segunda identidade pode pertencer a qualquer sexo e raça (até uma categoria de tamanho menor ou maior que a raça verdadeira do mestre). O mestre dos disfarces precisa de uma hora para trocar de sua identidade verdadeira para a identidade secundária, e precisa de seu kit de disfarces magistral. Contudo, uma vez que a identidade secundária seja assumida, *nada*, a não ser uma confissão ou dedução lógica, pode revelar que as duas identidades pertencem à mesma pessoa. Nenhuma magia de leitura da mente revela a verdade, nenhuma habilidade de classe detecta a mentira... Nada funciona.

A identidade secundária tem documentos, trabalho, tendência, um histórico forjado... Enfim, tudo que uma pessoa real teria. Com o tempo, o mestre dos disfarces pode também

Pré-Requisitos

- **Perícias:** Enganação 8 graduações.
- **Talentos:** Foco em Perícia (Enganação), Impostor.
- **Tendência:** qualquer não Leal.

3 PV

+ mod. Con
por nível

criar uma família e uma rede de contatos ao redor da identidade secundária. Muitos mestres têm mais de uma família, grupo de amigos e até grupo de aventureiros!

Nenhum uso de perícia direto (como Intuição ou Intimidação) revela a verdade, mas, como já foi dito, dedução lógica pode fazer isso. O mestre tem a palavra final, mas em geral “dedução lógica” se refere a uma investigação profunda, lidando com evidências materiais, que não derivam de conversas apenas com o mestre dos disfarces ou coisas do gênero. Caso o mestre dos disfarces seja um PdM, em geral os jogadores precisariam pensar por si só (sem usar as perícias dos personagens) para montar o quebra-cabeças das identidades.

Por exemplo, a ladina Livia tem uma identidade secundária, a nobre Cyrenna. Na vida real, Livia é uma ladra e assassina vindas das Montanhas Sanguinárias, mas Cyrenna é uma aristocrata de Valkaria. Cyrenna começa a fazer amizades e chega a casar com um nobre, tendo sua própria casa, seus empregados, sua vida na corte, etc. Livia continua cometendo seus roubos e assassinatos. Embora às vezes seja difícil justificar para o marido de Cyrenna suas frequentes ausências, o nobre nunca irá descobrir a verdade, a não ser que investigue e junte os pontos por si só — nem todos os magos de Valkaria poderiam arrancar a verdade de sua esposa...

Cada identidade secundária possui uma aptidão especial, escolhida da lista abaixo. Você “entra no personagem” de tal forma que, uma vez disfarçado, consegue realizar façanhas que não conseguia normalmente.

Acadêmico. Você recebe treinamento em três perícias baseadas em habilidades mentais à sua escolha.

Aristocrata. Você recebe +4 em testes de Diplomacia e acesso a pequenos favores da nobreza, como hospedagem em palácios e mansões, caronas de carroças, convites para festas, etc.

Assassino serial. Uma de suas identidades falsas serve como válvula de escape para seus desejos mais sombrios... Você recebe ataque furtivo +3d6. Você só pode possuir esta aptidão se for de tendência Neutra ou Maligna.

Colecionador. Uma vez por aventura (ou por sessão de jogo, de acordo com o mestre), você recebe um item qualquer mundano ou mágico, à sua escolha. O valor máximo do item é de 10.000 TO. A partir do 5º nível de mestre espião, o valor aumenta para 25.000 TO. No 10º nível de mestre espião, o valor aumenta para 50.000 TO. O item é um empréstimo de uma instituição ou colega colecionador, e deve ser devolvido no fim da aventura.

Inocente. Sua identidade falsa é uma pessoa comum, indistinta. Pode ser um fazendeiro, um artesão medíocre, um criado no castelo, etc. Você recebe +4 em testes de Obter Informação e o talento Aparência Inofensiva.

Mercador. Uma vez por aventura (ou por sessão de jogo, de acordo com o mestre), pode fazer um teste de Ofício. Você recebe um valor igual ao resultado do teste de Ofício x 100 TO. Este dinheiro vem dos negócios e investimentos que sua identidade falsa possui.

Oficial Militar. Sua identidade secundária possui um cargo no exército de um reino ou outra instituição militar de grande poder. Você recebe o talento Liderança (seguidores), acesso amplo a recursos e fortificações e acesso limitado a informações confidenciais, como planos de ataque do reino.

Soldado. Você aprende a usar todas as armas marciais, e recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque.

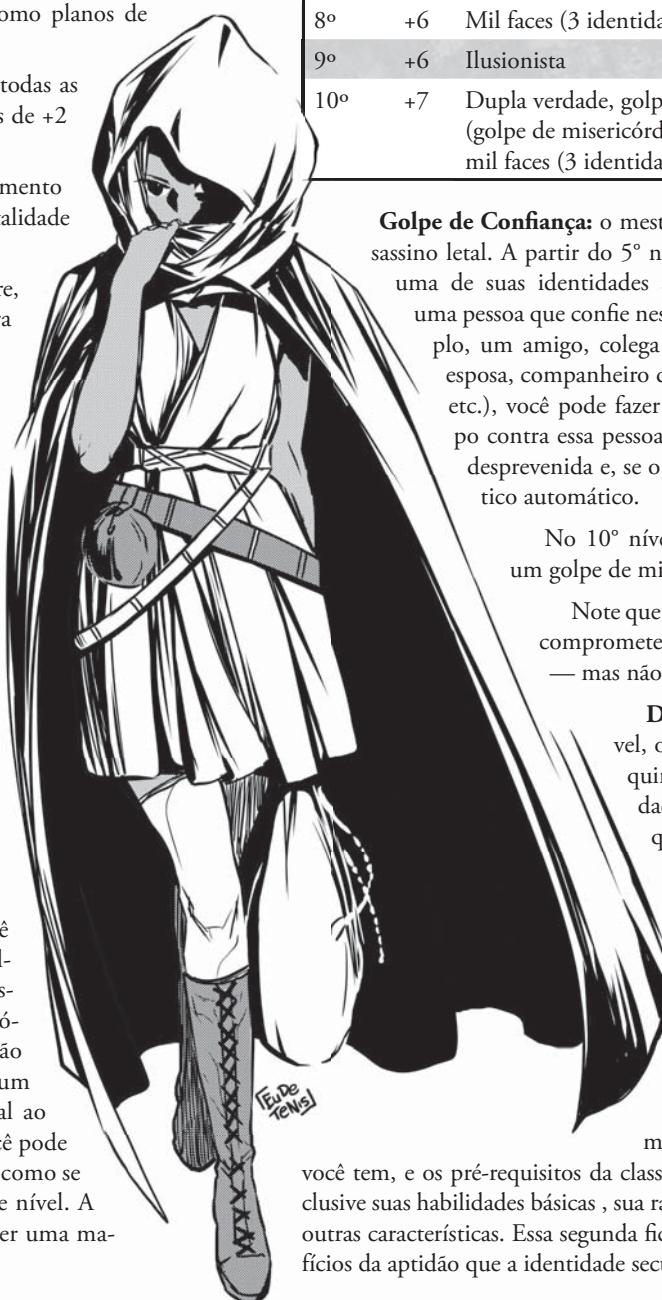
Selvagem. Você recebe treinamento em Sobrevivência e os talentos Vitalidade e Duro de Matar.

Com a permissão do mestre, você pode criar outras aptidões para suas identidades falsas.

Você pode substituir uma identidade por outra com um mês de trabalho (para mudar de aptidão ou para se livrar de uma identidade que já tenha sido descoberta).

No 4º, você recebe uma identidade adicional. A partir do 6º nível, pode trocar de identidade em um minuto. No 8º nível, recebe mais uma identidade adicional (neste ponto, você possui, além de sua identidade verdadeira, três identidades falsas). Por fim, a partir do 10º nível, pode trocar de identidade com uma ação completa.

Ilusionista: no 3º nível, você se torna tão acostumado com a falsidade que adquire a capacidade espontânea de lançar feitiços ilusórios. Escolha uma magia de ilusão que você poderia lançar se fosse um feiticeiro com nível de classe igual ao seu nível total de personagem. Você pode lançar esta magia uma vez por dia, como se realmente fosse um feiticeiro deste nível. A cada dois níveis, você pode escolher uma magia de ilusão diferente.



Mestre dos Disfarces

Nível BBA Habilidades de Classe

1º	+0	Ferramentas perfeitas
2º	+1	Mil faces (1 identidade, 1 hora)
3º	+2	Ilusionista
4º	+3	Mil faces (2 identidades, 1 hora)
5º	+3	Golpe de confiança (acerto crítico), ilusionista
6º	+4	Mil faces (2 identidades, 10 minutos)
7º	+5	Ilusionista
8º	+6	Mil faces (3 identidades, 10 minutos)
9º	+6	Ilusionista
10º	+7	Dupla verdade, golpe de confiança (golpe de misericórdia), mil faces (3 identidades, ação completa)

Golpe de Confiança: o mestre dos disfarces é um assassino letal. A partir do 5º nível, quando estiver com uma de suas identidades secundárias, adjacente a uma pessoa que confie nessa identidade (por exemplo, um amigo, colega de trabalho, marido ou esposa, companheiro de grupo de aventureiros, etc.), você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra essa pessoa. A vítima é considerada desprevenida e, se o ataque acertar, é um critico automático.

No 10º nível, se o ataque acertar, é um golpe de misericórdia automático.

Note que usar esta habilidade pode comprometer a identidade secundária — mas não necessariamente.

Dupla Verdade: no 10º nível, o mestre dos disfarces adquire a assustadora capacidade de *realmente* mudar quem é. Escolha uma de suas identidades falsas, adquiridas pela habilidade mil faces. Você pode fazer uma ficha completa para esta outra identidade, totalmente diferente de sua ficha verdadeira — apenas com os níveis de mestre dos disfarces que você tem, e os pré-requisitos da classe. Tudo pode mudar, inclusive suas habilidades básicas, sua raça, sua classe e quaisquer outras características. Essa segunda ficha ainda recebe os benefícios da aptidão que a identidade secundária possuía.

Mosqueteiro Imperial

Deheon, o Reino Capital do Reinado, é lar de algumas das maiores maravilhas de Arton. A Academia Arcana, a Arena Imperial e o Protetorado do Reino são alguns exemplos. O Rei-Imperador Thormy era um governante amado pelo povo, capaz de atrair grande lealdade. Essa lealdade, e o desejo de fazer parte dessas maravilhas, levou à formação dos Mosqueteiros Imperiais.

Tudo começou quando, após uma noite de bebidas e bravatas, um espadachim fanfarrão chamado Gistane fez uma aposta: ele seria capaz de convencer o Rei-Imperador a constituir uma guarda de elite, equipada com as famosas armas de pólvora. O sonhador Gistane, bradando aos quatro ventos sua devocão ao Rei, idealizou sobre a toalha manchada de vinho os Mosqueteiros Imperiais, guarda-costas de Thormy e protetores audazes da honra de Deheon.

Na manhã seguinte, com a dor de cabeça, vieram as cobranças.

Sem vontade de perder a aposta, Gistane tentou ter com o Rei-Imperador durante meses, seus planos mirabolantes fermentando. Falhando, decidiu proteger Thormy mesmo assim. O primeiro “mosqueteiro imperial” infiltrava-se em festas e cerimônias, atento a ameaças, vigilante mesmo contra a vontade do monarca — e não raras vezes sendo expulso a pontapés.

Eis que, certa vez, Gistane realmente frustrou um atentado contra a vida do Rei! E teve direito a uma audiência.

Thormy rejeitou sua ideia. Armas de pólvora eram perigosas demais, especialmente como símbolos de justiça — os mosquetes seriam deixados de lado. Ainda assim, Gistane foi recompensado com um cargo honorário, e permissão para formar sua própria guarda de elite. Não atiradores, mas espadachins galantes.

Apesar de todos os esforços contrários, o nome “mosqueteiros” seria para sempre associado a estes bravos. Como uma arma proibida, fora da lei, notoriamente usada por bandidos, acabaria servindo de alcunha para nobres defensores que nunca sequer tocaram em um mosquete... Oh bem, isso nunca vamos saber.



Pré-Requisitos

- **Bônus Base de Ataque:** +7.
- **Perícias:** treinado em Acrobacia, Diplomacia e Iniciativa.
- **Talentos:** Iniciativa Aprimorada e Torcida.
- **Tendência:** qualquer Leal.
- **Especial:** deve possuir a habilidade evasão, e ter sido aceito pelos Mosqueteiros Imperiais de Deheon.

5 PV
+ mod. Con
por nível

Os Mosqueteiros Imperiais são poucos, mas orgulhosos. Capazes de duclar pela menor afronta à honra da Família Imperial, são rivais declarados (às vezes amistosos, às vezes violentos) das outras forças militares de Deheon. Mais que apenas guarda-costas, são defensores dos inocentes e, principalmente, das donzelas e damas de Valkaria. Consideram um insulto tão grave quanto um ataque, e a covardia tão detestável quanto a vilania.

Muitos Mosqueteiros viajam até outros reinos, acompanhados por aventureiros. Suas missões são variadas, mas quase sempre envolvem luta contra nobres tiranos que não seguem os preceitos da Coroa de Deheon. Levam seu orgulho e código de conduta a todo lugar, não importa quão hostil. Assim, seja em Yuden, nas Ilhas Piratas ou na mais remota área de Tormenta, um Mosqueteiro Imperial não permite uma ofensa ao regente que jurou defendê-lo.

Habilidades da Classe

Duelo: por sua tradição de coragem e empáfia, o mosqueteiro imperial é especialista em enfrentar rufiões um contra um, fazendo-os pagar por suas ameaças ou ofensas. Como uma ação livre, o você pode escolher um inimigo que consiga ver e desafiá-lo para um duelo; contra este inimigo, você recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque e dano. O bônus dura até o fim do combate, mas é cancelado caso você ataque outro inimigo.

Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual ao modificador de Carisma do mosqueteiro (mínimo uma vez por dia). O bônus nas jogadas de ataque e dano aumenta para +2 no 4º nível, +3 no 7º e +4 no 10º nível.

Galanteria: o mosqueteiro imperial é um protetor honrado, mas também é um fanfarrão. Enquanto houver mulheres — ou homens, segundo a preferência do(a) mosqueteiro(a) — observando, ele dá o máximo de si, exibindo-se para a “plateia”. Nestas condições, o bônus oferecido pelo talento Torcida para CA, jogadas de ataque e testes de resistência aumenta para +2.

Valentia: o mosqueteiro deve estar sempre pronto outro combate, outro desafio, outro duelo mortal (mesmo que tenha acabado de duelar mortalmente pela terceira vez só hoje...).

A partir do 2º nível, uma vez por dia, como uma ação de movimento, você pode recuperar pontos de vida em número igual a seu nível nesta classe, multiplicado pelo seu modificador de Carisma. Você recebe novas utilizações diárias desta habilidade no 5º e 9º níveis.

Ataque Acrobático: aproximar-se e atacar o inimigo não basta — é preciso fazê-lo de maneira impressionante. Por que contornar uma mesa, quando pode-se saltar sobre ela? Melhor ainda, agora que você subiu na mesa, agarre-se ao candelabro!

A partir do 3º nível, quando você se aproxima de um inimigo com uma piroeta ou pulo (usando a perícia Acrobacia ou Atletismo para mover-se pelo menos 3m) e ataca na mesma rodada, recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque.

Memento: mais que proteger apenas a família imperial, o mosqueteiro imperial protege todos os inocentes — mas uma dama ou cavaleiro pode ser alvo especial de sua dedicação. Uma rosa, lenço perfumado ou mesmo fios de cabelo fortalecem seu coração, protegendo melhor que uma armadura!

A partir do 6º nível, você pode (ao custo de 100 PO) manter um item de valor sentimental sempre consigo. Você pode, por exemplo, trazer um pequeno retrato em um medalhão, ou pétalas de rosa preservadas por alquimia. Este item mágico, o memento, funciona apenas com você e oferece um bônus de +2 em sua classe de armadura e testes de Vontade.

Mosqueteiro Imperial

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Duelo +1, galanteria
2º	+2	Valentia 1/dia
3º	+3	Ataque acrobático
4º	+4	Duelo +2
5º	+5	Valentia 2/dia
6º	+6	Memento
7º	+7	Duelo +3
8º	+8	Audácia
9º	+9	Heroísmo, valentia 3/dia
10º	+10	Até a morte, duelo +4

Se perder o item, você também perde 100 XP por nível nesta classe. Você pode tentar recuperar o memento (recuperando, também, os XP perdidos) ou obter outro item, um mês após ter perdido o anterior (por mais 100 PO). O memento não conta no limite de itens mágicos que você pode ter.

Audácia: o mosqueteiro imperial torna-se um furacão de coragem quando há inocentes a defender. A partir do 8º nível você pode lançar *velocidade* como uma ação livre, apenas em você. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Heroísmo: os inocentes não precisam temer quando o mosqueteiro imperial está por perto! A partir do 9º nível, se uma criatura a até 1,5m for alvo de uma jogada de ataque, você pode escolher sofrer esse ataque em seu lugar. Usar esta habilidade é uma reação, mas você deve declará-la antes da jogada de ataque ser feita, e só pode usá-la uma vez por rodada.

Até a Morte: os melhores e mais bravos mosqueteiros imperiais estão sempre dispostos a fazer o sacrifício final. Se você for reduzido a menos de 0 pontos de vida pode manter-se consciente e agir normalmente. Você continua sangrando, mas só morre se atingir uma quantidade de pontos de vida negativos igual ao seus PV totais.

Rivais do Mosqueteiro (ou “Cães sem Honra”)

Os Mosqueteiros Imperiais são definidos por suas rivalidades. Estes homens e mulheres puxam a espada à mera menção desrespeitosa do nome de Shivara Sharpblade. Assim, não lhes faltam inimigos.

• **Legalistas do Rei.** Este grupo é composto por ex-Mosqueteiros Imperiais que continuam leais ao Rei-Imperador que abdicou do posto. Não importa que o próprio monarca tenha escolhido Shivara; para os legalistas, o juramento é eterno!

• **Recrutas do Protetorado do Reino.** Mosqueteiros Imperiais acham que aventureiros sem galanteria deveriam ficar enfiados em suas masmorras. Os recrutas do Protetorado se acham heróis, exibindo-se para as donzelas, não é? Em guarda!

• **Milicianos de Valkaria.** Uma milícia serve para resolver disputas domésticas ou puxar a orelha de quem joga lixo no chão. Deixe o heroísmo para quem tem autoridade imperial, garoto. O que disse sobre minha autoridade? Defenda-se!

• **Soldados do Exército do Reinado.** Os Mosqueteiros Imperiais respeitam o sacrifício destes guerreiros que enfrentam a Tormenta. Mas é bom que não arrumem problemas na sua cidade e atormentem a sua Rainha-Imperatriz. Ou vão enfrentar algo bem pior que alguns milhares de lefeu!

Ninja Infiltrado

Os maiores aliados dos ninjas são a escuridão e o segredo. Contudo, nem sempre é possível viver nas sombras. Principalmente em missões longas, no meio de comunidades de outras raças, um ninja pode precisar ficar um longo tempo disfarçado como uma “pessoa normal”, até atingir seus objetivos.

O especialista em mesclar-se à sociedade comum é o ninja infiltrado.

O ninja infiltrado é um membro dos clãs que foi especialmente treinado para se fazer passar por um aventureiro de outra cultura. Enquanto seus irmãos de clã apenas se escondem e se disfarçam, o ninja infiltrado realmente assume uma nova identidade, com novas habilidades, poderes e equipamento. Para não despertar suspeitas, o ninja infiltrado nunca é um humano tamuraniano, mas um membro de outra raça ou etnia. Afinal, quem desconfiaria que um qareen do Deserto da Perdição ou um halfling de Hongari é um ninja?

O ninja infiltrado deve escolher seus amigos com cuidado. É praticamente impossível manter a farra sem ao menos um punhado de companheiros leais, mas qualquer outra pessoa pode colocar tudo a perder — então deve ser eliminada. E, se parar de ser útil ao clã, o ninja infiltrado pode ser chamado de volta em desonra, para continuar servindo aos mais habilidosos...

O clã investe muito em um ninja infiltrado. Desde achá-lo e treiná-lo até mantê-lo no local de sua missão, ele é um recurso valioso. Por isso, sua vida não pertence a ele mesmo. Caso ponha interesses pessoais acima das ordens do clã, deve estar preparado para enfrentar seus antigos irmãos.

Habilidades da Classe

Círculo de Confiança: poucas pessoas podem saber da verdade sobre o ninja infiltrado. Para todas as outras, ele é um membro da classe que simula ser. Escolha um número de pessoas igual a 1 + seu modificador de Carisma (mínimo 1). Essas pessoas podem saber seu segredo. Se qualquer outra pessoa descobri-lo, você deve matá-la em uma semana. Caso não o faça, perde todas as habilidades da classe simulada. Caso a



Pré-Requisitos

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Enganação.
- **Talentos:** Diligente, Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Impostor, um talento da lista de talentos adicionais da classe simulada (veja abaixo).
- **Especial:** 5º nível de ninja, não pode ser um humano tamuraniano. Ao adquirir o 1º nível desta classe de prestígio, deve se estabelecer em um local novo, onde ninguém (exceto o círculo de confiança) conheça sua identidade.

3 PV
+ mod. Con
por nível

pessoa que descobriu o segredo divulgue-o para inimigos, você não pode mais adquirir níveis de ninja nem de ninja infiltrado.

Classe Simulada: um ninja infiltrado é capaz de simular perfeitamente outra classe, enganando até mesmo os maiores especialistas. Escolha uma classe básica. No 1º nível, você adquire duas habilidades dessa classe, uma de 1º nível e outra de até 5º nível. Se escolher qualquer tipo de magia, lançará magias apenas referentes ao nível da habilidade que gastou para elas; e para escolher magia como uma habilidade de maior nível, precisa escolhê-la como uma habilidade menor nível antes. Ou seja, se usar sua habilidade de 1º nível, irá lançar magias como um conjurador de 1º nível. Para lançar magias como um conjurador de 5º nível, precisa escolher magias como sua habilidade de 1º nível e de 5º nível.

A cada dois níveis de ninja infiltrado, você recebe mais uma habilidade da classe simulada. O nível máximo dessa habilidade é igual ao seu nível de personagem -1.

Sempre um Ninja: um ninja infiltrado continua sendo um ninja. A cada nível que você adquire de ninja infiltrado, recebe todas as habilidades que normalmente receberia se adquirisse um nível de ninja. Níveis de ninja infiltrado contam como níveis de ninja para fins de todas as habilidades de classe.

Ninja Infiltrado

Nível BBA Habilidades de Classe

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Círculo de confiança, classe simulada, sempre um ninja
2º	+1	
3º	+2	Classe simulada
4º	+3	
5º	+3	Classe simulada

Vigarista

“Olhem este homem, senhoras e senhores! Há menos de um minuto, estava morrendo, vítima da terrível Praga Coral. Agora, após provar o Magnífico Tônico Vital Cura-Tudo do Doutor Wellington, está saudável como um trobo! Magnífico Tônico Vital Cura-Tudo do Doutor Wellington, melhor que qualquer poção de cura, por apenas dois Tibares, ou três frascos por sete! Ou ainda, ganhe um frasco totalmente grátis ao adquirir uma entrada para o nosso espetáculo de variedades, com o Maior Anão do Mundo, o incrível Mino-Centauro, a Medusa de Duas Cabeças, e muito mais!”

Nas pequenas aldeias empoeiradas, estradas solitárias, vilarejos esquecidos e terras mais desoladas de Arton, a ignorância impera e a vigarice reina. O vigarista negocia produtos de utilidade duvidosa, oferece espetáculos de maravilhas fajutas, e cobra barato por “milagres” ainda mais baratos.

O vigarista não é exatamente um ladrão (pelo menos, nunca vai admitir ser um). Segundo ele próprio, é um empreendedor, missionário altruísta, benfeitor, curandeiro ou até mesmo um enviado dos deuses! Capaz de enredar qualquer um com sua lábia, extraír riqueza da miséria e convencer todos a acreditar, de coração, no poder de seus elixires feitos com água e açúcar.

O vigarista está sempre pronto a negociar um tônico milagroso, um pedaço da unha de Khalmyr, ou mesmo um cajado mágico *parecido* com uma perna de cadeira. Em terras sem lei, onde a maioria dos clérigos nem ousa pisar e a maior diversão está no fundo de uma garrafa, apenas o vigarista oferece itens mágicos, cura e entretenimento. Tudo por apenas dois Tibares, ou três por sete.

Habilidades da Classe

Impostor Adicional: você recebe um uso diário adicional do talento Impostor.

Tirar Leite de Pedra: onde os outros veem miséria, o vigarista vê oportunidade. Em qualquer lugar povoadão, não importa quão pequeno, pobre, faminto ou selvagem, você é capaz de fazer dinheiro. Uma vez por dia, pode realizar um teste de Enganação (CD 20). Em caso de sucesso, obtém dinheiro e/ou itens em valor igual a 1d6x10 TO por nível nesta classe.

Cada tentativa leva um dia de trabalho, enquanto você arma sua tenda de poções mágicas, recolhe algumas “relíquias sagradas” em um galinheiro próximo, ou convence algum bêbado infeliz a fingir-se de “aleijado curado por um milagre”. Falhar no teste de Enganação significa que o vigarista não pode tentar de novo na mesma comunidade durante um mês; um resultado 1 no dado resulta em uma multidão enfurecida (acompanhada de uma morte prematura ou fuga estratégica).

Conhecimento de Vigarista: vigaristas sempre trazem um estoque de histórias interessantes. Chegando ao 2º nível, você adquire a habilidade de classe conhecimento de bardo, como um bardo de nível igual ao seu nível nesta classe de

Pré-Requisitos

- **Perícias:** Enganação 8 graduações, treinado em Ladinagem e Ofício (alquimia).
- **Talentos:** Fraudulento, Impostor.
- **Tendência:** qualquer não Leal.

3 PV

+ mod. Con
por nível

prestígio. Caso já possua essa habilidade, soma seus níveis de vigarista para calcular o bônus total.

“Não Responda Ainda!”: uma língua rápida é vital para convencer o inimigo de que tudo não passou de um mal-entendido (pelo menos por alguns instantes). A partir do 2º nível, você não sofre a penalidade de -10 por fazer um teste de Diplomacia para mudar atitude como uma ação completa.

Efeito Placebo: chegando ao 3º nível, o vigarista consegue fazer todos acreditarem que seus misteriosos elixires de água com açúcar funcionam tão bem quanto qualquer poção mágica. Você pode, com um teste bem-sucedido de Enganação, fazer com que uma pessoa receba os benefícios normais de uma poção ou óleo à sua escolha (CD 20 + nível de conjurador da poção a ser emulada). O vigarista pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia).

“Não me Mate Ainda!”: o vigarista aprende que a melhor forma de vencer um combate é evitar que ele ocorra. A partir do 4º nível, você sempre tem direito a um teste de Diplomacia, como uma ação livre, quando um combate em que ele esteja envolvido começar, antes de qualquer combatente agir.

Relíquias Sagradas: atingindo o 5º nível, o poder de sugestão do vigarista é tamanho que ele consegue distorcer a própria realidade, convencendo todos que certo objeto foi beijado por Valkaria, atingido por um espirro de Hyninn ou tocado pelo dedão do pé de Ragnar!

Você pode transformar, temporariamente, um item comum em um item mágico à sua escolha. Você precisa gastar uma quantidade de Tibares de ouro embelezando o item igual a 1/100 do preço do item. Usar esta habilidade é uma ação completa, e você pode usá-la uma vez por dia. Os poderes do item duram 1 hora.

Vigarista

Nível BBA Habilidades de Classe

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Impostor adicional, tirar leite de pedra
2º	+1	Conhecimento de vigarista, “Não responda ainda!”
3º	+2	Efeito placebo
4º	+3	“Não me mate ainda!”
5º	+3	Relíquias sagradas

Equipamento

Malandros também dependem de equipamento para sobreviver. A seguir está uma lista de itens novos, com descrições e regras.

Alguns equipamentos aqui já foram publicados em outros livros — mas, sendo de grande importância para certos tipos de personagens malandros, são mostrados de novo. Vários também têm regras atualizadas. No caso de regras conflitantes, o mestre deve decidir qual das duas versões usar. Em campanhas mais focadas na vida furtiva, as regras neste livro são melhores, valorizando mais os equipamentos. Em campanhas nas quais os malandros têm papel mais secundário, use as regras originais. Também, é claro, temos novos equipamentos, mas não conte isso a membros de outras classes! Deixe eles acharem que não há nenhum truque novo por aqui...

Armas

Adaga de Aparar: esta adaga possui guarda na forma de um cesto, que protege a mão de seu usuário. É usada por esgrimistas como uma arma secundária, para aparar ataques inimigos. Com uma adaga de aparar, você recebe um bônus de +1 na CA se usar o talento Bloqueio Ambidestro ou Especialização em Combate (não cumulativo).

Adaga com Mola: esta adaga é mantida em uma tira de couro presa ao antebraço. Quando o usuário gira seu pulso de um jeito específico (uma ação livre), a adaga salta para sua mão. Se você estender a adaga e, na mesma rodada, atacar um oponente com ela, o oponente fica desprevenido contra esse ataque. Este truque só funciona uma vez por combate.

Akulha de Ahlen: esta arma covarde só poderia ter sido inventada no Reino da Intriga. Consiste de uma adaga com ponta fina, capaz de penetrar fundo, e lâmina oca, onde o usuário pode colocar uma dose de veneno. A ponta possui orifícios tapados por vidro que se parte com o impacto de um golpe, liberando o veneno fundo na corrente sanguínea da vítima. Uma criatura atingida por uma agulha de Ahlen envenenada sofre uma penalidade de -4 em seu teste de Fortitude para resistir ao veneno.

Arco Élfico: esta arma é construída de madeira plantada por antigos mestres jardineiros élficos, tão resistente quanto aço. Por conta disso, permite uma puxada mais forte e pode ser usada pelo arqueiro para se defender em corpo-a-corpo até que ele possa sacar uma arma mais adequada.

Ao contrário de outras armas de disparo, você aplica seu modificador de Força nas jogadas de dano com um arco élfico. Um arco élfico também pode ser usado como uma arma de combate corpo-a-corpo, com as mesmas estatísticas de um bordão (arma dupla, dano 1d6/1d6 de esmagamento, crítico x2).

Balestra: uma besta com mecanismo pesado, que permite que seu usuário use toda sua força ao engatilhar. Você aplica seu modificador de Força nas jogadas de dano com uma balestra. Recarregar esta arma é uma ação padrão. Exige duas mãos.

Barril de Pólvora: esta forma muito simples de explosivo funciona com o princípio básico de acender um pavio e sair correndo para não ser apanhado na explosão. Um barril de pólvora causa 12d6 pontos de dano (metade de fogo e metade de esmagamento) em um raio de 6m. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade. O tamanho do pavio determina o número de rodadas até que o barril exploda. Estimar esse tempo exige um teste de Inteligência (CD 10). Em caso de falha, o barril explode 1d4 rodadas mais cedo ou mais tarde que o esperado (decida aleatoriamente). Uma trilha de pólvora no chão também serve como pavio improvisado. Acender um pavio (ou trilha) exige uma ação padrão.

Bastão Acolchoado: um pedaço sólido de madeira, coberto por uma camada grossa de lã. O bastão acolchoado causa dano não letal.

Bazuca: uma bazuca é um cilindro de metal com um compartimento para pólvora e um pavio. A munição é um grande obus explosivo, capaz de obliterar a maior parte dos alvos. Para disparar a bazuca, o usuário deve antes acender o pavio (uma ação padrão). Uma vez que o pavio seja aceso, a bazuca dispara em 1d2 rodadas — ou seja, na rodada seguinte ou na rodada após a seguinte. O usuário pode acender o pavio de forma que ela dispare na mesma rodada, mas deve ser bem-sucedido num teste de Ofício (armeiro) contra CD 20; em caso de falha, a bazuca explode e o usuário sofre o dano do tiro. O disparo tem um “coice” extremamente forte. Criaturas com Força menor que 15 sofrem -4 de penalidade na jogada de ataque e são arrastadas 3 metros para trás no momento do disparo. Mesmo assim, esta arma é terrível. A explosão atinge um raio de 6m, causando 10d8 pontos de dano e deixando todas as criaturas atordoadas por uma rodada. Um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque) reduz o dano à metade e evita o atordoamento. Uma criatura atingida diretamente não tem direito ao teste de Reflexos. A bazuca é ainda mais destrutiva contra alvos não vivos. Qualquer armadura vestida por um alvo atingido deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 15) ou fica inutilizada, deixando de oferecer qualquer bônus. Itens normais têm bônus de resistência +0; itens mágicos têm bônus de resistência de acordo com sua aura: +2 para aura tenua, +5 para moderada e +10 para aura poderosa. Objetos atingidos por um tiro de bazuca aplicam apenas metade de sua redução de dano. Uma bazuca fica inutilizada após um disparo. É necessário um teste de Ofício (armeiro) contra CD 20 e uma hora de trabalho para consertá-la.

Besta de Mão: uma besta em miniatura, ideal para ser escondida sob um casaco, usada por nobres e jogadores de Wyrt. Se você sacar a besta de mão e, na mesma rodada, usá-la para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas este truque só funciona uma vez por combate). Recarregar esta arma é uma ação de movimento. Exige uma mão.

Besta de Repetição: esta arma é uma besta (leve ou pesada) acoplada a uma caixa com capacidade para dez viroles. A caixa possui um mecanismo que recarrega a besta automaticamente (o que permite o uso de talentos como Tiro Rápido e Tiro Múltiplo). Desmontar, recarregar e remontar a caixa exige um minuto.

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo — Leves						
Adaga de aparar	8 TO	1d4	19-20	—	500 g	Perfuração
Adaga com mola	25 TO	1d4	19-20	—	250 g	Perfuração
Akulha de Ahlen	50 TO	1d4	19-20	—	250 g	Perfuração
Bota com lâmina	25 TO	1d6	19-20	—	500 g	Perfuração
Corpo-a-Corpo — Uma Mão						
Bastão acolchoado	1 TO	1d6	x2	—	2 kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Barril de pólvora	500 TO	12d6	—	—	10 kg	Fogo e Esmagamento
Bolsa de cola	50 TO	—	—	3m	500 g	—
Granada de Nimb	300 TO	8d6	x2	3m	500 g	Fogo e Esmagamento
Granada sônica	50 TO	—	—	—	500 g	—
Mina antipessoal	350 TO	8d6	—	—	4 kg	Fogo e Esmagamento
Pó de Azgher	50 TO	—	—	3m	250 g	—
Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo — Duas Mãos						
Arco élfico	500 TO	1d6/1d6	x2	—	1,5 kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Arco élfico	500 TO	1d8	x3	24m	1,5 kg	Perfuração
Flechas (20)	1 TO	—	—	—	1,5 kg	—
Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Ataque à Distância						
Balestra	100 TO	1d12	19-20	27m	6 kg	Perfuração
Besta de mão	100 TO	1d6	19-20	9m	1 kg	Perfuração
Besta leve de repetição	350 TO	1d10	19-20	18m	4,5 kg	Perfuração
Besta pesada de repetição	500 TO	1d12	19-20	27m	6 kg	Perfuração
Virote (10)	1 TO	—	—	—	500 g	—
Bazuca	1.000 TO	10d8	x3	15m	7 kg	Fogo e Esmagamento
Munição de bazuca (1)	100 TO	—	—	—	2 kg	—
Mosquete	500 TO	2d8	19-20x3	45m	5 kg	Perfuração
Mosquete de rolete	5.000 TO	2d10	x2	30m	50 kg	Perfuração
Mosquetão	1.000 TO	2d10	19-20x3	30m	5,5 kg	Perfuração
Munição de mosquete (10)	50 TO	—	—	—	1 kg	—
Pistola	250 TO	2d6	19-20x3	15m	1,5 kg	Perfuração
Pistola de tambor	1.000 TO	2d6	19-20x3	15m	2 kg	Perfuração
Munição de pistola (10)	35 TO	—	—	—	1 kg	—
Canhão	2.000 TO	5d12	x3	60m	200 kg	Esmagamento
Munição de canhão (1)	50 TO	—	—	—	5 kg	—
Canhão portátil	600 TO	3d12	x3	20m	20 kg	Esmagamento
Munição de canhão portátil (10)	200 TO	—	—	—	500 g	—

Bolsa de Cola: esta bolsa de couro carrega uma substância altamente pegajosa. Você atira a bolsa, fazendo um ataque de toque (contra um teste de Reflexos, em vez de contra a CA) à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (-2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e deslocamento reduzido à metade) por um minuto, ou até gastar uma ação completa para arrancar a cola. A bolsa de cola não funciona contra criaturas de tamanho Enorme ou maior. A bolsa de cola é um item alquímico.

Boata com Lâmina: esta boata possui um solado grosso, que esconde uma adaga com mola. Estender ou retrair a lâmina é uma ação de movimento. Quando a lâmina está retraída seu deslocamento não é afetado; quando está estendida, você não pode correr ou fazer investidas. Se você estender a lâmina e, na mesma rodada, atacar um oponente com ela, o oponente fica desprevenido contra esse ataque. Isto funciona apenas uma vez por combate.

Canhão: usados em navios piratas e da marinha de Tapis-ta (mais um ponto de conflito entre os minotauros e os demais reinos), canhões são pesados e lentos, mas oferecem grande poder de destruição. Um canhão é uma arma Enorme. Atacar com um canhão exige um ataque à distância com penalidade conforme o tamanho do atirador (-6 para personagens Pequenos, -4 para Médios, -2 para Grandes). Disparar um canhão exige uma ação de rodada completa; recarregá-lo exige duas pessoas e três ações de rodada completa.

Canhão Portátil: uma versão muito menor do seu primo Enorme, o canhão de mão é suficientemente pequeno para ser utilizado como uma arma de alcance de duas mãos. O canhão fica pendente do lado do corpo enquanto uma longa alça de couro serve de apoio. Também há dois cabos — um do lado e um embaixo — para auxiliar na mira. O canhão dispara uma bola de metal maciço e demora uma ação completa para ser recarregado. Criaturas com Força menor que 15 sofrem -4 de penalidade nas jogadas de ataque com o canhão e são arrastadas 3 metros para trás no momento do disparo.

Flecha Assobiadora: estas flechas simulam o pio de um pássaro quando disparadas. Artesãos élficos criavam flechas que faziam chamados específicos, reconhecidos pelos seus rangers. Por exemplo, o crocitar de um falcão indicava um ataque, enquanto que o chiado de uma coruja significava um avanço furtivo. Um teste de Sobrevivência (CD 20) permite indicar

se o som vem de um animal ou de outra fonte. Os entalhes intrincados da haste da flecha prejudicam seu voo, impondo uma penalidade de -2 em jogadas de ataque.

Flecha de Caça: estas flechas têm cabeças chatas e pesadas, criadas para atordoar presas pequenas em vez de destruí-las completamente, como outros tipos de flechas fariam. Uma flecha de caça causa dano não letal de esmagamento.

Flecha Farpada: estas flechas possuem ganchos cruéis (similar a anzóis) ao longo de suas cabeças. Por isso, possuem uma chance maior de causar ferimentos severos ao acertar. A margem de ameaça de um arco usando flechas farpadas aumenta em +1 (o multiplicador de crítico permanece x3).

Flecha Incendiária: cada uma destas flechas carrega uma carga de fogo alquímico em sua haste oca. Quando a flecha atinge seu alvo, a haste se parte, liberando o fogo alquímico. Além do dano normal, esta flecha causa 1d4 pontos de dano de fogo.

Flecha Metálica: com uma grande parte de sua haste feita de metal, estas flechas são mais perigosas — mas também mais pesadas — que o normal. O dano de um arco usando flechas metálicas aumenta em uma categoria de tamanho; entretanto, seu incremento de distância é reduzido à metade. Por exemplo, um arco longo (dano 1d8 e distância 24m) com flechas metálicas fica com dano 1d10 e distância 12m.

Flecha Perfurante: estas flechas têm pontas longas e finas. A área de impacto menor permite que ela atravesse armaduras com facilidade. Quando usa estas flechas, você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque contra alvos usando armaduras.

Flecha Voadora: uma flecha construída com madeira leve e penas selecionadas, de modo a atingir maiores distâncias. O incremento de distância de um arco usando flechas voadoras aumenta em 50%, mas seu dano é reduzido em uma categoria.

Granada de Nimb: uma versão maior e mais potente da granada, conhecida por esse nome por sua imprevisibilidade e risco ao usuário. Possui um pavio que precisa ser aceso antes do uso (uma ação de movimento). Faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 4,5m do alvo sofre 8d6 pontos de dano (4d6 por fogo e 4d6 por esmagamento). Um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque) reduz o dano à metade. Infelizmente, sempre que o pavio é aceso, há 10% de chance de que a granada exploda nas mãos do usuário, antes que ele possa arremessá-la.

Flechas Especiais	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Flecha assobiadora (20)	10 TO	—	—	—	1,5 kg	—
Flecha de caça (20)	10 TO	—	—	—	1,5 kg	Esmagamento
Flecha farpada (20)	200 TO	—	19-20/x3	—	1,5 kg	—
Flecha incendiária (20)	500 TO	+1d4 fogo	—	—	2 kg	—
Flecha metálica (20)	100 TO	um maior	—	-50%	2 kg	—
Flecha perfurante (20)	200 TO	—	—	—	1,5 kg	—
Flecha voadora (20)	10 TO	um menor	—	+50%	1 kg	—

Granada Sônica: uma versão aprimorada dos “estalinhos” desenvolvidos por Jozhen Gury (veja o *Manual do Arcano*), utilizada da mesma forma. Qualquer criatura a até 4,5m do estouro deve fazer um teste de Fortitude contra CD 20. Em caso de falha, fica atordoada por uma rodada. Mesmo em caso de sucesso, fica surda por um minuto. Como criaturas surdas sofrem -4 em testes de Iniciativa, uma granada sônica utilizada antes do início de um combate pode fornecer uma grande vantagem estratégica.

Mina Antipessoal: uma mina antipessoal pode ser instalada em um local com um teste de Ofício (armeiro) ou Ladina-gem. O gatilho é uma placa oculta no chão e conectada à mina, sensível a peso, ou um fio estendido. A CD para encontrar e desarmar a mina é igual ao resultado do teste feito para armá-la. Quando ativada, uma mina antipessoal provoca 8d6 pontos de dano (4d6 por fogo e 4d6 por esmagamento) em um cone de 9m. Um teste de Reflexos contra CD 20 reduz o dano à metade. Armeiros muito habilidosos gostam de instalar *duas* minas no mesmo corredor, com o mesmo gatilho, uma em frente à outra. As vítimas têm duas chances de perceber a armadilha — se uma das minas for notada, a outra também será, automaticamente. Contudo, caso o gatilho seja ativado, as explosões simultâneas vindas de lados opostos são devastadoras. O dano das minas é somado (ao todo, 16d6) e as vítimas têm direito a apenas um teste de Reflexos, contra CD 25.

Mosquete: uma arma de uso complicado, rejeitada pela maioria dos guerreiros, mas devastadora quando atinge o alvo. Recarregar um mosquete é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

Mosquete de Rolete: uma maravilha tecnológica, esta arma consiste de vários mosquetes em um cilindro que vai girando à medida que cada mosquete dispara, alinhando o próximo mosquete. A arma permite que o personagem atire sem recarregar por até 12 vezes. Depois dos doze tiros, a arma demora 13 rodadas completas para ser recarregada (uma por mosquete, mais uma para o cilindro). A arma precisa de um tripé para ser disparada. Uma criatura com Força 15 ou mais pode disparar esta arma com as duas mãos utilizando uma alça, mas sofre -4 nas jogadas de ataque por não ter um tripé. Além do talento Arma Exótica, exige treinamento em Conhecimento (engenharia). Personagens sem esta perícia que tentem usar a arma sofrem -4 de penalidade, como se não soubessem utilizá-la. Está disponível apenas com autorização do mestre.

Mosquetão: este mosquete tem tambor e cano mais grossos, concentrando a força do tiro em um alvo mais próximo. Consequentemente, tem alcance menor, mas causa mais dano. Além do talento Arma Exótica, exige treinamento em Conhecimento (engenharia). Personagens sem esta perícia que tentem usar a arma sofrem -4 de penalidade, como se não soubessem utilizá-la. O mosquetão está disponível apenas com autorização do mestre.

Munição: inclui uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas de chumbo) e pólvora para 10 tiros de mosquete ou pistola. Recarregar um mosquete ou pistola é uma ação padrão.

Pistola: a mais popular arma de fogo, tem capacidade para apenas um tiro. Exige apenas uma mão — mas, quando é empunhada com as duas mãos, a estabilidade extra oferece um bônus de +1 em jogadas de ataque. Devido ao tempo de recarga (uma ação padrão), alguns pistoleiros trazem consigo várias pistolas carregadas em vários coldres. Até seis pistolas podem ser transportadas desta forma. Assim o pistoleiro faz um disparo, descarta a arma (uma ação livre) e saca outra (uma ação de movimento), sendo capaz de disparar um tiro por rodada até que suas armas se esgotem.

Pistola de Tambor: esta maravilha tecnológica conta com um tambor capaz de girar, alinhando cargas de pólvora e balas com o cano repetidas vezes. Depois de dar um tiro, o usuário pode usar uma ação de movimento para girar o tambor e realizar outro tiro com a mesma pistola, até um máximo de quatro tiros por pistola. Esta arma é quase desconhecida, uma das mais raras armas tecnológicas. Além do talento Arma Exótica, exige treinamento em Conhecimento (engenharia). Personagens sem esta perícia que tentem usar a arma sofrem -4 de penalidade, como se não soubessem utilizá-la. A pistola de tambor está disponível apenas com autorização do mestre.

Pó de Azgher: este frasco de cerâmica contém um pó que explode em contato com o ar. Quando o frasco é arremessado e quebra, qualquer criatura num raio de 6m deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Uma criatura que falhe fica atordoada por uma rodada, devido ao brilho e barulho da explosão.

Armas Ninjas

Todas estas armas podem ser usadas por ninjas. Com exceção daquelas que são apenas versões tamurianas de outras armas (bo, hankyu, ninja-to, tanto e yari), todas as armas a seguir são exóticas.

Bo (bordão): um cajado apreciado por viajantes e campões. O bo é uma arma dupla (você pode usá-lo com os talentos Combater com Duas Armas e Bloqueio Ambidestro). O bo é também uma arma de monge (significa que pode ser usado com determinadas habilidades, como a rajada de golpes).

Fukiya: uma zarabatana, em geral bem trabalhada ou oculta em outro item. Dardos são ideais para inocular o veneno; uma criatura atingida por um dardo envenenado sofre uma penalidade de -2 em seu teste de resistência contra o veneno.

Hankyu (arco composto): este arco pequeno é um grande amigo dos ninjas em suas emboscadas, principalmente quando suas flechas estão envenenadas e o terreno em volta da vítima está cheio de armadilhas. Exige as duas mãos.

Kusari-gama: uma foice pequena com uma corrente. Na ponta da corrente há uma bola de metal. A kusari-gama é uma arma dupla — é possível atacar tanto com a foice quanto com a bola de metal. Por causa da corrente, também é uma arma de haste, permitindo atacar inimigos a até 3m — mas, ao contrário de outras armas de haste, pode ser usada para atacar alvos adjacentes. Como a kusari-gama pode se enrolar nas mãos ou nas pernas do adversário, você recebe +4 em jogadas de ataque

Armas Ninjas	Preço	Dano	Critico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo — Leves						
Neko-te	10 TO	1d4	19-20	—	500 g	Corte
Tanto	2 TO	1d4	19-20	3 m	500 g	Perfuração
Sai	5 TO	1d6	x2	3 m	500 g	Esmagamento
Corpo-a-Corpo — Uma Mão						
Kusari-gama	25 TO	1d6/1d4	19-20	—	2 kg	Corte/Esmagamento
Ninja-to	10 TO	1d6	19-20	—	1 kg	Perfuração
Nunchaku	2 TO	1d6	x3	—	1 kg	Esmagamento
Tonfa	5 TO	1d6	x2	—	1 kg	Esmagamento
Yari	2 TO	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perfuração
Corpo-a-Corpo — Duas Mãos						
Bo	1 TO	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Esmagamento
Tonfa	5 TO	1d6	x2	—	1 kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Fukiya	5 TO	1d3	x2	4,5 m	500 g	Perfuração
Dardo (20)	1 TP	—	—	—	100 g	—
Hankyu	75 TO	1d6	x3	18 m	1 kg	Perfuração
Flechas (20)	1 TO	—	—	—	1,5 kg	—
Rede	20 TO	—	—	3 m	3 kg	—
Shuriken	1 TO	1d4	x2	3 m	250 g	Corte

para derrubar ou desarmar. Por fim, o talento Acuidade com Arma se aplica à kusari-gama.

Neko-te: uma soqueira que fica na palma da mão e possui “garras” na parte de dentro da mão. Literalmente quer dizer “mão-de-gato”. Além de ser útil em combate, concede +2 em testes de Atletismo para escalar.

Ninja-to (espada curta): uma versão maior da tanto. Ganha em letalidade mas sai perdendo em furtividade. Mede entre 40 e 50 cm de comprimento.

Nunchaku: formado por dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente ou tira de couro, o nunchaku era usado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma. O nunchaku é também uma arma de monge (significa que pode ser usado com determinadas habilidades, como rajada de golpes).

Rede: uma rede de combate tem pequenos dentes em sua trama, e uma corda para controlar os inimigos presos. Você atira a rede, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, a criatura fica enredada (-2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e deslocamento reduzido à metade). Além disso, se você for bem-sucedido em um teste oposto de Força, a vítima só pode se mover até o limite da corda (9m). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede tem 5

pontos de vida e, se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas até uma categoria de tamanho maiores que você.

Sai: parecida com um grande garfo de metal, a adaga sai é própria para prender as armas do oponente. Você recebe +4 em jogadas de ataque para desarmar. A sai é uma arma de monge (significa que pode ser usada com determinadas habilidades, como rajada de golpes).

Shuriken: pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar duas shuriken. Esta é uma arma de monge (significa que pode ser usada com determinadas habilidades, como rajada de golpes).

Tanto (adaga): esta faca afiada faz parte da essência do ninja, pela sua versatilidade e discrição. Pode ser facilmente escondida (concede bônus de +4 em testes de Ladinagem para escondê-la) e também pode ser arremessada.

Tonfa: bastão de madeira com uma guarda de um lado que serve para segurar e executar manobras. A tonfa é usada pelos ninjas também como arma de defesa — você recebe um bônus de +1 na CA se usar o talento Bloqueio Ambidestro ou Especialização em Combate (não cumulativo).

Yari (lança): uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica. Uma yari pode ser arremessada.

Itens Diversos

Arpéu: um gancho metálico que é amarrado na ponta de uma corda para se fixar em muros, janelas, galhos de árvores e locais similares. Prender um arpéu exige um ataque à distância contra CA $10 + 2$ para cada 3m de distância do alvo. Escalar um muro com a ajuda de uma corda é um teste de Atletismo (CD 10).

Bomba de Fumaça: um frasco de vidro que se quebra quando arremessado contra uma superfície rígida, liberando uma grande quantidade de fumaça escura. A bomba cria uma área de fumaça de 6m de raio. Dentro desta área, criaturas a até 1,5m de um atacante têm camuflagem, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. A fumaça dura três rodadas, mas pode ser dissipada antes disso por um vento forte. Para arremessar a bomba no chão, faça um ataque à distância contra CA 5 mais o modificador de distância (+2 para cada 3m).

Estrepes: um estrepe é uma peça de metal com quatro pontas afiadas, construída de modo que uma ponta sempre fique voltada para cima. Uma bolsa tem estrepes suficientes para cobrir um quadrado de 1,5m de lado, o que exige uma ação padrão. Uma criatura que pise numa área coberta de estrepes sofre 1 ponto de dano e tem seu deslocamento reduzido à metade por um dia. Criaturas de armadura pesada são imunes a estrepes.

Fechadura: um mecanismo intrincado e complexo — pelo menos para um mundo medieval. Uma fechadura pode trancar portas, janelas, armários, baús, etc. Uma fechadura pode ser arrombada (aberta com um teste de Força) ou destrancada (aberta com um teste de Ladinagem). A CD para ambos depende da qualidade da fechadura, de acordo com a tabela abaixo.

Luneta: um tubo metálico com lentes. A luneta diminui em 5 a CD de testes de Percepção para observar coisas que estejam longe. Além disso, um personagem treinado em Ofício (metalurgia) e com o talento Criar Obra-Prima pode acoplar uma luneta em uma besta, mosquete ou mosquetão. Armas equipadas com luneta permitem ataques furtivos a até 36m.

Mochila com Compartimento Oculto: como uma mochila normal, mas tem em alguma parte sua um compartimento oculto onde o usuário pode esconder uma adaga, um pergaminho, um anel... Qualquer objeto de tamanho até Miúdo. Passa totalmente despercebida por guardas incautos, mas dificilmente resiste a uma revista completa.

Estatísticas de Fechaduras

Qualidade	CD para arrombar	CD para destrancar
Simples	15	20
Comum	20	25
Superior	25	30
Magistral*	30	40
Sob efeito de <i>tranca arcana</i>	+10	+10

*A dedicação necessária para se forjar uma fechadura magistral é tamanha que a torna imune à magia *arrombar* e similares.

Pintura Facial: utilizado em conjunto com um traje camuflado. O usuário deve pintar o rosto e/ou mãos com uma cor ou padrão semelhante ao ambiente onde ele pretende se esconder. Também pode ser utilizado por guerreiros e tribos bárbaras como pintura de guerra. Uma aplicação de pintura facial adequada ao ambiente concede um bônus de +1 em testes de Furtividade naquele ambiente durante um dia inteiro, ou até a pintura ser lavada. O pote tem suficiente para uma aplicação.

Soro da Verdade: este elixir alquímico faz com que a pessoa tenha muita dificuldade de esconder ou evitar a verdade. O personagem que bebe-lo preferirá falar a verdade a mentir — é necessário um teste de Vontade contra CD 15 para contar uma mentira sob efeito do soro da verdade. Mesmo com um sucesso, a vítima sofre uma penalidade de -5 em testes de Enganação. O efeito dura uma hora.

Sinetes: carimbo ou anel com um símbolo pessoal em relevo. Quando pressionado contra cera quente, deixa sua marca. Sinetes são usados por nobres e funcionários públicos para assinar decretos e documentos, e possuir o sinete correto fornece um bônus de +10 em testes de Enganação para falsificação. O preço na tabela é para um sinete novo — o sinete de uma pessoa influente pode valer uma fortuna no submundo!

Tinta Invisível: usando tinta invisível, um personagem escreve em um papel ou pergaminho e nada aparece. Mas, adicionando um pouco de calor (o mais costumeiro é aproximar o papel de uma vela ou de um ferro em brasa), a tinta invisível reage e revela a sua mensagem. Existem tintas invisíveis especiais, que necessitam de um reagente específico para revelar sua mensagem, como enxofre, pó de ouro ou até mesmo sangue! Só o lado que vai receber a mensagem oculta sabe o reagente certo. Estas tintas invisíveis especiais custam 100 TO.

Itens Diversos

Nome	Preço	Peso
Arpéu	1 TO	2,5 kg
Bomba de fumaça	20 TO	500 g
Estrepes (bolsa para 1,5m)	1 TO	1 kg
Fechadura		
Simples	20 TO	500 g
Comum	40 TO	500 g
Superior	80 TO	500 g
Magistral	200 TO	500 g
Sob efeito de <i>tranca arcana</i>	+500 TO	—
Luneta	1000 TO	500 g
Mochila com compartimento oculto	10 TO	1,5 kg
Pintura facial	1 TO	100 g
Soro da verdade	200 TO	100 g
Sinete	5 TO	—
Tinta invisível	10 TO	200 g

Instrumentos Musicais

Em geral, *Tormenta RPG* presume que todos os instrumentos musicais custam e pesam a mesma coisa, para maior simplicidade. Contudo, campanhas envolvendo bardos podem usar instrumentos musicais específicos, descritos abaixo.

Um bardo pode carregar mais de um instrumento, dentro do limite do bom senso (ou de sua capacidade de carga). Para mais informações sobre bardos tocando múltiplos instrumentos, veja o quadro “Homens-Banda”, na página ao lado.

Alaúde: o mais popular dos instrumentos de bardos. Além de ser prático e versátil, o alaúde é um ótimo acessório — apenas carregar um deles deixa qualquer um mais atraente. Concede um bônus de +1 em testes de Diplomacia e Enganação (apenas para seduzir).

Cítara: um instrumento exótico, com um som misterioso, que gera uma atmosfera mística. Todo uso de música de bardo com uma cítara também aumenta em +1 a CD para resistir a qualquer magia de aliados afetados.

Clarim: usado em alguns exércitos mais sofisticados, o clarim produz um som marcial, que muitos associam a um chamado às armas. Os bônus da música de bardo inspirar heroísmo aumentam em +1 (tornando-se +5 em classe de armadura e testes de resistência).

Flauta: um instrumento que emite um som alegre e suave. Concede um bônus de +1 no teste de Atuação para usar as músicas de bardo fascinar e fascinar em massa. Este bônus aumenta para +2 caso os alvos sejam animais.

Flauta Sar-Allan: uma flauta exótica, que produz um som característico, capaz de hipnotizar certos animais. Concede um bônus de +4 no teste de Atuação para usar as músicas de bardo fascinar e fascinar em massa, mas apenas contra cobras, serpentes, nagahs, nagas, medusas e outras criaturas semelhantes (a critério do mestre).

Gaita de Foles: um instrumento polêmico — algumas culturas, principalmente em certas regiões de Bielefeld, adoram seu som, mas a maioria das pessoas odeia! Apenas um músico muito habilidoso consegue transformar o lamento da gaita de foles em algo agradável, mas é a música dos heróis e das grandes batalhas. Ao usar as músicas de bardo inspirar coragem, inspirar coragem aprimorada e inspirar coragem maior, faça um teste de Atuação contra CD 20. Em caso de sucesso, o bônus concedido por essas músicas de bardo aumenta em +1. Em caso de falha, contudo, a música não concede nenhum bônus, mas um uso diário é gasto mesmo assim.

Harpa/Lira: instrumentos suaves, que produzem um som pacífico e acalentador. Bardos que usam harpas ou liras costumam ser belos jovens em togas esvoaçantes. Concedem um bônus de +1 por dado de cura a todos os usos das músicas de bardo melodia revigorante, melodia revigorante aprimorada e melodia revigorante maior. Assim, melodia revigorante cura 2d6+2 pontos de dano, por exemplo.

Órgão: um instrumento extremamente complexo, composto de tubos, teclas e pedais, que pode ocupar a maior parte de um prédio. Órgãos são muito raros em Arton, e as pessoas que sabem tocá-los são tão ou mais raras. Contudo, seu som

Conjuntos de Bardos

É difícil que mais de um bardo toque ao mesmo tempo numa aventura. Contudo, em situações nas quais um grupo de bardos toca ao mesmo tempo, com determinados instrumentos, alguns efeitos incríveis acontecem. Note que *todos* os instrumentos do conjunto precisam estar presentes, e produzindo música de bardo ao mesmo tempo.

Em primeiro lugar, todos os efeitos de música de bardo (com seus respectivos bônus por instrumentos) têm efeito. Além disso, o tipo de conjunto de bardo determina o efeito adicional.

Conjunto Agressivo. Alaúde, violoncelo, tambor, pratos. Um tipo de som muito apreciado pelos mais jovens, presta-se para músicas curtas e rápidas. Imbui o público com o vigor da juventude. Todos os aliados afetados pelas músicas de bardo recebem 1 ponto de ação que dura até o final da cena.

Conjunto Marcial. Trombeta, tamborete, gaita de foles, clarim. Produz marchas marciais, que deixam todos em ritmo de disciplina e cooperação em batalha. Todos os aliados afetados pelas músicas de bardo recebem RD 3/—.

Conjunto Erudito. Flauta, violino, piano, harpa/lira. Música sofisticada, que estimula o intelecto. Pode até mesmo ser incompreensível para pessoas menos cultas. Todos os aliados afetados pelas músicas de bardo recebem um bônus de +5 em testes de perícias até o final da cena.

Conjunto Dançante. Tamborete, piano, trompete, violoncelo. Produz músicas complexas, mas que parecem simples. De qualquer forma, são muito alegres, deixando o público extremamente ativo. Todos os aliados afetados pelas músicas de bardo recebem um bônus de +3m no deslocamento e um bônus de +1 na CA.

Conjunto Esotérico. Flauta sar-allan, cítara, órgão, harpa/lira. Estes instrumentos misteriosos e exóticos produzem um som envolvente, que faz o público se sentir fora do Plano material, nos próprios Reinos dos Deuses. Todos os aliados afetados pelas músicas de bardo recuperam uma magia que já tenham lançado hoje, ou um número de pontos de magia equivalente à magia de maior nível que possam lançar.

poderoso comove qualquer um. Um uso de inspirar grandeza com um órgão concede 20 pontos de vida temporários.

Piano: por razões óbvias, um instrumento que nenhum bardo carrega em masmorras. Contudo, o piano produz uma música envolvente e pode ser usado para dar o tom a outros instrumentos. Todo uso de música de bardo com um piano tem quaisquer efeitos numéricos aumentados em 50% (por exemplo, o bônus de inspirar competência torna-se +3 em vez de +2, melodia revigorante cura 3d6 pontos de dano, etc.). Muitos bardos ao longo dos anos já tentaram criar versões portáteis do piano, para serem levadas em aventuras, mas até agora ninguém teve sucesso. Fica a critério do mestre permitir que algum personagem jogador consiga ser o gênio capaz dessa inovação radical, ganhando assim muito poder...

Pratos: um instrumento que parece extremamente simples, mas que exige grande habilidade. Produz um som súbito e estrepitoso. Qualquer uso de música de bardo com pratos produz também o efeito melodia libertadora, mas utiliza apenas um uso diário da habilidade.

Tambor: um instrumento grande e desajeitado, em geral levado a tiracolo. Produz um som grave e retumbante, capaz de fazer o público estremecer. Aumenta em +1 a CD para resistir às músicas de bardo canção assustadora, canção assustadora em massa e canção apavorante.

Tamborete: uma versão muito menor do tambor, tocada com baquetas pequenas. Produz um som rápido e cadenciado. Muitos exércitos usam o tamborete para cadenciar a marcha de seus soldados. Qualquer uso de música de bardo com um tamborete também aumenta todos os bônus de prestar auxílio em +2 (para um total de +4).

Trombeta: usado por incontáveis exércitos ao longo dos séculos, este instrumento produz um som que qualquer guerreiro reconhece — o som da peleja! Qualquer uso de música de bardo com uma trombeta também concede um bônus de +2 em testes de Iniciativa.

Trompete: um instrumento de sopro que produz um som animado e bem-humorado. É difícil levar qualquer coisa muito a sério sob o som de um trompete! Qualquer uso de música de bardo com um trompete também concede um bônus de +2 em testes de Vontade contra medo.

Violino: um instrumento difícil de ser dominado, muito complexo e usado pelos bardos mais habilidosos. Ver um mestre violinista em ação é um grande incentivo ao virtuosismo em qualquer área. Aumenta o bônus de inspirar competência, inspirar competência aprimorada e inspirar competência maior em +1.

Violoncelo: um instrumento muito grande, mas ainda no limite daquilo que (teoricamente) pode ser carregado em aventuras. Usado com um arco, como o violino, produz um som belo e melancólico. Algumas variantes podem ser tocadas dedilhando as cordas, como um alaúde, produzindo um som grave e ritmado. Qualquer música de bardo usada com um violoncelo tem alcance de 15m (em vez dos 9m normais).

Instrumentos Musicais

Nome	Preço	Peso
Alaúde	25 TO	2,5 kg
Cítara	30 TO	2,5 kg
Clarim	40 TO	1,7 kg
Flauta	20 TO	250 g
Flauta sar-allan	30 TO	250 g
Gaita de foles	30 TO	2,5 kg
Harpa/lira	50 TO	2,5 kg
Órgão	20.000 TO	300 kg
Piano	1000 TO	150 kg
Pratos	4 TO	1,5 kg
Tambor	5 TO	2,5 kg
Tamborete	7 TO	3 kg
Trombeta	35 TO	2,5 kg
Trompete	40 TO	2,5 kg
Violino	75 TO	1,5 kg
Violoncelo	45 TO	3 kg

Homens-Bandas

As regras de *Tormenta RPG* presumem que um personagem treinado em Atuação (música) pode tocar um instrumento à sua escolha, sem grande detalhamento. Contudo, quando cada instrumento tem efeitos diferentes, os bardos precisam saber quais deles sabem tocar.

Segundo estas regras, um personagem treinado em Atuação (música) sabe tocar um instrumento, mais um para cada ponto de bônus em Inteligência (mínimo 1). Assim, um bardo com Inteligência 14 (+2) saberia tocar três instrumentos ao todo. Um personagem pode adquirir a perícia Atuação (música) mais vezes. A cada vez, aprende a tocar um número de instrumentos igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1).

Considere que todo bardo pode cantar enquanto toca qualquer instrumento (com exceção dos instrumentos de sopro), sem efeito adicional de regra. Afinal, seria muito estranho que um bardo *apenas* tocassem os pratos, sem nada mais acompanhá-los.

Em tempo: um personagem *não pode* tocar mais de um instrumento ao mesmo tempo para somar dois bônus diferentes. Não, mesmo que você crie um dispositivo que segure um clarim frente a seus lábios e um tambor nas suas costas enquanto você toca a harpa, apenas um dos bônus irá se aplicar. Caso o mestre permita esse tipo de comédia pastelão na campanha, o problema é todo dele.

Roupas e Acessórios

Bandana: um pedaço de pano ou tecido fino dobrado de maneira a cobrir a testa e/ou os cabelos do usuário. Muitas organizações (principalmente no submundo) utilizam bandanas com padrões específicos para se identificar. Usar uma bandana concede um bônus de +1 em testes de Intimidação.

Bengala: inicialmente apenas um auxílio para caminhar, acabou se tornando um acessório indispensável para certos cavalheiros. Além de ser bonita, uma bengala permite que um personagem esconda uma arma leve ou uma varinha em seu interior. O objeto escondido só é notado com uma revista e um teste de Percepção contra CD 20.

Bigode Encerado: um barbeiro especializado, além de extraír dentes e realizar pequenas cirurgias, pode aparar e moldar a barba e (principalmente) o bigode de um cavalheiro com cera. Um homem com um bigode de respeito impõe esse respeito a todos. Para que um personagem com um bigode encerado seja acusado de algo (um roubo, um assassinato, uma sedução proibida...), ou seja alvo de um efeito que exija um teste de Vontade (como uma magia de encantamento) o acusador deve ser bem-sucedido num teste de Vontade contra CD 15. Este efeito dura por um dia após o personagem ter visitado o barbeiro.

Camisa Bufante: uma camisa branca feita de algodão com mangas e golas longas e encrespadas. Utilizada por músicos e aristocratas, combina muito bem com um chapéu emplumado. Concede um bônus de +1 em testes de Diplomacia com nobres, artistas e fãs.

Capa: uma capa é feita com couro, para proteger o seu usuário do sol e da chuva. Pode vir com ou sem capuz. Concede um bônus de +1 em testes de Fortitude para resistir a calor e frio (*Tormenta RPG*, Capítulo 10).

Capa Elegante: uma capa tingida de cor viva, com forro para maior conforto. Além do bônus de +1 em testes de Fortitude para resistir a calor e frio de uma capa normal, fornece um bônus de +1 em testes de Diplomacia.

Capa Esvoaçante: uma variante das capas, muito utilizada por espadachins. É bem maior que as demais, cobrindo a maior parte do corpo. Pode ser pesada (geralmente em cores escuas) ou leve (em geral, com cores vivas). Esconde o corpo e distrai os oponentes. Com uma capa esvoaçante, um personagem pode gastar uma ação de movimento para receber um bônus de +1 em CA contra o próximo ataque.

Capa com Ombreiras: uma capa elegante, com dragoonas ou outro adorno nos ombros. Muito utilizada como parte de uniformes militares. Além dos bônus de uma capa elegante, permite que o usuário vista armaduras como parte de uma roupa de gala — ou seja, sem chamar atenção e podendo participar de bailes, festas e encontros da nobreza devidamente protegido.

Chapéus: existem em inúmeras variedades. Aqui vão algumas das favoritas dos malandros.

Bicórnia: um chapéu largo, com dois “bicos” que ficam dos lados da cabeça do usuário. Usado por oficiais da marinha de vários reinos, considerado elegante e marcial.

Cartola: a última moda entre nobres “moderninhos” de Arton, a cartola é um chapéu cilíndrico feito de feltro. Considerada o ápice da elegância em conjunto com um monóculo, uma cartola deixa qualquer um mais respeitável.

Chapéu emplumado: popular entre capitães piratas e duelistas fanfarrões, este enorme chapéu tem abas largas e uma gigantesca pluma. Pode ser usado para saudações teatrais, para esconder o rosto ou para ser jogado na cara dos inimigos.

Chapéu ultrajante: diz-se de todos os chapéus que mal parecem chapéus — são verdadeiras bizarrices, com criaturas empalhadas, ninhos de pássaros, frutas artificiais ou coisas ainda mais estranhas, criadas por algum chapeleiro devoto de Nimb. Requisito básico para algumas nobres da alta sociedade artoniana, e também a maioria dos bardos pomposos.

Chapéu de vaqueiro: popular na cidade de Smokestone, em Petrynia, este chapéu tem abas largas e protege o rosto do usuário do sol. Contudo, sua principal função é marcar o usuário como um provável pistoleiro.

Fedora: raro, considerado moderno demais e encontrado apenas em algumas das maiores cidades de Arton, este chapéu dá ao usuário um ar soturno e ao mesmo tempo elegante. Usado por membros da milícia, investigadores e ladrões.

Gorro com guizos: essencial para qualquer bobo da corte, o gorro com guizos é berrante, chamativo e inherentemente engracado. Também pode marcar o usuário como um devoto de Hy-ninn, já que várias representações do deus usam este acessório.

Quepe: um chapéu simples, de aparência marcial, usado por alguns oficiais de baixa patente em exércitos e marinhas de certos reinos. Um quepe muitas vezes mostra que seu usuário é durão e não aceita desafors.

Sombrero: um imenso chapelão que parece cômico. Usado por alguns habitantes de Smokestone e regiões próximas. Bom como cobertura para se tirar uma soneca.

Tricórnio: um chapéu de feltro cuja forma tem três dobras que formam um triângulo. Geralmente vem na cor preta. É popular entre piratas e espadachins galantes.

Um chapéu concede um bônus de +1 em uma perícia baseada em Carisma à escolha do jogador, com aprovação do mestre. Por exemplo, uma cartola pode ajudar em Diplomacia, enquanto que um vistoso chapéu emplumado auxilia em Atuação.

Cinto/Bandoleira de Poções: pode guardar até 5 frascos capazes de armazenar itens alquímicos de até 0,5 kg. A versão cinto é usada na cintura, enquanto que a bandoleira cruza o corpo em diagonal, do ombro à cintura. Um item alquímico ou uma poção no cinto ou bandoleira pode ser sacado como uma ação livre.

Jaqueta de Couro: uma jaqueta feita de couro que protege costas e braços, mas é aberta na frente. O couro pode variar de preto a marrom, com ou sem gola. Comum entre explora-

dores, ladinhas e qualquer humanoide com aparência bonita e “perigosa”. Um usuário de uma jaqueta de couro gasta apenas metade do dinheiro (arredondado para cima) para fazer testes de Obter Informação no submundo.

Jaqueta de Couro Luxuosa: similar a uma jaqueta de couro, mas mais cara e com um corte mais elegante. Enquanto a primeira é do feito de ladinhas, esta é mais do feito de nobres rebeldes sem causa e de outros sujeitos para os quais a aparência conta mais que o conteúdo. Concede um bônus de +1 em testes de Enganação com pessoas impressionáveis.

Leque: permite que damas (ou cavalheiros) se abanem ou escondam a boca, para fofocar em paz. Muitos usuários se abanam como uma verdadeira mania, principalmente após ouvir algo ultrajante. Uma vez por cena, o usuário do leque pode se abanar para usar seu bônus de Carisma em vez de seu bônus de Sabedoria em um teste de Vontade.

Luvas de Pelica: acessório fundamental para o cavalheiro de fino trato. E, quando a honra de um cavalheiro é manchada, ele exige satisfações! Um personagem que chame outro para um duelo com uma luva de pelica (uma ação completa, na qual um tapa de luva é teatralmente administrado na face do rufião) recebe um bônus de +1 no primeiro ataque do duelo.

Máscara: máscaras são acessórios utilizados para cobrir o rosto (parcialmente ou completamente), para as mais diversas atividades. Malfeiteiros ou fanfarrões usam-nas para se disfarçar. Clérigos, sacerdotes e peregrinos usam-nas em rituais ou em procissões pelo seu simbolismo. Dançarinos e atores usam-nas para as suas performances e na arte da dramaturgia. E, para os seguidores de Azher, é a marca de devoção. Cada tipo de máscara tem um efeito diferente.

Máscara bucal: esta máscara nada mais é que um pano que cobre nariz e boca do usuário. Ela permite respirar mas esconde boa parte das feições, deixando a mostra apenas olhos, testa e orelhas. A preferida de onze entre dez bandoleiros de estradas. Qualquer pessoa que veja um personagem usando uma máscara bucal deve ser bem-sucedida em um teste de Inteligência contra CD 15 para ser capaz de descrevê-lo mais tarde (útil para fugir das autoridades após um crime).

Máscara completa: esta máscara cobre totalmente o rosto. Como a área da máscara é maior, geralmente ela tem a forma de uma criatura ou divindade — ursos, demônios, golems, javalis... Tudo que couber na imaginação do artesão. Pode ser feita de argila, madeira, porcelana ou metal. Escolha uma perícia baseada em Carisma. A máscara concede um bônus de +1 em testes desta perícia, de acordo com sua forma (uma máscara de demônio pode ajudar em Intimidação, por exemplo).

Máscara de baile: o oposto da máscara bucal, ela tapa a região dos olhos, testa e (às vezes) o nariz, deixando à mostra a boca, o queixo e as orelhas do usuário. Muito popular entre swash bucklers, bailes e festas requintadas... Ou pervertidas. Um personagem pode colocar uma máscara de baile (ou trocar de máscara) para repetir um teste falho de Enganação para seduzir alguém num baile, festa ou outra situação apropriada (de acordo com o mestre).

Roupas e Acessórios

Nome	Preço	Peso
Bandana	5 TP	—
Bengala	10 TO	1 kg
Bigode encerado	5 TO	—
Camisa bufante	25 TO	1 kg
Capa	1 TO	1 kg
Capa elegante	30 TO	1,5 kg
Capa esvoaçante	25 TO	1,5 kg
Capa com ombreiras	50 TO	2 kg
Chapéus		
Bicórnia	10 TO	—
Cartola	15 TO	0,5 kg
Chapéu emplumado	7 TO	0,5 k
Chapéu ultrajante	15 TO	1 kg
Chapéu de vaqueiro	1 TO	—
Fedora	2 TO	—
Gorro com guizos	2 TO	—
Quepe	5 TP	—
Sombrero	1 TO	0,5 kg
Tricórnia	12 TO	—
Cinto/bandoleira de poções	20 TO	0,5 kg
Jaqueta de couro	10 TO	2 kg
Jaqueta de couro luxuosa	200 TO	2 kg
Leque	3 TO	—
Luvas de pelica	5 TO	—
Máscara		
Máscara bucal	0,5 TO	—
Máscara completa	5 TO	0,5 kg
Máscara de baile	10 TO	—
Maquiagem profissional	8 TO	—
Monóculo	40 TO	—
Óculos escuros	25 TO	—
Peruca	20 TO	0,5 kg
Piteira	6 TO	—
Pó de ouro	50 TO	—
Sapatos confortáveis	5 TO	0,5 kg
Sapatos de salto alto	6 TO	1 kg
Tapa-olho	1 TP	—
Traje camuflado	4 TO	4 kg
Traje de gala	500 TO	6 kg
Traje ninja	—	3 kg
Traje suntuoso	1.000 TO	8 kg
Vestido	7 TO	2 kg
Vestido elegante	50 TO	3 kg
Vestido sensual	10 TO	2 kg

Maquiagem Profissional: um maquiador especializado, além de criar disfarces e ouvir os últimos boatos da corte, pode realizar uma verdadeira transformação no rosto de um cliente, ressaltando seus olhos, afinando seu nariz, escondendo cicatrizes, etc. Um usuário de maquiagem profissional tem uma segunda chance de causar uma primeira impressão em outro personagem. Após a maquiagem ser aplicada, pode repetir quaisquer testes para determinar a atitude do personagem, como se os dois nunca tivessem se conhecido. Este efeito dura por um dia após o personagem ter visitado o maquiador.

Monóculo: uma lente corretiva utilizada para enxergar melhor com um olho; ela é encaixada na órbita ocular do usuário. Isso é o que dizem para os tolos — na verdade, é utilizada para fazer charme e ficar extremamente elegante em conjunto com uma cartola. O monóculo é um símbolo de dignidade, austeridade e empáfia. Um personagem de monóculo tem um bônus de +1 em um teste de Vontade uma vez por dia.

Óculos Escuros: este item muito raro e caro foi desenvolvido nas oficinas de vidreiros de Cosamhir, onde os maiores artesãos descobriram um meio de tingir o vidro e moldá-lo em lentes muito finas. O resultado é um acessório que faz qualquer um parecer mais misterioso e atraente — além de proteger contra brilhos muito intensos. Um usuário de óculos escuros tem um bônus de +4 para resistir a efeitos que o ofusquem.

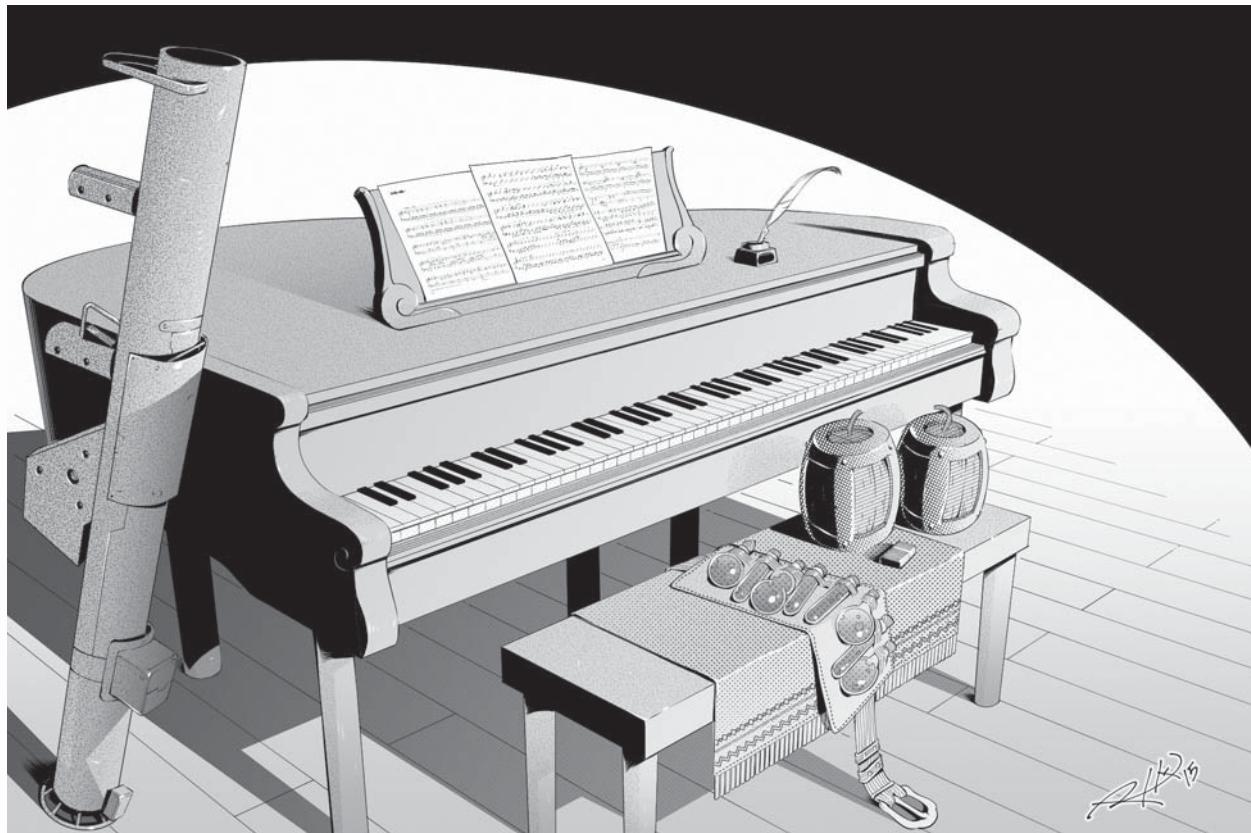
Peruca: muitos nobres desejam penteados extravagantes sem todo o trabalho necessário para moldar seus cabelos. Ou então simplesmente estão com piolhos, raspam a cabeça e

desejam continuar bonitos. De qualquer forma, uma peruca permite que um personagem com Carisma menor que 10 seja considerado como se tivesse Carisma 10 para fins de perícias sociais durante uma cena. Após a cena, a peruca deve ser penteadas, limpa e recolocada, um processo que demora uma hora e gasta 10 TO.

Piteira: para os tabagistas elegantes. Uma piteira é um símbolo de luxo descompromissado, e fumar em uma delas dá a impressão de que você é superior a tudo. Um personagem usando uma piteira pode, uma vez por cena, dar uma baforada na cara de outro personagem (uma ação de movimento), interrompendo um teste social que ele estivesse fazendo. O teste social assim interrompido é uma falha automática.

Pó de Ouro: este acessório extremamente caro e opulento é uma forma de maquiagem. O usuário espalha ou borra pó de ouro com uma espécie de cola na própria pele, brilhando como uma estrela nos salões. Uma aplicação dura por um dia. Sempre que um personagem usando pó de ouro encontra um nobre, o mestre deve decidir se é um aristocrata tradicional ou um “novo rico” com pouca elegância. No primeiro caso, a atitude do nobre para com o usuário do pó piora em uma categoria. No segundo caso, melhora em uma categoria.

Sapatos Confortáveis: mais do que sapatos comuns, sapatos confortáveis foram feitos para uso em jornadas longas, preservando os pés do usuário. Calçando sapatos confortáveis, um personagem pode fazer ignorar o primeiro teste de Fortitude para marcha forçada (veja em *Tormenta RPG*, Capítulo 10).



Sapatos de Salto Alto: para alguns, a elegância vem antes do conforto, e a prova são estes verdadeiros instrumentos de tortura em nome da moda. Um usuário de saltos altos tem seu deslocamento diminuído em -1,5m e falha automaticamente em todos os testes de Fortitude para marcha forçada. Em compensação, uma vez por cena o usuário pode escolher um alvo e caminhar na frente dele (uma ação completa). Contra apenas este alvo, durante esta cena, o usuário conta como se tivesse o talento Atraente (caso já possua o talento, seu bônus é dobrado).

Tapa-Olho: muitos acham que piratas usam tapa-olhos simplesmente porque perderam olhos em uma luta. Contudo, vários destes criminosos dos mares usam-nos para manter um olho sempre acostumado à escuridão. Quando um usuário de tapa-olho entra em um lugar com pouca iluminação, pode gastar uma ação de movimento para mover o tapa-olho para o outro olho. Se fizer isso, não sofre as penalidades por pouca iluminação.

Traje Camuflado: uma roupa com vários fios e bolsos especiais, nos quais o personagem deve costurar pedaços da flora para se camuflar em um terreno específico. Por exemplo, em uma floresta o traje deve estar coberto de galhos, folhas e pedaços de arbustos. O preço do traje não inclui estes pedaços de flora — o personagem deve ir até a região e “montar” o seu traje. O processo de montar e desmontar o traje demora uma hora. Usar um traje camuflado concede um bônus de +2 em testes de Furtividade na região apropriada, cumulativo com a pintura facial.

Traje de Gala: os trajes de gala variam muito conforme a região de Arton. Em alguns lugares são mais “rígidos”, lembrando temas militares. Em outros são mais afetados, sendo a alegria de nobres dândis. E, em outros, são rudimentares, pouco mais que roupas simples cobertas por uma pele de animal e com várias joias. A única coisa que une todos eles é o preço e a exclusividade — não importa a região, podem ser comprados por poucos, e são utilizados apenas em ocasiões especiais. Sem um traje de gala, um personagem pode não ser aceito em algumas festas ou ocasiões, a critério do mestre.

Traje Ninja (Shinobi Shozoku): este traje raríssimo e exclusivo dos ninjas é utilizado em missões noturnas. Feito todo de algodão e tingido de preto, cobre todo o corpo e o rosto do usuário, deixando apenas os olhos de fora. Nos antebraços e na perna abaixo do joelho o traje é mais apertado, para suavizar os movimentos e ajudar na furtividade. No pé há uma bota especial chamada “jika-tabi”, que se mescla ao traje e tem uma divisão que separa o dedão dos outros dedos. Na cintura há uma faixa preta que indica a posição do ninja dentro do clã. Também existe uma versão totalmente branca, para missões na neve. Um ninja com um shinobi shozoku tem um bônus de +2 em testes de Furtividade, um bônus de +1 em Intimidação e um bônus de +1 em testes de Diplomacia com ninjas do mesmo clã. Dizem que se qualquer pessoa que não seja um ninja utilizar este traje, será caçado até a morte.

Traje Suntuoso: para os mais altos nobres, os mais ricos mercadores e aqueles que querem parecer tudo isso, existem

Equipamento Dândi

Malandros sabem que elegância importa. Assim, em certas situações procuram se vestir tão bem quanto possível — e são recompensados!

Um personagem que use ao mesmo tempo cartola, monóculo, bigode encerado, traje de gala e bengala tem uma espécie de “escudo social”. Todos que desejem insultá-lo de alguma forma (decisão do mestre), ou afetá-lo com um poder ou magia que exija teste de Vontade (como a música de bardo fascinar, ou a magia *enfeitiçar pessoa*), devem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, ficam muito impressionados pelo garbo e não conseguem proferir o insulto.

O mesmo efeito acontece com personagens usando vestido elegante, perua, sapatos de salto alto, maquiagem profissional e leque. Note que nenhum gênero está limitado a nenhuma dessas combinações. A sociedade artoniana, principalmente nos grandes centros, já não se apega tão fortemente a preconceitos quanto ao vestuário.

os trajes suntuosos. Estas verdadeiras construções de tecidos caros, fios de ouro e armações de arame fazem qualquer um brilhar como um sol nos bailes da aristocracia. Podem ser vestidos cheios de pedras preciosas, calças e casacas bordadas por fadas ou qualquer outra coisa — o importante é impressionar. Um personagem precisa de no mínimo meia hora e um ajudante para vestir um destes trajes. Contudo, ele pode carregar um item de tamanho até Médio escondido no traje sem chamar qualquer atenção. Sacar o item é uma ação completa, e ele só é encontrado com uma revista minuciosa e um teste de Percepção contra CD 25.

Vestido: muito popular entre mulheres (e alguns homens) de todas as classes sociais, o vestido é prático e bonito, valorizando o corpo do usuário. Em uma situação de pressa, um personagem pode colocar um vestido com apenas uma ação de movimento, ficando imediatamente apresentável.

Vestido Elegante: para bailes, festas e outras ocasiões formais, um vestido elegante é a escolha da maioria das nobres. Estas roupas têm anáguas, rendas e verdadeiras armações, moldando o corpo à perfeição. Um vestido elegante demora um minuto (no mínimo) para ser colocado, mas concede um bônus de +1 em todos os testes de Diplomacia.

Vestido Sensual: adequado para todas as ocasiões, de uma noite na taverna até uma festa de gala, mas apenas para aquelas(es) com um tipo físico específico. Tanto damas da alta sociedade quanto atendentes em estalagens usam estes vestidos. Um vestido sensual pode ser aberto na altura das coxas, ter um decote generoso ou apenas ser justo e revelador. Personagens com Carisma 13+ e/ou o talento Atraente recebem um bônus de +2 em testes de Enganação para seduzir enquanto estiverem com um vestido sensual, mas personagens sem estes requisitos sofrem uma penalidade de -2 nos mesmos testes.

Itens Mágicos

A seguir estão diversos novos itens mágicos.

Alaúde Elétrico

Este alaúde pintado como uma explosão solar é cheio de medidores e instrumentos, como se fosse uma engenhoca goblin. É pesado e agressivo, mas seu real poder vem quando um personagem treinado em Atuação começa a dedilhar suas cordas.

O *alaúde elétrico* é imbuído com o poder do relâmpago. A cada nota que produz, faíscas e pequenas descargas elétricas correm por suas cordas e surgem de seu braço. O som que ele produz é distorcido, áspero e muito alto. Qualquer uso de música de bardo com o alaúde elétrico tem efeito a até 27 metros do bardo (em vez dos 9m normais). Além disso, cada aliado afetado pela música de bardo produzida pelo alaúde elétrico recebe um ponto de ação, que desaparece no fim da cena. Independentemente de quantas músicas o bardo use, nenhum aliado pode receber mais de um ponto de ação por cena.

Sempre que um bardo estiver usando o *alaúde elétrico* (produzindo música de bardo ou apenas tocando-o), deve fazer um teste de Atuação por rodada e anotar os resultados. Assim que somar 66 pontos em resultados de testes de Atuação, o bardo pode, como uma ação padrão, lançar *corrente de relâmpagos*. Os testes de Atuação contam para esta soma mesmo se forem usados para outro fim (como música de bardo).

Aura poderosa. Preço 27.000 TO.

Arco Energético

Este poderoso arco foi presenteado a um jovem ranger vindo de outro mundo, muito tempo atrás. Infelizmente, o bravo garoto, líder de um bando de aventureiros, decidiu voltar para seu mundo natal, uma terra árida, sem emoção e desprovida de magia, sendo alvo de chacota dos principais heróis artonianos desde então. Diz-se que seu arco continua por aí em algum lugar.

O *arco energético* conta como um *arco longo +3*, mas parece apenas um pedaço de um arco — não tem corda, e não aceita flechas de nenhum tipo. Contudo, uma vez empunhado, quando o usuário faz o gesto como se puxasse a corda inexistente, o arco cria uma corda e uma flecha de energia. O arco é dourado, assim como a energia que emite. O *arco energético* é capaz de ler as intenções do usuário, produzindo diferentes tipos de flechas energéticas à escolha dele.

Flecha normal: uma flecha feita de energia que causa 3d8 pontos de dano de essência.

Flecha piedosa: uma flecha de energia que causa 4d8 pontos de dano não letal. Segundo histórias, o usuário original do arco nunca costumava matar seus inimigos.

Flecha-rede: não causa dano, mas prende todas as criaturas em um raio de 3m com uma rede feita de energia. As criaturas podem atravessar a rede sendo bem-sucedidas num teste de Força contra CD 20, mas sofrem 3d8 pontos de dano. A rede dura por 10 minutos.

Flecha explosiva: causa 2d8 pontos de dano de fogo no alvo e em todas as criaturas a até 3m (essas têm direito a um teste de Reflexos contra CD 20 para reduzir o dano à metade).

Flecha-amarra: enrola-se ao redor do alvo e de até três criaturas Médias adjacentes a ele. Não causa dano, mas prende os braços de todas as criaturas atingidas, impedindo que façam quaisquer ações com os braços a menos que pelo menos uma delas seja bem-sucedida em um teste de Força contra CD 22 (quebrando a amarra e libertando todas). A amarra dura por 10 minutos.

Aura poderosa. Preço 35.000 TO.

Capa da Invisibilidade

Estas capas vêm em diversos modelos: algumas são simples, humildes até; outras são tão luxuosas que poderiam ser usadas por reis e rainhas. Em comum, todas têm capuz. Quando o capuz é colocado sobre a cabeça (uma ação de movimento), o usuário fica invisível, como se fosse alvo da magia *invisibilidade*. Como pela magia, o efeito termina se o usuário fizer qualquer ação ofensiva direta contra outra criatura. Nesse caso, o item só poderá ser ativado novamente após um minuto.

Aura moderada. Preço 20.000 TO.

Flechas Elementais

Estas poderosas flechas eram criadas para os guardiões de Lenórienn, e hoje podem ser encontradas em torres de vigia abandonadas nas selvas de Lamnor. Existem diversas versões; todas podem ser usadas com qualquer tipo de arco e contam como *flechas +2*. Note que os bônus de ataque e dano das flechas *não* são cumulativos com quaisquer bônus que o arco tenha. Entretanto, caso sejam utilizadas em conjunto com um arco mágico, as flechas aumentam o bônus do arco em +1.

Fúria dos Céus: esta flecha de penas brancas transforma-se em um raio quando é disparada. Ela causa +2d6 pontos de dano de eletricidade e atinge todas as criaturas numa linha, até o primeiro incremento de distância do arco, quando então se dissipam. Ou seja, se for disparada de um arco longo (distância 24m), atinge todas as criaturas em uma linha até 24m do arqueiro. Faça apenas uma jogada de ataque; todas as criaturas no caminho da flecha têm direito a um teste de Reflexos (CD igual à jogada de ataque) para sair do caminho do relâmpago e evitar o dano.

Língua do Dragão: a madeira desta flecha parece ter sido queimada, sendo enegrecida e quente ao toque. Ela causa +2d6 pontos de dano de fogo e recobre o alvo atingido em labaredas. A criatura deve fazer um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque). Se falhar, pega fogo, sofrendo mais 2d6 pontos de dano de fogo por 1d6 rodadas. A criatura pode gastar uma ação completa para apagar as chamas.

Nevasca: esta flecha azulada é fria ao toque. Ela causa +2d6 pontos de dano de frio e recobre o alvo com uma camada de gelo. A criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD igual ao resultado da jogada de ataque). Se falhar, fica paralisada por 1d4 rodadas, mas recebe redução de dano 10/adamante. Se sofrer

qualquer dano, a camada de gelo quebra, e o efeito de paralisia termina. Mesmo que a criatura seja bem-sucedida no teste de Fortitude, fica lenta (veja a magia *lentidão*) por uma rodada.

Aura moderada. Preço 500 TO por flecha.

Florete do Duelo

Este *florete +2* tem um senso de honra digno dos duelistas mais exigentes (ou mais brigões). Caso o portador da arma seja trapaceado, traído ou simplesmente ofendido, a lâmina dela brilha com uma luz ténue. Nesse momento, o portador do *florete* pode desafiar seu ofensor para um duelo.

Enquanto estiver duelando contra seu ofensor, o bônus do florete torna-se igual ao bônus de Carisma do usuário (mínimo +2). Um usuário com Carisma 22, por exemplo, irá atacar com um *florete +6!* Este bônus só é válido contra o alvo do desafio; contra todas as outras criaturas, o *florete do duelo* continua sendo uma arma +2. O bônus dura até o fim do duelo, independentemente de quem vencer, ou por até um mês após a ofensa inicial (o *florete* é esquentado, mas não é rancoroso).

Aura poderosa. Preço 30.000 TO.

Robe do Arco-Íris

Este robe extravagante é colorido com as cores do arco-íris em um padrão de linhas verticais. É usado tanto por pessoas que defendem a liberdade e o amor incondicional, quanto por pessoas com senso de moda vanguardista. Como uma ação padrão, o usuário do *robe do arco-íris* pode lançar através de suas mangas compridas as magias *brilho*, *leque cromático*, *muralha prismática*, *padrão cintilante*, *padrão prismático*, *pirotecnia* (apenas fogos de artifício) e *rajada prismática*. Ele pode usar três magias dessa lista por dia.

Aura poderosa. Preço 81.000 TO.

Venda da Escuridão

Esta faixa de tecido negro é feita para ser amarrada ao redor da cabeça, tapando os olhos. Um usuário da *venda da escuridão* não consegue enxergar (por motivos óbvios...). Mas apenas em ambientes iluminados. Em ambientes escuros, ele passa a enxergar normalmente, como se possuísse visão no escuro com alcance ilimitado. A visão no escuro da *venda* vence mesmo escuridão mágica.

Aura moderada. Preço 7.500 TO.

Novos Poderes de Armas e Armaduras

Distrativa: uma armadura com este poder tem algum elemento chamativo, cômico ou sedutor, como ser muito colorida ou reveladora. Seja como for, pode distrair todos a seu redor. O primeiro inimigo que atacar o usuário da armadura em cada combate deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15 + o modificador de Carisma do usuário) ou ficará pasmo por uma rodada. Este efeito acontece apenas no primeiro ataque de cada combate; ataques subsequentes são realizados normalmente. Além disso, uma vez por dia, o usuário da armadura pode fazer uma pose (com uma ação padrão) para fascinar todos a seu redor. Todas as criaturas inteligentes num raio de 9m devem ser bem-sucedidas num teste de Vontade (CD 20 + mod. Car) ou ficarão fascinadas por um minuto.

Aura moderada. Preço +2 de bônus.

Impetuosa: uma arma com este poder parece querer saltar para fora de sua bainha a qualquer momento e treme de ansiedade frente a qualquer situação que possa degringolar para um combate. Seu usuário recebe um bônus de +4 em testes de Iniciativa e o talento Iniciativa Aprimorada. Entretanto, sofre uma penalidade de -4 em testes de Diplomacia feitos para apaziguar ânimos e em testes de Vontade feitos para resistir a um insulto. Este poder só pode ser aplicado a armas de combate corpo-a-corpo.

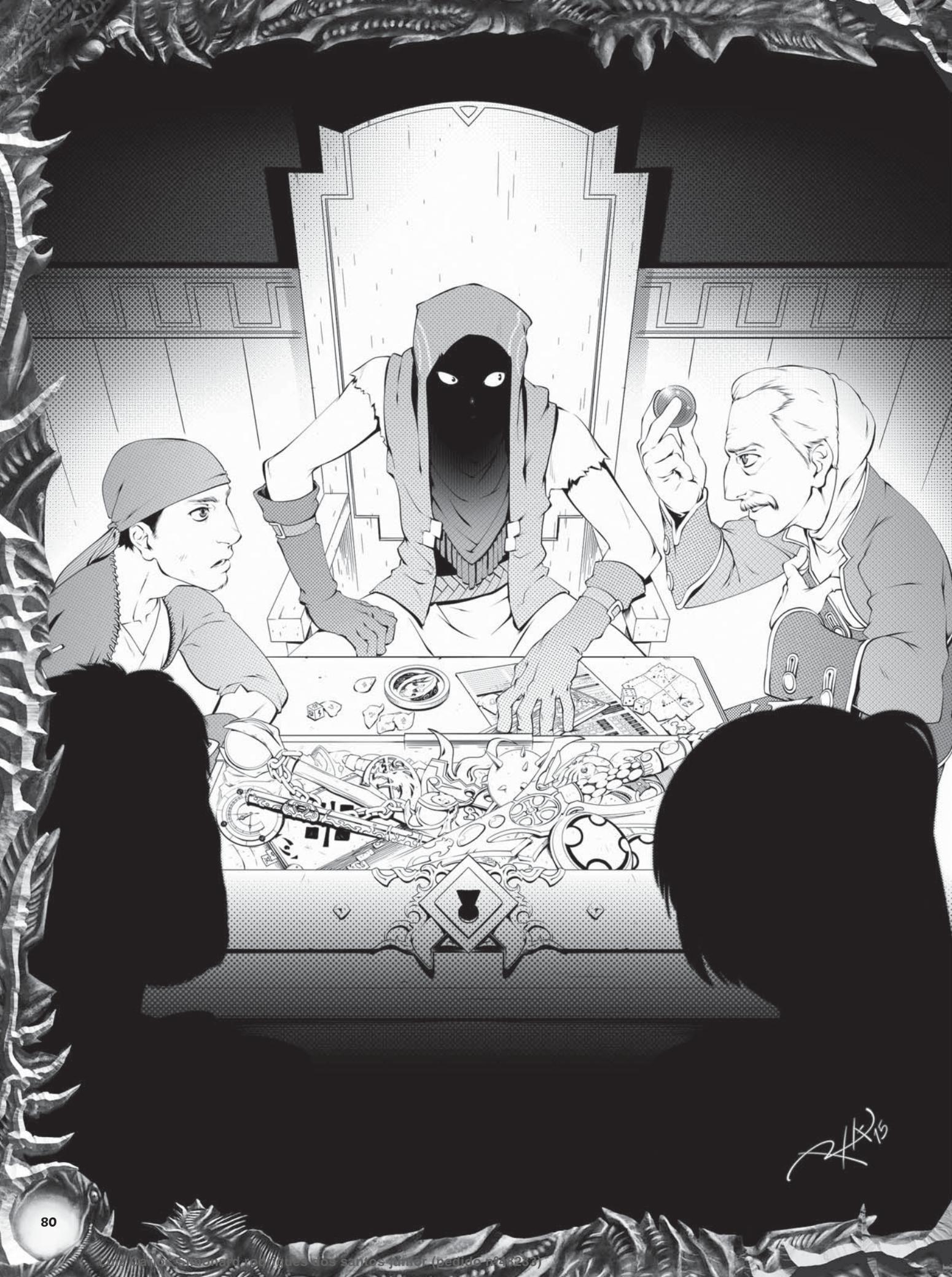
Aura ténue. Preço +1 de bônus.

Recarga rápida: este poder só pode ser aplicado em armas que precisem ser carregadas para serem disparadas, como bestas, pistolas e mosquetes. A ação necessária para recarregar a arma diminui em uma categoria — de ação completa para padrão, de ação padrão para movimento e de ação de movimento para livre.

Aura ténue. Preço +1 de bônus.

Ricocheteadora: uma arma de ataque à distância com este poder pode ricochetear em seu alvo e atingir um segundo alvo a até 9m dele. Deve haver uma linha de efeito do alvo original até o alvo secundário. Esta habilidade pode ser usada uma vez por combate, e seu uso deve ser declarado antes da jogada de ataque contra o alvo original. Caso este ataque erre, a habilidade não funciona. Caso o ataque acerte, o alvo secundário é atingido pela mesma jogada de ataque original.

Aura ténue. Preço +1 de bônus.



Capítulo 3

Antros de Escória

Fale o que quiser dos malandros: eles podem ser desonestos, trapaceiros e prontos a enfiar uma adaga em suas costas, mas são companheiros. Malandros adoram se reunir em quadrilhas, bandos, catervas e ajuntamentos com nomes ainda piores. Neste capítulo você encontra a descrição de Smokestone, a cidade dos pistoleiros, perdida nas planícies de Petrynia, e de cinco das principais guildas de ladrões de Arton.

Mas não aconselhamos entrar nestes pardieiros. Depois não diga que não avisamos.

Smokestone, a Cidade dos Pistoleiros

Olá, peregrino.

Dá para ver que você é novo aqui. Não olhe agora, mas aquele sujeito encostado na parede da taverna ia aliviar você desse ouro todo e dessas botas, se eu não tivesse aparecido primeiro. Não, mas não precisa se preocupar. O pessoal aqui me respeita.

Agora, você pode me retribuir o favor e me pagar um trago, que tal? Uma coisa eu lhe digo, peregrino: um pé-de-moça como você tem que ter bons amigos num lugar como este. E existem amigos piores que o velho Jack Banguela.

Bem-vindo a Smokestone, peregrino.

Onde Fica

Bem, isso você já sabe, ou nem estaria aqui, não é mesmo? Ou você pagou um daqueles magos vigaristas que transportam você por magia e prometem trazer até aqui, sem nenhuma garantia?

Mesmo? Então você tem sorte, peregrino. Dos infelizes que tentam chegar a Smokestone desse jeito, metade acaba em uma cilada feia, preparada por um monte de amiguinhos do tal mago, e um monte de machados, e um monte de cortes.

Mas isso não importa, porque você está no melhor lugar do mundo, sabia? É aqui mesmo: Smokestone. Bem no meio de Petrynia, peregrino. Embaixo do nariz de minotauros carrancudos e nobrezinhos empolados, fazendo cócegas nos chifres do Primeiro Cidadão Aurakas.

Smokestone não é diferente de tantas outras cidadezinhas por aí, tantas quanto as estrelas de Tenebra. Fica a semanas de cavalgada da capital mais próxima, perdida nesse mundão que é Arton — que muita gente diz conhecer, mas poucos sabem como é de verdade.

Se tem alguma magia escondendo a cidade? Até deve ter. Afinal, o que *não tem* magia neste mundo? Mas se quer mesmo saber, peregrino, a verdade é que nenhum vidente, adivinho ou clérigo de Thyatis tem *qualquer* motivo para tentar procurar Smokestone. Afinal, você já tentou achar um lugar que nem sabe que existe? Achar uma pessoa que nem sabe se nasceu?

É como eu disse, peregrino: este Arton dos deuses é muito maior do que todos pensam. Para cada povoado no mapa, há dez outros que não estão lá. Lugares nunca visitados por um paladino, nunca registrados por um escriba. Aliás, você acha mesmo que existe apenas *uma* cidade chamada Malpetrim? Ou Norm? Ou até Smokestone?

Agora, se existe mesmo algo escondendo este lugar, é a *lealdade*. Porque o povo aqui é *leal* a esta porcaria de cidade, sabe? Pode ser o lugarzinho mais fedorento e poeirento do continente, o inferno mais miserável e sem lei embaixo de Azgher, o covil dos mais imundos assassinos, caça-prêmios e cortadores de gargantas. E mesmo assim, você ficaria surpreso com quanta gente morreria para manter este lugar assim. E mais gente ainda mataria por isso.

Claro, outra coisa que ajuda a manter Smokestone escondida são as mentiras. Ou melhor, a *fama* das mentiras. Precisa lembrar, peregrino: este é o país de Petrynia. Cada habitante do reino tem uma história mais furada que peneira, sobre tesouros enterrados, monstros escondidos, lendas, fantasmas... O diabo. Uma cidade fora da lei, intocada pela justiça do Império de Tauron e do Reinado antes disso, rica de minas de pedra-de-fumaça, infestada de pistoleiros e alquimistas? Bobagem, certo?

É isso mesmo. Você está começando a entender.

Aí está. Smokestone fica bem à vista de todos, se você souber *o que e onde* procurar. Um lugar tranquilo para nós, bandidos. Onde você pode comprar, vender ou *fazer* pólvora à vontade. Onde são forjados os melhores canos cospe-chumbo. Onde nenhum regente chato ou milícia intrometida vai incomodar você. Aqui os homens são homens, e as mulheres enchem de porrada os homens de fora.

O quê?! Você *não* é bandido? Hah, claro que não! Sim, acredito... Você estava procurando Smokestone apenas por curiosidade, certo? Ou talvez seja um agente da lei disfarçado, de repente até algum desses tais paladinos? Alguém que veio aqui acabar com o crime?

Não precisa mais fingir, peregrino. Você é um de nós.

Viver e Morrer em Smokestone

Um de nós, isso mesmo.

Mas quem somos nós, você quer saber?

Quem vive em Smokestone não pode viver em outro lugar. Uns porque não aguentam a porcaria das leis e regras de todos os reinos por aí. Muita gente foge para Smokestone para não ter que andar de cabeça baixa, não ter que esconder suas pistolas ou o seu orgulho. Digo mais: muita gente foge para Smokestone porque não aguenta ser pisoteado. Está vendendo o Bill-Duas-Línguas, ali? Ex-escravo. Ele podia trabalhar até morrer para os minotauros de Tapista. Ou podia tentar se abrigar em algum “lugar de gente honesta”, onde seria fugitivo para sempre. Ou podia vir para cá. Adivinha o que ele escolheu?

Outros acabam aqui porque já estão sendo caçados. É, tem muita gente perigosa aqui, peregrino. Uma pistola é uma coisa linda, nada cheira melhor que pólvora queimando — mas a maioria dos sacanas aqui gosta delas porque matam muito bem, e muito rápido. Eles não gostam de lutar. Eles gostam é de matar.

O último tipo de habitante de Smokestone é aquele que não quer viver em outras bandas porque nasceu aqui, e sabe que nenhum outro lugarejo no mundo se compara. São orgulhosos, e têm razão de se orgulhar.

E é isso que você precisa entender, peregrino: a coisa mais importante para um habitante de Smokestone, além de pólvora e hidromel, é o orgulho. Somos rebeldes. Não queremos acatar as leis bestas do Reinado, do Império de Tauron ou de qualquer outra porcaria de coalizão que inventem para mandar nos outros. Está vendendo o brasão ali, na parede, atrás do balcão? É o brasão de Smokestone. Você vai vê-lo em quase todas as casas por aqui. Então, não fale mal da cidade, mesmo que a rua esteja cheia de bosta de cavalo e alguém chame sua mãe de goblin abissal.

Certo, mas você quer conhecer o povo daqui. A verdade é que também existem aristocratas em Smokestone. Eu sei, depois de tudo que eu acabei de falar, parece loucura. Mas ouça.

Quem fundou esta cidade foi uma família, os Harringer. Eram nobres, de algum reino vizinho por aí, mas acabaram arruinados. Então, o velho Dix Harringer pegou a esposa e filhos, botou numa carruagem e tocou a procurar um lugar novo para viver, e uma nova forma de fazer ouro. Encontrou as minas de pedra-de-fumaça, começou a extrair o minério, vender, e o resto é história.

As primeiras famílias ainda têm dinheiro e poder aqui. Mas não é como nos outros lugares, eles não são *nobres*. São cavalheiros e damas. E sabe o que mais? Sabem se portar como o que são. Entre os ricos de Smokestone existe uma etiqueta, que permite a um homem ser gentil enquanto cospe fumo de mascar ou mata um desgraçado que lhe ofendeu. É um modo galante de fazer as coisas, um ar de confiança, que torna um cavalheiro um cavalheiro, mesmo quando está arrotando.

E ainda tem a maldita “honra”. Mas vamos falar disso mais tarde.

Além dos aristocratas, temos os trabalhadores. É o sal da terra, o pessoal que você está vendo por todo lado. Gente que vem para cá se estabelecer, tentar ficar rico, abrir tavernas, oficinas, alfaiatarias, lojas de bugigangas e todo tipo de negócio que você conseguir imaginar. A maioria acaba trabalhando nas minas. Os mais simplórios aceitam ser empregados de alguma família rica, recebendo salário para extrair a pedra-de-fumaça todos os dias. Os mais ousados ou malucos (ou seja, o tipo de gente que você espera encontrar em Smokestone) tentam achar seu próprio veio, para explorar sozinhos ou com sócios. É claro que todo esse minério precioso — e ilegal — provoca disputas, muita gente acaba levando bala. Mas aí está a graça da vida, não é?

Está vendo esses crâne
os no alto dos postes, forasteiro?
Pois é, eles não são de vaca...

SMOKESTONE



Temos também os sabichões. É assim que eu chamo esses tipos. São os alquimistas, magos, armeiros especializados em armas de pólvora, esse tipo de gente. Acabam aqui tentando fazer fortuna, e muitos realmente conseguem. O pessoal de Smokestone está sempre à procura de armas melhores. Também há uns médicos, vindos de Salistick, para remendar os feridos que ainda têm salvação; e até uns clérigos, que rezam pela alma de todos nós e roubam o trabalho dos médicos.

Por último, temos os durões. Como eu. E você, hein? Ah, esse é o pessoal que faz a fama de Smokestone. Caçadores de recompensa, duelistas, criminosos, mateiros... Tipos com quem é melhor não se meter. Eles falam com o gatilho antes da língua, dão à cidade a fama que ela merece. Eles não costumam ficar aqui o tempo todo; estão sempre saracoteando por aí, em aventuras, missões, assaltos ou coisa do gênero. Mas quer saber? Os durões protegem Smokestone.

Porque, você deve ter notado, não falei *nada* sobre nenhum prefeito, regente, milícia ou exército. Essas coisas não existem aqui. Smokestone não tem governante além da honra e consciência de cada um. Não tem milícia além da boa e velha turba de linchamento, que sempre aparece quando alguém merece ser enforcado. E não tem exército além do bom povo daqui, que pega as pistolas e rifles sempre que algum engracadinho tenta se meter conosco.

As Leis da Fronteira

Para entender Smokestone, você tem que entender honra e orgulho. E se você quer minha opinião, peregrino, você tem que entender essas coisas se quiser ser homem de verdade em *qualquer* lugar. Mas os sacripantas do resto de Arton vão dizer que não; que o importante é ser polido, educado, e deixar os nobres sapatearem em sua cabeça.

Mas vamos voltar ao assunto. Você vai entender tudo isso entendendo as leis de Smokestone.

- Coma na mesa, defequê na latrina.** Simples, não? Mas nem todo mundo consegue botar isso na cabeça. Smokestone é um maravilhoso antrô de bandidos, ladrões, assassinos e foragidos. Mas *não se rouba em Smokestone*. Entendeu?! Não interessa se você aponta um cospe-chumbo para a fuça de um infeliz e toma seu ouro, ou prefere roubar na mesa de jogo, ou até surrupiar umas moedinhos quando ninguém está olhando. Lugar de fazer isso é *lá fora*, no resto do Reinado. A mesma coisa vale para matar, falsificar, caçar recompensas... Tudo isso fica *lá fora*.

“Ah, mas e aquele cidadão pronto para me roubar quando entrei na cidade?”, você pergunta. Quer saber? Lamento dizer, mas por enquanto você ainda é um forasteiro, e com forasteiros certas coisas são aceitas. Um roubo e uma morte silenciosa não incomodam ninguém.

- Um homem de verdade acerta suas próprias contas.** E uma mulher também, mesmo que seja convencendo algum homem a fazê-lo — o que nem sempre é o caso. Mas como eu dizia, digamos que alguém decidiu ignorar aquela primeira lei, e *você* foi a vítima. E agora?

O problema é todo seu! Em Smokestone, cada um precisa cuidar de si mesmo. E daqueles com quem se importa. E é melhor tratar de manter esse número de pessoas o menor possível, sabe?

Alguém aprontou com você? Não venha choramingar para alguma família rica ou amiguinho rápido no gatilho. Resolva você mesmo. Chame o infeliz para um duelo (já vou explicar isso) e fim de papo. Claro, a menos que você seja uma velhinha desamparada, um aleijado, um cego ou algo assim. Então pode pedir ajuda. Mas mesmo nesse caso, não espere que alguma autoridade vá resolver o problema. Você precisa de amigos, e precisa ser leal a eles, para que eles sejam leais a você.

- Sejamos civilizados.** Francamente! Vivemos em uma terra abençoada com minas e mais minas de pedra-de-fumaça. Nossa cidade abriga os melhores forjadores de armas de Arton. E você ainda tem a coragem de desfilar por aí com uma lança, machado, arco ou qualquer outra arma de selvagens e bárbaros?

Por aqui, usamos pólvora. Usamos pistolas, mosquetes, até canhões; armas de cavalheiros, de gente sofisticada. Enchem você de buracos antes que consiga erguer uma porcaria de espada. Matam rápido. Não dependem de força bruta, só bons olhos e dedos rápidos.

Claro, alguns filhos da mãe por aí conseguem dizimar dez pistoleiros com espada, flechas, ou até de mãos vazias. Oras, alguns até continuam vivos depois de levar um tiro, ou uma porção de tiros! Se você acha que consegue algo assim, fique à vontade. Mas vou avisando, se tiver que acabar com a vida de algum canalha, faça isso com pólvora. Ninguém gosta de bárbaros ou monstros, oras!

- Matar não é assassinato.** Seja você um cavalheiro de Smokestone ou um chapéu-preto das planícies, você precisa saber a diferença entre uma morte justa e um assassinato.

Como assim, “qual a diferença”?! Essa é das boas! Já andou metido em masmorras com aventureiros, peregrino? Ora, quando o adorador de demônios ergue a adaga para sacrificar a princesa, você trata de matar logo o infeliz, certo? Isso foi um assassinato, certo? Você cometeu um crime, certo? Não? Ah, agora está começando a entender...

Pois então, aqui não é tão diferente assim. Alguém aprontou feio com você, ou alguém que você gosta. Você chama o infeliz para um duelo, olha bem nos olhos, saca primeiro e enche ele de buracos para ventilação. Isso é uma morte justa. Ninguém vai incomodar você por matar alguém assim, eu garanto.

Assassinato é, deixa ver, quando você atira no mesmo infeliz pelas costas, sem aviso. Não, não importa o que ele tenha feito. Na verdade, matar sem provocação também é assassinato. Matar sem testemunhas, também. E matar alguém que recusa um duelo, também.

Quer saber? Ninguém nunca escreveu todas as ocasiões em que uma morte é justa ou não. Use seu bom senso, diabos! E em caso de dúvida, sempre temos linchamentos para provar que uma morte foi assassinato.

• **O que acontece em Smokestone fica em Smokestone.**

Ou seja, as leis daqui não valem lá fora, e vice-versa. Não importa se o dragão-rei em pessoa oferece uma recompensa gorda por aquele camarada bebendo bem ali no balcão. Ninguém aqui se importa com o que você fez em outras terras, ninguém liga para aquilo que o Reinado pensa de você.

Você tem contas a acertar com alguém aqui? Chame para um duelo. Ou xingue a mãe dele e deixe que *ele* o desafie. Ou espere o desgraçado sair da cidade para pegá-lo. Você só tem essas duas escolhas. Ou melhor, até tem mais escolhas, caso o linchamento não seja um problema para você.

Xingar quase sempre funciona. Veja só, isso nos leva à próxima lei...

• **A verdade é feita de chumbo e coragem.** Alguém diz que você é filho de um goblin mentecapto bexiguento. Você não cai na provocação, não reage, não faz nada. Afinal, o sujeito é grande feito um minotauro e rápido no gatilho. Certo, ele não pode matá-lo. Seria assassinato. Você saiu com vida.

Mas veja bem, não reclame se *todos* passarem a chamar seu pai de goblin mentecapto bexiguento. Afinal, você aceitou!

E não, nada de querer tirar satisfações com o magricela baixinho. *Isso* seria assassinato. Quando você aceita um insulto de alguém, deve aceitar de *todo mundo*. Em Smokestone você é respeitado de acordo com seus atos, e todos acreditam naquilo que você os faz acreditar. O que é mais importante para você? A vida ou a honra? Se valoriza mais a vida, paciência. Foi assim que o Rob Sapo-Boi acabou com esse apelido...

• **Nós estamos sempre certos.** Agora que está em Smokestone, entenda que cada pessoa aqui tem mais *razão*, em *todos os sentidos*, que *qualquer* outra pessoa ou criatura de fora. Do Reinado, do Império de Tauron, dos Reinos dos Deuses... Não interessa!

Em qualquer disputa ou desentendimento entre um local e um forasteiro, o local *sempre* tem razão e o forasteiro *sempre* está errado. Se houver dúvida sobre a justiça de uma morte, ou quem roubou um cavalo, ou quem está trapaceando no jogo... Bem, é melhor tomar partido do bom povo de Smokestone.

Por quê?! Porque somos melhores, diabos! Somos gente civilizada em um mundo de selvagens com machados e flechas e casacas de ferro! Que pergunta mais sem cabimento!

• **Linchamento resolve tudo.** Quando tudo o mais dá errado, quando o culpado por um assassinato ou outro crime acaba escapando, quando a vítima é indefesa... Enfim, em situações que um duelo não resolve, um bom linchamento resolve.

Nós somos a milícia de Smokestone. Nós, o povo. Quando alguém precisa ser enforcado para criar um pouco de juízo, sempre há um bom cidadão com um nó de força pronto, e outros tantos para agarrar o figura e pendurá-lo.

Sabe, no mundo lá fora, quando um crime sai da alçada da milícia local e acaba nos ouvidos do regente? Aqui em Smokestone, “o regente” somos nós mesmos. E quando um homem só não dá conta do problema, nós linchamos o problema.

• **Ladrão de cavalos não é gente.** Certo. Lembra o que eu disse sobre roubar e matar lá fora, sobre ser procurado por crimes no Reinado? E que nós, aqui, não ligamos? Pois é, existe uma exceção.

Ladrão de cavalo. Sim, um piolhento, lazarento, fedazinha de um ladrão de cavalo! Um traste desses não dura cinco minutos em Smokestone, e ainda vai ter gente brigando pelo privilégio de dar cabo do desgraçado!

Nas planícies, um cavalo é tudo para um homem. É o melhor amigo, é o meio de transporte, é a própria vida. Quando você está perdido, sem água ou comida, pode até ter que matar o bicho para comer — umas das coisas mais tristes neste mundo.

Ah claro, alguém vai dizer que tem este ou aquele bicho fantástico, com asas e tal, que leva você até os confins do mundo. Mas isso é para os ricos, para os magos, para os queridinhos dos deuses, e para os birutas que rastejam em masmorras atrás de monstros.

Para o sujeito simples, ter um cavalo é vital. E quem rouba seu cavalo está tomando de você seu maior tesouro, condenando você a morrer na planície. Ladrão de cavalos não vale nada. Um kobold vale mais que ladrão de cavalo. Um ovo de kobold vale mais que ladrão de cavalo.

Se encontrar algum por aí, pode matar. Matar ladrão de cavalo não é assassinato. Porque ladrão de cavalo não é gente, diabos!

Costumes e Valores

Entendeu as leis? Ótimo. Já é meio caminho andado para entender os costumes e valores. Falei bonito, hein? Costumes e valores! Eu deveria ser bardo...

As coisas mais importantes para um verdadeiro cavalheiro, para um verdadeiro *homem* de Smokestone, são a honra e a palavra. Honra é algo meio difícil de definir, certo? Mas você sabe o que é, quando encontra. Bem, quer dizer, não encontra. Mas você sabe o que é. Honra é coragem. É respeito por si mesmo e pelos outros. É saber como se portar, e o que não tolerar.

Questionar a honra de um habitante de Smokestone é pedir briga. Se for alguém de família rica, então? Prepare-se para problema! E se for um pistoleiro, caçador de recompensas ou duelista? Você já está morto, meu chapa.

Você pode até pensar que não existe honra entre gente inescrupulosa como nós. Mas essa é a honra verdadeira, se você quer minha opinião. O pessoal de Smokestone sabe respeitar os mais velhos, mais experientes ou mais sábios. Sabe não abusar dos mais fracos, sabe cumprir promessas. E se não souber? Bem, o nó de força está sempre pronto.

A palavra faz parte da honra, mais ou menos. Se você contratar alguém em Smokestone, esqueça assinaturas em pergaminhos, testemunhas ou qualquer tipo de garantia. Porque a palavra do sujeito já é garantia, peregrino! Você pode até ofender o infeliz se exigir alguma segurança. Um homem de Smokestone não falta com a palavra; mesmo que ninguém vá perceber, ele não deixa de cumprir uma promessa, não mente, não volta atrás.

Já ouviu a história do Dyrkus Trend? Morreu no meio da estrada, e pediu que seu parceiro entregasse suas botas à sua esposa. Bem, a infeliz tinha fugido de Smokestone com um amante. O parceiro do velho Dyrkus caçou os dois através de metade do Reinado — e, antes de meter bala no tal amante, entregou as botas à esposa infiel. Porque havia dado sua palavra! Entendeu? E uma promessa feita a um morto tem ainda mais valor.

E não custa repetir sobre o orgulho, não é mesmo? Porque é importante como o decote de uma rapariga. O pessoal aqui não abaixa a cabeça, não se submete, não se humilha. Somos rebeldes, somos durões e somos orgulhosos. Você também não seria?

História de Smokestone

Certo, falei há pouco sobre os Harringer, que fundaram a cidade, e outras famílias antigas. Vou contar um pouco mais. Mas a minha garganta está ficando seca, sabe? Lá fora não ensinam que, quando paga um trago em troca de uma história, você continua pagando até que a história termine?! Francamente, peregrino...

Bem, havia esse sujeito, Dix Harringer. Era um nobre. Afundou-se em dívidas. Não importa como, o importante é que ele perdeu tudo. Perdeu suas terras, o ouro, os servos, tudo mesmo. Restaram duas coisas: uma carroça e uma família cheia de estômagos famintos.

O velho Dix podia ser nobre, mas também era um homem de visão. Pegou a carroça, a família e foi buscar fortuna. Já pensou? Um aristocrata que nunca tinha trabalhado duro na vida, buscando enriquecer por si mesmo?

Pois ele acabou encontrando as minas de pedra-de-fumaça.

Isso tudo foi há uns bons duzentos anos, peregrino, então você imagina que as armas de fogo não eram tão conhecidas. Por que se importar com pólvora, quando qualquer esquisito de manto e chapéu pontudo pode cuspir bolas de fogo e relâmpagos pelos dedos? Os selvagens do Reinado até hoje pensam assim, você sabe. Mas o velho Dix era um visionário, enxergou ali uma oportunidade.

Botou a família inteira para minerar. Foram anos de trabalho pesado para os Harringer — justo eles, acostumados a receber papinha em colheres de prata e ter suas bundas limpas por criados. Dix tinha uns cinco ou seis filhos, e todos aprenderam a minerar, caçar, defender-se, sobreviver na planície. A esposa do velho construiu uma cabana para a família, com suas próprias mãos, e depois foi minerar também. Dizem que três ou quatro filhos de Dix Harringer morreram nas minas. A doença das minas — o “pulmão preto”, como chamam — é uma coisa terrível, você fica todo preto por dentro, de tanto respirar pó.

Mas bem, depois de reunir algum minério, era hora de vender. Dix Harringer aprendeu a duras penas que cidadãos respeitáveis não queriam saber dessa história de pólvora. Certa vez, um grupo de magos foi ter uma conversinha com ele, dizendo que eram donos da região e não gostavam de pólvora. Mais um filho de Harringer morreu durante a tal “conversinha”, devorado por alguma besta que algum mago conjurou.

Então, Harringer não apenas pegou uma raiva infernal dos magos, como também começou a tecer uma rede de contatos entre os fora da lei. Ladrões, espiões, bandidos, piratas, caçadores de recompensa. Ah, peregrino, *esses* queriam pólvora! Queriam

**Muita gente se esconde
em Smokestone... Mas é
mesmo um ninja de
boné ali no fundo?**



esburacar e explodir pessoas sem passar a vida com a cara enfiada nos livros, muito menos rezar para este ou aquele deus. Finalmente, Dix Harringer começou a refazer sua fortuna.

Tudo era mantido em segredo, para nenhum paladino ou cavaleiro do Reinado ficar sabendo e decidir acabar com o negócio. Mais e mais gente vinha comprar o minério dos Harringer. O negócio cresceu. Cresceram também os olhos de uns e outros; não teve jeito, mais gente resolveu começar sua própria mineradora. Harringer não gostou nem um pouco, mas, depois de umas briguinhas, decidiu aprender a compartilhar...

Os trabalhadores das minas queriam diversão, queriam gastar seus salários. Então alguém ergueu uma taverna, e alguém abriu uma ferraria, e alguém inaugurou uma estalagem... Era o início de Smokestone.

No final da vida, Dix Harringer tinha os pulmões transformados em pedra, mais cicatrizes do que podia contar, e quase nenhum filho vivo. De toda a família, só tinha sobrado uma garota. Quando o velho morreu, ela decidiu mudar de nome — adotou o próprio nome do pai, para mostrar que agora era a chefe. Morria Dix Harringer, nascia Dixie Harringer, a verdadeira fundadora de Smokestone.

Ela criou as leis. Reuniu as primeiras famílias para decidir que não haveria governo ou milícia na cidade. Teceu o véu de mentiras que esconde Smokestone. Ninguém sabe como, mas ela também tornou a cidade invisível para videntes, bolas de cristal, essas coisas. Uns acham que Dixie contratou magos para esse serviço — mas quem conhecia a mulher direito, sabe que ela atirava em magos à primeira vista. Eu acho que ela contratou demônios. Qualquer Harringer confia mais em demônios que em magos.

Dixie Harringer também criou o brasão da cidade. Dizem que ela tinha um punhado de amigos piratas, ou um punhado de namorados piratas, ou ambos (piratas e durões da planície costumam se dar bem, quando não estão se matando). Ela adaptou uma bandeira pirata, aquela com os ossos cruzados. Tirou a caveira e transformou os ossos em duas faixas em cruz. As estrelas representam o velho Dix, a mãe e os irmãos de Dixie, e cada um dos patriarcas das primeiras famílias. Ah, isso me traz lágrimas aos olhos! Velha e durona Dixie Harringer!

Ela ainda inventou outra coisa. Sabe essa tradição de colocar crânios de touro acima dos portões? Sabe, uma vez, um bando de minotauros achou Smokestone e começou a importunar Dixie. Parece que eles achavam “covardia” usar armas de fogo, algo assim.

O resultado? Dixie pendurou um crânio sobre a porta de sua casa. E não era um crânio de touro, digamos... Essa tradição ficou ainda mais divertida depois das Guerras Táuricas. Os minos acham que controlam Petrynia, veja só! Eu fico quase ansioso pelo dia em que o Império de Tauron venha atrás de nós...

Enfim, a cidade foi crescendo. Para gente sem esperança, sem nada a perder, Smokestone era um bom lugar. E, conforme as armas de pólvora ficaram melhores, também cresceu o comércio, cresceram as oficinas... Tudo aquilo que você pode esperar. Tudo por causa de Dix Harringer e sua filha!

Ah sim, dizem que não são só mentiras e magia escondem Smokestone. Dizem que os fantasmas de Dix, Dixie e toda a primeira geração da família ainda rondam as planícies à volta da cidade. Quem tenta chegar a Smokestone com “má intenções”, por assim dizer, acaba se perdendo ou sofrendo algum acidente.

Se isso é verdade? Eu lá vou saber?! De qualquer forma, sempre que bebo, derramo um pouquinho para os antigos Harringer. Não custa nada ser camarada com os fundadores, não é?

Galeria de Cafajestes

As Famílias Ricas

Até que falamos bastante dos mortos. Mas e os vivos, você quer saber? Quem mora em Smokestone hoje em dia?

Os **Harringer** ainda são a família mais importante, mas também há os McMullard e os Krowley. Todos têm minas grandes e empregam um monte de gente.

O patriarca atual dos Harringer é Lyman Harringer. O pessoal diz que ele não honra o nome da família — é um borra-botás empolado, que gostaria de ser prefeito, barão ou outra porcaria qualquer. Mas ele comanda os negócios da família, e nisso é muito bom. Na verdade, a fortuna dos Harringer vem aumentando muito nos últimos tempos.

Lyman teve uma briga feia com seu irmão Descott há uns dois anos. Descott saiu de Smokestone, levando só suas pistolas e seu cavalo, e até agora não voltou. Uns dizem que a confusão toda foi por causa de uma rapariga, outros acham que Descott ficou enojado com a covardia do irmão. Há que diga que, quando voltar, Descott vai estar acompanhado de um grupo de durões, para tomar a casa dos Harringer de assalto e matar Lyman.

Enquanto isso, Lyman continua enriquecendo. Sabe, nunca vi ele duelar com ninguém. Mas quem fala mal do cidadão tem o péssimo的习惯 de sofrer algum acidente antes que a questão possa se resolver com um duelo. O quê? Não, eu não estou insinuando nada! Deve ser sua imaginação, peregrino.

Os **McMullard** são os maiores rivais dos Harringer, em termos de negócios. Até onde eu saiba, a rivalidade nunca acabou em chumbo, mas talvez um dia...

O curioso é que, embora sua mina produza mais que qualquer outra, eles empregam pouca gente. Só um punhado de trabalhadores. Dizem que o patriarca da família é um necromante, usa zumbis e esqueletos como mão de obra — e veja bem, esse é o boato mais suave! Também dizem que o patriarca é o *mesmo* desde que a família chegou a Smokestone, há quase duzentos anos! O velho seria uma múmia, lich ou outro morto-vivo qualquer...

O pior de todos os rumores é que seus empregados não são pessoas, nem zumbis, mas demônios. Isso mesmo, demônios, com chifres e tudo! Os McMullard têm um pacto com o Deus Cobra! Claro que não sei se é verdade. Só sei que as minas dos McMullard funcionam dia e noite...

Os **Krowley** são únicos em Smokestone e, até onde eu saiba, no mundo inteiro. São uma família de meio-orcs.

Certo, você pergunta, como pode existir uma *família* de meio-orcs? Essa eu sei responder. Os primeiros Krowley que chegaram aqui eram um casal de meio-orcs. Uma história bonita, até. Por acaso total, os dois se encontraram e apaixonaram. Quando tiveram filhos, nasceram meio-orcinhos! Não sei se isso já aconteceu em algum outro lugar, mas você tem que admitir que é interessante.

Agora, essa linhagem de meio-orcs não poderia durar, certo? Mas o patriarca queria manter o sangue da família “puro” — manter a mistura de humano e orc, a força e esperteza que fizeram seu sucesso em Smokestone. Assim, os irmãozinhos casaram com as irmãzinhas, e tiveram filhos, e tem sido assim há uns cem anos. De vez em quando, um filho ou filha dos Krowley tem permissão de casar fora da família, desde que seja com um meio-orc. É de virar o estômago, se quer saber a minha opinião.

Mas veja você, o que aconteceu nestes últimos tempos. O jovem Gruth Krowley caiu de amores por uma jovem elfa, de uma caravana de refugiados, recém-chegados à cidade. Parece que o amor é correspondido, mas nenhuma das duas famílias quer ver os dois juntos. A coisa pode ainda acabar em chumbo. Como os meio-orcs são podres de ricos, e os elfos são trabalhadores pobres, adivinhe quem vai levar a pior...

O Taverneiro Warrick

Com exceção das famílias ricas, o sujeito mais importante de Smokestone deve ser o **Warrick**. Isso mesmo, o taverneiro. Aquele ali, atrás do balcão!

Se esta é a maior taverna de Smokestone, foi pelo trabalho duro de Warrick. Ele chegou à cidade há pouco mais de dez anos. Logo depois de abrir este ótimo estabelecimento — e batizá-lo com o encantador nome *Buraco no Bucho* — Warrick percebeu que o povo precisa de outras coisas além de hidromel.

O povo precisa de amor e companhia, certo? Então, ele contratou algumas beldades de Smokestone para fornecer esse carinho. O povo precisa de dinheiro. Ele passou a emprestar ouro para os necessitados. O povo precisava de proteção! Como eu disse, nem todos podem duelar, tem os aleijados, cegos... Warrick emprega duelistas contratados para esses casos.

Oras, o povo precisa de um monte de coisas diferentes, tem um monte de problemas, e nem sempre sabe como resolvê-los. Warrick é um verdadeiro “resolve-problema”. Você precisa de uma bala mágica especial, que não está à venda? Warrick tem contatos, pode consegui-la. Precisa saber o nome do desgraçado que anda falando pelas suas costas? Provavelmente Warrick sabe até o nome da avó do infeliz. Precisa se livrar de uma evidência comprometedora, acabar com uma maldição, passar adiante um item mágico inútil? Warrick providencia tudo isso. Ele conhece gente que conhece gente, ele arranja o fim dos problemas. Dizem as más línguas que Lyman Harringer não está muito feliz com o poder que Warrick está reunindo na cidade...

Lutien, o Papa-Defunto

Existe outro sujeito muito rico em Smokestone: o papa-defunto, é óbvio!

O agente mortuário — digamos assim — mais bem-sucedido da cidade é Lutien. Um elfo sinistro, que anda de preto o tempo todo, com uma cartola enorme e luvas cobrindo as mãos. Não falta trabalho para ele, pessoas vivem morrendo em Smokestone o tempo todo. Vivem morrendo, hein? Entendeu? Eu devia *mesmo* ser um bardo...

Falando sério, há quem diga que Lutien vende cadáveres para os McMullard transformarem em zumbis trabalhadores. Também há quem diga que o próprio papa-defunto seria um vampiro. O que *eu* já vi com os meus próprios olhos, foi aquele elfo fazendo uns gestos e dizendo umas palavras, e coisas esquisitas acontecendo.

Ele pode ser só um mago ou feiticeiro, mas aqui em Smokestone, vai saber! A única certeza é que, quando você abotoa o paletó de madeira em Smokestone, acaba nas mãos de Lutien. O que vem depois... Ninguém nunca sabe, não é?

Armas e Munições

Outras pessoas úteis para conhecer são os grandes armeiros. **Thungamm Beiço-de-Ferro**, o anão, é o dono da *Oficina da Fumaça*, a maior forja de armas de pólvora de Smokestone. Se você puder pagar por uma das belezinhas de Thungamm, pode ter certeza de que seus desafetos terão vida curta.

Se você está mais interessado em economizar, existe a *Armeria Verde*, a oficina do goblin **Rezin**. As armas dele custam metade do preço, e funcionam metade das vezes! Ele também compra armas de segunda mão, conserta armas defeituosas, aluga... Faz qualquer negócio!

Você já tem armas? Mas ainda precisa de pólvora, certo? Vá ali fora e olhe em volta: as ruas estão repletas de vendedores ambulantes, cada um com sua barraquinha imunda, cobrando barato pela chance de explodir seus inimigos. Alguns são alquimistas de rua, outros só vendedores ou atravessadores.

A melhor pólvora da cidade você encontra no boticário de mestre **Raldo**, o melhor alquimista de Smokestone. É um halfling velho e rabugento, sua loja nem tem nome, e ele costuma expulsar todos os fregueses. Reclama que eles estão sujando a loja, interrompendo seus estudos ou respirando alto demais. Se você puder aguentar os insultos de mestre Raldo, talvez ele venda sua pólvora — que, junto com as armas de Thungamm, é a melhor garantia de morte que você encontra aqui na cidade.

Com sorte, você pode ser atendido pela assistente de Raldo, **Ullana**, uma meio-elfa de virar a cabeça de qualquer homem. Ullana vive brigando com Raldo, e ele costuma demiti-la uma ou duas vezes por semana. Mas, na maior parte do tempo, ela está trabalhando lá.

Presuntos

Seus problemas são de algum outro tipo? Você pode ir falar diretamente com **Wu-Nau**, o açougueiro.

Açougueiro? Isso mesmo, o pessoal de Smokestone também come carne, sabia? Wu-Nau vende carne quase fresca e cria porcos em seu chiqueiro. Se você matou alguém que

não devia, e precisa se livrar do corpo, fale com ele. Por uma pequena quantia, você fica aliviado, os porcos ficam mais gordos, e todo mundo fica feliz.

Wu-Nau é um refugiado de Tamu-ra. Uns dizem que ele é meio louco, por causa da Tormenta. Outros dizem que ele nem chegou a ver a Tormenta, já havia fugido daquela terra por ter envenenado um comerciante rival. Sei lá se é verdade. De repente, Wu-Nau pode ser também a pessoa certa para procurar se você precisa de veneno.

A única dificuldade é falar com ele: Wu-Nau nunca aprendeu o idioma do Reinado, e fala um dialeto que nem outros refugiados de Tamu-ra entendem. Também já ouvi falar que ele é um demônio disfarçado, e só sabe falar a língua infernal. Vá se acostumando, peregrino, dizem cada coisa nesta cidade...

Igrejas e Cultos

Ah, você *já fez* coisas erradas, e agora teme por sua alma? Dizem por aí que nem os deuses prestam atenção em Smokestone. Pode até ser verdade, mas às vezes alguém no Panteão resolve olhar para estes lados.

Veja **Thydas**, nosso bom e velho padre de Khalmyr. Gosta tanto do Deus da Justiça quanto de um bom hidromel. Você pode encontrá-lo na igreja, ali no final da rua — ou então largado em alguma sarjeta, balbuciando. Você diria que um clérigo desses não cura nem resfriado, certo? Grande engano! Thydas tem magia da boa, consegue verdadeiros milagres. No passado, foi capelão de um batalhão do exército de Tyrondir. Parece que ficou traumatizado com alguma batalha ou coisa as-

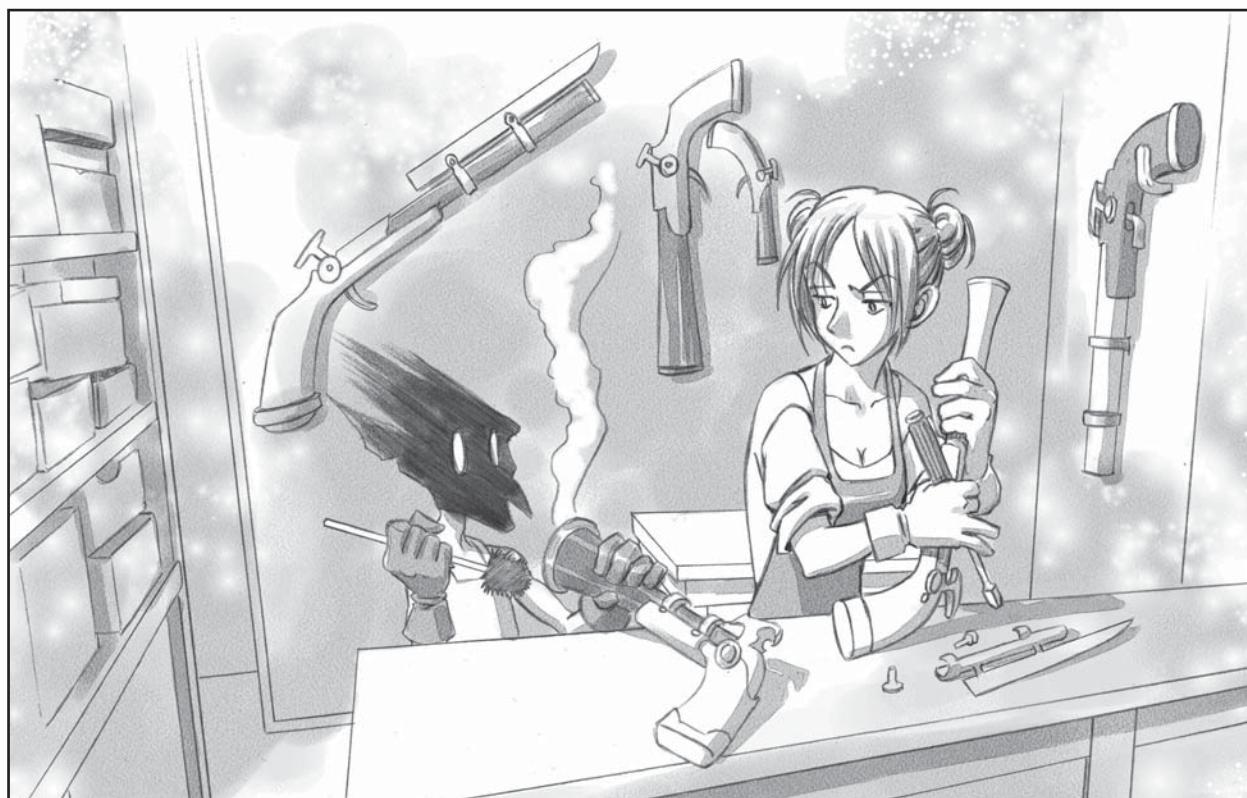
sim, desertou e veio até Smokestone afogar as mágoas. Se você tiver sorte (ou azar) também pode ver o bom padre quando está furioso com Khalmyr, esbravejando contra ele na igreja ou na rua. Mesmo assim, ele se diz devoto. Estranho.

Dizem que há um grande culto a Hyninn aqui em Smokestone. Você sabe, cidade de bandidos, Deus dos Ladrões... São coisas que combinam. Se eu conheço algum membro do culto? Nunca ouvi falar.

Também tem os **Inocentes**, uma comunidade isolada nos arredores da cidade. Um povo esquisito (quer dizer, mais esquisito que o normal). São devotos de Lena, sabe, a Deusa Criança. Por causa disso, entre eles, as crianças mandam e os adultos obedecem! E você pensa que eles são alegres, sempre cantando e brincando? Coisa nenhuma! Aquelas crianças são sinistras! Todo mundo se veste de preto, e ninguém fala muito com gente de fora. Dizem que é para não “macular” a alma deles.

Eles também não usam magia arcana, nem pólvora, nem nada. Dizem que não é puro, não é o modo de Lena. Vivem uma vida simples, mas eu me borro de medo deles. Por que vivem perto de Smokestone, você pergunta? Ora, porque o mundo lá fora é governado por adultos, e Smokestone está fora desse governo.

A única coisa boa que esses tipos oferecem são suas clérigas de Lena. Elas fazem sua cabeça crescer de novo depois de estourada por um mosquete! Mas veja bem, clérigas de Lena precisam ser mães antes de ganhar sua mágica, então só as *adultas* são clérigas. Ou seja, elas obedecem às crianças. Então, se você precisa de cura mágica poderosa, ou até trazer um



companheiro morto de volta, procure os Inocentes. Mas esteja preparado para obedecer às crianças sinistras.

Por último, dizem (eu repito: *dizem*) que, às vezes, o **Deus da Morte** em pessoa aparece aqui em Smokestone. Ragnar? Leen? Avatar? Sei lá como chamam! Só sei que carrega aquela foice enorme, e tem um crânio brilhante embaixo do capuz. Sei também que é um grande jogador de Wyrt (você sabe, o jogo com cartas e dados). Dizem que ele visita a cidade em busca de um desafio. Se você vencer, pode se tornar imortal, ou trazer alguém de volta da morte! Agora, se perder, o deus leva você embora...

Alvos

Se você quer diversão com menos sangue, sujeira e álcool, um grupo de bardos costuma se apresentar por aqui. São os **Pés-de-Fumaça**, embora eu não saiba ao certo por que es-colheram esse nome. Quatro ou cinco sujeitos, muito bons de alaúde e com vozes decentes, cantam músicas antigas de Petrynia e arredores. Dizem que, quando o trabalho de bardo está fraco, eles assaltam caravanas e fazem pequenos roubos pelas redondezas. Ou seja, nada demais. Também já ouvi dizer que um deles vendeu a alma para um demônio, em troca de aprender a tocar alaúde. Mas isso me cheira a lorota.

Entre os tipos perigosos, existem os **Carniceiros**. Um bando de centauros que vaga pelas planícies, atacando e roubando viajantes. Depois, vendem os espólios na cidade. Mas não os chame de Carniceiros, e nem mencione os tais roubos perto deles, peregrino! Os desgraçados são selvagens. Nunca aprenderam a usar armas de fogo, mas retalham um homem em dois tempos com machadinhas. Quando alguém pergunta onde conseguiram as coisas que vendem, a resposta é sempre a mesma: “Achamos”.

Claro, também tem os pistoleiros. Smokestone está cheia deles. **Zach Hullden**, ex-soldado do Exército do Reinado, hoje bandido. **Tillipeg Tettelbaum**, o almofadinha de Valkaria, parece um poltrão mas é rápido no gatilho e já matou mais de vinte. **Garth**, o Vaqueiro do Inferno: alguns dizem que não pode morrer com um tiro; outros dizem que é o Deus Menor da Pólvora. **Sir Custer**, ex-cavaleiro da Ordem da Luz, que usa lança, armadura e pistolas. **Billy-Bob**, o Não-Canhoto, que atira com a mão trocada, apenas para ter um pouco mais de desafio em seus duelos. **Polly Coiote**, uma garota criada por bichos selvagens nos ermos, que mal sabe falar, mas atira como ninguém!

Doutor Dillon é um médico renegado de Salistick, que usa sua pistola com precisão cirúrgica — e, quando leva tiro, faz cirurgia em si mesmo. **Colt “Réquiem”**, um bardo sem igual, que compõe uma nova música para homenagear cada um que mata. **Tom Mulligan**, especialista em atirar montado em seu cavalo, Gatilho. Os **Irmãos Reny**, uma quadrilha familiar de assaltantes de caravanas, liderada pela **Mamãe Mable**, a velha mais durona que eu já vi na vida. E, é claro, o velho **Jack Banguela** aqui...

Quer saber por que eu tenho este apelido? Olhe de perto: todos os meus dentes são de aço. Eu tinha o costume de arrancar um dente para cada homem que matava, sabe? Depois derretia as pistolas do infeliz e forjava um dente de aço para substituir. Oh bem, o espaço para novos dentes acabou há anos...

Onde Cair Duro

Você quer conhecer mais pontos de interesse de Smokestone? Tem as minas, é claro.

São três minas principais, pertencentes a cada uma das famílias antigas — e um gazilhão de minas menores, que trocam de dono o tempo todo. Muitas vezes, os mineradores encontram monstros lá no subterrâneo, desde coisas simples como kobolds posseiros até criaturas ancestrais que estavam adormecidas e acordaram com a barulheira. Veja você, parece que alguns monstros comem pedra-de-fumaça e por causa disso cospem fogo! Volta e meia, o dono de uma mina contrata aventureiros para matar alguma coisa assim.

Smokestone tem duas ruas principais: a Rua da Poeira e a Rua da Fumaça. Nada muito criativo, hein? Na Rua da Fumaça fica a maior parte das oficinas e forjas. Tem esse nome porque incêndios e explosões são a coisa mais comum...

A Rua da Poeira é onde estamos. Leva direto para a estrada, e os viajantes chegam cheios de poeira. Entendeu? Aqui fica a maior parte das tavernas, as casas de jogo e o resto do comércio com menos propensão a explodir. O papa-defunto ficava nesta rua, mas decidiu se mudar para a Rua da Fumaça, mais perto dos clientes em potencial...

E, enquanto você estiver em Smokestone, não deixe de visitar o cemitério! Sempre tem novos moradores. É uma coisa enorme, cheia de lápides amontoadas. Vez por outra, algum morto se ergue da tumba, reclamando de um duelo injusto, exigindo vingança... A choradeira de sempre. Como alguns são enterrados com suas pistolas, botas e coisas do gênero (lembra do que eu falei sobre promessas aos mortos?), não é coisa rara que algum morto venha contratar você para cuidar de negócios inacabados!

Outro lugar divertido é a Praça da Forca, ou seja, a praça central da cidade. Se a noite está chata, cedo ou tarde alguém arranja um linchamento, e todos vão poder assistir.

Fim de Papo

Então, acho que você já sabe de tudo que precisa, peregrino. Já pode se virar aqui em Smokestone.

O quê?!

Ei, peregrino, aponte esse cospe-chumbo para outro lado. Então, foi para isso que você veio aqui? O que eu fiz? Matei seu irmão? Peregrino, eu matei o irmão de muita gente...

Não, não lembro. Ele era aventureiro? Seja mais específico. Usava pistolas mágicas? Seja mais específico. Francamente, peregrino! Já matei mais de dez homens com esse mesmo nome!

Tem certeza que não quer mesmo mudar de ideia? Beber mais um trago?

...

Uma pena. Eu até tinha gostado do garoto.

Guildas de Ladrões

Os criminosos de Arton muitas vezes se organizam em guildas, como se fossem artesãos honestos. Embora algumas das maiores cidades, como Valkaria, tenham organizações criminosas mais variadas (e às vezes mais violentas) como as “irmrandades”, na maior parte dos reinos as guildas tradicionais imperam no submundo.

Em geral, são grupos bem estruturados que mantêm a “ordem” em uma cidade ou região e protegem seus membros. Se um ladrão de fora “trabalha” no território de uma guilda, pode esperar ser acossado, ter suas pernas quebradas ou sofrer algum destino ainda pior. Da mesma forma, certas pessoas ficam a salvo da guilda, porque pagam por proteção ou por terem laços estreitos com algum de seus líderes.

As maiores cidades têm guildas ou gangues rivais, sempre lutando por território, mas outras de médio porte possuem

apenas “a guilda de ladrões”, uma grande, poderosa e às vezes paternal organização que abriga todos os larápios locais. Nas cidades mais pacatas, a guilda de ladrões é quase inofensiva e pouco secreta, um fato da vida tão corriqueiro quanto a guilda dos oleiros ou pedreiros. Os cidadãos abastados praticamente aceitam que terão parte do seu ouro roubado, mas os ladrões compensam gastando-o em seus estabelecimentos.

Nos locais mais violentos, a guilda de ladrões é um bando predatório que pouco se importa com a vida de suas vítimas, que são tratadas como gado pronto para o abate. Nesses locais, sussurrar sobre a existência da guilda é suficiente para receber uma visitinha de capangas mal-intencionados, e resistir a um roubo é garantia de morte.

A seguir serão descritas algumas das principais guildas de ladrões de Arton.

— A Guilda de Ladrões de Thartann —

Thartann é a capital de Ahlen, o Reino da Intriga. Como centro de uma constante guerra por poder e prestígio, Thartann possui um submundo tão ou mais extenso que sua faceta aparente.

Em Ahlen, o crime só é mal visto se o criminoso for apanhado — falta de esperteza é pior que desonestade. Assim, não é surpresa que grupos criminosos prosperem por aqui. Contudo, a poderosa Guilda de Ladrões de Thartann mantém um controle estrito sobre o mundo do crime. Diz-se que nenhuma atividade criminosa ocorre sem a permissão — ou ao menos o conhecimento — da Guilda de Ladrões.

História da Guilda

O nome simples remete a tradições de nobreza. Assim como os brasões mais simples de famílias nobres denotam as famílias mais antigas e poderosas (já que o brasão teria sido criado quando ainda havia símbolos simples “disponíveis”), o fato de a Guilda de Ladrões ser conhecida apenas por este nome significa que ela remonta a tempos antigos, quando não era necessário diferenciá-la de outras organizações criminosas.

De fato, a Guilda de Ladrões de Thartann começou sua história como apenas a Guilda de Ladrões. Quando colonos vieram de Lamnor para Arton, sendo expulsos após a Grande Batalha, naturalmente havia criminosos entre os refugiados. Embora não houvesse como roubar de forma eficiente no meio da caravana (e mesmo os ladrões tivessem preocupações mais imediatas, como sobreviver), alguns remanescentes de guildas no antigo continente reconheceram seus “colegas de profissão”.

Diz-se que alguns clérigos de Hyninn foram capazes de perceber quem eram os criminosos entre os colonos, e começaram

ram a uni-los em uma espécie de irmandade frouxa. Os devotos do Deus dos Ladrões sabiam que, se o crime fosse prosperar no novo continente, era necessário que ladrões não competissem uns com os outros, mas se unissem para aliviar suas vítimas das riquezas que certamente encontrariam no novo lar. Além disso, havia muitos clérigos de Khalmyr e de outros deuses justos entre os colonos, e isso dificultaria o trabalho. Era preciso manter as atividades ladinhas ocultas de olhos bisbilhoteiros. Antes mesmo que a caravana encontrasse a grande estátua de Valkaria, decidindo marcar lá o ponto zero de colonização de Arton, estava formada a Guilda de Ladrões.

Os ladrões na caravana vinham de diversos reinos, cada um com um sotaque diferente e expressões variadas. Aproveitando essa mistura de dialetos, os ladrões começaram a se comunicar entre si usando gírias que só eles mesmos entendiam e até mesmo uma gramática própria. Mantiveram esse novo dialeto para si mesmos, nunca divulgando-o aos demais colonos. Nascia assim o jargão dos ladrões, a língua secreta dos tipos furtivos, ensinada nas sombras aos iniciados em muitas guildas de Arton. Um clérigo de Hyninn que também prestava homenagem à faceta mais ardilosa e inventiva de Tanna-Toh decidiu registrar esse novo idioma primitivo. Mais tarde, os pergaminhos com o vocabulário e as regras do jargão dos ladrões acabariam na sede da Guilda dos Ladrões, em Thartann.

Quando os colonos de Lamnor começaram a se espalhar por Arton, estabelecendo o que seriam os novos reinos, os ladrões, unidos sob a liderança dos clérigos de Hyninn, discutiram para onde iriam. Era possível, é claro, se espalhar e evitar concorrência. Mas eles notaram que estavam descobrindo algo novo e poderoso — a verdadeira honra entre ladrões. A organização poderia torná-los mais poderosos do que jamais

tinham sido no velho continente. Eles poderiam ficar no ponto zero de colonização, fixando-se ao redor da estátua de Valkaria, onde certamente se formaria uma cidade grande. Mas alguns colonos, organizados para proteger os demais, já pareciam estar determinados a dominar a região de forma violenta. Esses colonos formariam a organização criminosa conhecida como Companhia dos Irmãos, que controla parte do submundo de Valkaria até hoje. Os ladrões, sabiamente, decidiram que não valia a pena se envolver numa disputa por território quando tanto território estava disponível. Então observaram três famílias nobres que começavam a se fixar numa região próxima, num clima de intriga e competição. Um lugar com três famílias lutando pelo poder entre si parecia terreno fértil para a vida furtiva. A Guilda de Ladrões decidiu acompanhá-las, criando raízes no que seria Ahlen, o Reino da Intriga.

No primeiro século de Ahlen, a Guilda de Ladrões controlou todo o crime no reino, a partir de Thartann, a capital. Contudo, a guilda manteve suas raízes pragmáticas e, com o passar das décadas, notou que era impossível manter domínio sobre *todas* as atividades ilícitas em *todo* o reino. Assim, decidiu se concentrar na capital, e permitiu que outros grupos exercessem atividades que a própria Guilda de Ladrões não tem interesse em realizar.

Hoje em dia, existe pelo menos uma Guilda de Assassinos em Thartann, e alguns grupos de espiões. Mas quase todos os roubos na cidade acontecem sob os auspícios da poderosa Guilda de Ladrões. As famílias nobres sabem que devem respeitar a Guilda, e pensam duas vezes antes de punir um ladrão que é membro. Por sua vez, os ladrões da Guilda respeitam as famílias nobres que pagam por proteção e até mesmo fazem “serviços” de roubo para beneficiar nobres no jogo da intriga.

Há cerca de duzentos anos, uma família, os Lysande, começou a se expandir em Thartann, traficando a droga achbuld e espalhando seus tentáculos por outras atividades. A Guilda de Ladrões começava a também traficar o achbuld, e por algum tempo houve uma trégua tensa entre os Lysande e a Guilda de Ladrões. Contudo, quando os Lysande passaram a clamar para si certas regiões de Thartann, cobrando proteção e expulsando ladrões da Guilda que trabalhavam lá, estourou a guerra.

A Guilda de Ladrões se mobilizou contra a família Lysande e seus soldados. Negócios queimaram, corpos surgiram degolados no meio da noite, pessoas foram sequestradas. Os Lysande eram brutais, mas a Guilda de Ladrões provou-se mais organizada, unida e, principalmente, maior — contava com membros por toda parte e era capaz de se comunicar de maneira secreta e eficiente, através do jargão dos ladrões. Os Lysande foram expulsos de Thartann e acabaram se estabelecendo em Valkaria, onde continuaram traficando achbuld. Passaram a competir com a Companhia dos Irmãos, prosperaram apesar da disputa e acabaram se tornando nobres, sem nenhum negócio ilícito conhecido, mas ainda brutais...

Embora muitas guildas de ladrões tenham surgido em Arton, a Guilda de Ladrões de Thartann é a mais antiga e, muitos dizem, a mais poderosa. Até hoje mantém o domínio na capital de Ahlen e é impiedosa com quem desafia seu poder.

Situação Atual

Como a mais antiga e tradicional de Arton, a Guilda de Ladrões de Thartann ocupa-se principalmente de roubo. Quase todos os roubos na capital de Ahlen têm a participação da guilda, desde grandes assaltos a palacetes fortificados até simples punga no meio da multidão. A guilda mantém informantes na milícia da cidade, no exército de Ahlen e na guarda das principais mansões e castelos da região. Assim, fica sabendo de quase toda atividade ilegal que acontece na cidade. Quando acontece um roubo, as autoridades primeiro checam se a Guilda de Ladrões não subornou as pessoas certas para que o ato ficasse impune. Caso contrário, perseguem o suspeito, mas desistem se ele provar filiação à guilda. No caso de roubos realizados por pessoas de fora da guilda, os próprios ladrões se encarregam da “justiça”, atacando inclusive representantes de autoridades que tentem se meter no caminho de sua vingança.

Contudo, apenas ser membro da Guilda de Ladrões não garante imunidade à lei. Em Ahlen, como se sabe, a incompetência de ser apanhado é mais grave do que a desonestade de cometer o crime. Ladrões que sejam apanhados mais de uma vez são mantidos sob vigilância. Uma terceira captura em geral resulta em morte, nas mãos da própria guilda. Para garantir que um incompetente não delate as atividades da guilda para a milícia, sempre existem milicianos que estão no bolso dos ladrões — e que convenientemente estão distraídos quando deveriam estar vigiando os prisioneiros...

Para ser membro da guilda, um ladrão precisa primeiro descobrir uma sede. A Guilda de Ladrões de Thartann tem um sede principal, nos subterrâneos da cidade, mas até hoje ninguém foi capaz de descobri-la por si só. Em vez disso, uma das inúmeras sedes secundárias, ocultas em tavernas, oficinas, estúbulos e até mesmo casas normais, é descoberta pelo pretenso membro. Encontrar a sede (e saber que uma sede precisa ser encontrada) é considerado parte do teste de esperteza para um futuro ladrão da guilda. Curiosamente, um pretenso membro que já esteja cometendo roubos e que ache uma sede é executado na hora! Uma pessoa assim é considerada esperta demais e rebelde demais para a guilda...

Uma vez que tenha encontrado uma sede, o pretenso membro passa por alguns testes de lealdade e então acompanha um ladrão em alguns “trabalhos”, por um período que pode variar de um mês até alguns anos. Durante este estágio probatório, o novo ladrão deve aprender todas as técnicas da guilda. Também deve se tornar fluente no jargão dos ladrões, caso ainda não o conheça. Uma vez que seu professor considere-o apto, ele faz um grande roubo, decidido por um conselho de mestres ladrões, no final entregando todo o lucro à guilda. Tendo sucesso, o novo membro recebe uma marca e é um ladrão oficial de Thartann. A marca pode variar de uma pequena tatuagem até o corte da ponta de um dedo ou outra mutilação menor. Existem dúzias de marcas que denotam que alguém faz parte da Guilda de Ladrões — a guilda considera que uma única marca padronizada seria um risco grande demais, expondo seus membros. Muitas vezes um professor orgulhoso dá uma festa de recepção ao aluno na vida de crimes. Algumas destas

festas são lendárias, durando mais de uma semana, envolvendo a destruição de um punhado de tavernas e fazendo algumas prostitutas virarem clérigas de Khalmyr.

Além de roubo, a guilda se ocupa do tráfico de achbuld em Ahlen. É uma atividade suja e muito lucrativa. Através do achbuld, a Guilda de Ladrões de Thartann espalha seus tentáculos por todo o continente, lucrando nos mais diferentes reinos. Também organiza jogos ilegais de Wyrt. O Wyrt é um jogo de cartas e dados originalmente permitido apenas para nobres — mas, sob os auspícios da guilda, está disponível para quem puder achar uma casa de jogos e pagar a aposta inicial.

O Mestre da Guilda

Uma das razões pelas quais a Guilda de Ladrões de Thartann é tão poderosa é que não há um único mestre, uma liderança sólida que possa ser derrubada para desestabilizar a guilda como um todo. Na verdade, um suposto “mestre da guilda” já foi morto algumas vezes por guildas rivais ou autoridades, apenas para que esses inimigos então encarassem uma guilda ainda organizada e plenamente funcional, pronta para a vingança. Também é inútil para um ladrão ambicioso tentar matar o “mestre” e tomar seu lugar, já que os demais “mestres” continuariam vivos, e vendo o traidor como uma ameaça a ser eliminada.

O Conselho de Mestres da Guilda de Ladrões é composto por sete ladrões experientes e sábios, cuja identidade quase ninguém conhece. Eles tomam todas as decisões importantes da guilda juntos, por meio de votações. Em geral, mesmo os mestres que são vencidos nessas decisões respeitam o processo, pois sabem que a existência de um conselho é uma das maiores forças de sua guilda. Os mestres não se reúnem fisicamente e não conhecem as identidades uns dos outros. Em vez disso, cada um deles possui um item mágico capaz de projetar sua imagem e distorcer sua voz, e usam esses objetos para realizar reuniões na sede da guilda, sem que nenhum deles realmente esteja lá. Durante essas reuniões, os mestres estão sempre vestindo robes com capuzes, escondendo suas identidades. Parecem se sentar em volta de uma grande mesa de pedra negra em uma caverna escura, mas essas são apenas suas imagens translúcidas. Cada mestre tem um item mágico diferente, e em teoria nenhum deles sabe qual é o item dos outros — pode ser um medalhão, um bracelete, uma tiara, uma capa, um anel, etc.

Este mesmo item mágico está ligado a três outros itens, igualmente variáveis. Cada mestre entrega os três itens a ladrões de sua confiança. Cada mestre também transmite telepaticamente seu conhecimento todos os dias a seu item mágico. Quando um mestre morre, seu item mágico transmite todo esse conhecimento acumulado a um portador de um dos três itens, previamente escolhido pelo próprio mestre. Este ladrão então torna-se um novo mestre, assumindo o lugar de seu mentor sem alarde, sem que nada aparentemente mude em sua vida. Na verdade, já houve casos em que um mestre foi assassinado e ninguém além de seu sucessor ficou sabendo!

Para destruir a Guilda de Ladrões de Thartann, seria necessária uma operação enorme, que dependeria de muitas

O Jargão dos Ladrões

Ladrões membros de guildas muitas vezes dominam o jargão dos ladrões, um idioma quase incompreensível para pessoas de fora. Composto por gírias, palavras arcaicas, duplos sentidos e gramática que parece primitiva, o jargão dos ladrões é uma espécie de dialeto do valkar. Parece caótico e improvisado, mas na verdade é codificado, e os ladrões recebem instrução formal para comprehendê-lo.

Os pergaminhos originais que explicam o jargão dos ladrões estão na sede principal da Guilda de Ladrões de Thartann, mas existem cópias em várias guildas através de Arton. Existem pergaminhos mais novos, com adendos ao idioma, mas a gramática básica permanece inalterada. Ensinar o jargão dos ladrões a alguém que não pertença a uma guilda é um crime grave entre ladrões. Mesmo membros de guildas rivais muitas vezes se ajudam para punir um renegado que tenha divulgado o jargão. Contudo, é praticamente impossível manter um idioma inteiro totalmente secreto, e um punhado de pessoas no continente já conseguiu aprender o jargão fora de uma guilda.

Os ladrões usam o jargão para se comunicar e mandar mensagens sem serem compreendidos. Muitas vezes fazem pichações em certos lugares de uma cidade, com palavras no jargão, para avisar a guilda local de que estão em seu território mas não desejam problemas — ou apenas para convocar uma reunião ou transmitir outra ideia simples. Como a maioria das pessoas sequer sabe da existência de um jargão dos ladrões, interpreta essas mensagens secretas como meras pichações sem sentido, assim como tantas outras em qualquer cidade grande.

O jargão dos ladrões pode ser escolhido como um dos idiomas a que um personagem tem direito, com aprovação do mestre. Em princípio, apenas ladinos ou outros membros de uma guilda de ladrões podem escolhê-lo. Mesmo assim, é possível para um falante de valkar tentar entender o jargão dos ladrões, com um teste de Conhecimento (local) contra CD variável. Veja o Capítulo 2 para mais detalhes sobre o uso de Conhecimento para decifrar escrita.

informações secretas. Um inimigo precisaria descobrir a identidade dos sete mestres e dos vinte e um possíveis sucessores. Então, precisaria matar todos mais ou menos ao mesmo tempo, antes que o resto da guilda pudesse montar uma retaliação. Tudo isso lidando com uma organização que tem informantes e sedes secretas por toda a cidade. Até hoje, ninguém foi capaz de tal feito.

Os maiores nobres de Ahlen, incluindo o regente Thorngald Vorlat, têm negócios com a Guilda de Ladrões. Vorlat, em especial, acha que conhece o mestre da guilda, embora saiba apenas que é um homem ou mulher em mantos negros, com rosto oculto e voz distorcida. Na verdade, Vorlat já conversou com dois mestres diferentes, achando que eram a mesma pessoa!

Os Cavaleiros da Noite

Milothiann, a capital do reino de Portsmouth, é uma das cidades mais violentas e sinistras de Arton. O Reino da Magia Proibida é também o reino dos mercenários, e seu regente, o Conde Ferren Asloth, é um tirano que conduz a nação com esperteza e brutalidade. Para sobreviver, a maior guilda de ladrões de Milothiann precisa ser igualmente agressiva.

Milothiann é composta de ruelas estreitas e casas de todos os tamanhos construídas com arquitetura funcional e sem preocupação com a beleza, amontoando-se umas sobre as outras à medida que a cidade cresce sem controle. A lei é rígida, mas principalmente com estrangeiros. Os Cavaleiros da Noite se aproveitam disso para cometer seus crimes e manter a população com medo. O próprio Ferren Asloth não admite a ameaça que os Cavaleiros da Noite representam, mas em segredo preocupa-se com a guilda e busca desbaratá-la.

História da Guilda

Os Cavaleiros da Noite começaram como apenas mais uma das inúmeras companhias mercenárias em Portsmouth. Na verdade, quando a guilda foi fundada, o reino ainda fazia parte de Bielefeld, e o nome da companhia aludia aos cavaleiros da Ordem da Luz. Os Cavaleiros da Noite eram especializados em espionagem e obtenção de informações militares. Na época, havia várias outras guildas de ladrões no reino, mas nenhuma de especial destaque.

Embora seus principais trabalhos envolvessem a furtividade e a esperteza, os Cavaleiros da Noite eram também recrutados para ir a campo lutar em grandes batalhas, principalmente quando outras companhias mercenárias não eram suficientes. Com o tempo, ficava cada vez menos atraente para espiões sutis e ardilosos serem jogados em verdadeiros moedores de carne, onde brutamontes com machados podiam massacrá-los sem grande dificuldade. Membros dos Cavaleiros da Noite começaram a desertar em grandes números. Outros passaram a usar suas habilidades para realizar roubos, recusando-se a lutar. Antes que a companhia se dissolvesse, seu líder notou o que estava acontecendo e decidiu mudar seu foco de ação.

Em uma grande reunião secreta, os Cavaleiros da Noite passaram de companhia mercenária para guilda de ladrões. Teoricamente, continuariam como mercenários. Manteriam sua fachada respeitável e seus papéis autorizando-os a agir como força paramilitar, mas seus membros sabiam que o objetivo agora era outro.

Aproveitando-se de sua experiência em batalhas e com inteligência de guerra, os Cavaleiros da Noite atacaram as outras guildas de Milothiann. Gargantas foram cortadas, tavernas incendiaram, mensagens ameaçadoras foram entregues. Os ladrões da cidade não estavam preparados para enfrentar uma força organizada, acostumada a lidar com exércitos. Logo vários juraram lealdade à nova guilda, enquanto outros

se mudaram ou decidiram que o crime não compensava. Os que restaram passaram a roubar sem muita ambição, satisfeitos com suas guildas pequenas ou suas operações independentes, temerosos de provocar a ira dos Cavaleiros da Noite.

Este panorama se manteve por décadas. Vez por outra surgia uma nova guilda poderosa, e as ruas de Milothiann eram tomadas por uma nova guerra entre ladrões, mas os Cavaleiros da Noite sempre emergiam vitoriosos. De vez em quando, os cavaleiros da Luz fechavam o cerco contra o crime, e a guilda era obrigada a diminuir suas atividades. Mas então arranjavam para que membros de guildas rivais fossem capturados, e esses "sacrifícios" pareciam satisfazer a sede de justiça da Ordem da Luz.

A ascensão do Conde Ferren Asloth marcou o ponto mais baixo da história dos Cavaleiros da Noite. O nobre passou a ser adorado em Portsmouth, e suas políticas rígidas envolviam uma tentativa de esmagar o crime muito mais determinada do que qualquer coisa que a Ordem da Luz jamais havia feito. Contudo, Ferren Asloth também começou a perseguir magos. Sendo considerados fora da lei, os magos tomaram a atitude mais provável: juntaram-se a outros fora da lei. Alguns pediram auxílio à maior guilda de ladrões da capital, sendo logo seguidos por outros. Os Cavaleiros da Noite viram suas fileiras incharem com arcanos fugitivos. Assim, a estratégia de Ferren Asloth acabou dando o resultado contrário: com o tempo, a guilda se fortaleceu, embora tenha passado anos oprimida sob o punho do conde.

Quando estourou a guerra civil que resultaria na independência de Portsmouth, a guilda quase se dividiu. Muitos de seus membros viam com bons olhos o afastamento de Bielefeld, achando que, sem os cavaleiros da Luz, haveria menos leis. Outros, mais sensatos, enxergavam uma nova era de domínio de Ferren Asloth se aproximando. No final, os Cavaleiros da Noite agiram nas sombras durante a guerra, secretamente roubando planos das forças de independência e entregando-os aos legalistas, mas nem isso foi suficiente. Portsmouth passou a ser um reino por si só.

Hoje em dia, os Cavaleiros da Noite continuam agindo em Milothiann, roubando e espionando enquanto fogem das tropas de Ferren Asloth. Com muitos magos e feiticeiros entre seus membros, a guilda conta com uma vantagem contra o regente, mas a vida é dura para ladrões na capital. Aqueles que ainda lembram dos dias antes da independência anseiam por um tempo em que Ferren Asloth caia e Portsmouth volte a ficar sob domínio de Bielefeld, com um regente mais piedoso e leis mais brandas. Cavaleiros da Luz parecem ter mais o que fazer do que caçar meros ladrões.

Situação Atual

Os Cavaleiros da Noite são uma das guildas de ladrões mais violentas de Arton, por necessidade. Não existe tanta

coisa a ser roubada em Portsmouth quanto em outros reinos, e ao mesmo tempo a guilda não tem poder supremo nas ruas de Milothiann. Assim, precisa lidar com suas concorrentes de forma impiedosa. A lei de Ferren Asloth também é um inimigo com o qual todas as batalhas são até a morte. Em geral, um ladrão dos Cavaleiros da Noite não pode se dar ao luxo de subornar um oficial ou seduzir um guarda. É necessário lutar.

Felizmente, a grande presença de arcanos na guilda contribui para sua sobrevivência. Os Cavaleiros da Noite aceitam todos os magos e feiticeiros que os procuram, sabendo que ladrões e usuários de magia são aliados naturais em Portsmouth.

Algumas vizinhanças de Milothiann são consideradas território da guilda — praticamente todos os roubos lá são obra de seus membros, e trabalhos não autorizados geram retaliação sangrenta. Muitas vezes a milícia encontra um ladrão amarrado e com as duas mãos cortadas num beco. Essa é a punição padrão de alguém que operou no território dos Cavaleiros da Noite. Existem também outras punições: delatores têm a língua cortada e os olhos furados; quem rouba dos cofres da guilda precisa engolir moedas equivalentes ao produto do seu roubo, etc. Não há um aviso ou uma segunda chance para quem desafia as regras que pertencem à guilda — os Cavaleiros da Noite consideram que devem ser rápidos e brutais, e não têm tempo de educar os ignorantes.

A guilda opera também nas regiões que não são seu território. Isso provoca muitos conflitos com outras guildas, que tentam punir os Cavaleiros da Noite da mesma forma que são punidas por eles. Contudo, a retribuição é ainda pior, muitas vezes com ataques de magos e mortes de amigos e familiares dos ladrões rivais.

Os Cavaleiros da Noite, curiosamente, mantêm seus documentos como companhia mercenária autorizada. Eles até mesmo fazem serviços mercenários vez por outra — embora nunca em batalhas campais, como no passado. Em vez disso, realizam ataques cirúrgicos contra inimigos de pequeno porte ou roubam documentos. O próprio Ferren Asloth contratou os serviços dos Cavaleiros há poucos anos para espionar um castelo na fronteira com Bielefeld, sem saber que estava financiando um grupo que abriga magos e é uma pedra em sua bota. A guilda também reúne informações e furtura planos de nobres ou até outras companhias mercenárias por iniciativa própria, sabendo que sempre haverá compradores.

Outra atividade importante desta guilda de ladrões é contrabandear arcanos para fora de Portsmouth. O serviço é caro, mas muito eficiente — até hoje, poucos grupos que levavam magos e feiticeiros foram apanhados pelas tropas do conde. Contudo, os Cavaleiros da Noite sempre tentam convencer estes arcanos a se juntar à guilda.

A sede dos Cavaleiros da Noite fica em um conjunto de casas e prédios na pior parte da cidade, habitados por famílias muito pobres. Originalmente eram casas ricas, mas foram alugadas aos pedaços — o que era apenas um quarto tornou-se a moradia de uma família inteira. Nesse ambiente lotado e quase labiríntico, a guilda isolou alguns quartos, cor-

redores e passagens, criando caminhos ocultos entre uma casa e outra, um prédio e outro. Assim, dispõem de um grande espaço, escondido à plena vista. Os moradores sabem que “algo suspeito” acontece em partes dessas casas, mas quase nenhum desconfia de que uma poderosa guilda de ladrões opere a meras paredes de distância.

O Mestre da Guilda

Tratando-se de uma guilda que abriga arcanos e cujo poder vem desse desafio ao regente, não é surpresa que o mestre dos Cavaleiros da Noite seja ele mesmo um arcano. Jasper Rudklonn, o atual líder da guilda, começou sua carreira nas piores vilas de Milothiann, roubando para sustentar sua família depois que sua mãe abandonou-os e seu pai parou de trabalhar para se dedicar ao passatempo de beber até cair. Jasper tinha sete irmãos, e teve de aprender a ter mãos leves para conseguir alimentá-los.

Tudo ia mal, mas ficou ainda pior quando um de seus irmãos manifestou as habilidades arcana de um feiticeiro. Ainda no início da adolescência, o rapaz gerou uma tempestade e emitiu relâmpagos pelos dedos. Quando começou a chover em volta dele, dentro do casarão que os Rudklonn dividiam com várias famílias, os vizinhos se apavoraram e chamaram a milícia. Os milicianos chegaram batendo em todos, mesmo aqueles que os tinham chamado em primeiro lugar, e Jasper conseguiu fugir com seu irmão enquanto isso. Ele ouvira falar de um grupo que escondia arcanos e usou sua esperteza para achar a sede dos Cavaleiros da Noite.

Jasper logo foi aceito na guilda, pois era um ladrão de grande perícia. Seu irmão entrou para as fileiras de arcanos da guilda, onde foi treinado para controlar suas habilidades. Jasper voltou para recrutar seus outros irmãos, e todos acabaram fazendo parte dos Cavaleiros da Noite, como ladrões ou apenas funcionários e ajudantes. Deixaram seu pai na sarjeta, abandonado, ressentido pela incompetência que ele demonstrara em protegê-los.

À medida que progredia na guilda, Jasper pediu para que um mago o iniciasse nos caminhos arcana, pois via a magia como fonte de grande poder. Não tinha grande talento para mágica, mas era esforçado. Com os anos, tornou-se um trapezeiro arcano, logo destacando-se como o mais eficiente da guilda. Não demorou para que fosse tomado como protegido pelo antigo mestre e, quando este morreu num confronto com a milícia, fosse aclamado ele mesmo como novo líder.

Sob a liderança de Jasper Rudklonn, os Cavaleiros da Noite se tornaram ainda mais eficientes e pragmáticos. O mestre é muito jovem, mas já comandou sua guilda para que esmagasse completamente uma guilda rival que começou a crescer demais em Milothiann. Não houve nenhum sobrevivente dos desafiantes. Jasper odeia Ferren Asloth com todas as forças, culpando-o com razão pela perseguição a seu irmão feiticeiro. Talvez seu único grande defeito seja esse ódio: para prejudicar o regente, Jasper é capaz de trabalhar de graça e se arriscar.

— A Sociedade da Pata do Leopardo —

Yuden, o Exército com uma Nação, já foi uma das principais ameaças à paz de Arton, e ainda é um lugar militarizado e por vezes hostil para não humanos. Embora a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade, atual regente de Yuden, tenha imposto uma política oficial de tolerância e paz, muitos yudenianos (a maioria, diriam alguns) desejam a volta do modo de vida belicoso que existia há até alguns anos.

Um dos principais centros de conservadorismo e militarismo intolerante está na cidade de Warton — uma espécie de quartel-general em forma de cidade, uma das maiores concentrações de soldados no mundo conhecido. Um lugar racista, rígido e agressivo, totalmente ordenado. O último lugar onde se esperaria haver uma guilda de ladrões.

O lar de uma das principais guildas de ladrões de Arton.

História da Guilda

A Sociedade da Pata do Leopardo começou há mais de duzentos anos, como um foco de resistência aos regentes de Yuden. A antiga família regente usava como símbolo o leopardo, reproduzindo imagens da fera em brasões e monumentos pelo reino. Os rebeldes que se juntaram em Warton para fazer frente a esse poderio afirmavam ser “um espinho na pata do leopardo”. Não demorou para que o grupo fosse batizado com uma alusão a isso.

Assim, o início da Sociedade da Pata do Leopardo foi altruísta. Seus membros eram pessoas comuns de Warton — ou, em alguns casos, até mesmo militares. Queriam resistir ao domínio da coroa de Yuden e proteger os infelizes não humanos que acabavam na cidade, cujo destino invariavelmente era a morte. As lideranças do bando sonhavam com o dia em que mobilizariam a população como um todo, para acabar com o governo. No entanto, era preciso ouro para financiar as operações de libertação. Os membros da sociedade começaram a recorrer a crimes. Logo, ladrões passaram a ser recrutados para ajudar nisso. Aos poucos, o que era uma organização de resistência passou a ser uma autêntica guilda de ladrões.

Isso não significa que a sociedade não mantinha seus objetivos originais. A guilda sempre pretendeu libertar Yuden e já chegou a ser um incômodo significativo para os regentes. Há algumas décadas, seus membros roubaram as plantas para a construção de um anexo a um dos grandes quartéis de Warton e substituíram-nas por plantas forjadas. Isso resultou num grande desabamento durante a inauguração das instalações. Inocentes morreram, é claro, mas também vários militares de alta patente. A guilda também já chegou muito perto de ser completamente dissolvida. Em certa ocasião, um ladrão capturado na mansão de um coronel do exército jurou que contaria todos os segredos da Sociedade da Pata do Leopardo em troca da liberdade. O infeliz entregou tudo que sabia, e foi executado mesmo assim.

Como a guilda se preocupa muito em salvar não humanos, enviando-os para algum dos reinos vizinhos, pode ser um pouco ingênua quanto ao caráter dessas “vítimas”. Existem não humanos que colaboraram para a escravidão e até mesmo execução de seus compatriotas. Na cidade de Gavanir, também em Yuden, existe uma imensa população goblin que serve alegremente aos humanos, considerando-os seus “salvadores”. Há cerca de vinte anos, a Sociedade da Pata do Leopardo ocupava-se em tirar um grupo de goblins do reino quando foi emboscada por um batalhão de soldados. Os goblins eram agentes infiltrados de Gavanir, e traíram aqueles que estavam tentando ajudá-los! Foi mais uma ocasião em que a guilda chegou muito perto do fim.

Um evento muito longe de Yuden acabou tendo um enorme impacto na guilda: quando Tamu-ra foi atacada pela Tormenta, muitos de seus habitantes foram teleportados para o continente. Vários grupos de refugiados ficaram perdidos em Arton, e um desses grupos foi parar em Yuden. Tamurianos muitas vezes são vistos como não humanos em locais intolerantes. Assim, os sobreviventes da tempestade rubra em solo yudeniano logo foram aprisionados. Felizmente para eles, eram parte de um clã ninja.

Quando a Sociedade da Pata do Leopardo fez uma ousada tentativa de resgate dos tamurianos presos, descobriu que os membros do Clã Ratsuki já estavam se libertando. O clã e a guilda se tornaram aliados desde então — esta é talvez a única guilda de ladrões no continente que conta com ninjas em suas fileiras.

Quando Shivara Sharpblade ascendeu à regência de Yuden, a Sociedade da Pata do Leopardo ficou em festa. Parecia que, enfim, tudo mudaria. Mas a mudança é lenta, principalmente para melhor — e principalmente em Yuden. O racismo e militarismo dos yudenianos continuou, e um de seus principais centros é justamente Warton. Muitos cidadãos que antes eram quase simpáticos à causa da guilda agora acham que os ladrões da cidade são apenas “marginais arruaceiros”, pois “não estão satisfeitos nem mesmo com a nova rainha”. A verdade é que o ódio aos não humanos talvez tenha até aumentado. E Warton foi recentemente ocupada por uma facção do exército conhecida como os Puristas de Yuden. Muitos ladrões foram chacinados durante a ocupação, e a guilda mais uma vez se retraiu.

Situação Atual

Mesmo com seus ideais nobres, a Sociedade da Pata do Leopardo é uma organização de ladrões. Eles veem o povo yudeniano como vítimas dos militares, mas também como fonte de financiamento para as operações da guilda — quer o povo queira, quer não. Todos são vítimas em potencial dos ladrões, embora eles procurem nunca roubar de não humanos.

Existe pouco que a sociedade possa fazer além de roubar, contrabandear não humanos para longe e sabotar planos militares. Com a adição do clã ninja Ratsuki à guilda, o assassinato de figuras importantes também passou a figurar no rol de atividades da guilda. E, é claro, nem todos os ladrões são idealistas. Muitos (talvez a maioria...) até lutam pelos ideais que fundaram a sociedade, mas apenas por obrigação. Eles usam a guilda para enriquecer, assim como fariam com qualquer outra guilda.

Clérigos de Hyninn são bastante comuns na guilda, pois consideram que parte de sua missão divina é abalar as estruturas de instituições rígidas como o exército yudeniano. Assim, vários desses clérigos ladrões estão infiltrados no próprio exército! Eles mantêm laços tênuas com a guilda, comunicando-se sempre que podem, mas principalmente tentam roubar e cumprir sua devoção a seu deus no meio militar. Alguns se fazem passar por clérigos de outros deuses, inserindo sutis dogmas de Hyninn nos ensinamentos sagrados que os soldados pensam vir de Keenn ou de outros deuses belicosos.

Existem tão poucos ladrões em Warton, e a lei é tão rígida, que a Sociedade da Pata do Leopardo quase não enfrenta concorrência. Quando um de seus membros nota um roubo realizado por um ladrão de fora, procura dar as boas-vindas ao forasteiro, até mesmo incentivando-o a continuar os crimes, apenas para desestabilizar mais um pouco a cidade de Warton! Os ladrões da guilda veem-se resistindo sozinhos a uma instituição sólida e imutável, e qualquer ameaça a essa estrutura é considerada um auxílio.

Com a mudança da coroa de Yuden, surgiu um cisma curioso na guilda. Muitos ladrões desejam apenas que a política oficial da nova rainha comece a valer em Warton, e que os Puristas de Yuden sejam derrubados. Então, mesmo que haja perseguição por parte da lei, será melhor do que viver numa tirania belicosa. Contudo, outros julgam que *qualquer* governo é tirânico, e começaram a se opor a Shivara assim como se opunham ao antigo regente! Esses ladrões obstinados já emboscaram e roubaram uma patrulha de tropas leais a Shivara perto de Warton, e não parecem preocupados com fazer *mais um* inimigo no meio de tantos. No futuro, a Sociedade da Pata do Leopardo pode tanto ser um grupo de heróis que irão auxiliar a Rainha-Imperatriz quanto um bando de lunáticos decididos a combater qualquer poder constituído.

A sociedade também enfrenta uma nova ameaça. Os Filhos do Leopardo, um grupo de aventureiros de elite que trabalhava nas sombras para o antigo regente, como uma espécie de polícia secreta, parece ter descoberto a existência da guilda. Vários de seus membros têm desaparecido sem deixar rastro — exceto por uma pata de leopardo pintada no local onde foram vistos pela última vez. Os poucos que conheciam os Filhos do Leopardo achavam que eles tinham sido dissolvidos quando o antigo regente caiu, mas sussurra-se que voltaram à atividade, e agora caçam todos os que podem ter colaborado com a queda de seu monarca.

O Mestre da Guilda

A mestra da Sociedade da Pata do Leopardo é Rhynnigeld Zuhd, uma velha revolucionária que já viu mais batalhas e golpes do que a maioria dos aventureiros experimenta em toda a sua carreira. Rhynnigeld é uma yudeniana do interior, criada em uma aldeia rústica, cheia de guerreiros agressivos que achavam saber das coisas. Apesar de notar o que estava errado com Yuden, Rhynnigeld desejava fazer parte do exército — afinal, era o modo de vida que ela conhecia. Foi para Warton, onde seria treinada. Um de seus primeiros trabalhos foi guardar um prisioneiro halfling, que seria executado apenas por ser um halfling em Yuden.

O prisioneiro tinha fala mansa e língua rápida. Não parou de falar para sua carcereira enquanto ela mantinha vigilância sobre sua cela. Explicou sobre a terra de Hongari, sobre sua família, sobre como não humanos também tinham direito de viver. Acima de tudo, falou sobre Hyninn, o Deus dos Ladrões. Durante a semana em que a então jovem Rhynnigeld vigiou o halfling, ele foi enredando-a com dogmas de Hyninn. Enfim, na véspera da execução do halfling, Rhynnigeld decidiu libertá-lo. Desnecessário, pois ele, como um ladrão experiente, já havia aberto a própria cela. Os dois fugiram juntos; Rhynnigeld desertou do exército e se juntou à Sociedade da Pata do Leopardo.

Ao longo dos anos, a ex-soldada mostrou-se uma ladra talentosa e tornou-se líder da guilda, cargo que já ocupa há mais de quarenta anos. Ela capitanou diversas operações para salvar não humanos e minar o poderio de Yuden, considerando-se uma espécie de ajudante não oficial do Reinado. Como ela mesma diz, não é o braço direito do reino de Deheon, mas talvez seja seu dedinho esquerdo! Quando Shivara Sharpblade assumiu o poder em Yuden, Rhynnigeld comemorou. Finalmente algo poderia mudar. Contudo, ela viu vários dos ladrões mais jovens na guilda se erguerem contra Shivara, como se ela fosse tão ruim quanto os antigos regentes.

Surgiu uma facção rebelde dentro da guilda, e até mesmo uma mestra rival. Umi Ratsuki, uma jovem ninja do clã Ratsuki, cresceu nas ruas de Warton, entre a guilda, pois ainda era uma criança quando foi retirada de Tamu-ra por magia. Ela lidera os mais jovens e radicais dentro da Sociedade da Pata do Leopardo, acreditando que a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade é uma molenga incompetente — se realmente quisesse acabar com o modo de vida intolerante de Yuden, ela poderia ter feito isso há anos! Quase metade da guilda segue Umi em detrimento de Rhynnigeld, opondo-se a qualquer tipo de governo, nobreza ou exército.

Por enquanto, as duas facções dentro da Sociedade da Pata do Leopardo não entraram em conflito violento, e conseguem dividir os mesmos espaços. Contudo, isso pode mudar em breve. Rhynnigeld deseja apazigar os ânimos, mas Umi acha que a guilda é muito moderada em suas ações. Segundo a ninja, é hora de roubar tudo do exército de Yuden — seu ouro, suas armas e sua dignidade!

A Casa do Homem Honesto

Tapista, o Reino dos Minotauros, sempre foi uma grande potência em Arton. Durante as Guerras Táuricas, mostrou seu poderio e agressividade, usando uma disputa com o Reinado para atacar e conquistar quase um terço do continente. Mas os minotauros não possuem apenas legiões. São também uma raça astuta, que usa de espionagem, sabotagem e ladinagem para atingir seus objetivos.

Em Tiberus, a capital de Tapista, as organizações criminosas são pequenas e pouco poderosas. Mas existe um conselheiro extraoficial do Primeiro Cidadão. Um homem que lidera sua própria guilda de ladrões, quase como um braço clandestino do governo de Tapista. É o Homem Honesto, e sua guilda opera dentro dos limites estabelecidos nas sombras do poder.

História da Guilda

A história da Casa do Homem Honesto se confunde com a história de Tapista. Quando o reino estava se estabelecendo, séculos atrás, quadrilhas e bandos eram a praga das cidades e estradas. Vizinhanças inteiras existiam sob um verdadeiro poder paralelo, sendo dominadas por pequenos tiranos criminosos. Os governantes se esforçavam, mas não conseguiam suprimir toda a atividade criminosa com suas tropas de legionários. Assim, o regente da época chamou o mais poderoso líder de quadrilha para uma reunião a portas fechadas.

A proposta do regente era simples: o líder da mais influente quadrilha operando em Tapista iria se tornar um conselheiro secreto. Apenas as pessoas mais próximas ao próprio regente saberiam da existência deste acordo. A quadrilha seria organizada e financiada pelo Estado, tornando-se uma verdadeira guilda de ladrões — assim como existiam guildas de pedreiros, de oleiros, etc. A guilda teria armas disponíveis apenas às legiões, e as autoridades fariam vista grossa para suas atividades ilegais. Em troca, a guilda esmagaria as demais quadrilhas, assegurando a paz para os cidadãos. O mestre da guilda aconselharia o regente em assuntos referentes ao crime e à vida furtiva. E a guilda operaria dentro de certos limites. Uma recusa significaria guerra total — o regente dedicaria seus recursos a esmagar a quadrilha, e faria a mesma proposta para o líder da segunda quadrilha mais poderosa, até que alguém aceitasse.

O criminoso riu. O regente pensava exatamente como um líder do crime organizado, e isso era algo que ele podia admirar. Os dois minotauros apertaram as mãos, e então fecharam um acordo que decidiria o destino do submundo de Tapista por todos os séculos futuros.

Os primeiros mestres da “guilda de ladrões oficial” de Tapista foram chamados de Conselheiro das Sombras, Mestre da Guilda ou outros títulos. Em certo ponto, um dos mestres decidiu que não chamaria mais sua organização de guilda de ladrões. O grupo era parte importante da sociedade de Tiberus, uma verdadeira casa nobre — cujos membros eram ligados uns aos outros por uma irmandade de objetivos e profissão,

não por sangue. E ele mesmo era um homem honesto, com o mesmo status de um senador. Desde então, a guilda passou a ser chamada de Casa do Homem Honesto pelos poucos que conhecem sua existência.

A história da Casa do Homem Honesto é bem documentada. A guilda possui um escriba oficial, responsável por registrar os principais feitos do Homem Honesto atual e os acontecimentos mais importantes com o grupo como um todo. Já houve incontáveis guerras entre guildas em Tiberus, mas a Casa do Homem Honesto sempre emergiu triunfante.

Há cerca de cinquenta anos, várias guildas menores se ergueram em conjunto contra a Casa do Homem Honesto. Vendo o domínio da guilda oficial como apenas mais uma forma de o Estado controlar seus cidadãos, esses criminosos eram verdadeiros anarquistas, desejando acabar com um dos pilares da sociedade táurica. As ruas de Tiberus foram banhadas em sangue e a Casa do Homem Honesto não teria uma vitória limpa. Assim, o Homem Honesto da época fez um acordo com os mestres das guildas menores, assim como o regente fez um acordo com o primeiro Homem Honesto, tanto tempo atrás.

As guildas de ladrões foram mescladas a guildas profissionais — de artesãos, professores, comerciantes, etc. Assim, receberiam parte dos lucros destes profissionais e poderiam “trabalhar” nas áreas em que os profissionais também trabalhavam. Isso foi um acordo bom para todos, menos para os profissionais honestos, que de uma hora para outra se viram sob o jugo de criminosos. Mas o Homem Honesto e o Primeiro Cidadão acharam uma boa ideia, e assim foi feito. Hoje em dia, contratar um profissional filiado a uma guilda em Tiberus significa lidar com criminosos, e nem pense em reclamar do trabalho de um mero sapateiro, ou você pode conseguir a ira de ladrões e assassinos.

O Primeiro Cidadão Aurakas, assim que assumiu o poder, decidiu manter uma relação próxima com o Homem Honesto. Assim, durante as Guerras Táuricas a Casa do Homem Honesto foi vital para a organização da própria cidade de Tiberus, enquanto as legiões partiam para conquistar Arton. Com menos patrulhas nas ruas, houve tentativas de revolta entre as classes mais baixas, e os criminosos se agitaram. A Casa do Homem Honesto restaurou a ordem, fazendo as ameaças certas e matando alguns arruaceiros para acalmar os ânimos.

Situação Atual

Poucas vezes a Casa do Homem Honesto foi tão poderosa quanto hoje em dia. A relação próxima entre Aurakas e o Homem Honesto trouxe benefícios para ambos, e a guilda está se expandindo para fora de Tiberus pela primeira vez.

Parecia um desperdício não usufruir dos novos territórios trazidos pelas Guerras Táuricas. Mas, para fazer isso, primeiro era necessário poder sobre as cidades tapistas. Assim, o Homem Honesto começou a mandar enviados para as grandes

cidades de Tapista, com uma missão simples: deveriam procurar a maior guilda de ladrões ou quadrilha local, achar um de seus membros de alto escalão e mutilá-lo de alguma forma. Então deveriam enviar o pedaço cortado à sede da guilda, com a mensagem de que aquilo era uma oferta de paz. Recusar uma aliança com a Casa do Homem Honesto traria consequência *bem* piores. Algumas guerras no submundo resultaram disso, e a guilda já tem o controle de um pequeno punhado de cidades.

O Protetorado de Roddenphord está quase todo sob controle da Casa do Homem Honesto. Hoje em dia, não se rouba um pedaço de pão no diminuto país sem que a guilda lucre com isso. Existe disputa com as guildas de ladrões de Fortuna, conhecidas por seu uso especializado de amuletos e itens de boa sorte. A Casa do Homem Honesto também está empenhada em localizar a quase mítica cidade de Smokestone, em Petrynia, para disciplinar os pistoleiros rebeldes que lá vivem.

A Casa do Homem Honesto lida primariamente com roubo de todos os tipos. É, acima de tudo, um conjunto de ladrões. Contudo, algumas famílias e indivíduos mais próximos ao Primeiro Cidadão estão efetivamente imunes ao crime. Da mesma forma, os membros da guilda são quase imunes à lei. Um arranjo que beneficia todos, menos a população...

Extorsão também é uma atividade lucrativa para a guilda. Muitos negócios em Tiberus pagam tributo à Casa do Homem Honesto. Escravistas devem permitir que representantes da guilda verifiquem suas “mercadorias” antes de cada leilão, escolhendo para si (e de graça) os melhores exemplares. Existem casos de negócios que devem pagar para uma das “guildas profissionais” dominadas por criminosos (porque dependem da profissão que elas monopolizaram) e *também* para a Casa do Homem Honesto (pelo território onde se encontram). Em geral, esses estabelecimentos não conseguem arcar com todo esse custo e acabam devendo favores — o que é bem pior.

A Casa do Homem Honesto também está fortemente envolvida com as lutas de gladiadores. A guilda possui vários lutadores, e patrocina-os como se fosse uma família nobre qualquer, sob vários pretextos oficiais. Controlando boa parte das apostas na arena, a Casa do Homem Honesto muitas vezes “compra” os combates, garantindo um resultado favorável a suas bolsas. Mais de um gladiador já foi envenenado ou viu-se vítima de traça de outro tipo para que o favorito da guilda não tivesse chance de derrota.

Assim como foi desde a criação da guilda, obviamente a existência da Casa do Homem Honesto não é conhecida pela população. Apenas os próprios ladrões, o Primeiro Cidadão e uns poucos conselheiros sabem que existe um braço criminoso do governo tapistano. Contudo, os cidadãos sentem a pressão sobre suas vidas, e desconfiam de que “algo” conspira para que a justiça nem sempre impere no Reino dos Minotauros.

O Mestre da Guilda

O atual Homem Honesto é o minotauro Bonifatus, um dos mais ardilosos mestres de guildas de ladrões de Arton. Bonifatus nasceu em uma família nobre, mas pouco importante

em Tiberus. Os antepassados de Bonifatus possuíam escolas de gladiadores, e haviam enriquecido com esse negócio sangrento — embora o bom nome da família sofresse com isso.

Ainda muito jovem, Bonifatus era insatisfeito com o ouro que as lutas de gladiadores rendiam e os riscos envolvidos. Sua família precisava comprar escravos lutadores, treiná-los e então colocá-los na arena contra os gladiadores de famílias rivais, sem garantia nenhuma de que iriam vencer. Caso morressem, o investimento era perdido. E, com todo esse trabalho, o ofício era considerado de baixo nível, por “lucrar com o esforço alheio”! Enquanto isso, os senadores empolados que apenas apostavam na arena divertiam-se e eram aplaudidos.

Bonifatus começou a “arranjar” lutas escondido de seu pai, para ganhar dinheiro de verdade. À medida que enriquecia independentemente, envovia-se mais e mais no submundo da arena. Foi descoberto pela Casa do Homem Honesto e recebeu uma proposta: podia se juntar à guilda ou morrer por desafiá-la. Decidiu se juntar, mas mesmo assim teve seus chifres quebrados para pagar pela insolência de se meter nos negócios do Homem Honesto.

Bonifatus nunca foi treinado como ladrão, mas mostrou-se um planejador habilidoso. Era capaz de manobrar nobres e criminosos uns contra os outros, aumentando o poder da guilda. E nunca se afastou das lutas na arena. Com alguns gladiadores campeões, o esperto minotauro conseguiu se aproximar do próprio Primeiro Cidadão, sussurrando para ele quais lutas não eram arranjadas e quais lutadores eram favoritos. Conquistou a amizade de Aurakas e cultivou-a com paciência ao longo dos anos.

Até que Aurakas tomou uma decisão: Bonifatus seria um Homem Honesto melhor do que o que ocupava o cargo na época. Com uma palavra sutil, o Primeiro Cidadão ordenou que o então mestre da guilda fosse morto e Bonifatus assumisse.

Embora não tenha talento para a parte prática da vida furtiva, Bonifatus é um excelente administrador. Seu maior talento é reconhecer quem tem talento — os melhores ladrões e espiões são escolhidos a dedo por ele, para missões que utilizam da melhor forma suas habilidades. Sob sua liderança, a guilda abriga cidadãos e escravos igualmente. Assim, atualmente alguns escravos veem a vida de crimes como uma alternativa viável à existência como escravos domésticos ou desempenhando funções menos dignas.

Bonifatus deixou sua antiga família para trás, considerando seu pai e seus antepassados como fracos que nunca ousaram ir além do que lhes foi dado em seu nascimento. Quando assumiu a liderança da guilda, comprou a escola de gladiadores da família através de testas de ferro, usando-a como campo de treinamento para soldados da guilda — e, é claro, como berço de campeões planejados e perdedores marcados.

Parece que o Homem Honesto está satisfeito com sua atual posição. Mas alguns sussurram que mesmo ser subordinado ao Primeiro Cidadão é pouco demais para Bonifatus. Talvez ele queira chegar ao topo da vida criminosa: o controle sobre a sociedade legitima...

— A Guilda de Mercadores de Fross —

Callistia, o Reino das Águas, é uma das nações mais ignoradas de Arton. Considerada terra de gente caipira e sempre sob ataque dos perigosos tiranos das águas, Callistia produz poucos aventureiros. Aqueles que treinam para a vida de aventuras no reino costumam ficar por lá, defendendo seu povo. Callistia também é um lugar pobre, sem muito a ser roubado. Os malandros não parecem ter muito espaço por lá.

E realmente não existe uma guilda de ladrões em Fross, a capital de Callistia. É claro que não. Existe uma guilda de *mercadores*. Se a sua casa foi invadida e o seu barco foi saqueado, deve ter sido obra de salteadores isolados. É claro que esses comerciantes respeitáveis não têm nada a ver com tais crimes. E, se você insistir demais no contrário, pode atrair o azar que fará com que seja roubado de novo, ou sofra um destino ainda pior...

História da Guilda

Fross, a capital de Callistia, é uma cidade habitada por muitas famílias nobres, atraídas pela junção de dois rios. Embora estes nobres sejam muito arrogantes, recusando-se a se misturar com plebeus e tribos locais, é uma aristocracia falida. Eles circulam por Fross em seus barcos de luxo, ostentando enfeites e roupas que foram-lhes deixados por seus antepassados, mas incapazes de adquirir novos objetos extravagantes. Enquanto isso, viram o rosto para os verdadeiros trabalhadores, que mantêm a estrutura da qual eles usufruem, muitas vezes recebendo bem menos do que merecem.

A Guilda de Mercadores de Fross começou como uma guilda de comerciantes de verdade, há cerca de cento e cinquenta anos. Os mercadores dos rios notaram que, se queriam se proteger dos desmandos da aristocracia e ter leis a favor do comércio pelos rios, precisavam se unir e ter poder de barganha. Se dependesse da nobreza, os impostos para navegar pelos rios seriam abusivos. Unidos, os mercadores foram capazes de aumentar seu próprio poder.

Mas, com o tempo, os mercadores notaram que isso não era suficiente. A nobreza falida continuava detendo a maior parte do poder. Pagava o que queria pelos produtos, pois para os comerciantes era “um privilégio” vender aos nobres. Quando ganhavam os rios, os comerciantes eram atacados por piratas, e a guarda paga pelos nobres estava muito mais interessada em proteger seus patrões de ameaças não existentes em terra firme do que arriscar o pescoco nas águas sangrentas. Assim, os comerciantes tomaram uma decisão: iriam se armar por conta própria para se defender dos piratas. Durante alguns anos, a situação seguiu desta forma. Os comerciantes da guilda acabavam protegendo mercadores de outros reinos, que também eram vítimas de seus inimigos. Enquanto isso, os nobres apenas aproveitavam a maior segurança.

Um capitão da Guilda dos Mercadores, frustrado com os gastos e o risco, certa vez avistou um barco comerciante, longe de tudo. Este barco sinalizou sua gratidão através de bandeiras. Afinal, com a Guilda dos Mercadores cuidando de tudo, eles podiam navegar tranquilos. Talvez fosse a falta de clientes ou o excesso de impostos. Talvez fosse a falta de comida e o excesso de rum. De qualquer forma, o capitão deu ordem para atacar o amigável barco comerciante, e foi o primeiro passo da Guilda dos Mercadores na vida de crime. Com o tempo, todos os capitães de navios mercantes da guilda passaram a se dedicar à pirataria. Assim, cada vez mais guerreiros e tipos insalubres eram contratados, e cada vez menos vendedores e trabalhadores honestos.

A vida parasitária era boa. A Guilda dos Mercadores expandiu suas atividades para as ruas de Fross, empregando ladrões para invadir as casas das mesmas pessoas que compravam seus produtos durante o dia. Às vezes, era possível vender algo e logo em seguida roubar o mesmo produto, vendendo-o duas vezes! Alguns “mercadores” mais idealistas tentaram roubar dos nobres, para revidar o comportamento que dera início a tudo aquilo, mas descobriram que era muito difícil. Melhor esquecer a honra. A esta altura, a Guilda de Mercadores de Fross era uma verdadeira guilda de ladrões.

Desde então, a Guilda de Mercadores de Fross manteve suas atividades legítimas, mas apenas como fachada. As demais organizações comerciais do reino torcem o nariz, mas não ousam falar nada em voz alta, temerosas da retaliação violenta da guilda. Com impunidade quase total, os “mercadores” foram afundando cada vez mais no submundo. Após cerca de trinta anos focando-se nos roubos e pirataria, a guilda entrou em contato (violento) com uma tribo de homens-peixe liderada por um aboleth, a quem veneravam como avatar de seu deus. Mesmo com suas armas e astúcia, os ladrões e piratas não foram páreo para os estratagemas do aboleth, uma criatura de grande inteligência, apesar de sua aparência bestial. O monstro notou que havia vantagem em ter uma guilda de ladrões a seu serviço, e desde então é o mestre da guilda! O aboleth já está no poder há mais de oitenta anos, e não parece haver ninguém capaz de derrubá-lo.

Quando, alguns anos atrás, os tiranos das águas atacaram Callistia, a população entrou em pânico. Até mesmo os nobres decadentes tomaram um susto e se movimentaram para a defesa (ainda que sem intenções altruistas). Mas os membros da Guilda de Mercadores de Fross só viram nisso mais uma chance de lucro. A guilda vende serviços de proteção contra os tiranos, para ingênuos que acreditam que eles podem cumprir a promessa! Todos os contratos ficam na sede da guilda, e são destruídos quando os clientes são devorados pelos tiranos... Além disso, o mestre da guilda vem tentando fazer contato com os tiranos, pois tem certeza de que pode haver mais uma aliança e uma chance de lucro nisso...

Situação Atual

A Guilda de Mercadores de Fross está próspera como nunca. Além do roubo, da pirataria e do serviço de “proteção” contra os tiranos das águas, seus membros são muito envolvidos em controle do comércio local. Quando mercadores legítimos se estabelecem em Fross e/ou iniciam rotas no que a guilda considera “seu” território, há uma investigação detalhada sobre a existência de qualquer concorrência. Se os novos comerciantes vendem produtos que a guilda também vende, são inimigos. Se algum de seus produtos dá uma ideia de lucro para a guilda, também são inimigos. Isso significa que boa parte do comércio é realizado através de uma guilda de ladrões — e o que sobra são mercadores vendendo bugigangas inúteis a preços altos demais.

A Guilda de Mercadores de Fross é extremamente violenta com competidores de todos os tipos. Seu mestre não vê muito valor na vida dos bípedes, e ordena assassinatos com base apenas no lucro potencial que podem trazer. Existem ladrões e assassinos na guilda que demonstram escrúpulos e não desejam matar por qualquer ofensa, mas esses muitas vezes acabam sob o controle mental do aboleth ou se afogam.

No entanto, apesar de seu relativo poder na cidade de Fross, a guilda é pequena. Seus métodos de controle baseiam-se na violência e em reações extremas, não na presença de um membro em cada lugar. Na verdade, existem poucos membros da guilda infiltrados em outras tripulações, casas comerciais ou na nobreza. O clima dentro da guilda é de paranoia — para ser aceito como membro, um candidato deve ser convidado por um membro existente e “entrevistado” pelo mestre. Qualquer um que encontre a guilda sem ser convidado costuma ser morto. Assim, não é de surpreender que não haja uma multidão de novos recrutas.

A guilda está sempre tentando descobrir quais são os planos dos nobres, onde e quando vão surgir concorrentes e quando piratas rivais irão atacar. E existem vários desses concorrentes. O resultado são disputas brutais nas ruelas e águas de Fross. Recentemente, a Guilda de Mercadores notou o lucro potencial que existe no tráfico de achbuld, uma perigosa droga alucinógena. Provavelmente no futuro próximo os “mercadores” irão localizar fornecedores, arranjar uma rota de distribuição e então começar mais uma pequena guerra contra os traficantes que já existem na cidade...

O Mestre da Guilda

A história da Guilda de Mercadores de Fross pode ser dividida entre antes e depois da chegada de seu mestre, o aboleth conhecido como Puo’Nakk. Puo’Nakk é um membro relativamente jovem da espécie — mas os aboleths têm o poder de nascer com as memórias de seu progenitor e absorver memórias e conhecimentos de suas vítimas. Assim, mesmo sem grande experiência prática, Puo’Nakk contava com astúcia suficiente para tomar o controle de uma guilda de bípedes...

Na verdade, Puo’Nakk recém havia sido expulso do território de um aboleth mais velho e poderoso quando, vagando pelos rios de Callistia, encontrou uma tribo de homens-peixe. Ele sabia, devido a suas memórias herdadas, que essas criaturas veneram os aboleths como enviados de Piscigeros, o Pai Peixe, seu deus (que provavelmente não existe). Quase todos os aboleths sabem se aproveitar disso, e Puo’Nakk rapidamente tomou o controle da tribo.

Mas, humilhado pela derrota nos tentáculos de outro aboleth, ele queria mais do que dominar uma tribo de primitivos. Quando um de seus subordinados lhe trouxe dois piratas capturados num rio próximo, Puo’Nakk devorou-os e soube que eram membros da Guilda de Mercadores de Fross. Então o aboleth decidiu: se não podia ser supremo entre sua raça, poderia ser uma figura poderosa entre os bípedes patéticos. Puo’Nakk arranjou encontros com membros de alto escalão da guilda, sempre perto de rios e usando ilusões para projetar uma figura bípede como interlocutor. Então, aos poucos, foi dominando telepaticamente a cúpula da guilda, até que foi aclamado como mestre.

Hoje em dia, todos os membros da guilda sabem que o aboleth está no comando, embora a maioria não conheça o nome da raça — sabem apenas que é “uma coisa” ou “um monstro”. Em geral, quando um novo recruta é trazido para a guilda, vem acompanhado por outro que apenas acha que será aceito. Esse outro é jogado para Puo’Nakk e devorado, apenas para que o recruta saiba que agora sua vida está por um fio. Qualquer traição ou desobediência é punida com morte ou controle mental.

Puo’Nakk não é especialmente brilhante para um aboleth. É um planejador astuto e sabe se proteger muito bem, evitando aventureiros, guardas e intrometidos de todo tipo. Mas suas intrigas se resumem a lucrar, expulsar concorrentes e aumentar o poder da guilda. Alguns dizem que Puo’Nakk está farto de dominar apenas o submundo de Fross, e que agora quer controlar a nobreza.

Crime em Toda Parte

O cidadão RPGista honesto não consegue mais ficar em paz hoje em dia. Está sempre cercado de malandros e suas guildas.

Se você quiser saber mais sobre o crime organizado em Arton, confira os seguintes livros.

O *Guia da Trilogia* descreve a Guilda sem Nome (escapistas e infiltradores), os Cavaleiros Solitários (teóricos da conspiração devotos de Hyninn... ou Nimb), uma taverna de vilões e outros grupos insalubres.

Valkaria: Cidade sob a Deusa traz a descrição das irmandades, famílias criminosas tradicionais da capital do Reinado, e também da milícia — afinal, alguém precisa combater a malandragem!



Capítulo 4

O Mestre Maroto

Não vamos fingir. Você estava esperando ler aqui que não existe campanha em Arton sem malandragem? Azar o seu, amigão. A verdade é que existem várias campanhas artonianas sem nenhum ladino, bardo, ranger ou swashbuckler. Existem dezenas de histórias de fantasia medieval sem qualquer tipo de esperteza, sutileza ou furtividade.

“Mas essas histórias não são sem graça?”

Você está pegando o espírito da coisa. Podem existir dezenas de histórias sem malandros. Mas ninguém garante que vão ser *boas* histórias. Podem ser sagas sérias, cheias de personagens mal-humorados e carrancudos que fazem juras de vingança e ficam se lamentando pelos cantos. Deixem que eles fiquem com suas aventuras tediosas.

Aqui, vamos discutir campanhas com malandros. Campanhas divertidas.

Campanhas Malandras

Personagens malandros não são preferência entre os jogadores. Pelo menos, não entre a maioria. Em geral, malandros não contam com a simplicidade de guerreiros, o poder de magos ou a utilidade óbvia de clérigos. Ou seja, para jogar com um malandro você precisa pensar bastante, e não vai ser recompensado com a capacidade de jogar *bolas de fogo* a cada vez que espirra.

Contudo, isso na verdade contraria muitos arquétipos de fantasia medieval. Existem muitas histórias nas quais os ma-

landros são protagonistas, justamente porque eles são menos poderosos e mais interessantes do que combatentes invencíveis e arcanos insondáveis.

Nesta seção você vai ler algumas formas de equilibrar o potencial dramático dos malandros com seu papel em jogo — de preferência, sem perder sua carteira.

O Herói Malandro

Para começar, precisamos tirar algo do caminho. No RPG, em geral não deve haver um só personagem que seja o “principal”, deixando o resto do grupo como coadjuvantes. Uma das forças do jogo é justamente a união necessária para vencer desafios.

Isso, é claro, na teoria.

Na prática, muitas vezes os guerreiros ou magos acabam sendo “protagonistas” na maior parte das situações, simplesmente porque estão na frente do combate, desafiando os vilões, ou porque têm tanto poder que resolvem boa parte das situações no jogo. Clérigos em geral dão suporte — curando e aumentando as habilidades de seus companheiros. E os malandros agem de forma ainda mais sutil, apoiando o resto do grupo com informações e ações nos bastidores. É natural que, mesmo com toda a boa vontade do mestre, os jogadores com personagens malandros sintam-se deixados de lado.

Para combater essa síndrome, vamos analisar as histórias de fantasia com protagonistas malandros.

De cara, podemos lembrar de duas bem importantes: *O Hobbit* e *Robin Hood*. Ambas têm protagonistas malandros que atuam como ponto de vista para os leitores/espectadores. Em ambas, os protagonistas vencem mais pela esperteza do que pela força bruta. Bilbo Bolseiro e Robin Hood são carismáticos, o centro de suas narrativas, sem abrir mão de seus métodos malandros.

Para aplicar isso em campanha, o primeiro passo é tornar o malandro um foco narrativo. Não vamos cometer a injustiça de deixar os outros personagens sem atenção, mas eles já brilham em combate e em outras situações táticas. Nossa malandro vai brilhar na história. Se uma patrulha de guardas do rei deve passar por algum PJ para deixar o grupo saber que há um criminoso fugitivo na região, passará pelo malandro. Se o demônio ancestral quer a alma de algum dos personagens, é a do malandro. Se um lefou refugiado vem pedir ajuda para alguém, pede para o malandro. Em suma, a maior parte dos acontecimentos aleatórios da campanha é focada nele. O malandro será o centro da sorte e do azar do grupo e fonte de infinitos ganchos de aventuras.

Isso simula técnicas narrativas consagradas. Em geral, um escritor coloca um personagem mais fraco ou vulnerável como focalizador do leitor. Muitas vezes não é tão divertido acompanhar as aventuras de alguém que não tem medo de nada — portanto, os malandros são ótimos protagonistas.

Essa mesma técnica também envolve o protagonista chegando a um lugar desconhecido, para que o leitor possa descobrir o mundo junto com ele. Você pode fazer com que o malandro seja o grande desbravador de novos lugares. O personagem não conhece boa parte dos locais da campanha, e você pode descrevê-los para o jogador que o controla. Assim, a aventura girará em torno do malandro, com os demais personagens destacando-se naturalmente por seus poderes e habilidades. Em *A guerra dos tronos*, temos muitos focalizadores, mas alguns dos mais populares são Tyrion, Daenerys e Arya — que seriam malandros em termos de regras! Inicialmente os três são espertos, mas frágeis, e jogados em situações que não conhecem. Receita perfeita para bons protagonistas.

Coadjuvante de Luxo

Por outro lado, sejamos francos. Se você escolheu jogar com um malandro, existem grandes chances de que *não queira* ser protagonista de coisa nenhuma! Outros personagens podem ficar com o foco na maior parte do tempo, resolvendo combates, tendo rixas antigas e fazendo outras bobagens do tipo. Você pode querer brilhar em momentos específicos. Apenas uma de suas ações no combate decidirá tudo. Apenas um momento de interpretação será lembrado para sempre. Talvez você não queira ser o protagonista, mas um coadjuvante de luxo. Afinal, quem é mais interessante? Luke Skywalker ou Han Solo?

O malandro se presta muito para o papel do secundário que rouba a cena. Se estivesse no centro das atenções o tempo todo, talvez ele ficasse cansativo. Talvez você simplesmente não tenha ideias para frases geniais a cada minuto, ou talvez não tenha habilidades de classe que permitam que você faça diferença todas

as rodadas de combate. Mas tem *algumas* tiradas que serão lembradas para sempre e *algumas* habilidades que decidem a luta.

A má notícia é que você está em grande parte por conta própria aqui. Há pouco que o mestre possa fazer para propiciar este tipo de experiência, a não ser deixá-lo agir. Então pense em algumas respostas ou frases de efeito, guarde-as para os momentos certos e fique quieto na maior parte do tempo. Tenha uma ou duas cartas na manga durante o combate, mesmo que para usá-las você precise de um bom tempo de preparação. Acima de tudo, não exagere. O coadjuvante de luxo rouba a cena dos protagonistas apenas quando faz ações precisas e muito bem-sucedidas. Ficar tentando de novo e de novo, insistindo na piada ou agindo sem eficácia vai diminuir seu brilho. Você deve aparecer pouco, mas com grande destaque. Ninguém presta muita atenção quando o clérigo tagarela que não para de arengar sobre os deuses fala. Mas quando o ninja calado diz alguma coisa, todos dão ouvidos. Em *Dragonlance*, o ladino Tasslehoff Burrfoot era um dos personagens mais queridos, mesmo com pouco poder. Seus momentos de glória sempre serão lembrados pelos fãs da série, mas os livros em que ele era o protagonista não foram tão bem aceitos.

Na verdade, o mestre *pode* dar alguma ajuda para a atuação do coadjuvante de luxo, mas é algo que deve ficar ao critério dele. Quando o malandro é este tipo de personagem (e não um protagonista), muitas vezes ele é mais velho e experiente que os personagens principais. Luke era um garoto da fazenda, enquanto Han era um contrabandista procurado. William Turner era um marinheiro idealista enquanto Jack Sparrow já era um pirata temido, amado e odiado.

Neste tipo de narrativa, o malandro quase nunca é o motivador da trama ou o grande vencedor no final. Ele é a voz da experiência e o contraponto do idealismo. O grande duelo final será entre o jovem paladino e o necromante maligno, mas enquanto isso não acontece o ladino experiente vai guiar os passos desse rapazote ingênuo. Além disso, em termos de jogo o malandro pode ter mais níveis que o resto do grupo. Assim, qualquer diferença de poder será compensada.

Indeciso Misterioso

Levando a ideia de falar pouco e brilhar muito mais longe, chegamos ao tipo de personagem conhecido como “*indeciso misterioso*”, bem apropriado para malandros. Esse arquétipo, popular em animes e tokusatsus mas também presente em várias outras mídias, é aquele personagem que só aparece de vez em quando, seus motivos sendo inescrutáveis, e que pode tanto ajudar os heróis quanto atacá-los.

O indeciso misterioso tem roupas, armas e até nome mais legais que os heróis. Ele é sombrio, poderoso e enigmático. Muitas vezes o público adora o indeciso misterioso — sabemos tão pouco sobre ele que nossa reação natural é completar as lacunas com o que nos parece mais interessante ou emocionante. Pela mesma razão, muitas vezes o indeciso misterioso perde boa parte de seu brilho quando toda a verdade sobre ele é revelada. Poucas coisas conseguem satisfazer uma expectativa tão grande.

Certos tipos de malandros são ótimos indecisos misteriosos. Swashbucklers e principalmente ninjas se prestam para o papel do coadjuvante exótico que chega, faz algo bombástico e vai embora sem grandes explicações. Este é um arquétipo útil para o mestre. O indeciso misterioso pode ser uma ótima fonte de ganchos de aventura, para fugir do clichê do velhinho da taverna ou do nobre que pede ajuda. O indeciso misterioso chega, demonstra alguma de suas habilidades fenomenais, faz pose, dá alguma informação aos heróis e some. Agora cabe a eles resolver a aventura com base nos ganchos e dicas do indeciso.

Contudo, esse tipo de personagem atrai dois problemas. O primeiro é a tentação de torná-lo o centro de tudo quando aparece. Por mais legal ou poderoso que o indeciso seja, ele não é o protagonista. Se fosse, não seria o indeciso misterioso! Assim, ele não pode resolver os combates ou tornar os heróis redundantes. Talvez em algumas histórias seja interessante que os protagonistas cheguem ao fundo da masmorra apenas para encontrar o indeciso sentado, com ar de desprezo, já tendo vencido o lich que comandava tudo e pego o tesouro para si. Mas, via de regra, no RPG isso é péssimo. Também é um grande anticlímax fazer o indeciso misterioso derrotar todos os PJs com um ataque devastador, só para mostrar como ele é sinistro. Isso funciona melhor para um vilão. O indeciso misterioso é uma ótima forma de introduzir um malandro como motivador da campanha, mas ele deve ser usado com cuidado — sem revelar demais, sem abusar da paciência dos jogadores.

O outro problema em potencial é quando um *jogador* quer um personagem que se encaixe neste arquétipo. Malandros muitas vezes agem nas trevas. Alguns jogadores imaginam por que seus personagens furtivos e sombrios participariam de um grupo de aventureiros. Eles querem viver o personagem mais instigante, querem provocar dúvidas no resto do grupo. Contudo,

isso raramente dá certo. Primeiro, porque o mestre precisa preparar praticamente duas aventuras — uma para o grupo, outra paralela para o indeciso que não vai se juntar aos outros. Segundo, porque, para manter o segredo, é preciso passar bilhetinhos para o mestre e esconder coisas do resto do grupo o tempo todo. Terceiro, porque os demais jogadores em geral não vão se sentir instigados, apenas irritados. Eles não veem um personagem enigmático e assustador, mas seu colega de jogo recebendo tratamento especial.

A menos que o mestre explicitamente peça para que um PJ seja um malandro que se aventura à margem do resto do grupo, é melhor deixar este arquétipo para os PdMs. Mesmo assim, ele deve ser usado com moderação. Quando você notar que o grupo está traçando estratégicas para massacrар seu indeciso misterioso na próxima vez em que ele aparecer, talvez seja hora de transformá-lo num vilão.

Malandros contra Outros

Mesmo que todos querem um grupo unido, compartilhando as mesmas aventuras e vencendo desafios juntos, malandros muitas vezes apresentam um problema: onde eles brilham (situações que dependem de furtividade e esperteza) os outros aventureiros só atrapalham. E onde os outros aventureiros brilham (combate) malandros não sobrevivem.

Isso é um problema clássico em RPGs de fantasia. Quando é preciso uma ação furtiva, não adianta que o ladrão seja silencioso e discreto — o guerreiro vai arruinar tudo, fazendo barulho com sua armadura. Da mesma forma, malandros têm poucos pontos de vida e não contam com as mesmas proteções de magos e clérigos. O que fazer?

As primeiras versões de *Dungeons & Dragons* resolviam este problema de maneira simples e elegante. O foco era exploração de masmorras. Ladinhos (chamados de ladrões na época) con-



tribuíam desarmando armadilhas e abrindo portas trancadas. Eles eram vitais para o grupo, mesmo não sendo muito bons em combate. A furtividade eraposta em segundo plano. Bardos e rangers contribuíam no combate com suas habilidades especiais (eram algumas das únicas classes que tinham habilidades especiais) e swashbucklers simplesmente não existiam.

A coisa fica mais complicada quando saímos da masmorra. Se o ladino está se infiltrando no forte inimigo, o guerreiro não tem muito a fazer, a não ser estragar tudo. E continuamos com o problema de que malandros não são muito bons em combate.

Para remediar isso, o melhor é que o mestre construa as cenas da aventura com todos os personagens em mente. Em vez de planejar apenas uma infiltração, que tal uma infiltração na qual o ladino tenha que achar uma passagem escondida o suficiente para que *todos* possam entrar? Então talvez alguns guardas que o guerreiro tenha que vencer rapidamente, antes que o alarme seja soado? Da mesma forma, um combate em uma planície aberta e vazia, sem nenhum esconderijo ou elemento para ser usado de forma criativa, pode resultar em um malandro sem nada para fazer. Mas combates em locais com recursos, que possibilitem truques e usos de perícias criativos, são bem mais atraentes.

Uma cena ideal em uma aventura é aquela em que todos os personagens são úteis. Se o bardo está envolvido em diplomacia e negociações, talvez seja preciso que o guerreiro duele com um campeão para provar que o grupo é “digno aos olhos dos deuses”. Se o ranger está caçando na mata, talvez ele encontre uma área amaldiçoada que só a magia do mago pode dissipar.

E se o swashbuckler passa a noite na taverna tentando seduzir pessoas interessantes, talvez haja alguém precisando do conforto espiritual do clérigo. Mesmo que nem todas as situações possam envolver todos os PJs, garanta que a maioria delas tenha algo a ver com mais de um herói. Caso contrário, você corre o risco de ter dois grupos paralelos — os malandros e todos os outros.

Menos Pancadaria, Mais Esperteza

É claro que, em um grupo com malandros, sempre vai existir a possibilidade de que os jogadores queiram se afastar do jeito “tradicional” de resolver problemas (com espadas, magias e iniciativa) e prefiram usar mais a cabeça. Com apenas um malandro no grupo, isso é improvável. Mas quando eles começam a se multiplicar, podem influenciar as decisões de todos...

O primeiro passo para lidar com isso é aceitar que nem tudo no RPG precisa transcorrer como na fantasia medieval típica. Sim, normalmente o clímax de qualquer aventura é um combate épico, mas isso não é obrigatório. Talvez o grupo prefira enganar um demônio para que ele leve o necromante maligno para outra dimensão, em vez de apenas massacrá-lo ou inimigo. Talvez prefiram uma negociação entre dois feudos em vez de uma batalha campal. Talvez prefiram preparar uma armadilha para o monstro que assombra a região em vez de caçá-lo e matá-lo. Não há problema. A aventura não vai ser estragada por causa disso — você apenas vai precisar de técnicas narrativas diferentes.



Procure referências de heróis que resolvem seus problemas pela esperteza. Isso vai ajudá-lo a se inspirar e ter uma base de onde partir. As próprias aventuras de Bilbo são uma boa fonte: mesmo que a Batalha dos Cinco Exércitos tenha sido emocionante, o concurso de charadas com Gollum teve consequências bem mais importantes para a Terra Média. Outros bons heróis espertos são Indiana Jones, John Constantine, Fitz Cavalaria (do livro *O aprendiz de assassino*), Locke Lamora (*As mentiras de Locke Lamora*) e Ashlen Ironsmith (*Trilogia da Tormenta*). Nas obras ou cenas em que eles são os protagonistas, dificilmente a solução está no combate. Esses heróis mentem, conversam, fogem, desarmam armadilhas... Enfim, resolvem seus problemas pela inteligência — muitas vezes porque armas ou punhos não adiantariam nada.

Se o grupo estiver interessado nesse tipo de abordagem, planeje as aventuras para que o combate em geral não seja a melhor solução. A fuga é um clímax comum: se monstros ou inimigos são tão poderosos que é impossível enfrentá-los, geralmente eles ficarão contidos dentro de algum lugar (templo perdido, dimensão demoníaca...) se os heróis conseguirem escapar a tempo. Também é comum que haja uma grande arma ou poder que vai resolver tudo, mas que só pode ser usado com esperteza — Indiana Jones é salvo pela Arca da Aliança e pelo Santo Graal, sem que precise matar os grandes vilões a tiros. Em geral, o público (e os jogadores) valoriza a esperteza nessas situações, quando os heróis estão lidando com algo além de seu nível de poder. Se Indiana Jones fugisse de *todos* os inimigos e dependesse de forças superiores para vencer até mesmo o mais reles soldado nazista, os filmes seriam chatos. Mas quando ele deve enfrentar exércitos inteiros, armadilhas mortais e a fúria divina, apreciamos que vença pela esperteza.

Mesmo que você decida por um clímax em forma de combate, nem sempre uma luta precisa se resumir a acabar com os pontos de vida do inimigo antes que ele acabe com os seus. Talvez os PJs encontrem um artefato que pode aniquilar o vilão em uma rodada — desde que ele esteja sem suas proteções mágicas, fora de seu castelo e fale uma palavra proibida. Então, uma vez usado, o artefato é destruído. O risco do combate pode não estar em sucessivas jogadas de dano, mas na possibilidade de que apenas um golpe do inimigo acabe com todos, se o grupo não conseguir criar as condições para a vitória. Embora RPGs e videogames em geral lidem com o combate dessa forma gradual, muitos filmes e livros apresentam heróis que dependem de algum truque para vencer uma batalha.

Investigação

Uma maneira de organizar aventuras ao redor de personagens malandros e soluções espertas é criar um foco em investigação. A fantasia medieval dá pouca importância para o trabalho de detetive, mas ficção investigativa é prevalente em quase todas as mídias — basta ver quantos livros, filmes e seriados policiais são produzidos todos os anos! Além disso, um dos RPGs mais clássicos de todos os tempos, *Call of Cthulhu*, tem como foco a investigação. Muitas aventuras de *CoC* são publicadas com esse formato há décadas. Ele servirá para nós também.

O primeiro passo para planejar uma campanha investigativa é arranjar uma justificativa para que o grupo investigue um novo “caso” a cada aventura. Talvez eles sejam uma pioneira agência de investigadores (veja a caixa de texto “Grupos Temáticos”, na página 37), talvez façam parte da milícia de Valkaria, do Protetorado do Reino, dos Mosqueteiros Imperiais ou de outra organização. Talvez, como personagens de *Call of Cthulhu*, eles sejam alguns dos poucos a conhecer alguma terrível verdade sobre o universo, e assim tenham a obrigação moral de investigar casos envolvendo essa realidade. De qualquer forma, é importante que novos mistérios sejam apresentados periodicamente, pois uma única investigação enorme não vai ser suficiente para conduzir a campanha — os jogadores vão ficar frustrados por nunca descobrir o grande mistério ou montarão o quebra-cabeças cedo demais e estragará o seu planejamento.

Tendo essa estrutura, você provavelmente nunca sentirá falta de material para suas aventuras. Apenas adapte a trama de alguma das dezenas ou centenas de histórias policiais que são produzidas todos os meses e está pronto! Ou pense em algum mistério de sua própria autoria. O formato das sessões em geral será parecido: os PJs recebem um “caso” novo, investigam as primeiras pistas, têm algum confronto (fuga, perseguição, combate...) contra um suspeito, descartam-no, descobrem as pistas para o verdadeiro culpado e então têm um confronto com ele. Pode parecer repetitivo, mas seriados vêm utilizando essa fórmula há décadas. E, se você preferir, não precisa nem mesmo planejar uma sequência de acontecimentos. Pode simplesmente deixar pistas espalhadas por locais da aventura e esperar que os jogadores tenham ideias para encontrá-las. O videogame *L.A. Noire* faz isso muito bem.

Você não precisa se limitar a casos de assassinato (os mais comuns na ficção policial). Artefatos roubados são uma ótima premissa. Além disso, pode ampliar o foco da investigação para algo além de histórias “policiais”. Talvez a cena de um massacre deixe claro que o culpado é algum tipo de monstro. Agora cabe aos heróis descobrir qual seria esse monstro e quais são as suas fraquezas. Isso pode ser feito interrogando magos loucos, pesquisando em bibliotecas, explorando templos perdidos...

Não deixe seus mistérios serem resolvidos com uma única magia. Meios arcanos podem ser usados para fornecer *pistas* que levam a investigação adiante, mas não para solucionar o caso completamente. Uma magia de vidência usada na cena de um crime pode fornecer um fragmento de imagem do assassino — não o suficiente para incriminá-lo, mas sim para ter uma suspeita de quem ele é e onde pode estar se escondendo.

“Não Vamos para Valkaria, É um Lugar Tolo”

Outra vertente de uma campanha focada em malandros — mais perigosa e complicada de planejar do que a campanha de investigação — é a campanha de humor. Com muitos malandros no grupo, o jogo começa mais e mais a pender para o humor, e você pode ter de lidar com isso de qualquer jeito. Então por que não abraçar esse lado?

Campanhas de humor são bem raras no RPG tradicional. É mais comum que uma campanha séria acabe em humor involuntário ou que haja momentos de humor. Contudo, se você quiser conduzir uma verdadeira campanha humorística, deve decidir alguns pontos.

Primeiro: o mundo da campanha será humorístico ou apenas a maneira como os personagens lidam com as situações? Um verdadeiro mundo humorístico pode envolver situações tipo *Monty Python* e divergir completamente das regras normais de *Tormenta RPG*. Também será muito mais difícil de ser conduzido: coisas como morte de personagens e sucesso ou falha em testes devem ficar a cargo do que será mais engraçado ou surpreendente, não só do sistema. O mestre deve estar preparado para introduzir um novo elemento de besteirol a cada cena. A não ser que você seja *muito* bom com humor de improviso, é melhor levar uma campanha “normal” na qual os heróis vencem desafios através do humor. Isso também é mais adequado aos malandros (já que, em um mundo todo humorístico, até mesmo os paladinos estão em situações absurdas).

Planejar uma campanha do segundo tipo é basicamente o mesmo que planejar uma campanha séria normal. A diferença está na abordagem aos problemas: dê bônus em testes não por interpretação dramática ou ideias lógicas, mas por tiradas engraçadas e planos estapafúrdios. Pense no filme *Guardiões da galáxia*. Pela lógica, seria absurdo que o grande vilão fosse vencido com uma cena de dança. Mas, no contexto do filme, isso fazia todo o sentido. É a mesma coisa: os jogadores devem ser incentivados a resolver tudo com disfarces improváveis, mentiras rocambolescas (contra as quais os vilões sofrem penalidades em seus testes de Intuição), planos elaborados demais e usos das perícias mais inúteis. Sempre que os heróis fizerem algo *muito* inusitado, deixe os vilões sem agir por uma rodada, tentando entender o que está acontecendo (e dando aos PJs a chance de fugir ou acertar um golpe decisivo). Também dê aos vilões, mesmo aos mais sérios, alguma característica engraçada, que pode ser usada pelos heróis. Talvez o lich maligno simplesmente *adore* torta de vagem. Os heróis então usam sua incrivelmente útil perícia Ofício (padeiro) para fazer algumas tortas, distraindo o vilão e atraiendo-o para uma armadilha.

Segundo: decida o que pode ou não ser alvo de galhofa de modo geral. De novo, tudo ser voltado para o humor pode ser um exagero. Tudo ser “vítima” do humor também. Os heróis podem enganar o vilão, mas jogadores tirando sarro das ideias do mestre (e vice-versa) é desnecessário. Uma campanha de humor funciona melhor quando o mundo é sério e ninguém está tentando ser engraçado. Apenas as melhores ideias são levadas num tom humorístico, sendo engraçadas sem esforço.

Também é útil designar um ou dois personagens como os “sérios” do grupo. Eles *não* servem para ser sacaneados, mas garantem que o jogo não vire uma competição de piadas. Além disso, um personagem sério que não sofre muito abuso pode servir de “escada” para as piadas dos malandros sem se sentir um idiota por isso. Em *Dragonlance*, Flint Fireforge (ou “Forjardente”) era alvo das gozações de Tasslehoff Burrfoot, mas nunca de forma maldosa ou exagerada.

Moralidade dos Malandros

Quase todo RPGista já ouviu ou leu sobre problemas internos no grupo de aventureiros, lidando com “o paladino chato implicando com o ladrão trapaceiro”. Bem, se você leu o *Manual do Devoto*, esperamos que não ache que paladinos são chatos. Mas e quanto a ladrões trapaceiros? Um ladino ou bardo ficará impedido de roubar ou enganar os mais crédulos com um paladino e um clérigo no grupo? O swashbuckler não vai poder seduzir rapazes ou garotas sem um sermão sobre responsabilidade e castidade? O ninja não poderá assassinar seus alvos em paz? Pelo menos neste quesito rangers e nobres não causam tantos problemas.

Mas será que esses problemas realmente existem?

Em primeiro lugar, vamos examinar qual é o real papel dos malandros nos filmes, livros e séries que são nossas grandes inspirações no RPG. Dificilmente vemos malandros que roubam e cometem crimes apenas por lucro ou para ver o circo pegar fogo. Em geral, heróis malandros usam *táticas* espertas (ou até desonestas) para *fins* bondosos. Bilbo não rouba de seus vizinhos, apenas é furtivo e matreiro contra os vilões. Robin Hood só rouba dos ricos para dar aos pobres. É claro, o objetivo do RPG não é forçar nenhum personagem a se comportar de uma determinada maneira. Se o jogador decide que seu ladino vai roubar as economias de velhinhos indefesas, então isso *vai* acontecer — ou pelo menos ele vai tentar. Mas será que isso é o que o jogador *realmente* quer?

A maioria dos RPGistas não planeja desde o começo um personagem que comete atos maldosos e inicia uma onda de crimes. Ou, se planeja, isso se reflete em sua tendência — ele escolhe um ladino Caótico e Neutro, ou Caótico e Maligno, por exemplo. Mas, em geral, o jogador que começa a decidir que seu “herói” cometerá crimes faz isso para levar vantagens e porque está entediado. Em outras palavras, essa sanha criminosa muitas vezes não passa de uma forma de o jogador demonstrar que seu personagem não tem coisas suficientes para fazer e não parece tão poderoso ou eficiente quanto seus colegas de grupo. Se o guerreiro não procura inocentes para massacrar e o druida não começa a destruir a civilização sem mais nem menos, por que o ladino começaria a roubar de uma hora para a outra?

Para combater essa síndrome, o mestre pode usar os conselhos e dicas neste mesmo capítulo e aumentar a importância do personagem malandro. Se o jogador estiver ocupado conhecendo novos lugares, recebendo ganchos de aventura e atraindo todo tipo de acontecimentos estranhos, dificilmente vai abandonar tudo para roubar bolsas aleatórias pelo mercado. Se o malandro está defasado em termos de poder, essas dicas também funcionam para deixar o jogador mais satisfeito. Se ele só puder ficar satisfeito com ouro, uma boa tática é permitir que o personagem consiga ouro — muito ouro! Talvez um baú do tesouro inteiro, só para ele! Isso vai permitir que o malandro se sinta importante, compre coisas caras, financeie as aventuras do grupo e seja fonte de ainda mais ganchos de aventura, sem necessariamente desequilibrar

a campanha. Apenas não deixe que itens mágicos estejam à venda! Se nada der certo, o melhor, como sempre, é conversar com o jogador e perguntar o que há de errado.

Também é possível que, desde o começo, um jogador *queira* um personagem malandro que vive para o crime. Neste caso, como já foi dito, a tendência será o primeiro aviso. Sabendo de antemão as intenções de cada jogador, todos podem planejar um grupo harmonioso. Com um ladino Caótico e Neutro e um mago Caótico e Maligno já no grupo, um paladino será uma péssima adição! Combinar os personagens e suas personalidades desta forma também evita que um jogador tente controlar as ações dos outros. Não importa que você jogue com um clérigo e seu amigo jogue com um bardo trapaceiro — nunca é apropriado que você interfira com as decisões dele.

Por fim, é bom lembrar que quase ninguém gosta de ser feito de bobo, mesmo num jogo de faz de conta. Independente da honestidade ou esperteza do personagem malandro, em geral ele não deve roubar dos colegas de grupo. Embora não haja nenhuma regra oficial sobre isso, é apenas política de boa vizinhança. Isso pode gerar ressentimento entre os jogadores e prejudicar de forma palpável os personagens que são “aliados” de suas riquezas. Além disso, pense bem: será que um ladrão aventureiro, que vive desafiando a morte, desejará ter inimigos entre seus próprios companheiros? Não faz sentido. Muito melhor que roubar o bracelete de ouro do paladino é garantir que ele vai defendê-lo durante o ataque dos lobisomens demoníacos ancestrais de outra dimensão.

Em tempo: antes que alguém mal informado ou mal intencionado leia isto e confunda as coisas, no RPG apenas os *personagens fictícios* roubam, enganam e cometem quaisquer atos questionáveis. Os jogadores estão reunidos em volta de uma mesa, conversando e rolando dados. Mesmo na imaginação, aventuras de RPG são histórias de heróis contra vilões, nas quais o objetivo é fazer o bem triunfar.

Apenas Malandros

Como não poderia deixar de ser, vamos falar da possibilidade de *todos* os jogadores quererem personagens malandros. Na verdade, com o número de opções presentes neste livro, isto não é muito difícil! Mesmo sem recorrer a variantes de uma mesma classe, você pode ter um grupo de até seis personagens jogadores, cada um com uma classe diferente, apenas com as possibilidades apresentadas no Capítulo 1.

Em termos de regras, há poucas mudanças a fazer numa campanha para um grupo malandro. Dependendo das classes e variantes que todos escolherem, quase todos os nichos básicos de *Tormenta RPG* estarão preenchidos: rangers e swashbucklers podem lutar, bardos podem curar e fazer magia, ladinos continuam fazendo o que fazem melhor. Os únicos ajustes mais prováveis serão talvez diminuir um pouco o dano dos inimigos — mesmo que malandros sejam bons de briga, não costumam ter muitos pontos de vida e suas capacidades de cura serão diminuídas. Também é importante não planejar muitos desafios

que dependam de magia poderosa. Em vez disso, concentre-se em aventuras que podem ser resolvidas com perícias, pois esse será o ponto forte do grupo! Prepare-se para uma campanha na qual os heróis sempre têm um truque na manga e um equipamento feito sob medida para a ocasião.

As maiores mudanças numa campanha desse tipo terão a ver com a história e a interpretação. Um grupo desse tipo provavelmente não terá muitos personagens altruístas. Enquanto, em uma campanha normal, você pode dizer que o paladino ou o clérigo receberam uma incumbência divina, ou que o guerreiro está tentando vingar sua aldeia massacrada, a personalidade dos malandros costuma ser mais pragmática. Eles não são motivados por espiritualidade, vingança ou dever, mas por lucro e interesse pessoal.

Isso não significa que esta campanha será toda baseada em trabalhos mercenários e lealdades compradas com ouro. Malandros também costumam ser alguns dos personagens mais sociáveis, e tendem a ter relacionamentos de todos os tipos com PdMs. É possível motivá-los pelo pedido de um marido ou namorado, pelo desejo de impressionar uma rapariga, pela ameaça a um comerciante amigável... Além disso, a ambição é um motivador interessante, quando não vem na forma de amor puro e simples pelo ouro. Um personagem que deseja se tornar líder de uma guilda ou clã ninja, ascender à nobreza ou conquistar seu próprio navio pirata não é altruísta, mas é fonte de inúmeras aventuras.

Por outro lado, você pode explorar muito bem a ambição pura. Em vez de planejar aventuras tradicionais de fantasia, inspire-se em filmes de “grandes assaltos” ou de trapaças. O grupo de PJs pode não ser um bando de aventureiros padrão, mas uma equipe especializada em roubos a castelos de nobres e mansões de ricaços. Cada aventura pode envolver o planejamento de um assalto, com coleta de informações, aquisição de equipamento e finalmente execução.

Outro ajuste provável em uma campanha desse tipo diz respeito à interpretação dos personagens. Via de regra, não há espaço num grupo de aventureiros para que *todos* sejam piadistas, espertalhões, sedutores e misteriosos. Boa parte da graça da interpretação vem justamente do encontro de personalidades e visões de mundo distintas. Se *todos* assumirem os papéis mais tradicionais dos malandros, o que tende a acontecer é uma competição sobre quem é mais espirituoso e astuto.

Encourage os jogadores a criar personalidades distintas para seus heróis. Talvez o swashbuckler seja sedutor e engraçado, mas o ninja pode ser sombrio e quieto, o bardo pode ser miúdo e empolado, o ranger pode ser rude e selvagem, o ladino pode ser jovial e humilde, o nobre pode ser arrogante e idealista. É uma espécie de “proteção de nicho interpretativa”: peça para cada jogador fazer uma rápida descrição da personalidade de seu PJ e cuide para que elas não se sobreponham demais. Um personagem fazendo pose e disparando um comentário sarcástico é interessante. Dois provavelmente são um exagero, mas podem se complementar. Contudo, quatro ou cinco fazendo isso ao mesmo tempo serão bem ridículos.

Novas Regras

Certos grupos acreditam que as regras que lidam com personagens malandros (e com as partes do sistema que mais dizem respeito a eles) merecem alguns ajustes — para deixar esses personagens mais poderosos, para diminuir o poder de outras classes ou apenas para tornar o jogo mais interessante para eles.

Aqui vão algumas regras variantes voltadas especialmente para malandros. Além disso, aqui estão algumas regras que, embora não digam respeito especialmente a malandros, mudam a dinâmica do jogo de forma a valorizá-los. Afinal, malandros são especialistas em pensar de forma inusitada.

Todas as mecânicas deste livro presumem que estas variantes *não* estão sendo usadas. Não as adote a menos que você queira um jogo bem diferente do padrão e tenha pesado as consequências para o grupo como um todo. E não esqueça de que uma regra variante vale para *todos* — não apenas um PdM poderoso e malvado! Se você for jogador, não presuma que nenhuma destas variantes está em uso; pergunte ao mestre primeiro. Só porque você é um malandro no RPG não significa que deve ser um trapaceiro na vida real!

Magia Monopolizada

Vamos começar com algo drástico. E também quebrando nossa palavra. Lembra quando dissemos que as regras valiam para todos? Esta não vale. Esta regra beneficia os PdMs e prejudica os PJs. Ninguém disse que a vida de malandro era fácil.

Um problema comum de personagens malandros em grupos de aventureiros é ter utilidade quando arcanos e devotos têm tanta versatilidade. A capacidade de escalar uma parede pode ficar obsoleta quando o mago pode lançar *voo*, e quem precisa de Furtividade quando *invisibilidade* está a algumas palavras mágicas de distância? O *Manual do Arcano* dá algumas sugestões para conter o poder da magia, mas aqui vamos mais longe. Com esta variante, *apenas* PdMs têm acesso a qualquer tipo de magia arcana ou divina.

Arton se torna um mundo bem menos mágico. Afinal, o grupo de heróis não será o único a ter sua magia barrada — conjuradores podem ser contados nos dedos das mãos. Eles são misteriosos e poderosos, vivem isolados em suas torres. A Academia Arcana está perdida em outra dimensão. Vectora despencou dos céus décadas atrás. Wynlla jaz em ruínas, e a Pondsmânia é o delírio de um louco. Enfim: Arton se aproxima da Idade Média real. Com uma diferença: é uma Idade Média real com os perigos de um mundo fantástico.

Existem alguns liches malignos, arcanos ambiciosos realizando rituais proibidos e até um certo sumo-sacerdote da Guerra que nunca tira o capacete. Existem monstros, até mesmo dragões. Existem todas as raças não humanas. E os heróis precisam lidar com toda essa bagunça sem a ajuda da magia. Subitamente, personagens cheios de perícias e conhecimento (como os malandros) se tornam muito mais úteis.

O mestre deve decidir se itens mágicos continuam disponíveis para os heróis ou não. Em princípio, deixe que os coitados tenham pelo menos seus itens, mas torne-os raros e especiais. Cada item mágico terá uma história e provavelmente um nome. Será único. A conquista de uma espada mágica não será algo esperado, mas uma verdadeira vitória. Pelo lado bom, todos os itens devem ser poderosos. A espada mágica não será uma mera *espada longa +1*, mas uma *vorpal* chamada Matadora de Lendas, usada por algum grande herói do passado.

Esta variante simula o gênero conhecido como “espada e feitiçaria”, ao qual pertencem Conan e Fafhrd e Gray Mouser, entre outros. Nessas histórias, magos não são confiáveis e magia não é bem conhecida — pelo contrário, em geral magos são vilões que atraem pavor e desconfiança de todos os outros. Por ser uma “vantagem injusta”, a magia garante que seus usuários galguem posições de poder e só possam ser derrubados por aqueles bravos (ou tolos) o bastante para desafiá-los.

Usando esta regra, os malandros acabam tomando o papel dos usuários de magia: são personagens versáteis, com soluções para tudo, que podem fazer mais do que apenas combater. Talvez, se malandros não forem valorizados na sua mesa, esta seja a solução para você.

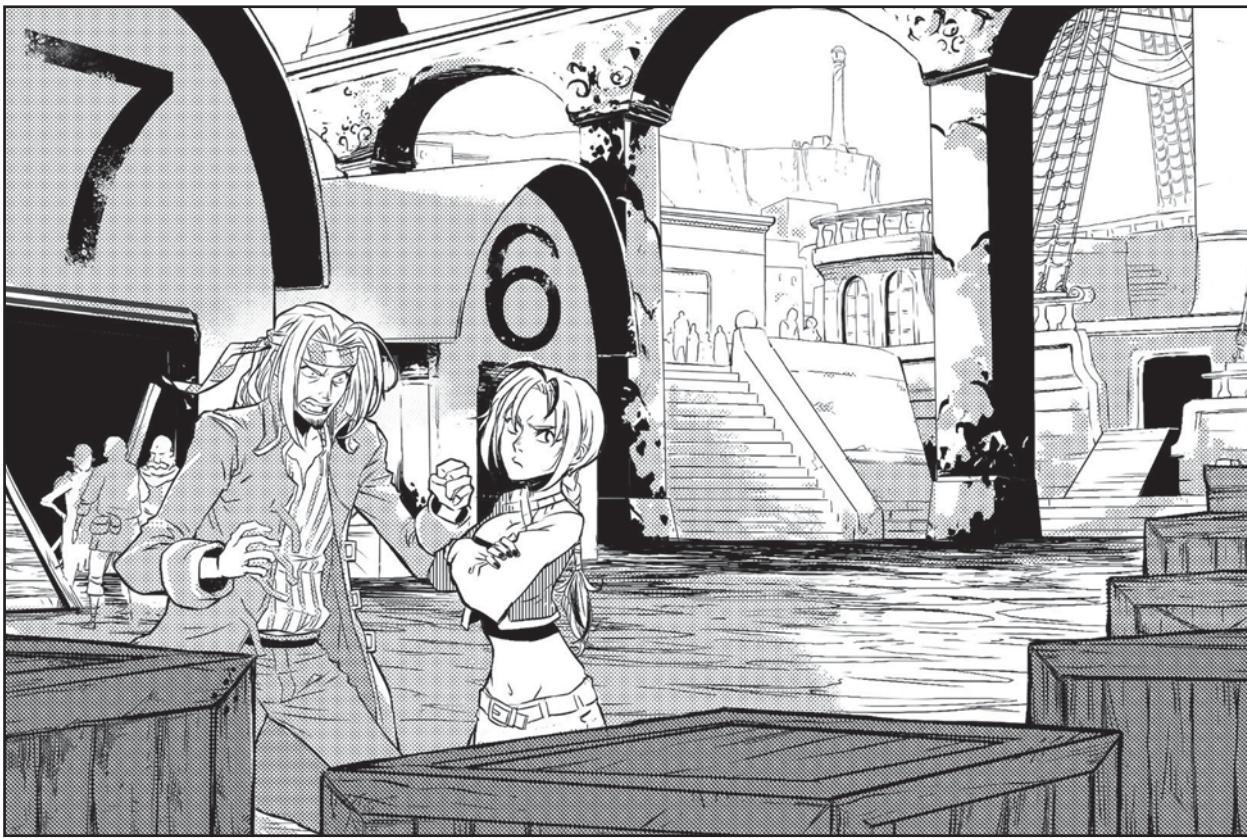
BBA Parcial

Esta variante vai bagunçar bastante seus jogos, mas talvez seja exatamente o que você queria. Jogadores acostumados com sistemas que usam pontos (em vez de classes) podem reclamar que, em *Tormenta RPG*, todos evoluem em todas as armas igualmente. Além disso, mesmo um mago de 20º nível que passou a vida inteira trancado numa torre vai saber lutar melhor que um guerreiro de 1º nível, jovem, forte e treinando todos os dias. Isso representa bem a fantasia heroica, mas algumas pessoas não gostam dessa “falta de realismo”. Então podem usar bônus base de ataque parcial.

Segundo esta variante, os personagens podem trocar 2 pontos de BBA por +3 de bônus com uma arma específica, ou por um talento Foco em Perícia.

Por exemplo: um ladino de 10º nível teria BBA +7. Com esta variante, poderia trocar 4 pontos de BBA por +6 de bônus com adaga (sua arma preferida). Assim, com arco, espada curta ou qualquer outra arma, exceto adaga, ele atacaria com bônus de +3. Com adaga, atacaria com bônus de +9! Como alternativa, poderia sacrificar esses mesmos 4 pontos de BBA por quatro talentos de Foco em Perícia.

Esta variante permite que malandros, em especial, sejam muito mais letais. Embora nunca sejam tão bons quanto guerreiros em combate, podem ter altíssimo BBA com uma arma. Isso também diminui a eficácia das armaduras, pois os personagens como um todo terão mais bônus para acertar com as armas que mais usam. Todos esses elementos se combinam para tornar malandros mais próximos do que são em videogames, nos quais se especializam em realizar dano, sem grande resistência ou durabilidade.



Desequilíbrio Proposta

O sistema de *Tormenta RPG* não é totalmente equilibrado. Isso dá dor de cabeça em alguns jogadores que gostam de simetria, mas agrada à maioria, além de simular muito bem as grandes obras de fantasia medieval. Guerreiros sempre serão mais fortes que ladrões, magos sempre serão mais versáteis que clérigos. Contudo, em certas situações ladrões deixam todos os outros para trás, e clérigos são indispensáveis para qualquer grupo sobreviver. O sistema funciona, mesmo que nem todos façam o mesmo dano ou tenham a mesma gama de habilidades.

Mas você pode querer ir mais longe no desequilíbrio, para simular a fantasia medieval que vemos em livros e filmes. Aragorn não é melhor só em combate do que Merry e Pippin — ele é mais experiente e superior em quase todos os aspectos. Sandor Clegane não é só mais forte que Arya Stark — ele é um adulto, enquanto ela está na adolescência; ele conhece o mundo e pode superá-la em quase todas as situações. Essa assimetria torna a junção desses personagens interessante. A “eletricidade” nas histórias não vem de uma igualdade forçada entre protagonistas, mas de diferenças que estimulam. Se você gosta mais de histórias do que de equilíbrio em regras, esta variante é para você.

Um ou dois jogadores no grupo podem escolher personagens mais experientes — decida quantos terão esse papel com base no número total de jogadores. Eles devem criar seus personagens em conjunto com o mestre, pensando na função que desempenharão na trama. Os “mais experientes” podem ser mestres, cavaleiros em uma missão sagrada, pais

dos outros personagens, guarda-costas... Enfim, personagens que motivarão a aventura, mas que talvez não sejam os que mais se divertem. Cada um dos mais experientes pode rolar $1d6+1$ para determinar quantos níveis terá a mais que o nível inicial do grupo. Por exemplo, um jogador decide que vai criar um clérigo velho e sábio. Ele rola $1d6+1$, obtendo um 5. Seu personagem começará no 6º nível.

Os outros jogadores criam personagens da forma normal. Eles devem criar discípulos, escudeiros, filhos de nobres... Enfim, pessoas com pouca experiência e poder, que precisarão ser guiados e protegidos pelos mais experientes, mas que terão mais relevância na história. Imagine, por exemplo, uma campanha sobre um jovem acólito aprendendo a doutrina de sua fé. Ele é menos poderoso que seu mestre, um clérigo experiente que o acompanha — mas a trama gira ao redor *dele*. Para representar isso, os personagens mais experientes nunca recebem pontos de ação; eles são exclusivos dos novatos.

O mestre deve dosar os desafios para que os mais experientes não dominem tudo — embora, em combate, isso provavelmente vá acontecer. Os menos experientes devem sempre ter algo para fazer. Por exemplo, um cavaleiro duela com dúzias de gnolls genéricos. Enquanto isso, o ladrão menos experiente acha o acampamento das criaturas e liberta um prisioneiro — por sorte, havia apenas um gnoll de guarda.

Se os mais experientes estiverem abusando do poder, esta variante não é para o seu grupo. O papel deles deve ser, na história e no jogo, guiar e incentivar seus colegas novatos.

Testes Estendidos

Testes estendidos são parte importante de *Tormenta RPG*. Explicados no Capítulo 10 do livro básico, são úteis em cenas nas quais as regras normais de uso de perícia seriam frustrantes. Compare um uso de perícia com um combate: enquanto o segundo exige diversas rolagens para ser resolvido, o primeiro exige apenas uma. Ora, se o duelo do guerreiro merece diversas rolagens, por que a cena de infiltração do ladrão não merece a mesma atenção?

Testes estendidos também podem ser usados quando a cena é uma espécie de “montagem”, em que o personagem progride bastante em uma determinada tarefa sem que todos os detalhes sejam interpretados. Isso é útil quando o mestre quer fazer a história progredir mais rápido.

Para manter seus testes estendidos interessantes, misture vários tipos de teste. Se o grupo precisa passar por um circuito de armadilhas para provar seu valor para a guilda de ladrões, não peça uma simples (e tediosa) sequência de testes de Ladinagem. Em vez disso, peça uma mistura de testes de Ladinagem, Inteligência, Acrobacia e Reflexo.

Outra dica é envolver todo o grupo. Em um teste estendido em grupo, vários personagens podem contribuir com o sucesso (ou fracasso) do teste estendido. A cada rodada, cada personagem participante faz o teste adequado e contribui com sucessos ou falhas para um montante comum ao grupo todo. No fim da rodada, você soma todos os sucessos ou falhas e determina se o grupo foi bem-sucedido (acumulou o número de sucessos exigidos), falhou (acumulou três ou mais falhas) ou ainda está realizando a tarefa (nenhuma das opções anteriores). Se você pedir uma mistura de testes e mais de um personagem estiver participando, pode permitir que eles decidam entre si qual personagem vai fazer qual teste, de forma que cada herói possa contribuir com aquilo em que é melhor.

A seguir estão algumas regras opcionais para testes estendidos, além de uma lista de testes estendidos de exemplo, usando as novas regras.

Graus de Sucesso em Testes Estendidos

Esta variante é simples: introduz níveis de sucesso nos testes estendidos.

Sucesso total: o personagem consegue o número exigido de sucessos antes de qualquer falha.

Sucesso: o personagem consegue o número exigido de sucessos antes de três falhas.

Falha: o personagem consegue três falhas antes do número exigido de sucessos.

Falha total: o personagem consegue três falhas antes de qualquer sucesso.

O que exatamente cada nível de sucesso significa depende do teste, e deve ser definido com antecedência pelo mestre.

Testes Estendidos Extenuantes

Ao utilizar um teste estendido, o mestre pode decidir que determinadas situações estão levando o personagem a seu limite físico e/ou mental. Alguns exemplos são: correr por um dia inteiro, nadar num oceano ou ficar vários dias pesquisando em bibliotecas insalubres. Heróis podem fazer coisas incríveis, mas ainda são mortais — ou pelo menos a maioria deles é.

Testes estendidos extenuantes se enquadram em uma de quatro categorias: testes *cansativos*, *debilitantes*, *estressantes* ou *estafantes*.

Em testes estendidos cansativos, o personagem sofre um nível de fadiga (fica fatigado, depois exausto, depois inconsciente) a cada falha. Utilize essa opção no caso de um esforço em um curto espaço de tempo. Um personagem fatigado sofre uma penalidade de -2 em Força e Destreza e não pode correr ou fazer investidas. Um personagem exausto sofre uma penalidade de -6 em Força e Destreza, não pode correr ou fazer investidas e tem seu deslocamento reduzido à metade.

Em testes estendidos debilitantes, o personagem sofre 1 ponto de dano de Força, Destreza e Constituição por teste realizado, independentemente de o resultado ser um sucesso ou falha. Isso representa cansaço físico muito grande, causado pelo esforço combinado com má alimentação e pouco descanso. O personagem só comece a recuperar este dano quando o teste estendido termina.

Testes estendidos estressantes funcionam como debilitantes, com a exceção de que o dano é causado em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Por fim, em testes estendidos estafantes, o personagem sofre 1d12 pontos de dano não letal por teste realizado, independentemente de o resultado ser um sucesso ou falha. Isso representa uma situação limite, um esforço quase sobre-humano, minando a saúde e autoconfiança do personagem.

Exemplos de Testes Estendidos

Caçar (Simples)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Sobrevivência	3	Varia

Este teste representa um dia de caçada, que pode ser feito enquanto o mateiro avança pelos ermos.

A CD varia de acordo com o terreno: 15 para planícies e áreas costeiras, CD 20 para florestas ou pântanos e CD 25 para desertos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade cumulativa de -5.

Tempo: cada teste leva uma hora.

Sucesso total: o personagem caça uma presa valiosa. Ele consegue 10 rações e uma pele no valor de 1d12 TO.

Sucesso: o personagem caça uma presa pequena. Ele consegue 5 rações e uma pele no valor de 1d6 TP.

Falha: o personagem não consegue encontrar a presa.

Falha total: o personagem é emboscado por um bando de animais selvagens. Ele consegue fugir com apenas 1d4 pontos de vida por nível de personagem.

Especial: se o caçador estiver caçando enquanto lidera um grupo, tem uma penalidade de -2 em todos os testes de caçada para cada personagem não treinado em Sobrevida.

Se o personagem estiver em uma região com criaturas especialmente perigosas, aumente a CD em +5 ou+10.

Desarmar uma Armadilha Complexa (Simples)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Ladinagem	3	Varia

Para armadilhas muito complexas, o mestre pode pedir um teste estendido de Ladinagem.

A CD varia de acordo com a complexidade: CD 20 para uma armadilha comum, 25 para uma armadilha avançada, CD 30 ou 40 para uma armadilha feita por um mestre artesão.

Tempo: cada teste representa um minuto de trabalho.

Sucesso total: o personagem desarma a armadilha e consegue “recuperar” 10 TO por ND da armadilha em peças.

Sucesso: o personagem desarma a armadilha.

Falha: o personagem não desarma a armadilha, e ela tem 75% de chance de ser ativada. O jogador deve jogar 1d4; ele só não irá ativar a armadilha caso role um “4”.

Falha total: o personagem consegue desarmar a armadilha temporariamente, apenas para que seja ativada quando seus companheiros estiverem perto dela! Todos são afetados pela armadilha.

Especial: se o personagem estiver sem um kit de ladrão, sofre uma penalidade de -5 nos testes. Se o personagem quiser desarmar a armadilha rapidamente (uma rodada por teste em vez de um minuto por teste), sofre uma penalidade de -10.

Escalada Longa (Simples)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Atletismo	3	Varia

Quando a escalada não é de apenas um muro, mas de uma torre muito alta, uma montanha ou a encosta de um vale.

A CD é a mesma de um teste simples — CD 5 para uma encosta íngreme, CD 10 para um muro com ajuda de uma corda, CD 15 para uma árvore, CD 20 para um muro com algumas reentrâncias ou CD 25 para uma parede muito lisa, quase sem apoios.

Opção de uma Opção: Penalidades por Falha

Para tornar os testes estendidos mais interessantes e perigosos, o mestre pode impor uma pequena penalidade para *cada* falha que o personagem tiver durante o teste. No entanto, cada sucesso individual *não* dá um bônus equivalente: apenas as falhas parciais têm efeito.

Com esta regra, até mesmo uma caçada simples pode ser emocionante. Pelo menos para o mestre...

Tempo: cada teste pode representar uma rodada, um minuto, uma hora ou até um turno do dia (manhã, tarde, noite), de acordo com a cena.

Sucesso total: o personagem percorre todo o trajeto rapidamente. Ganhá 1 ponto de ação.

Sucesso: o personagem percorre todo o trajeto.

Falha: o personagem cai e sofre 3d6 pontos de dano.

Falha total: o personagem cai de um ponto especialmente perigoso ou de maneira desajeitada, sofrendo 6d6 pontos de dano e 1d4 pontos de dano de Constituição.

Especial: o personagem pode tentar escalar rapidamente (CD +10) para precisar de apenas de 2 sucessos.

Se o personagem estiver sendo perseguido ou estiver com muita pressa, aplique a opção extenuante (cansativo).

Trabalhar para seu Sustento (Simples)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Ofício ou outra (veja abaixo)	3	15

Em geral, usa-se a regra da perícia Ofício para um personagem que deseja ganhar a vida com uma profissão. No entanto, essa regra funciona melhor para personagens com um emprego ou serviço fixo. Como aventureiros geralmente não criam raízes, o mestre pode pedir um teste estendido quando um herói chegar em algum lugar novo e quiser ganhar seu sustento. Além da perícia Ofício, você pode utilizar outras perícias para trabalhar, como Adestrar Animais e Cura. Para Sobrevida, veja a opção de caçada.

Tempo: cada teste representa uma semana de trabalho.

Sucesso total: o personagem trabalha com afinco e é reconhecido. Além dos lucros (veja abaixo), ganha 1 ponto de ação.

Sucesso: o personagem trabalha o tempo todo sem problemas ou contratemplos. Ele lucra 1 TO por cada ponto que seu teste exceder a CD (some os pontos de cada sucesso).

Falha: o personagem não consegue lucrar com seu trabalho.

Falha total: o personagem não só trabalhou mal, mas também prejudicou os clientes e/ou o seu patrão. Ele deve indenizar os prejudicados, perdendo 1d20 TO.

Especial: se o personagem estiver em uma região de economia fraca (de acordo com o mestre), divide todos os ganhos pela metade. Da mesma maneira, em uma região onde há riqueza e o produto é valorizado, duplique os ganhos.

Aguantar o Festival de Solstício dos Centauros (Média)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Atuação (qualquer)	3	20
Fortitude	3	20

Uma festa sagrada, regada a bebida, dança e coices de centauros bêbados...

Tempo: cada teste representa uma hora. A festa toda leva a madrugada inteira.

Sucesso total: o personagem não só passa incólume pela festa, como também se diverte! Você ganha 1 ponto de ação.

Sucesso: o personagem sobrevive à festa.

Falha: o personagem bebe além da conta. Sofre 1d6 pontos de dano em Destreza e Sabedoria.

Falha total: o personagem enfurece um centauro e toma uma surra. Sofre 1d6 pontos de dano em Destreza e Sabedoria e acorda no dia seguinte com 1d4 PV.

Especial: um personagem com a habilidade música de bardo recebe um bônus de +4 numa rolagem à sua escolha (mas deve escolher usar o bônus antes de rolar o dado).

Criar uma Obra de Arte (Média)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Atuação ou Ofício	6	15+

Utilize a perícia Atuação para dramaturgia, dança ou música, e Ofício para escrita, escultura, pintura ou desenho. Quando o jogador desejar criar uma obra que irá tocar as mentes e corações de seu público, e lá permanecer por anos, deve utilizar esta opção. Mas este não é um caminho fácil, pois muito tempo e ideias serão perdidos.

A CD para este teste especial é crescente — começa em 15 e aumenta de +5 em +5, após cada teste bem-sucedido. É relativamente fácil começar uma obra, mas é bem mais difícil terminá-la correspondendo às expectativas.

Tempo: cada teste representa uma semana de trabalho.

Sucesso total: enfim, *magnum opus*. Você se torna um artista respeitado na região. Ganha 1 ponto de ação e mais 1 ponto no início de cada uma das três próximas aventuras.

Sucesso: um bom trabalho, mas ainda não é sublime. O artista deve continuar tentando. Se for uma peça, coreografia ou música, você pode tentar vendê-la para produtores. Se for um objeto físico, você pode tentar vendê-lo para colecionadores. O valor da obra é 1d10x10 TL.

Falha: a frustração deprime o artista. Você fica abalado na próxima cena em que estiver em perigo (a critério do mestre).

Falha total: um fiasco. Se alguém ver o trabalho, a reputação do artista será arruinada! Você fica abalado na próxima cena em que estiver em perigo (a critério do mestre); além disso, perde 1 ponto de ação.

Especial: o artista deve gastar 50 TO por teste em “insu-*mos*” para poder viver com condições de deixar a sua inspiração fluir. Além disso, esse teste só pode ser feito individualmente ou com apenas um ajudante/aprendiz — quase nenhuma obra de valor é feita “por comitê”, com muitas pessoas dando sugestões.

De acordo com o mestre, este teste pode ser considerado extenuante (estressante).

Impressionar a Nobreza em um Baile (Média)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Atuação (qualquer)	1	20
Conhecimento (nobreza)	2	15
Diplomacia	2	20
Enganação	1	20

Não é fácil conviver com a elite. Além de saber os passos da última dança para não passar vexame, é importante conhecer o brasão e nome de cada casa nobre — além, é claro, de distribuir palavras adocicadas (e uma ou outra mentirinha).

Tempo: em geral, cada teste representa 30 minutos, gastos no centro do salão, dançando, ou pelos cantos, fofocando.

Sucesso total: o personagem encanta as pessoas da festa, elevando a atitude delas para amistosa e recebendo um uso da habilidade contatos (veja a descrição da classe nobre, na página 17).

Sucesso: o personagem consegue impressionar as pessoas da festa, elevando a atitude delas para amistosa.

Falha: o personagem não consegue chamar a atenção, sendo ignorado por aqueles que se julgam melhores do que ele.

Falha total: numa tentativa de se enturmar, o personagem faz uma piada errada, e ofende alguém que não deveria. Um nobre fica com atitude hostil para com o personagem. Isso pode causar problemas no futuro...

Treinar uma Montaria (Média)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Adestrar Animais	6	25

O processo de treinar uma montaria pode variar conforme o animal e é representado pelo número de testes que o personagem faz. A CD para domesticar um animal selvagem é 25. Depois de domesticá-lo, o personagem deve ensinar ao menos três truques para ele (CD 15).

Tempo: cada teste representa uma semana.

Sucesso total: o personagem treina a montaria sem precisar usar violência ou muito condicionamento. Ela recebe um bônus permanente de +1 em uma habilidade à sua escolha. Druidas e rangers aprovam!

Sucesso: o personagem treina a montaria.

Falha: a montaria continua arisca, mas você pode tentar novamente.

Falha total: o personagem não só não consegue treinar a montaria, como também é atacado por ela (2d4 pontos de dano em Constituição). Ele pode tentar treinar novamente, mas a CD para treinar esta criatura aumenta em +10.

Especial: o personagem recebe um bônus de +5 para adesitar seu próprio companheiro animal. Para animais especialmente ariscos ou selvagens, aumente a CD em +5 ou +10.

O personagem deve gastar 15 TO por mês com ração, “subornos” e acessórios para o treinamento da montaria.

Atravessar Terras Ermadas (Alta)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Atletismo	3	20
Fortitude	3	25
Sobrevivência	3	20

Esta jornada é realizada todos os dias pelos Sar-Allan como se fosse algo trivial, mas para os aventureiros do mundo, é uma aventura por si só. Sol forte, dunas que se movem, falta de pontos de referência e de fontes de água tornam a jornada difícil. Um personagem pode fazer o teste de Sobrevivência em nome de seus colegas, mas cada um é responsável por seus testes de Atletismo e Fortitude.

Tempo: cada teste representa um dia ou uma semana de viagem, de acordo com a escala da jornada.

Especial: um personagem com o talento Tolerância recebe um bônus de +4 em todos os testes. Personagens nativos da região ou devotos de Azgher recebem um bônus de +4 nos testes.

Um personagem pode sofrer uma penalidade de -5 em todos os testes para fazer uma marcha forçada e reduzir o tempo da viagem em 25%.

Sucesso total: o personagem atravessa o deserto rapidamente, poupando 25% das rações. Ganha 1 ponto de ação e pode vender as rações que sobraram.

Sucesso: o personagem alcança seu objetivo.

Falha: o personagem percorre apenas metade da jornada e tem que parar para descansar por um dia. Ele pode tentar outro teste estendido, mas este segundo teste será extenuante (debilitante).

Falha total: o personagem se perde no deserto, as provisões acabam e toda e qualquer montaria morre de fome e insolação. O personagem está exausto até sair do deserto.

Investigar um Crime

(Alta)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Intuição	3	20
Percepção	3	25
Obter Informação	3	25

Para resolver uma cena de investigação mais rapidamente, você pode optar por este teste estendido.

Tempo: cada teste representa um dia de investigação (mas veja em “Especial”, abaixo).

Sucesso total: o personagem desvenda o caso completamente, ou localiza o criminoso, o mandante e todos os cúmplices (se houver). Ganha 1 ponto de ação.

Sucesso: o personagem desvenda o caso ou localiza o criminoso.

Falha: o personagem chega num beco sem saída. Pode começar de novo, seguindo outra linha de investigação. Mas talvez o culpado já esteja em outro reino a esta altura...

Falha total: o personagem acusa um inocente. Confusão na certa.

Especial: magias de adivinhação podem ser usadas para ajudar na investigação. O mestre pode julgar o que a magia faz caso a caso ou simplesmente considerar que ela fornece um bônus igual ao dobro de seu nível em um teste (por exemplo, *localizar criatura*, uma magia de 4º nível, forneceria um bônus de +8 em um teste). Cada teste só pode receber bônus de uma magia, e cada magia só pode ser usada uma vez por investigação.

Se o personagem estiver com pressa (por exemplo, no caso de um sequestro), pode fazer um teste por hora de investigação, em vez de por dia, mas nesse caso sofre uma penalidade de -10 em todos os testes.

Provar a Inocência de um Acusado num Tribunal de Khalmyr (Alta)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Conhecimento (nobreza)	2	20
Diplomacia	2	25
Intuição	2	20
Ofício (advogado)	3	20

Uma “cena de tribunal” pode ser uma aventura inteira, com os personagens precisando encontrar pistas para provar sua inocência (ou a inocência de um PdM aliado). O mestre pode misturar a aventura com um teste estendido, com cada pista podendo ser usada para fornecer bônus num teste.

Tempo: cada teste representa 10 minutos, num julgamento pequeno, ou um dia inteiro, num julgamento grande, envolvendo um réu muito importante, e com cobertura da *Gazeta do Reinado*.

Sucesso total: o personagem prova a inocência do acusado, e ainda descobre pistas sobre o verdadeiro culpado. Caso já soubesse, encontra uma prova da conspiração.

Sucesso: o personagem prova a inocência do réu, mas não consegue descobrir quem é o responsável pela acusação falsa (caso ainda não soubesse).

Falha: o réu é condenado. Se o próprio grupo estava sendo acusado, a próxima aventura provavelmente será de “fuga da prisão”.

Falha total: o réu é condenado e a pena é pior do que deveria ser. Por exemplo, prisão no lugar de multa, ou prisão de segurança máxima (talvez em outro Plano de existência) em vez de encarceramento nos calabouços do castelo local.

Especial: clérigos ou paladinos de Khalmyr podem usar sua autoridade para receber um bônus de +4 num teste. Este “carteiraço” só pode ser usado uma vez por julgamento.

Pesquisar uma Informação Oculta (Alta)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Conhecimento ou Obter Informação	7	25
Intuição	1	25
Percepção	1	25

Quando surge uma pergunta cuja resposta ninguém sabe, é hora de pesquisar. Livros (que podem estar escondidos), lendas, sábios ou até mesmo boatos são pontas soltas que precisam ser amarradas para decifrar a verdade.

A CD dos testes de Conhecimento ou Obter Informação pode variar de acordo com a informação desejada — uma informação muito obscura pode ter CD +5 ou +10.

Tempo: cada teste representa um dia de pesquisa (mas veja em “Especial”, abaixo).

Sucesso total: o personagem consegue a informação e ainda informações adicionais, compreendendo todo o contexto do que pesquisou. Ganha 1 ponto de ação.

Sucesso: o personagem consegue a informação e nada mais.

Falha: o personagem não encontra a informação. Pode tentar novamente, mas o teste será extenuante (estressante).

Falha total: o personagem encontra respostas equivocadas que podem levá-lo a todo tipo de problemas — desde procurar um tesouro do outro lado do continente até descobrir uma “fraqueza” contra a qual um monstro é invulnerável.

Especial: para usar Conhecimento, o personagem precisa de uma biblioteca ou local onde fazer a pesquisa. Para usar Obter Informação, o personagem deve estar em um centro urbano. Caso não tenha acesso a um desses recursos, o personagem sofre uma penalidade de -4 ou -8 nos testes, dependendo da escassez de recursos do local (de acordo com o mestre).

Se o personagem estiver com pressa, pode fazer um teste por hora de pesquisa, em vez de por dia, mas nesse caso sofre uma penalidade de -10 em todos os testes.

Maratona Artoniana (Incrível)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Atletismo	5	Varia
Fortitude	5	20+
Sobrevivência	2	Varia

Uma maratona é uma corrida de muitos quilômetros — através de cidades, ou mesmo de um reino a outro. Um feito incrível, digno de canções de bardos, ou de censuras vigorosas de intelectuais sedentários.

A CD dos testes de Atletismo e Sobrevivência varia conforme o ambiente — CD 15 para estradas; CD 20 para planícies e áreas costeiras; CD 25 para florestas ou pântanos, e CD 30 para desertos ou montanhas. A CD dos testes de Fortitude começa em 20, e aumenta em +1 para cada teste de Fortitude já realizado.

Um teste estendido de maratona é extenuante (debilitante).

Tempo: cada teste representa uma hora de corrida ininterrupta. Cada sucesso faz o personagem avançar uma distância em quilômetros igual a ($(\text{deslocamento} + \text{resultado do teste}) / 2$).

Sucesso total: o personagem completa a maratona em tempo recorde! Recebe láureas divinas, exaltações e muitos fãs. Ganha 1 ponto de ação.

Sucesso: o personagem completa a maratona dentro do tempo previsto.

Falha: o personagem se cansa antes de completar o trajeto. Fica exausto até descansar uma semana.

Falha total: o personagem sofre um colapso. Ele sofre mais 1d6 pontos de dano em Força, Destreza e Constituição. Depois, duplique todo o dano em habilidade sofrido pela maratona. O personagem morre se sua Constituição chegar a 0. Se for morrer desta forma, o personagem pode gastar todos os seus pontos de ação (mínimo 1), para completar a maratona e, em seguida, morrer. Sem dúvida uma morte gloriosa!

Especial: regiões áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade cumulativa de -5. O talento Tolerância fornece +4 em todos os testes.

Infiltrar-se numa Guilda de Ladrões (Incrível)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Enganação	5	30
Ladinagem	5	25
Obter Informação	2	20

Infiltrar-se em uma organização secreta não é fácil; quando essa organização é formada por especialistas em enganação, é mais difícil ainda!

Tempo: cada teste representa uma semana. É possível gastar apenas um dia ou apenas uma hora por teste, sofrendo uma penalidade de -5 ou de -10 em todos os testes, respectivamente.

Sucesso total: o personagem não só consegue ser aceito na guilda, como ainda faz contato com alguém influente dentro da organização.

Sucesso: o personagem consegue se tornar parte da guilda.

Falha: o personagem acaba criando suspeitas e precisa fugir. Não poderá mais tentar se infiltrar.

Falha total: o personagem é descoberto e não consegue fugir. É capturado, e precisará ser salvo pelo resto do grupo. Como alternativa, consegue escapar, mas é atingido por uma arma envenenada na fuga e sofre 3d6 pontos de dano em um valor de habilidade escolhido aleatoriamente.

Pesquisar um Ritual Antigo (Incrível)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Conhecimento (arcano ou religião)	5	30
Identificar Magia	5	25
Vontade	2	25

Magos, clérigos e druidas gostam de mistérios e rituais complexos. Várias vezes a única solução para um problema é uma “solução mística”. E, se não tiverem a resposta na ponta da língua, a única coisa a fazer é mergulhar de cabeça em livros ou em meditações divinas ou arcanas.

Tempo: cada teste representa um dia de pesquisa (mas veja em “Especial”, abaixo).

Sucesso total: o personagem desvenda o ritual e pode executá-lo utilizando apenas uma fração dos materiais necessários. Ganha 1 ponto de ação.

Sucesso: o personagem desvenda o ritual e sabe como executá-lo.

Falha: o personagem não soluciona o ritual. Pode tentar novamente, mas o teste será extenuante (estressante).

Falha total: o personagem descobre conhecimento proibido, se mete em assuntos que não lhe dizem respeito e desperta a atenção de entidades extraplanares... A criatividade do mestre é o único limite para o que pode acontecer neste caso.

Especial: o personagem precisa de uma biblioteca ou local onde se possa fazer a pesquisa. Caso não tenha acesso a um desses recursos, sofre uma penalidade de -4 ou -8 nos testes, dependendo da escassez de recursos do local (de acordo com o mestre). Um tutor oferece um bônus de +4 e um aprendiz oferece um bônus de +2, mas apenas em testes de Conhecimento. Além disso, a CD pode variar de acordo com a informação

desejada — uma informação muito obscura pode ter CD +5 ou +10.

Especial: se o personagem estiver com pressa, pode fazer um teste por hora de pesquisa, em vez de por dia, mas nesse caso sofre uma penalidade de -10 em todos os testes.

Sobreviver a um Inverno Rigoroso nas Uivantes (Incrível)

Teste	Sucessos Exigidos	CD
Atletismo	1	20
Adestrar Animais	1	25
Conhecimento (natureza)	2	20
Cura	1	15
Fortitude	3	25
Percepção	1	20
Sobrevivência	3	25

Este teste estendido pode ser usado para resolver uma sequência de “montagem” na qual os personagens precisam sobreviver por um longo período de tempo nas Uivantes.

Tempo: cada teste representa uma semana. Assim, ao longo de doze testes, os personagens passam pelos três meses mais rigorosos do inverno.

Sucesso total: o personagem não só sobrevive ao inverno como ainda entra em comunhão com a natureza. Ao longo da próxima aventura, ele poderá lançar uma das seguintes magias, à sua escolha: *caminhar em árvores*, *carvalho vivo*, *comunhão com a natureza*, *dominar animal* ou *muralha de espinhos*, como se fosse um druida.

Sucesso: após doze meses rigorosos, o personagem está um pouco mais magro... Mas vivo.

Falha: o personagem sobrevive, mas não incólume. Termina o inverno com 1d6 pontos de dano em todas as habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição), e perde 1 ponto *permanente* em uma habilidade física decidida aleatoriamente. Este ponto só pode ser recuperado com uma magia *desejo* ou *milagre*.

Falha total: os rigores do inverno são muito brutais. O personagem perde 1d3 pontos *permanentes* em uma habilidade física decidida aleatoriamente — cicatrizes da fome, do frio, de um acidente (como uma avalanche) ou do ataque de uma fera. Estes pontos só podem ser recuperados com uma magia *desejo* ou *milagre*.

Especial: este teste também pode ser usado para outra região erma e perigosa, apenas alterando alguns testes e CDs. Sobreviver nas Montanhas Sanguinárias, por exemplo, pode exigir menos testes de Fortitude (o clima não é tão severo lá), mas em vez disso exigir jogadas de ataque corpo-a-corpo (para afugentar monstros que tentam devorar o grupo).

Personagens com a habilidade *empatia selvagem* recebem um bônus de +4 no teste de Adestrar Animais.

Testes Estendidos Opostos

Quando surge uma situação em que PJs e PdMs estão ativamente concorrendo ou competindo uns com os outros, a melhor opção pode ser um teste estendido oposto.

Use esta regra quando uma disputa entre heróis e seus inimigos fizer parte do clímax da aventura, mas sem combate. Testes estendidos opostos podem levar a um combate (por exemplo, um personagem tenta se esconder numa floresta enquanto outro o procura) ou podem ser um clímax por si só (por exemplo, a alma de um dos personagens é disputada num jogo de xadrez contra um demônio).

Nesta regra opcional não existe uma CD definida para a tarefa — os dois lados devem rolar os dados. Aquele que tiver o maior valor vencerá cada teste. Se um personagem tirar um “20” natural no teste e vencer seu adversário, soma *dois* sucessos em vez de um. Se um personagem tirar um “1” natural no teste da perícia e perder, *perde* um de seus sucessos.

No fim de todos os testes, soma-se os sucessos dos participantes, e o lado que tiver o maior número de sucessos vence a disputa. O mestre deve descrever o resultado da disputa baseado nestes resultados.

Em uma cena de testes opostos estendidos em que todo o grupo participa, o grupo deve escolher quais personagens fazem quais testes da lista, desde que cada personagem contribua com pelo menos um teste. Por exemplo, um grupo precisa negociar a ajuda de um PdM. Para isso, precisa fazer um teste de Intuição e cinco testes de Diplomacia ou Intimidação. Espera-se que cada personagem contribua com a sua melhor perícia — mas cada um deve contribuir com pelo menos um teste.

Modificadores em Testes Estendidos Opostos

- O personagem se preparou com antecedência para disputa ou conhece bem o local da disputa (se isso for relevante, segundo a decisão do mestre): +2 em todos os testes.
- O personagem está sendo ajudado por personagens fora da disputa (se isso for possível, de acordo com o mestre): +2 em todos os testes.
- O personagem está sendo prejudicado ou sabotado por personagens fora da disputa: -2 a -5 em todos os testes.

Lista de Testes Estendidos Opostos

Esconder-se (cidade)

Perícias e testes: Atuação x1, Enganação x2, Furtividade x3 (para quem se esconde); Obter informação x2, Percepção x3, Intuição x1 (para quem procura).

Esconder-se (ertos)

Perícias e testes: Furtividade x4, Sobrevivência x2 (para quem se esconde); Percepção x4, Sobrevivência* x2 (para quem procura).

*O personagem que procura precisa do talento Rastrear, ou seus testes de Sobrevivência serão falhas automáticas.

Infiltrar-se

Perícias e testes: Furtividade x3 (para quem se infiltrar); Percepção x3* (para quem vigia).

*O personagem que vigia pode escolher 10 em seus testes.

Modificadores: quando o local da infiltração tem muros ou fossos (com ou sem água), os personagens que se infiltram devem fazer um teste adicional de Atletismo. Os personagens que vigiam devem fazer um teste adicional de Percepção.

Quando o local da infiltração tem portões onde guardas verificam documentos, os personagens que se infiltram devem fazer um teste adicional de Enganação. Os personagens que vigiam devem fazer um teste adicional de Intuição.

Quando o lugar que está sendo infiltrado tem sacadas, mezaninos e outros lugares altos onde se pode caminhar, os personagens que se infiltram podem substituir um teste de Furtividade por um teste de Acrobacia.

Negociação

Perícias e testes: Diplomacia ou Intimidão* x5, Intuição x1 (para quem tenta convencer); Intuição x3 e Vontade x3 (para quem tenta não ser convencido).

*Caso o personagem use Intimidação e vença a disputa, o personagem que foi convencido colabora, mas logo depois sua atitude piora em duas categorias.

Interrogatório

Perícias e testes: Diplomacia ou Intimidação x4, Enganação x1, Intuição x1 (para quem interroga); Intuição x1, Vontade x5 (para quem é interrogado).

O Grande Roubo

Perícias e testes: Acrobacia x1, Atletismo x1, Atuação x1, Diplomacia x1, Enganação x1, Furtividade x3, Ladinagem x3, Obter Informação x1 (para quem planeja e executa o roubo), Intuição x6, Percepção x6 (para quem é roubado).

O Jogo da Sedução

Perícias e testes: Atuação x1, Carisma x3, Diplomacia ou Enganação x1, Intuição x1 (para quem seduz*); Intuição x2, Vontade x4 (para quem é seduzido).

*Se o sedutor tiver o talento Atraente, seus bônus se aplicam.

Duelo de Cavalheiros

Perícias e testes: Iniciativa x1, ataque corpo-a-corpo x3, Reflexo x2 (ambos os lados).

Um duelo de cavalheiros é uma maneira civilizada de lutar e termina quando a primeira gota de sangue é derramada. O lado vencido sofre o dano de um ataque do vencedor.



Intrigas, fofocas e politicagem:
uma bela oportunidade
para testes estendidos opostos

Lendas Malandras

Andrus, “o Aranha”

“Sim, eu morri. Mas já estou melhor.”

— Andrus, “o Aranha”

Na história dos grandes criminosos de Arton, uma figura ocupa lugar de destaque. Um ladrão sorrateiro, capaz de escaladas impossíveis. Dizem também que, certa vez, ele teria prendido com teia de aranha um guarda que tentou capturá-lo. Tais habilidades fantásticas valeram a esse homem o título de “o Aranha”...

Andrus Fasthand ficou órfão quando criança. Vivendo nas ruas da cidade de Cosamhir e dono de uma agilidade impressionante, passou a roubar para sobreviver. Adotado pelo chefe de uma guilda de ladrões, aperfeiçoou suas habilidades e tornou-se um mestre dos roubos. Mas seu talento aflorou de tal forma que a simples vida de ladrão o deixava entediado, e Andrus saiu pelo mundo conhecendo cidades e colecionando inimigos.

Durante algum tempo, fez parte de um grupo de aventureiros — foi então que adquiriu seu manto mágico, que lhe torna capaz de escalar como uma aranha e disparar teias pelas mãos. Conta-se que certa vez conseguiu invadir a fortaleza de Mestre Arsenal e roubar poderosos itens mágicos do vilão.

Após todas essas façanhas, Andrus recolheu-se, vivendo dos frutos do trabalho de ladrões mais jovens, no comando de sua própria guilda. Sua paz durou pouco: o notório assassino Lucas Moldvay, “o Camaleão”, matou-o, num ato de traição.

Mas mesmo a morte não era capaz de prender o Aranha. Trazido de volta à vida por um clérigo de Hyninn — e antigo companheiro de aventuras —, Andrus pôs-se a caçar o traidor. Por vários anos esteve em seu rastro, mas os disfarces perfeitos de Moldvay tornavam quase impossível encontrá-lo. Andrus descobriu que o Camaleão roubara a própria espada de Khalmyr, e que de alguma forma servia à Tormenta.

Ainda na pista do Camaleão, Andrus passou algum tempo na cidade de Malpetrim, em Petrynia, recolhendo informações. Quando as Guerras Táuricas explodiram. Decidiu ficar escondido na cidade, sem arriscar uma fuga pelos campos de batalha. Então, descobriu a Guilda de Ladrões de Malpetrim, que extraía um misterioso minério nos subterrâneos da cidade.

Andrus acabou tomando o controle da guilda de Malpetrim, mas isso foi apenas mais um passo em sua vingança. Dizem que ele usou o minério enigmático da cidade para, de alguma forma, localizar Lucas Moldvay. Agora o Aranha vague pelo continente, contatando com guildas de ladrões, fazendo aliados e conseguindo peões para um grande plano que dará cabo do Camaleão de uma vez por todas. Mas o Camaleão pode ser qualquer um, e talvez já saiba do estratagema de seu inimigo...

Andrus Fasthand é um ladrão esperto e ágil, mas já está ficando velho. Ele se mantém na ativa e vigoroso, mas mais cedo ou mais tarde o tempo pode acabar com ele — se Lucas Moldvay não fizer isso antes.

Andrus: humano, Gatuno 17, NM; ND 17; Médio, desl. 12m; PV 94; CA 35 (+8 nível, +8 Des, +1 Esquiva, +4 armadura, +4 item mágico); corpo-a-corpo: *adaga de mitral afiada +4 +25* ou +20/+20 (1d4+11 mais sangramento, mais 4d12 de veneno, 16-20); à distância: besta leve obra-prima +21 (1d8+8 mais 4d12 de veneno, 19-20); hab. ataque peçonhento, encontrar armadilhas, fabricar venenos, furtividade rápida, guia das sombras, imunidade a venenos, maestria em perícia (Furtividade, escolher 15), mitemismo, passos sem pegadas, sempre pronto para fugir, sombra (1 em 1d4), visão no escuro; Fort +10, Ref +18, Von +9; For 10, Des 26, Con 14, Int 16, Sab 13, Car 14.

Perícias & Talentos: Acrobacia +28, Atletismo +20, Diplomacia +22, Enganação +22, Furtividade +32, Identificar Magia +23, Iniciativa +28, Intimidação +22, Intuição +21, Ladinagem +28, Obter Informação +22, Ofício (alquimia) +23, Percepção +21; Acuidade com Arma, Ataque Duplo (adaga), Entrada Triunfal*, Esquiva, Estocada Cruel*, Estocada Cruel Aprimorada*, Foco em Arma (adaga), Foco em Perícia (Furtividade), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Mobilidade Perfeita*.

Equipamento: *adaga de mitral afiada +4*, anel de proteção +4, besta leve obra-prima, *botas da velocidade*, *capa da aranha*, camisa de cota de malha de mitral delicada*, viroles x20.

*Veja o *Manual do Combate*.

Frida Dasthapoff

“Por que você está falando comigo? Pare de me incomodar, não chegue perto! Vá falar com aquelas outras pessoas, xô!”

— Frida Dasthapoff, para alguém que comentou sobre o tempo

Os mais antigos dizem que o mundo era melhor quando todos, já na juventude, sabiam exatamente o que seriam no final de suas carreiras. Segundo os saudosistas resmungões, era ótimo quando guerreiros continuavam sendo guerreiros, clérigos eram para sempre clérigos e magos nunca deixavam de ser magos. Com as ameaças cada vez maiores a Arton, os aventureiros se diversificaram, e isso incomoda alguns.

Mas nem sempre os heróis mudam de carreira por vontade própria. Às vezes, Nimb simplesmente rola dados muito, muito ruins.

Capa da Aranha

Este item é o responsável pela alcunha de Andrus. É um manto roxo escuro, bordado em seda com um padrão de teia de aranha. Seu usuário fica permanentemente sob efeito da magia *patas de aranha* e, uma vez por dia, pode lançar a magia *teia* (CD do teste de resistência 16). Além disso, não é afetado por teias, normais ou mágicas, podendo mover-se sobre elas com seu deslocamento normal.

Não se sabe se existem outras *capas da aranha* espalhadas por Arton, além da possuída por Andrus.

Aura poderosa. Preço 14.000 TO.

Frida Dasthapoff era uma halfling ladina tradicional, em um grupo de aventureiros tradicional. Ela viajava por Arton com um guerreiro, um mago e um clérigo, enfrentando monstros, corrigindo injustiças e lutando por quem pagasse mais (ou pelo menos pagasse algo). Sabia exatamente como seria sua vida: ela seria heroína por vários anos, então, quando estivesse bem experiente, enfrentaria algum grande vilão, adquiriria fama e riquezas e se instalaria com uma taverna nas Colinas dos Bons Halflings, onde aconselharia aventureiros novatos. Uma carreira aventureira típica, planejada do início ao fim.

Mas enquanto mortais fazem planos, Nimb dá gargalhadas.

Uma das aventuras de seu grupo levou-os a um labirinto subterrâneo cheio de mortos-vivos, no reino de Sambúrdia. Era um trabalho típico: entrar na masmorra, vencer monstros e armadilhas, enfrentar o necromante que comandava tudo e sair de lá com tesouros. Mas os aventureiros descobriram que o labirinto era maior do que pensavam. Muito maior. Tinha o tamanho de uma cidade. Então perceberam que era bem maior que uma cidade. Aquele labirinto entrava cada vez mais fundo na terra, conectando-se com camadas do mundo subterrâneo de Arton. Eles passaram mais de um mês lá dentro, até que finalmente encontraram o necromante. Enfrentaram-no e venceram-no, mas todos os companheiros de Frida morreram na batalha. Então, a ladina começou o longo caminho de volta.

Algumas semanas depois, percebeu que não conseguia achar a saída.

Depois de dois meses, lutando contra mortos-vivos, comendo fungos que cresciam nas paredes e tentando em vão reconhecer algum corredor pelo qual já havia passado, ela ficou desesperada. Orou para todos os deuses em busca de salvação.

Foi ignorada.

Frida perdeu a conta dos dias no labirinto. Não havia ninguém com quem conversar, apenas mortos-vivos. Depois de seis meses, os mortos-vivos pararam de atacá-la; de alguma forma começaram a reconhecê-la como uma deles. E ela continuou procurando a saída.

Após um ano, conversava com os mortos-vivos, mesmo sem obter resposta. Era melhor que passar os dias em silêncio absoluto. Após um ano e meio, esqueceu o gosto de comida que não crescesse no subterrâneo e de como era a luz do sol. Após três anos, passou a estudar cada centímetro dos corredores, em busca de padrões e quaisquer pistas. Era um estudo minucioso e enlouquecedor, mas era melhor do que não fazer nada.

Finalmente, após dez anos dentro do labirinto, Frida Dasthapoff conseguiu sair.

A luz do sol feriu seus olhos e o ar do lado de fora tinha cheiro estranho. A terra e a grama eram fofas demais sob seus pés e era apavorante estar em um local tão aberto, sem paredes reconfortantes em volta. Acima de tudo, era horrível ter de falar com pessoas.

Frida pensou em voltar ao labirinto, mas decidiu que se fugisse para dentro da masmorra, estaria sendo covarde. Ela não era covarde, era uma heroína.

Domador de Mortos (Perícia)

A morte é parte da vida. A morte é natural. Então mortos-vivos são a coisa mais natural do mundo!

Pré-requisito: habilidade de classe empatia selvagem.

Benefício: você pode utilizar empatia selvagem em mortos-vivos sem Inteligência ou irracionais.

Especial: este talento está disponível para jogadores apenas com a aprovação do mestre.

Assim, usando as habilidades adquiridas em dez anos no subterrâneo, Frida Dasthapoff deixou de ser ladina para se tornar talvez a maior guia de masmorras do Reinado.

Frida sente-se muito melhor com mortos-vivos do que com pessoas. Pessoas falam, querem tocar nela, fazem perguntas. Muito complicado. Mortos-vivos são melhores. Ela até mesmo adquiriu um companheiro animal bem a seu gosto, um abutre que batizou de Defunto. Frida e Defunto alugam seus serviços para grupos de aventureiros que precisam explorar complexos subterrâneos extensos e lugares com muitos mortos-vivos. Os desmortos parecem respeitá-la de alguma forma, talvez identificando-a como sendo muito parecida com eles. De qualquer forma, são mais agradáveis do que aventureiros tagarelas. Frida acha que duas ou três frases por dia são tudo que alguém precisa falar. De preferência, não fale nenhuma dessas frases para ela — e, principalmente, não espere resposta.

Quando não está metida em masmorras, Frida passa seu tempo em cemitérios (que são muito pacíficos e agradáveis até que os vivos apareçam) e em tavernas com comida ruim (pois as boas tavernas estão sempre cheias de gente!). Ela está procurando uma maneira de se tornar morta-viva, mas tem medo que isso prejudique sua profissão — alguns aventureiros ainda não veem que mortos-vivos são muito mais competentes e confiáveis que os vivos.

Frida Dasthapoff: halfling, Ladina 5/Ranger 6, CB; ND 10; Médio, desl. 9m; PV 81; CA 24 (+5 nível, +5 Des, +1 tamanho, +3 armadura); à distância: *funda* +3 +20 ou +18/+18 (1d3+13); hab. ataque furtivo +3d6, ataque incapacitante, companheiro animal, empatia selvagem +5, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, inimigo predileto (construtos +2, mortos-vivos +4), movimento rápido, rolamento defensivo, sentir armadilhas +1, terreno predileto (subterrâneo); Fort +10, Ref +14, Von +8; For 10, Des 21, Con 16, Int 15, Sab 13, Car 9.

Perícias & Talentos: Acrobacia +19, Atletismo +19, Conhecimento (engenharia) +16, Conhecimento (natureza) +16, Enganação +17, Furtividade +23, Iniciativa +19, Ladinagem +19, Percepção +15, Sobrevivência +15; Domador de Mortos, Foco em Arma (*funda*), Na Mosca, Rapidez de Recarga (*funda*), Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Tolerância.

Equipamento: balas de *funda* x10, couro batido obra-prima, *funda* +3, kit de aventureiro, kit de ladrão.

Grantham Ullidonn

"Goblin bom é goblin morto."

— Grantham Ullidonn

A riqueza é feita de excessos. Todos os prazeres que as pessoas comuns se esforçam para satisfazer são realizados automaticamente para os ricos. Os maiores sonhos dos plebeus não chegam aos pés da realidade cotidiana da nobreza. Assim, para a elite, os prazeres e sonhos normais se tornam entediantes. Eles precisam de estímulos maiores.

Mais extremos.

Grantham Ullidonn nasceu numa família com a combinação perfeita de títulos e negócios para ser extremamente rica, mas sem responsabilidades. Desde cedo Grantham ficou entediado com diversões normais. Bailes, viagens, noites nas tavernas... Nada mais lhe dava qualquer satisfação. Ele passou anos viajando para lugares cada vez mais exóticos, como as Montanhas Uivantes ou os Reinos dos Deuses, escoltado por aventureiros veteranos, mas isso também se tornou maçante. Grantham já pesquisava sobre pactos demoníacos só para experimentar algo diferente quando encontrou algo realmente divertido.

Numa de suas viagens, seu grupo foi emboscado por gnolls. Os aventureiros não tiveram dificuldade de vencer as criaturas. Mas, no meio do combate, um dos humanoides passou pelos guarda-costas do ricaço e atacou-o. Grantham se defendeu com um machado e feriu o gnoll. Quando olhou em volta, todos os outros inimigos tinham sido mortos, e o gnoll que o havia atacado se rendeu. Ele executou a criatura sem pensar duas vezes, e isso fez seu coração disparar.

De volta à propriedade de sua família, Grantham Ullidonn não conseguia parar de pensar em como fora emocionante matar o gnoll, e sonhava em fazer aquilo de novo. Decidiu que só havia uma forma de perseguir a sensação: tornar-se um aventureiro.

Contratou guerreiros para treiná-lo. Não desejava se arriscar de verdade, então mandou que magos e artesãos construíssem para ele instalações que simulasse os ambientes que poderia encontrar em suas aventuras. Nesse meio tempo, o pai de Grantham morreu e o jovem herdou tudo. Alguns especularam que sua fortuna iria se esvair com os gastos excessivos em seu treinamento, mas riqueza atrai riqueza. O dinheiro dos Ullidonn apenas se multiplicou. Depois de vários anos, Grantham estava treinado, então partiu.

Grantham Ullidonn passou a contratar grupos de aventureiros para que o escoltassem até áreas que enfrentam problemas com monstros e humanoides. O dever de seus contratados é mantê-lo em segurança, enquanto ele chacina as criaturas. Contudo, Grantham nunca para ao resolver situações de risco. Ele persegue as "feras" até dizimá-las por completo numa região. Massacra todos os indivíduos, mata filhotes sem piedade, queima suas tocas. Mas quem poderia discordar disso? Afinal, aqueles bebês kobolds um dia cresceriam para ameaçar aldeões. Aqueles filhotes de lobo atroz mais cedo ou mais tarde estariam devorando alguém. E, já que esses seres vis vão morrer mesmo, por que não fazer troféus com suas cabeças?

Depois de mais de vinte anos caçando, Grantham Ullidonn não cansou de sua diversão, mas já não precisa mais da "desculpa" de um pedido de ajuda ou aldeia sob ameaça. Ele simplesmente paga batedores para pesquisar regiões onde há vida selvagem ou monstruosa farta, e aventureiros para escoltá-lo. Então, sem risco algum para si mesmo, mata à vontade.

Tribos humanoides atacadas por Ullidonn veem-se numa situação terrível. Sozinhas, em geral não têm poder para se defender dele e de seus guarda-costas — e o dinheiro do ricaço sempre pode pagar por aventureiros ainda mais poderosos. Ao mesmo tempo, em geral também não podem pedir ajuda para heróis. Quem acreditaria num bugbear ou num homem-sapo? Alguns druidas estão tomando conhecimento da ameaça de Grantham Ullidonn, mas o mais difícil é saber onde ele vai atacar. Atacá-lo preventivamente é impossível, pois ele é um "cidadão de bem". Seu "covil" é uma mansão que seria protegida por heróis caso fosse invadida. E a lei está a seu favor, já que ele pode comprar muitos juízes e lordes urbanos da cidade. Infelizmente, chamar alguém de monstro é mais fácil quando ele mora numa caverna ou masmorra do que quando mora na capital...

Grantham Ullidonn é um homem grandão, de fartos bigodes e expressão dura e digna. Já está consideravelmente velho, com cabelos brancos. Mas sabe que seu dinheiro pode pagar magia e medicina para prolongar sua vida por várias décadas. Enquanto isso, espera que seus batedores mostrem o próximo ninho de monstros a serem exterminados. Ele atualmente está atrás de criaturas cada vez mais exóticas. O sonho de Grantham Ullidonn é levar uma espécie à extinção.

Grantham Ullidonn: humano, Nobre 3/Caçador de Monstros 11, NM; ND 14; Médio, desl. 9m; PV 138; CA 26 (+7 nível, +3 Des, +7 armadura, -1 machado taurico); corpo-a-corpo: *machado taurico* de adamante antianimais, anti-humanoides e antimonstros +3 +23* (3d8+24, mais 2d6+2 contra animais, humanoides ou monstros); à distância: *balestra da explosão flamejante +4* com viroles de adamante +22 (3d6+23 mais 1d6 de fogo, 19-20, mais 1d10 de fogo em crítico); hab. autoconfiança, caminho da floresta, comandar, contatos, estilo de combate do caçador, frivolidade, furtividade do caçador, herança, lista de presas (de acordo com o mestre), orgulho 1/dia, rastreador eficaz, riqueza, temido, troféus; Fort +14, Ref +12, Von +10; For 24, Des 20, Con 20, Int 13, Sab 12, Car 14.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +19, Cavalgar +20, Conhecimento (nobreza) +18, Conhecimento (natureza) +18, Iniciativa +20, Intimidação +18, Obter Informação +18, Percepção +18, Sobrevida +18; Armadilheiro Mal-Intencionado, Assustar*, Assustar Aprimorado*, Ataque Poderoso, Golpe com Duas Mâos, Na Mosca, Preparar Armadilhas (incendiária, rede), Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tolerância, Usar Arma Exótica (balestra), Usar Arma Exótica (machado taurico).

Equipamento: *balestra da explosão flamejante +4, camisa de cota de malha de mitral +3, cinto de força +6, luvas da destreza +4, machado taurico* de adamante antianimais, anti-humanoides e antimonstros +3, viroles de adamante x20.*

*Veja o Guia da Trilogia.

Capitão James K.

*"Vou enforcar, esquartejar e fazer andar na prancha!
Não necessariamente nesta ordem."*

— James K.

Não se conhece muito sobre James K., mas algumas histórias interessantes circulam pelas tavernas. Ele costuma assassinar a tripulação dos navios que ataca e tomar para si eventuais lindas mulheres que estejam a bordo, antes de vendê-las como escravas. Por outro lado, também correm boatos de que James K. não gosta muito de mulheres, preferindo os afagos de seu massagista particular. A verdade? Ninguém perguntou e viveu para saber.

Seu navio, o galeão *Bravado*, é o maior e mais bem armado da região — é um dos poucos piratas a usar muitos canhões. Costumava ser o mais ativo e conhecido pirata fora de Quelina, embora atualmente sua fama rivalize com a Capitã Izzy Tarante. Até agora, não há notícias de um conflito entre a *Bravado* e o *Caçao Cego V* de Izzy, mas esse dia pode não estar distante.

Conta-se que James K. assassinou o próprio pai. Ele tem uma irmã menor, Anne, que tenta manter longe da *Bravado* a qualquer custo. Uns dizem que faz isso por se preocupar com a segurança da garota — e outros acham que ele simplesmente não a suporta! De qualquer forma, Anne já não é mais uma criança e deve-ria ter abandonado os sonhos de ser pirata ou convencido o irmão mais velho. Mas os dois continuam lidando um com o outro da mesma forma há anos.

Dizem que, em condições normais, James K. é um homem inteligente, ponderado. Suas famosas crises de histeria, que não raras vezes custam a vida de um tripulante ou dois, se manifestam apenas na presença da maga Niele. Durante alguns anos, a arquimaga élfica foi sua parceira — um dos piores erros que o pirata cometeu na vida!

O Capitão K. é um dos maiores espadachins de Arton — poucos podem vencê-lo em combate individual. Ele

nunca usa armas mágicas ou outros itens encantados. Aliás, desde que conheceu Niele, apenas ouvir falar em magia lhe provoca arrepios: é procedimento normal na *Bravado* lançar ao mar qualquer coisa parecida com um mago. Ou com um elfo.

Recentemente a sumo-sacerdotisa de Wynna, Niala, surgiu num porto e pediu passagem na *Bravado*. Niala é estranhamente parecida com Niele, embora seja uma qareen, e não elfa. James K. matou dois marujos por reflexo, se trancou na cabine e declarou guerra a um pirata que mal conhecia. Algumas semanas depois, mais calmo e em alto mar, deparou-se com Niala cantando para entreter seus tripulantes. O capitão jogou-a ao mar com as próprias mãos, mas ela apareceu de novo no dia seguinte.

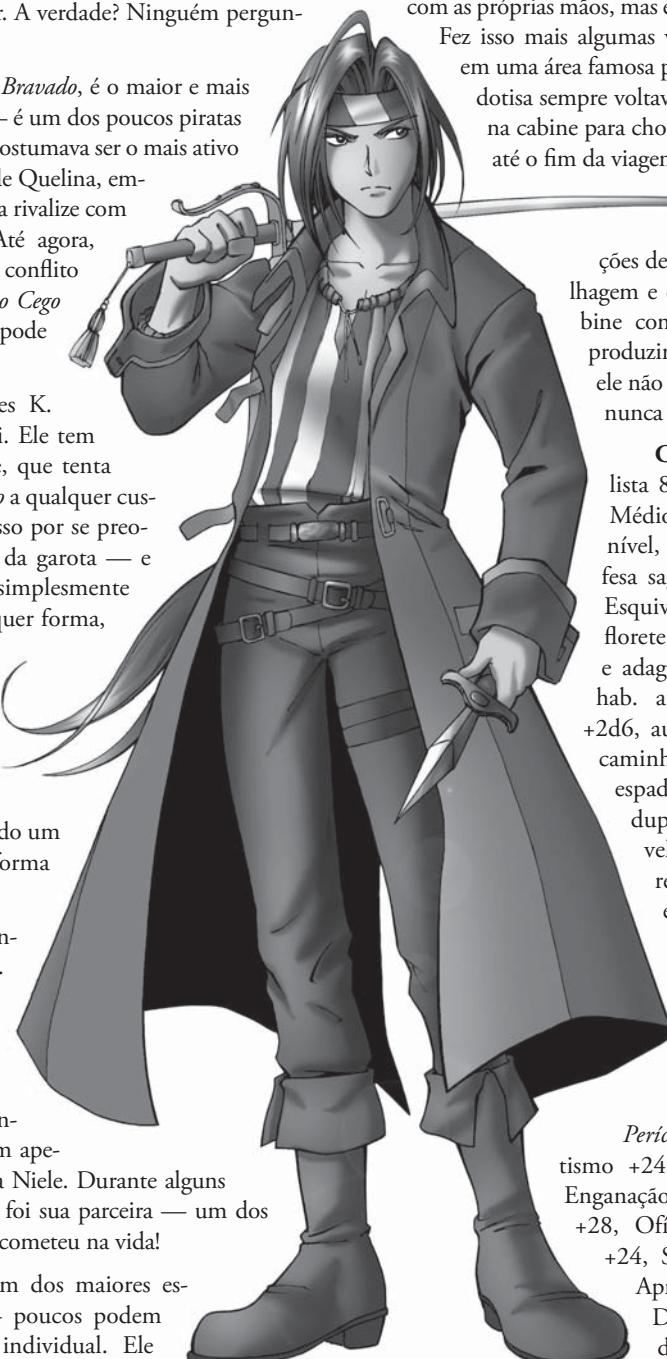
Fez isso mais algumas vezes, inclusive arremessando Niala em uma área famosa por seus tubarões, mas a sumo-sacerdotisa sempre voltava. Por fim, James decidiu se trancar na cabine para chorar, gritar e bater a cabeça na parede até o fim da viagem. Pareceu o mais sensato a fazer.

Uma das grandes ambi-

ções de Jim K. é ser escritor. Entre uma pilhagem e outra ele costuma se trancar na cabine com pena e pergaminho, disposto a produzir um romance épico. Infelizmente, ele não tem o menor talento para a coisa — nunca consegue passar da primeira página!

Capitão James K: humano, Duela 8/Lobo do Mar 10, NM; ND 16; Médio, desl. 9m; PV 138; CA 41 (+9 nível, +7 Des, +4 autoconfiança, +3 defesa sagaz, +3 Ao Sabor do Destino, +1 Esquia, +4 armadura); corpo-a-corpo: florete magistral +31 (1d6+23, 15-20) e adaga magistral +30 (1d4+23, 19-20); hab. ataque acrobático, ataque furtivo +2d6, autoconfiança, balançar com corda, caminho do fora da lei, capa esvoaçante, espadachim (apurar duplo, bloqueio duplo, golpes precisos, lâmina dupla, velocidade de ataque), flagelo dos mares, golpe sanguinolento, navegador experiente, navegador mestre, olho de vidro, perna de pau, pernas do mar, presença paralisante, reputação temível, tripulação fiel; Fort +14, Ref +20, Von +11; For 19, Des 26, Con 16, Int 13, Sab 10, Car 18.

Perícias & Talentos: Acrobacia +31, Atletismo +24, Conhecimento (geografia) +21, Enganação +24, Iniciativa +35, Intimidação +28, Ofício (marinheiro) +21, Percepção +24, Sobrevivência +20; Acerto Crítico Aprimorado (florete), Ao Sabor do Destino, Atraente, Conhecimento de Golpes* (apurar ataque à distân-



O Gênio Literário do Capitão James K.

A seguir, alguns excertos dos escritos de James K.

"Piratas são pessoas que praticam a pirataria, num estilo de vida piratesco, fazendo todo tipo de práticas piratas, como verdadeiros bucaneiros, numa vida de corsário, mas sem permissão de regente nenhum, ou seja, como piratas."

* * *

"Sinto as raízes de meus cabelos, em toda a região acima das orelhas, arrepiarem-se, como se fosse um gato jogado ao mar que sobreviveu por milagre, acabou perto do mar de novo, por azar foi ameaçado de ser jogado no mar de novo e ficou arrepiado. Hah! Os dotes literários do Capitão James K. fazem chorar os bardos de todo o Reinado!"

* * *

"A Irmandade é como o vínculo que vincula duas pessoas nascidas da mesma mãe e mesmo pai, que tenham sido criadas juntas, sem brigar muito, e que tenham formado um vínculo ao longo da vida! A menos que uma dessas pessoas seja uma pirralha insuportável que deveria andar na prancha caso pisasse em meu convés de novo, ocasião na qual não criaria um vínculo de qualquer forma, e a outra pessoa, que seria um terrível bucaneiro, seria atormentado pela primeira."

* * *

"Esta não é uma citação do pirata James K. Este é um truque ninja que não está na descrição da classe. Sim, é oficial e faz parte das regras. Está aqui porque malandros devem prestar atenção a tudo e usar todas as informações possíveis para vencer. Azar do seu amigo que só lê regras e não dá atenção à história!"

Mensagem ninja: você pode fazer uma cópia perfeita de um livro, pergaminho, tabuleta ou outro tipo de documento escrito. A única diferença desta cópia para o original é a inclusão de uma mensagem no meio do texto. Esta é uma maneira segura de se comunicar com alguém, sem risco de ser detectado por meios mundanos ou mágicos, a não ser que um espião leia todo o documento para notar a mensagem fora de lugar. Também é eficiente como meio de ameaçar alguém — você pode fazer um teste de Intimidação sem estar presente e com bônus de +5 através deste truque. Você não precisa explicar como roubou o documento e substituiu-o pela cópia. Tudo faz parte dos segredos dos ninjas. CD 15. Será que isto significa que os autores deste livro são ninjas? Melhor não fazer perguntas que possam colocar sua vida em risco."

* * *

"Meu romance O Homem que Era um Nobre e se Tornou um Pirata, Tendo a Chance de Virar Nobre de Novo, Virando Mesmo, Arrependendo-se e Voltando a Ser Pirata, Sendo Feliz para Sempre, Fim é o verdadeiro retrato da glória da pirataria!"

cia, ataque em arco, degolar, estocada penetrante, golpe em V, ripostar; PE: 9) x3, Esquiva, Foco em Arma (florete), Liderança (seguidores), Mobilidade, Terreno Familiar (Mar Negro).

Equipamento: apesar de sua riqueza, James K. não utiliza tens mágicos, nem recorre a qualquer coisa remotamente parecida com magia (veja o talento Ao Sabor do Destino). Ele possui uma camisa de mitral, um florete magistral, uma adaga magistral e uma luneta. E, naturalmente, seu navio, a *Bravado*.

*Veja o *Manual do Combate*.

Luigi Sortudo, o Bardo

"Dizem que matar bardos dá azar."

— Leon Galtran, ladrão aventureiro

"Verdade! Principalmente para os bardos."

— Luigi Sortudo

Luigi Sortudo ganhou fama como bardo em todo o reino de Deheon e além. Era, assim como um músico admirável, um aventureiro habilidoso. Viajou durante muito tempo com um grupo de heróis que incluía Leon Galtran, o maior ladrão aventureiro do Reinado e pai de Sandro Galtran; o necromante Vladislav Tpish, e o próprio Paladino. Também era amigo pessoal de longa data do antigo Rei-Imperador. Foi no meio a essa vida de aventuras que Luigi conquistou seu apelido: certa vez atravessou um campo de batalha, em meio a dois exércitos que trocavam saraivadas de flechas, sem ser atingido nenhuma vez. As pessoas que presenciaram tal feito acreditaram que se tratava de sorte inacreditável, embora Luigi contasse com um item mágico que o protegia das setas...

Após esses anos de heroísmo, Luigi tornou-se bardo da corte do Rei-Imperador. Todos achavam que ele havia se aposentado das aventuras e agora só aproveitava a boa vida no palácio. No entanto, algum tempo depois “cansou-se da vida pacata” e voltou a percorrer Arton. Na verdade ele nunca deixou de ser aventureiro e nem de servir a seu rei. Luigi era um agente secreto do monarca, realizando missões ocultas e, depois, viajando pelos reinos a serviço secreto da coroa. Quando a filha do Rei-Imperador fugiu, para evitar um casamento por interesse, Luigi passou anos tentando encontrá-la. Mais tarde, passou a liderar um destacamento dos Mosqueteiros Imperiais, também em busca da princesa fugitiva. A busca da princesa foi uma das poucas missões nas quais falhou — ou então realmente encontrou a garota e decidiu deixá-la em paz.

Após as Guerras Táuricas, Luigi Sortudo decidiu permanecer em Malpetrim por mais de um ano. Durante esse tempo, trabalho com a resistência para minar o poder dos minotauros no Império de Tauron. Em conjunto com a pirata Izzy Tarante, Luigi garantiu a fuga de vários escravos. Reuniu um grupo de aventureiros e conseguiu se infiltrar na capital de Tapista, Tiberus, para entrar em contato com seu antigo Rei-Imperador, que era prisioneiro na cidade. O monarca deposto aparentemente não quis ser libertado, e dizem que, com seu sorriso esperto, garantiu ao ex-bardo da corte que estava exatamente onde queria.

Então Luigi voltou a Valkaria, onde ofereceu seus serviços à Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade. Foi aceito, e hoje é mais uma vez o bardo da corte do Reinado. Dizem que Shivara sabe usar as habilidades de Luigi ainda melhor que seu antecessor, e o bardo é seus olhos e ouvidos em todo o reino. Luigi pode ser visto tanto na corte quanto nas piores tavernas da capital. Tem amigos entre nobres e entre a escória, e está sempre envolvido em situações estranhas. Na verdade, o que é exótico e sobrenatural parece ser atraído para ele como se fosse um ímã.

Luigi é, acima de tudo, um brincalhão. Adora embaraçar amigos e inimigos com ilusões e truques inofensivos. Chegou a criar ele próprio uma magia só para constranger os outros. No entanto, tem um lado mais amargo e sombrio, resultado da perda de sua amada Lenora, antiga companheira de aventuras. Se motivado pela vingança, Luigi pode ser um homem terrível.

Luigi Sortudo: meio-elfo, Bardo 14, CB; ND 13; Médio, desl. 9m; PV 93; CA 27 (+7 nível, +4 Des, +2 armadura, +4 item mágico); corpo-a-corpo: espada longa de mitral obra-prima +11 (1d8+7, 18-20); hab. conhecimento de bardo +16, música de bardo (canção assustadora em massa, inspirar coragem aprimorada, fascinar, melodia libertadora, melodia revigorante aprimorada, sugestão, 19/dia), visão na penumbra; Fort +10, Ref +13, Von +10 (+12 contra encantamentos); For 10, Des 19, Con 16, Int 15, Sab 12, Car 20.

Perícias & Talentos: Acrobacia +21, Atletismo +17, Atuação (dança) +22, Atuação (música) +22, Cavalgar +21, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (nobreza) +19, Diplomacia +22, Enganação +22, Furtividade +21, Identificar Magia +21, Iniciativa +21, Intuição +18, Ladinagem +21, Obter Informação +22, Percepção +20; Acelerar Magia, Faz-Tudo*, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Magia sem Gestos, Música Complexa, Surto Heroico, Vigilância Elfica*.

Magias de Bardo Conhecidas: 0 — apavorante gás de Luigi, detectar magia, mensagem, som fantasma; 1º — compreender idiomas, detectar portas secretas, escudo arcano, montaria arcana, passos sem pegadas, queda suave, recuo acelerado, sono; 2º — invisibilidade, raio ardente, teia; 3º — curar ferimentos graves, dissipar magia, loquacidade;

4º — confusão, movimentação livre, muralha de fogo; 5º — coluna de chamas, teletransporte. PM: 32. CD: 15 + nível da magia.

Equipamento: bandolim mágico, capa do saltimbanco +4 (fornece um bônus de +4 na classe de armadura e permite lançar a magia *porta dimensional* uma vez por dia), corsete de couro, espada longa de mitral obra-prima.

O *bandolim* de Luigi lança uma rajada de som (cone de 18 m) que causa 4d6 pontos de dano sonoro. Ativar o *bandolim mágico* requer uma ação padrão e um teste de Atuação (música) contra CD 20. Qualquer criatura na área de efeito pode fazer um teste de Reflexo (CD igual ao valor do teste realizado para ativar o *bandolim*) para sofrer apenas metade do dano.

*Veja o suplemento *Manual das Raças*.

A Princesa Mascarada

“Sem essa máscara, eu estaria casada com o homem que mais odeio.”

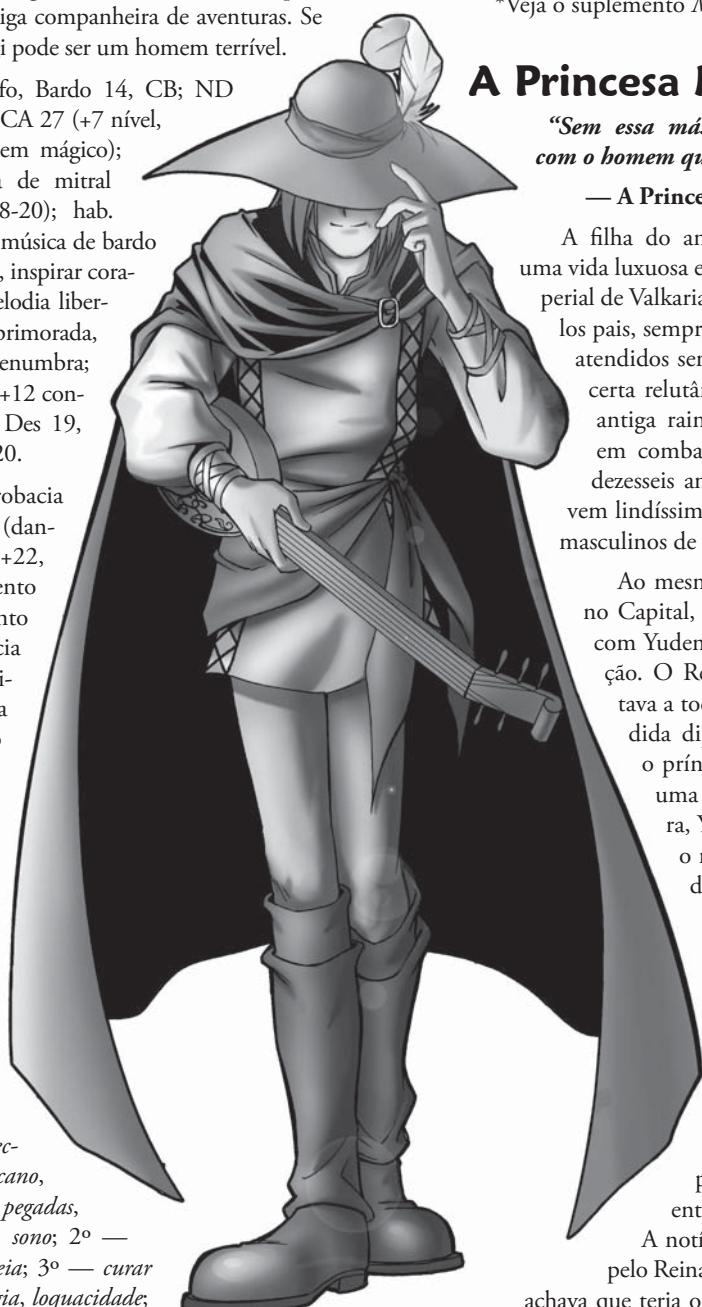
— A Princesa Mascarada

A filha do antigo Rei-Imperador tinha uma vida luxuosa e confortável no palácio imperial de Valkaria. Mimada e paparicada pelos pais, sempre teve todos os seus desejos atendidos sem demora. Ainda que com certa relutância, recebia da mãe (uma antiga rainha amazona) treinamento em combate e montaria. Atingiu os dezesseis anos para se tornar uma jovem lindíssima, atraindo sobre si olhares masculinos de todo o Reinado.

Ao mesmo tempo, Deheon, o Rei-Imperador Capital, vinha em tensão crescente com Yuden, o Exército com uma Nação. O Rei-Imperador Thormy tentava a todo custo achar alguma medida diplomática que apaziguasse o príncipe de Yuden e impedisse uma guerra. Talvez, numa guerra, Yuden fosse derrotado, mas o rei sabia que, num conflito desse tipo, não haveria realmente vencedores.

Como última tentativa desesperada, o monarca prometeu a mão de sua filha em casamento ao príncipe de Yuden.

O príncipe aceitou e pareceu lisonjeado. A tensão entre os dois reinos arrefeceu. A notícia do noivado se espalhou pelo Reinado. De um lado, o príncipe achava que teria o controle do Reino Capital



depois da morte de seu futuro sogro. Do outro, o Rei-Imperador sabia que sua filha seria capaz de lidar com a aliança forçada e manter a soberania do reino, além de evitar a guerra.

Só havia um problema: a princesa não amava o príncipe.

Na verdade, ela o odiava.

O príncipe de Yuden era um homem preconceituoso e violento. Suas mãos estavam sujas do sangue de inúmeros não humanos, que haviam morrido simplesmente por pertencer à raça errada e estar no Exército com uma Nação. Seu futuro como esposa desse monstro lhe parecia uma tortura. Então a princesa fugiu.

Quando ela não foi encontrada até a data do casamento, o príncipe sofreu uma humilhação terrível. Todos os reinos ouviram falar da rejeição. Qualquer possibilidade de aliança entre Yuden e Deheon caiu por terra, numa tensão crescente que foi explodir anos mais tarde, num duelo pessoal entre os dois regentes. Em Yuden, o nome da princesa virou sinônimo de prostituta e traidora.

Mas a princesa estava livre.

Ela era mais inteligente e astuta do que todos achavam. No início, imaginava-se como uma “grande guerreira”, metendo-se em problemas o tempo todo por causa disso, mas tornou-se uma heroína de verdade. Chegou a ficar presa na cidade de Triunphus, com sua bênção/maldição que devolve à vida todos que lá morrem, mas deixa-os aprisionados dentro de suas muralhas — mas conseguiu escapar! Envolveu-se em grupos de aventureiros e foi treinada nas artes da furtividade.

Sempre achou arriscado revelar sua identidade, pois os asseclas do príncipe de Yuden e os servos leais a seu pai poderiam estar em toda parte. Assim, adotou a identidade de “Princesa Mascarada” e passou a trocar de grupo de aventureiros constantemente, para realizar atos heroicos sem ser mais uma vez levada até a corte. A princesa passou a ajudar outras como ela. Mulheres presas, escravizadas ou forçadas a situações terríveis. Onde quer que fossem oprimidas, a Princesa Mascarada estava lá para ajudá-las — enquanto roubava dos opressores para financiar sua vida de aventuras. A lenda da Princesa Mascarada passou a ser sussurrada entre as mulheres, mas nenhum homem deveria conhecer o segredo. Era uma proteção apenas para elas. Pois, assim como o Rei-Imperador, que amava sua filha mas usou-a como moeda de troca, mesmo um homem bem intencionado poderia aprisionar uma mulher.

Um dos únicos homens a descobrir sobre a Princesa Mascarada foi o bardo Luigi Sortudo. Mais do que saber de sua existência, ele foi capaz de encontrá-la! Luigi passara anos procurando a princesa. Mas, quando achou-a, conversou com ela. Já era adulta. Luigi decidiu mentir para todos, dizendo que nunca fora capaz de localizá-la.

Quando o Rei-Imperador se entregou como refém dos minotauros no fim das Guerras Táuricas, Luigi Sortudo veio mais uma vez falar com a Princesa Mascarada. Ele quis saber se ela desejava assumir seu lugar de direito no trono de Deheon.

Contudo, a princesa sabia que a nova Rainha-Imperatriz, Shivar Sharpblade, seria uma regente forte e justa. Podia confiar nela — até porque era mulher. Mas ela quis se juntar a Luigi quando ele se infiltrou na capital dos minotauros para encontrar o Rei-Imperador.

Pela primeira vez em muitos anos, pai e filha se reencontraram. O monarca deposto abraçou-a e chorou. Ela explicou tudo que acontecera, mas não pediu desculpas. Ele também não pediu — afinal, tinha feito o que achava que seu povo precisava. O amor dos dois dispensava o perdão. O Rei-Imperador parabenizou sua filha por seu heroísmo e garantiu que estava bem. Estava exatamente onde queria...

Hoje em dia, a Princesa Mascarada segue sendo uma lenda entre as mulheres. Suas habilidades como infiltradora só são superadas por sua capacidade de escapar de qualquer perseguidor e fugir de qualquer situação. Afinal, são mais de dez anos sem ser capturada! Abandonou seu nome de batismo e usa a máscara quase como se fosse seu rosto verdadeiro. Ela já tem quase trinta anos e está no auge de suas habilidades, mas sabe que vive sempre em risco. O príncipe de Yuden foi deposto, mas ainda está vivo — e tem sede de vingança. Talvez, incapaz de se vingar dos regentes que o humilharam, ele concentre seus esforços na garota que o rejeitou. Seu ódio só aumenta desde então...

Princesa Mascarada: humana, Swashbuckler 11, CB; ND 10; Médio, desl. 9m; PV 78; CA 31 (+5 nível, +8 Des, +7 autoconfiança, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: florete de mitral da velocidade +1 +21/+21 (1d6+9, 14-20); hab. autoconfiança, evasão, evasão aprimorada, herói ávido, presença paralisante; Fort +7, Ref +15, Von +5; For 12, Des 26, Con 14, Int 15, Sab 10, Car 21.

Perícias & Talentos: Acrobacia +19, Atletismo +15, Cavalar +19, Conhecimento (nobreza) +15, Diplomacia +19, Enganação +19, Furtividade +19, Iniciativa +24, Obter Informação +19, Percepção +14; Acerto Crítico Aprimorado (florete), Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Aparar, Ataque Duplo (florete), Ataque Preciso, Entrada Triunfal*, Esquiva, Foco em Arma (florete), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Mobilidade Perfeita*, Sucesso Atrai Sucesso*.

Equipamento: anel do escudo mental, anel de movimentação livre, florete de mitral da velocidade +1, luvas da destreza +6.

*Veja o Manual do Combate.

Tom Callahan

“Guarde essa porcaria, garoto. Já matei gente demais hoje.”

— Tom Callahan

Muitos durões clamam para si mesmos o título de maior pistoleiro de Arton. Mas nunca na presença de Tom Callahan.

Nascido nos arredores de Smokestone, Callahan conheceu a cidade fora da lei muito jovem, e acostumou-se às pistolas

antes de ter barba no rosto. Sua juventude não teria sido diferente daquela de tantos garotos de Petrynia, não fosse pelo seu maior talento, que acabou sendo sua maior maldição: a rapidez e precisão de seus tiros.

Tom Callahan matou pela primeira vez aos dez anos de idade, acertando uma bala na testa de um bêbado que tentava roubar uma taverna. Não tardou para que os amigos do morto, indignados pela humilhação de ver seu companheiro vencido por uma criança, desejassesem se vingar. Callahan matou todos eles. Assim, começou uma vida de duelos a contragosto, de tiroteios forçados. Tom Callahan nunca desejou ser o maior pistoleiro que já viveu — apenas nasceu assim.

Aos dezoito anos, já tendo perdido a conta de quantos durões havia matado em duelo, desistiu de tentar viver em paz, e abraçou o crime. Tornou-se um notório assassino de aluguel, chacinando todo tipo de gente, por preços altíssimos. O nome de Tom Callahan era como uma praga, sua presença podia esvaziar uma cidade ou provocar a chegada de um batalhão. Conta-se que Tom Callahan, nessa época, chegou a beber junto com Garth, o Deus Menor da Pólvora, e que os dois teriam permanecido longas horas lado a lado, em um silêncio triste.

Porque Tom, mais do que tudo, era um solitário. Para qualquer fora da lei, admitir essa fragilidade seria pedir escárnio ou morte, mas Tom era simplesmente melhor e mais rápido que todos, e não precisava temer por sua vida. Juntou-se a muitas quadrilhas, bandos e grupos vigilantes, mas tais associações nunca duravam — alguém sempre tentava provar que era mais rápido, e ele acabava tendo de matar todos. Após enterrar dezenas de ex-amigos, Tom Callahan decidiu que estava farto.

Certo dia, entregou-se às autoridades. Apresentou suas pistolas, tirou seu chapéu e foi conduzido para a prisão, onde passou quase duas décadas. Tom poderia ser executado por seus crimes (alguns sugerem que ele desejava isso), mas recebeu piedade, por ter se rendido de vontade própria. Mais uma vez, há quem diga que isso faz parte da maldição de Tom Callahan, que nunca pode encontrar a paz. Nem mesmo na prisão conseguiu parar a matança — carcereiros e prisioneiros desejavam medir forças com ele. Callahan apenas descobriu ser tão letal com os punhos quanto com a pólvora.

Depois de libertado, o cansado fora da lei soube que nunca seria deixado em paz. Juntou-se aos Xerifes de Azgher, na tentativa de viver dentro da lei. As coisas só pioraram — muitos bandidos passaram avê-lo como um traidor, convergindo às centenas para enfrentá-lo, e morrendo todos. Mais de um Xerife duvidou de sua lealdade, puxando uma arma contra ele, e forçando mais duelos. Enojado, Tom Callahan entregou seu sol dourado que é a marca dos Xerifes, deixando a vida de homem da lei para ser um vagabundo.

Mas sempre existe quem veja oportunidade na miséria. Um homem chamado C. J. Yarnett, dono de um espetáculo itinerante, procurou Tom Callahan e convenceu-o a se apresentar como “o maior atirador do mundo” para as multidões

do Reinado. Callahan não é mais um fora dalei —Yarnett tem permissão especial para usar pistolas em suas apresentações — mas ainda é visto como uma aberração, alguém anormal, a ser admirado e temido. O velho pistoleiro viaja pelo Reinado, junto com o “Mundo Maravilhoso de C. J. Yarnett”, apresentando-se logo depois do Engolidor de Fogo e antes da Senhora das Serpentes. Callahan passou a beber, e muitos sugerem que utilize alucinógenos.

Hoje em dia, basta pagar alguns Tibares para ver Tom Callahan realizar feitos impressionantes com suas pistolas. Um olhar mais atento revela a profunda tristeza do maior pistoleiro de Arton, um homem que nunca teve permissão de viver sem matar, e que nunca teve uma meta. Talvez alguém que lhe apresente um objetivo e amizade desinteressada possa salvá-lo de se afogar em sangue e hidromel.

Tom Callahan: humano, Swashbuckler 6/Franco-Atirador 3/Chapéu-Preto 10, N; ND 19; Médio, desl. 9m; PV 155; CA 33 (+9 nível, +12 Des, +2 autoconfiança); corpo-a-corpo: ataque desarmado +21 (1d4+11); à distância: *Pistola Sombria* +38 ou +40 contra criaturas vivas (1d10+27, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, mais 2d6+2 contra criaturas vivas, 16-20/x3); hab. autoconfiança, bala nas costas, congelar o inferno, coração duro, “dance!”, evasão, fazer de exemplo, “o olho”, presença paralisante, rápido ou morto, reputação temível, tiro à traição +5d6, tiro na cabeça, um tiro, uma morte; Fort +12, Ref +23, Von +11; For 15, Des 35, Con 17, Int 11, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +23, Atletismo +24, Cavalgar +34, Furtividade +34, Iniciativa +40, Intimidação +27, Ofício (armeiro) +22, Percepção +24; Acerto Crítico Aprimorado (pistola), Ataque Desarmado Aprimorado, Duro de Ferir, Duro de Matar, Foco em Arma (pistola), Foco em Perícia (Intimidação), Iniciativa Aprimorada, Mira Apurada, Mira Mortal, Na Mosca, Rapidez de Recarga (pistola), Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Especial, Tiro Longo, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (pistola).

Equipamento: Tom Callahan já teve muita coisa na vida, mas hoje usa apenas um par de *luvas da Destreza* +6. Ele se apresenta com uma pistola comum, mas ainda possui a arma com o qual matou sua primeira vítima. Dizem que Tom já matou todo tipo de coisa com essa pistola, e que isso amaldiçoou a arma com poderes profanos. De fato, a *Pistola Sombria* — a arma de Tom — é uma *pistola profana* +5, com a habilidade anticiatura contra *todos* os tipos de criaturas vivas (mas não mortos-vivos ou construtos); além disso, se um tiro da *Pistola Sombria* matar uma criatura, a arma se recarrega automaticamente. Tom irá usar sua pistola pessoal apenas se algo grave acontecer — e que Marah tenha piedade de quem estiver em seu caminho.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saldino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Nós dominamos as sombras!

Ladinos, bardos, rangers e swashbucklers são os mestres da furtividade, os maiores fanfarrões, os vigaristas mais astutos e os assassinos mais sinistros de Arton. Onde o poder bruto falha, só a esperteza pode vencer. E agora as técnicas ocultas dos malandros serão reveladas a você!

O MANUAL DO MALANDRO é um guia para espertalhões de todo gênero e para todos os tipos suspeitos do mundo. Último da série de suplementos aprofundando as classes de *Tormenta RPG*, é um catálogo de truques sujos, más companhias, golpes baixos e trapacás em geral.

Este livro contém:

- Duas novas classes básicas, o nobre e o ninja!
- Classes variantes para malandros, incluindo o gatuno, o caçador de monstros, o arcanista e o explorador.
- Novos talentos e classes de prestígio para quem usa mais a cabeça do que os músculos!
- Novos usos de perícias e muitos novos equipamentos, para que você nunca mais seja pego desprevenido.
- Descrição das principais guildas de ladrões de Arton!

Malandros estão por toda parte.
Você pode não gostar deles...
Mas eles gostam do seu ouro!



9 788583 650232 >

JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

14