



MONGOOSE PUBLISHING



A QUINTESSÊNCIA DO LADINO

Série Quintessência
Livro Dois

Este livro requer o uso do Livro do Jogador
de Dungeons & Dragons® 3ª Edição,
publicado pela Devir Livraria®



A Quintessência do Ladino

Michael Mearls

Conteúdo

2	Introdução
4	Conceitos de Personagem
21	O Ladino de Prestígio
34	Truques do Ofício
46	Talentos de Ladinô
53	Ferramentas do Ofício
62	Lei e Ordem
68	Reputação
72	Venenos e como Produzi-los
81	Armadilhas e como Fabricá-las
89	Leis da Noite
92	Guildas e Outras Organizações
111	Esconderijos
116	Notas do Autor
118	Sumário de Regras
122	Índice
124	Ficha de Personagem de Ladinô
128	Licenças OGL/D20

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que
venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
Fone/Fax (51) 32261426 • jambo@jamborpg.com.br
www.jamborpg.com.br

Publicado sob autorização de:

MONGOOSE PUBLISHING

Mongoose Publishing, PO Box 1018
Swindon, SN3 1DG, United Kingdom
info@mongoosepublishing.com

Visit the Mongoose Publishing website at
www.mongoosepublishing.com for additional rules and news

Créditos

Editor – Matthew Sprange

Arte da Capa – Anne Stokes

Ilustrações Interiores – Andrew Jordan, Anthea Dilly, Brent Chumley, Danilo Moretti, David Griffiths, David Esbri, Eric Lofgren, Jose Pares, Marcio Fiorito, Nathan Webb, Rene Brandt, Reynaldo Batista, Rick Otey, Stephen Cook, Stephen Shepherd

Texto Adicional – Ian Barstow

Gerente de Produção – Alexander Fennell

Revisão – Ian Barstow

Playtesters – James Sparling, Shannon Sparling, Jimi Braun, Michelle Braun, Jason Thornton, Bill ‘Urklore’ Schwartz, Tim Elkins, William Adley, Jeff Ibach, Philips Van-Mater-Miner, Cheryl Van Mater-Miner, Angelo Sargentini

Edição Brasileira

Copyright: Mongoose Publishing

Título Original: The Quintessential Rogue

Tradução: Leonel Caldela

Revisão: Rafael Dei Svaldi

Editoração Eletrônica: Guilherme Dei Svaldi

Conteúdo de Open Game e Informação de Copyright

A Quintessência do Ladino é ©2002 Mongoose Publishing. Todos os direitos reservados. Reprodução de material desta obra que não seja Open Game por quaisquer métodos sem o consentimento escrito do editor é expressamente proibido. A Quintessência do Ladino é apresentado sob as Licenças D20 e Open Game. Veja a página 128 para os textos dessas licenças. Todas as mecânicas de jogo e estatísticas derivadas do conteúdo de Open Game e o System Reference Document devem ser consideradas conteúdo Open Game. Todos os outros personagens, nomes, lugares, itens, arte e texto aqui apresentados são marca registrada pela Mongoose Publishing. Todos os direitos reservados. “d20 System” e o logo “d20 System” são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast e são usadas de acordo com os termos da Licença d20 System versão 3.0. Uma cópia dessa licença pode ser encontrada em www.wizards.com. A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não representa um desafio à marca comercial registrada referida. Dungeons & Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais da Wizards of the Coast, e são usadas com permissão.

ISBN: 85-89134-05-9

Publicado em junho de 2003

M483q Mearls, Mike

A quintessência do ladino / Mike Mearls;
tradução de Leonel Caldela; editor Rafael Dei
Svaldi. -- Porto Alegre : Jambô, 2003. --
(Quintessência, 2).

Tradução de: The quintessential rogue.

128p. Il.

I. Jogos eletrônicos. I. Caldela, Leonel. II.
Svaldi, Rafael D. III. Título. IV. Série.

CDU 794:681.31

INTRODUÇÃO

O assassino de olhos frios segurando uma adaga serrilhada que goteja veneno. O velho e grisalho anão explorador, com olhos atentos para armadilhas e nariz farejando problemas. O negociante halfling, pronto para vender a própria filha pelo preço certo e capaz de enfiar uma faca entre suas costelas caso você lhe dê as costas. A queridinha da alta sociedade, a beldade do baile, mas que, à badalada da meia-noite, torna-se a mascarada Saqueadora dos Telhados. Todos estes são exemplos de ladinos, a classe mais flexível disponível nas regras básicas do Sistema d20. *A Quintessência do Ladino* é um livro que expande em muito os horizontes disponíveis para esta classe. Os ladinos sempre confiaram em sua própria inteligência e versatilidade, e agora podem encontrar regras para realizar feitos questionáveis como criar novos venenos, construir armadilhas para pegar seus inimigos ou fundar um império criminoso que se espalhe por um continente inteiro.

De todas as classes de personagem mostradas dentro do Sistema d20, o ladino oferece a maior gama de conceitos de personagem. Com seu grande número de graduações em perícias e longa lista de perícias de classe, a natureza e as ações de um personagem jogador ladino são limitadas apenas pela sua imaginação. As regras apresentadas aqui foram feitas para permitir que você traga mais detalhes e características únicas para o seu personagem. Entrar no mundo dos negócios, estabelecer uma ordem secreta de assassinos, construir um forte escondido para quando a lei estiver um pouco próxima demais do seu rastro; todas estas opções são apresentadas aqui com regras inteiramente testadas e duráveis. Pare de sonhar em transformar seu personagem em uma pessoa importante e poderosa e comece a fazê-lo.

A SÉRIE QUINTESSÊNCIA

A Série Quintessência é uma série de livros de classe e de raça publicados pela Mongoose Publishing e trazidos ao Brasil pela Jambô Editora, todos projetados para aumentar as opções dos jogadores dentro dos jogos do Sistema d20. Encaixando-se praticamente em qualquer campanha baseada em um cenário de fantasia, cada livro irá lhe proporcionar conhecimento sobre uma classe ou raça dentro do jogo, permitindo tanto aos jogadores quanto ao Mestre ter a chance de apresentar personagens velhos de uma maneira nova sem que isto os torne poderosos demais ou desequilíbrio o jogo. A Série Quintessência não permitirá necessariamente que se construam personagens mais poderosos, mas sim que se faça muito mais com eles do que já se pensou antes.

A QUINTESSÊNCIA DO LADINO

Um ladino criado no primeiro nível com *A Quintessência do Ladino* pode literalmente funcionar como nenhum personagem jamais criado. Já nos primeiros passos na carreira de um personagem, antes mesmo que ele entre em sua primeira masmorra, as regras fornecidas aqui permitem que você modifique as habilidades de classe do ladino para melhor se adequarem à sua visão do seu personagem. Troque perícias de classe por outras novas, compre talentos de bônus e ganhe vantagens quando agindo dentro da área de especialidade do seu personagem. Uma vez que você entre no mundo dos aventureiros, novas regras permitem que o seu ladino se torne um membro mais útil do grupo, expandindo suas opções. Regras completas para a criação de armadilhas permitem que você determine, rápida e facilmente, quanto tempo demora para construir uma simples armadilha acionada por um fio estendido, como uma besta engatilhada ou uma avalanche de pedras e troncos. Expansões do sistema de perícias tornam possível para um ladino experiente criar venenos personalizados, feitos para afetar uma raça específica ou causar maior dano. Finalmente, quando o seu personagem atingir um nível elevado, é hora de procurar indivíduos com idéias semelhantes e forjá-los em uma conspiração, guilda ou companhia de comércio que responda apenas às suas ordens. Regras extensas permitem que você crie uma organização espalhada por todo o mundo. Deixe que os outros explorem masmorra atrás de masmorra. Com a ajuda dos seus seguidores, você pode se tornar um poder maior na política, na economia e no crime. Se as coisas derem errado, as regras permitem que você crie e mantenha um esconderijo afastado de olhos indiscretos. Quer a sua toca seja o porão de uma taverna da qual você é secretamente o dono, um castelo escondido no alto das montanhas ou uma série secreta de câmaras abaixo dos esgotos da cidade, regras completas permitem que você construa e mantenha uma base que o proteja de seus inimigos.

Além de regras para aumentar as habilidades do seu personagem e expandir suas opções em aventuras, outras regras incluem a variedade padrão de opções do Sistema d20: classes de prestígio, talentos, novos equipamentos e novos usos para muitas perícias básicas do Sistema d20, cada um criado com as necessidades e objetivos especiais dos ladinos em mente. *A Quintessência do Ladino* é o pacote completo para jogadores do Sistema d20 que querem expandir a classe dos ladinos para além dos seus horizontes atuais.

Freethe varreu os canecos, travessas e o faísão meio-comido de Vod de cima da mesa.

"Eu ainda não tinha acabado de comer!" exclamou o meio-orc, abaixando-se sob a mesa para recuperar o seu jantar.

"Eu presumo que você planeje pagar por isso, Freethe, meu caro amigo?" disse Diallo, sua mão esquerda lentamente dirigindo-se a uma das doze adagas que ele mantinha escondidas por baixo de sua capa.

"Eu comprarei toda a cerveja de uma taverna se este mapa levar até onde eu penso que leva", disse o jovem sábio enquanto vasculhava o tampo da mesa, procurando por poças de cerveja choca antes de estender um mapa de pergaminho amarrulado sobre a superfície. "Este, cavalheiros, é o último mapa remanescente do tesouro do Rei Thorik Boldmarcher, o último dos lordes anões de Caer Karkatha."

"Parece um monte de rabiscos para mim," rosnou Vod, curvando-se para melhor olhar, pedaços de cartilagem e pingos de gordura caíndo de sua boca cheia de faísão. Freethe encolheu-se visivelmente, enquanto puxava o mapa para longe do lado da mesa onde estava o meio-orc.

"Claro, Vod, a menos que você conheça a antiga escrita anã de Klazad-Monarchad, parece apenas garranchos. Felizmente para nós, os anos que eu passei na abadia não foram uma total perda de tempo. Eu sei o suficiente da escrita para decifrar o seu significado. Isto é um mapa, feito com antigas runas-pictogramas anãs. As runas descrevem cada uma um local e sua localização relativa. Se eu estiver certo, a duas semanas de marcha a oeste daqui está uma pilha de ouro esperando para ser encontrada."

"Eu não gosto disso," disse Diallo. "Isto é blasfêmia, saquear um tesouro antigo dos meus ancestrais. Dê-me o mapa, Freethe, e eu vou garantir que ele seja destruído."

Um rugido grave, áspero, como o de um mastim defendendo seu osso, ecoou da garganta de Vod.

"Bem, é claro que eu nunca pensaria em profanar o legado de seus ancestrais. Mas eu acredito que o Martelo de Staltros também esteja escondido no tesouro. Não cabe a nós recuperar um artefato tão poderoso?"

"Neste caso, eu organizarei uma expedição apropriada e respeitosa de anões para recuperá-lo. Não cabe a forasteiros recuperá-lo."

Diallo foi interrompido pelo estalo produzido por Vod, que quebrou uma quina da mesa de carvalho. O meio-orc olhou para o pedaço de madeira em sua mão, dirigiu um olhar significativo para Diallo e partiu a madeira em dois.

"Claro, os presentes me ajudaram em algumas situações dificeis. Pelas barbas de Dorrin, todos vocês são como amigos anões, de qualquer forma!"

"Excelente. Nós partimos amanhã. Eu não quero chamar mais atenção para nossa jornada do que for necessário. E Vod, sem incidentes desta vez." O meio-orc grunhiu surpreso.

"Ele quer dizer que nós falamos primeiro e quebramos ossos depois."

O meio-orc franziu o cenho e afundou-se na sua cadeira. "Mas isto é o que eu faço melhor."

"Eu sei, Vod. É por isso que você vem junto. Haverá muitas oportunidades de briga em nossa jornada. Agora, se um camarada de armadura completa e um símbolo sagrado de Fistus aparecer aqui, vocês nunca me viram. Na verdade, seria bom se vocês ficassem na moita pelo resto da noite."

"O que é tudo isso?" perguntou Diallo.

"Nada mesmo, apenas um desentendimento profissional," disse Freethe enquanto recolhia o seu mapa e enfiava-o em um bolso. "Ah, e evitem magos, a guarda da cidade ou qualquer um relacionado à guilda dos tecelões. Nós vamos nos encontrar no portão leste amanhã pela manhã." Com isto, Freethe esgueirou-se para fora da taverna.

Diallo suspirou e apoiou-se em seu assento. Mais uma vez, sair da cidade seria metade dos problemas.

CONCEITOS DE PERSONAGEM

A classe dos ladininhos cobre muito terreno em termos de conceitos de personagens. Enquanto a maior parte das outras classes tem progressões de habilidades mais ou menos claras, a tremenda seleção de perícias e abundantes pontos de perícia do ladrão permitem que ele assuma uma variedade de papéis. Os conceitos de personagem apresentados aqui permitem que você personalize o seu personagem, fazendo mudanças na classe básica do ladrão. A maioria destes conceitos de personagem modifica a lista de perícias de classe do ladrão, ou substitui seu ataque furtivo por uma nova habilidade, que melhor reflete as capacidades do conceito específico.

ASSASSINO

No submundo do crime, o assassino é uma ferramenta mortal que ataca com a precisão de uma navalha, cortando um rival incômodo ou um subordinado ambicioso que incite a ralé. O assassino clássico é um matador silencioso e muito competente. Ele ataca a sangue frio, sua ética e moral facilmente compráveis, assim como sua lealdade.



Aventuras: Nenhum assassino nasce completamente treinado na arte de matar, suas habilidades de combate afiadas como um punhal. Muitos começam como simples capangas que conseguem aprender alguns truques aqui e ali. Outros começam como aventureiros, testando a si próprios contra monstros, armadilhas e outros perigos para acumular riquezas – afinal, a maioria dos assassinos trabalha não apenas pelo amor à matança mas também pelas tremendas taxas que suas perícias únicas exigem. Alguns assassinos aventuram-se como uma cobertura para seus trabalhos. Um matador contratado para eliminar um general orc pode se aliar a um bando de heróicos paladinos, usando-os como guarda-costas involuntários e ajudantes para cumprir seu contrato.

Características: Matar por dinheiro é um ato inerentemente maligno, e, embora o assassino não precise ser um psicopata instável que chacina todos à sua volta, é raro aquele que não tem uma forte veia gananciosa e egoísta. Os assassinos tendem a ver as pessoas como coisas ao invés de indivíduos, e muito raramente desenvolvem amizades verdadeiras. O assassino é um criminoso matador, uma diferença importante do paladino heróico que mata um clérigo maligno ou do guerreiro que vai à guerra em nome de seu soberano. Ele não mata por ideais ou por uma crença, mas para seu próprio ganho. Assim, assassinos são freqüentemente frios, distantes e calculistas.

Benefícios: O assassino concentra suas habilidades de luta mais do que o ladrão típico. Armas são seus instrumentos de trabalho, e ele deve ser hábil no uso delas para cumprir sua sinistra vocação. O assassino sabe usar todas as armas simples e comuns, escudos e armaduras leves. Ele também conta Alquimia como uma perícia de classe. Os ataques furtivos do assassino causam 1d6 de dano adicional em criaturas humanóides, já que o assassino estuda a anatomia humanóide para aprender suas fraquezas.

Penalidades: Como os assassinos concentram-se em treinamento com armas, eles não são tão flexíveis quanto a maioria dos ladrões. O assassino tem menos perícias de classe que o ladrão. Ele não conta Avaliação, Diplomacia, Falsificação, Operar Mecanismo, Senso de Direção, Sentir Motivação e Usar Instrumento Mágico como perícias de classe. Além disso, o assassino começa com pontos de perícia iguais a 6 mais o modificador de Inteligência vezes quatro, e ganha 6 pontos de perícia mais o seu modificador de Inteligência a cada nível subsequente.

BÁRBARO

Enquanto a classe bárbaro cobre o lutador clássico e primitivo, nem todos os que vêm de ambientes hostis acreditam que uma espada forte e um escudo sólido são as melhores ferramentas para lidar com circunstâncias

díficeis. O ladino bárbaro é um trapaceiro e encrenqueiro. Na sua tribo, é para ele que todos os olhos se voltam quando o bode favorito do chefe aparece no campo com o pelo pintado de rosa. Enquanto tal ação poderia render ao bárbaro uma severa punição, em algumas tribos o mesmo malandro que derruba a tenda do xamã amarra os laços das botas de um gigante um no outro na batalha ou entra escondido em um acampamento orc e rouba a espada mágica do seu campeão. Este ladino combina a determinação indomável de um bárbaro com uma mente ativa e astuta.

Aventuras: Se um ladino bárbaro não está atualmente envolvido em uma aventura, ele está prestes a meter-se em uma. Bárbaros procuram desafios de todos os tipos, esperando aumentar o seu prestígio e testar sua sagacidade enquanto fazem uma pequena fortuna no processo. Eles podem abraçar uma causa ou procurar combater o mal, mas a maior parte dos bárbaros vê as aventuras como uma oportunidade de mostrar sua inteligência e provar sua versatilidade. Algumas vezes, ladininhos bárbaros se aventuram puramente por tesouro, procurando reunir uma fortuna digna de suas mentes brilhantes. Estes bárbaros vêem riqueza como algo que o mundo lhes deve, o que os deixa dispostos a fazerem o que for preciso para forrar seus cofres.

Características: Ladininhos bárbaros são tão selvagens e livres como seus compatriotas lutadores mais tradicionais. Eles tendem a ser trapaceiros, sempre fazendo brincadeiras com seus camaradas, atividades estas que nem sempre são bem recebidas pelos membros mais sérios do bando de aventureiros. Eles também têm muita energia, e estão prontos a mergulhar de cabeça em uma situação que prometa emoção, fama ou riqueza, apesar de preferirem todos os três juntos. Ladininhos bárbaros muitas vezes levam a vida com um entusiasmo imprudente que acaba por vazar para seus aliados, revigorando-os e servindo como um farol de motivação e confiança mesmo nas mais sinistras circunstâncias.

Benefícios: O ladino bárbaro cresceu nas regiões selvagens com seu clã ou sua tribo, dando-lhe acesso a diversas perícias e habilidades não associadas normalmente com a classe ladino. O ladino bárbaro conta Cavalar, Lidar com Animais e Sobrevivência como perícias de classe. Ele sabe usar todas as armas simples e uma arma comum à sua escolha. Ele também aumenta seu deslocamento em 3 metros quando usando armadura leve ou média. Este bônus de deslocamento não acumula com o bônus dado pela classe bárbaro.

Penalidades: Como seus compatriotas tradicionais, os ladininhos bárbaros começam o jogo analfabetos, e devem pagar 2 pontos de perícia para aprender a ler e escrever. Além disso, o ladino bárbaro não pode gastar graduações de perícia em Decifrar Escrita, Falsificação e Mensagens Secretas. Estas habilidades são desconhecidas em sua cultura simples. Finalmente, a natureza

impulsiva do ladino bárbaro lhe dá -2 de penalidade em testes de resistência de Vontade.

BATEDOR

A maior parte dos ladininhos evita o combate, preferindo desempenhar um papel de apoio em batalha ou usar seus pés ou inteligência para evitar lutas como um todo. Batedores normalmente servem como membros de um exército ou força mercenária, seguindo à frente do corpo principal de guerreiros para procurar o inimigo, descobrir emboscadas e rastrear o movimento de forças opositoras. Batedores também servem como espiões, esgueirando-se por posições inimigas ou disfarçando-se para se misturar com soldados inimigos ou civis. Durante um cerco, eles penetram as linhas inimigas para interromper comunicações, eliminar comandantes ou causar o caos em suas defesas. Batedores normalmente servem como mensageiros, usando sua furtividade para passar despercebidos por bloqueios e patrulhas.

Aventuras: A maioria dos batedores serve em um exército, mas em tempos de paz ou com a dissolução de sua unidade militar alguns voltam-se para aventuras como uma fonte de renda. Após a emoção de servir no fronte, eles muitas vezes acham a vida civil tediosa e insatisfatória. Batedores seguem à frente de grupos de aventureiros, cumprindo muitos dos mesmos papéis que desempenhavam no exército. Batedores também são bons guerreiros, ajudando o grupo em combate, particularmente com armas de longa distância. Batedores tipicamente recebem um extenso treinamento com cavalos, já que a maior parte dos exércitos dependem da cavalaria para este tipo de operações.

Características: Batedores tendem ser quietos e observadores. Seus deveres colocam-nos longe de unidades de apoio, deixando-os sós para enfrentarem o inimigo sozinhos. Outros batedores adoram este isolamento, cultivando uma personalidade selvagem e temerária que zomba dos perigos e riscos da batalha. Nações com uma tradição rica de cavalaria produzem batedores que se portam da mesma forma séria e severa que um cavaleiro valoroso ou um nobre paladino.

Benefícios: O treinamento militar de um batedor concede-lhe diversas vantagens sobre o ladino típico. Ele conta Cavalar como uma perícia de classe, já que a maior parte dos batedores opera como cavalaria. Eles também ganham o talento Prontidão e contam Sobrevivência como uma perícia de classe. Frequentemente, batedores movem-se a pé, vivendo da terra enquanto observam cuidadosamente a movimentação do inimigo.

Penalidades: Batedores concentram-se primariamente em assuntos militares, o que os deixa mal preparados para lidar com situações fora deste escopo. Eles não contam Abrir Fechaduras, Acrobacias, Avaliação, Equilíbrio e Punga como perícias de classe.

CAÇADOR DE TESOUROS

O caçador de tesouros, como o seu nome indica, procura tesouros escondidos para juntar à sua própria fortuna pessoal. Nem todos os caçadores de tesouros são culpados, mas um grande número deles tem um gosto considerável por ouro, gemas e jóias. Os caçadores de tesouros arriscam a própria pele por uma chance de fazer fortuna, esquivando-se de armadilhas, escapando de monstros e esgueirando-se por guardiões. O que os separa de outros aventureiros é sua habilidade para identificar tesouros valiosos e achar colecionadores e outros compradores dispostos a pagar altos preços pelas peças raras que descobrem. Caçadores de tesouros são muitas vezes conhecidos como colecionadores, por sua tendência a acumular grandes quantidades de itens e troféus valiosos de suas expedições.

Aventuras: Obviamente, caçadores de tesouros entram em aventuras para encontrar o ouro e os itens que tanto desejam. Suas habilidades únicas beneficiam não apenas a eles mesmos mas também a seus companheiros, já que muitos grupos que incluem um caçador de tesouros encarregam-no de lidar com as gemas e itens valiosos que o grupo recupera. Caçadores de tesouros também são mestres em descobrir tesouros escondidos, artefatos aparentemente mundanos que valem, na verdade, tremendas somas em dinheiro.

Características: Enquanto os caçadores de tesouros tentam evitar a cobiça pura e simples, a maior parte deles pensa em apenas uma coisa quando se trata de ouro e riquezas. Eles tendem a ficar obcecados com o lucro a ser ganho em uma expedição e freqüentemente discutem sobre os custos da aventura. Alguns caçadores de tesouros já foram vistos colocando sutilmente algumas moedas a mais em suas bolsas enquanto avaliavam a pilhagem proveniente de uma aventura. Caçadores de tesouros gostam de ostentar sua riqueza, investindo em confortos extravagantes mesmo quando na estrada, alugando o quarto mais caro na estalagem e gastando somas copiosas em comida e bebida. Enquanto alguns caçadores de tesouros economizam como verdadeiros avarentos, a maior parte gasta o dinheiro com a mesma velocidade em que o ganha.

Benefícios: Caçadores de tesouros têm excelentes olhos para avaliar o valor de um objeto. Eles ganham +4 de bônus de competência para todos os testes de Avaliação. Além disso, eles possuem contatos entre a nobreza e os colecionadores que pagam altos preços por objetos belos e únicos. O caçador de tesouros pode vender quaisquer gemas, jóias ou itens valiosos por 5% a mais do que o seu valor listado. Note que isto se aplica apenas a itens únicos descobertos em aventuras. Qualquer coisa comprada no mercado comum não ganha este aumento de preço, nem o ganham simples gemas ou bens de comércio. O Mestre deve designar os itens que recebem este bônus.

Penalidades: Enquanto que caçadores de tesouros bem-sucedidos rapidamente acumulam grandes riquezas, eles também torram dinheiro em uma velocidade alarmante. O caçador de tesouros gasta 10% a mais do que o valor listado para todos os itens que compra.

CAPANGA

A maior parte dos criminosos dá o seu melhor para evitar a lei, colocando furtividade e um bom plano acima de força bruta e resistência. Por outro lado, muitos criminosos não têm os miolos e a habilidade física para entrarem em uma casa sem serem notados e levar os bens de seu dono. Além disso, nunca há falta de procura por brutamontes duros e violentos. A maior parte das organizações criminosas utiliza músculos de aluguel para "dar uma dura" em mercadores, lidar com devedores sem intenções de honrarem suas dívidas ou fornecer suporte para roubos. Enquanto a guilda raramente procura lutar contra a guarda, ela não estende tal cortesia para mercenários contratados para proteger um tesouro ou para aventureiros bonzinhos e burros o suficiente para não deixar a guilda em paz. Capangas são ladrões de mentes simples que preferem um simples assalto ou uma briga de bar ao que eles vêm como horas tediosas passadas planejando um golpe ou roubo. Muitos capangas pertencem a pequenos bando de desordeiros que praticam extorsões em pequena escala e esquemas de "proteção" de bairros.



Aventuras: Poucos capangas têm a coragem necessária para pegar uma espada e entrar em uma masmorra ou procurar fortuna fora dos limites das favelas da cidade. Contudo, alguns capangas se cansam do que fazem da vida e tentam conseguir algo melhor. Outros podem simplesmente ser crianças de rua que aprenderam a lutar para conseguirem sobreviver no mundo, e agora querem usar esta habilidade para algo mais lucrativo. Alguns capangas escondem seu passado quando lidam com outras pessoas, vendendo-o como motivo de vergonha, enquanto outros usam-no como um distintivo digno de orgulho que prova sua resistência e versatilidade.

Características: A maior parte dos capangas é composta de brutamontes rudes e mal-educados, que perseguem os mais fracos mas desabam quando enfrentam qualquer resistência determinada. Raramente este tipo de capanga volta-se para aventuras, freqüentemente achando que a vida de um guarda de baixo escalão lhe fornece cabeças suficientes para quebrar para deixá-los satisfeitos. Capangas que se voltam para aventuras são freqüentemente confiáveis e tenazes, prontos para aplicar a mesma firmeza que lhes permitiu subir do fundo do poço até sua busca por fama, fortuna e glória.

Benefícios: Comparados a outros ladinos, capangas são lutadores extremamente hábeis. Seu bônus base de ataque avança como o do guerreiro, e eles sabem usar todas as armas simples e comuns e escudos, além da seleção normal de armas de ladino.

Penalidades: Capangas são simplórios e muitas vezes não possuem os talentos e perícias cultivadas por outros ladinos. Enquanto eles são muitas vezes expostos às mesmas habilidades e perícias, sua experiência com elas é muito limitada. Capangas ganham somente a metade dos pontos de perícia normais dos ladinos. Além disso, o capanga não conta Decifrar Escrita, Leitura Labial e Usar Instrumento Mágico como perícias de classe. Estas habilidades exigem um nível de fineza e especialização além do treinamento rudimentar do capanga.

CONTRABANDISTA

Aportando sob a cobertura da noite, encontrando-se em um desfiladeiro próximo ao mar para uma transação clandestina ou carregando itens ilegais escondidos na mochila, o contrabandista é um mestre em movimentar mercadorias em segredo. Ele comercializa itens restritos, como narcóticos, armas banidas e às vezes até mesmo um carregamento humano como escravos ou fugitivos. O contrabandista domina o funcionamento da lei, aprendendo como evitar os olhos da justiça através de subornos e caminhos bem escondidos.

Freqüentemente, criminosos rivais representam uma ameaça muito maior do que qualquer paladino ou vigilante dedicado. No jogo do contrabando, as leis do comércio tradicional não se aplicam. Assassinato, violência e subornos têm um papel tão importante quanto encontrar fornecedores baratos e cultivar uma freguesia. Afinal, um mercador que lida com comércio ilegal não irá, provavelmente, trazer seus problemas às autoridades e fazer com que a lei caia em sua cabeça.

Aventuras: Muitos contrabandistas voltam-se para aventuras como um projeto secundário, procurando tesouros enterrados ou escondidos, para fazer fortuna e deixar os negócios para trás. Algumas vezes, contrabandistas fingem ser aventureiros como uma desculpa conveniente para se moverem de cidade em cidade carregados com mercadorias bizarras e tesouros estranhos.

Características: Contrabandistas muitas vezes têm muitos contatos no submundo e possuem uma personalidade engenhosa e suave. Eles estão acostumados a vender segredos, e demoram a confiar em estranhos. Um contrabandista aventureiro pode nunca revelar seu antigo ramo de trabalho ou negócio secundário para seus companheiros de aventuras, mesmo se as mercadorias que ele transporta não forem ilegais ou prejudiciais. Um contrabandista que ajuda escravos a fugirem de um regime opressivo teria medo de confiar até mesmo em paladino honrado, sabendo muito bem que cada pessoa a mais que souber de sua operação é uma fonte

"Deixe-me em paz, demônio!" gritou Frobart, abrindo a cabeça do sahuagin com um golpe com a sua marreta de barco. A criatura escorregou de volta para a água, deixando um rastro nojento no lado do barco a remo. "Isto é tudo o que eu preciso," continuou Frobart, resmungando para si mesmo, "um barco cheio de peixes falantes." Ele olhou para os lados para ver se mais monstros estavam por perto. Satisfeito por não haver nenhum, ele largou a marreta e continuou remando para longe da margem.

Em algum lugar à frente, em meio à escuridão, a luz de uma lanterna brilhava, balançando gentilmente de bordo a bombordo. Este era o sinal. Frobart redobrou seus esforços, ansioso por levar o carregamento para tão longe de terra firme quanto fosse possível. Quando ele chegou próximo à traineira, uma corda foi jogada em sua direção.

"Está com a nossa mercadoria?" perguntou uma voz vindinha de cima.

"Está com o meu dinheiro?" replicou Frobart, da mesma maneira.

CONCEITOS DE PERSONAGEM

em potencial da qual poderia vazar a informação que iria destruí-lo.

Benefícios: O contrabandista é um mestre em guiar barcos, cavalos ou carroças de maneira quieta e furtiva. Ele também tem muitos contatos no submundo do crime e pode encontrar alguém disposto a vender quase qualquer item imaginável. O contrabandista pode utilizar sua perícia Furtividade com um veículo ou animal sem nenhuma penalidade. Ele também pode usar a perícia Esconder-se com tais transportes, mas não pode usá-la para escondê-los à vista plena. O contrabandista ganha +2 de bônus de competência quando usa Obter Informação para encontrar um item à venda ou para localizar comerciantes do mercado negro.

Penalidades: Quando usa Obter Informação para qualquer propósito além de localizar um item, o contrabandista recebe -2 de penalidade de competência. O contrabandista tem dificuldade em conseguir informações fora de sua especialidade, e normalmente tenta chamar a menor atenção possível para si mesmo ao invés de socializar ativamente com outras pessoas.

DILETANTE

Dentre a nobreza, alguns jovens herdeiros se cansam dos dias passados com tutores, debruçados sobre livros cheios de poeira, noites de festas e bailes onde regras tediosas de etiqueta e expectativas sociais esmagam qualquer chance de emoção, e de uma vida cheia de uma combinação maçante de dever, lazer e segurança. Alguns destes nobres jovens entediados entram em uma vida de aventuras, procurando emoção, fama e experiências únicas que lhes eram negadas por seus deveres para com suas famílias e a sociedade.

Aventuras: Muitos diletantes tornam-se aventureiros para aplacar o tédio de sua existência. Muitos passam alguns anos fora dos círculos nobres, aprendendo sobre o mundo e rapidamente ficando tão entediados com ele quanto estavam em casa. Enquanto à primeira vista um diletante possa parecer tão útil quanto uma espada de borracha, sua vasta gama de experiências e habilidades, muitas vezes obscuras mas úteis, ajudam os aventureiros a lidarem com circunstâncias inesperadas. Como classe, os ladinos são conhecidos por sua flexibilidade, e os diletantes destacam-se como o pináculo da capacidade do ladino de dominar toda e qualquer perícia.

Características: Muitos diletantes vêm de casas nobres ricas onde não estão na fila para uma posição de liderança ou são muito jovens para serem confiados deveres importantes. Estes diletantes são arrogantes, esnobes e mimados, dados a verem aventuras como um passeio turístico. Outros são simplesmente andarilhos que se cansam de sua rotina diária e

anseiam por novas experiências. Raças de mentalidade mais séria, especialmente anões com suas visões rígidas sobre vocação e responsabilidade, vêm diletantes como pirralhos preguiçosos. Enquanto alguns diletantes fazem jus a esta visão, muitos são versáteis, espertos e corajosos. Diletantes podem ter um gosto pelas melhores coisas da vida, mas eles estão dispostos a aguentar dificuldades e perigo por uma empreitada emocionante.

Benefícios: Diletantes dominam uma grande gama de habilidades. Sua educação e vida anterior lhes permitem acesso a um número maior de perícias do que aquelas normalmente disponíveis para a classe ladino. O diletante escolhe duas perícias não listadas na lista da classe ladino e as conta como perícias de classe. Estas perícias não podem ser perícias exclusivas.

Penalidades: A criação do diletante tem suas desvantagens. Seus conhecimentos exóticos vêm pelo preço de habilidades normalmente disponíveis para ladinos de passado mais humilde. O diletante deve escolher uma das seguintes perícias: Intimidar, Mensagens Secretas, Operar Mecanismo e Punga. Esta perícia não conta como uma perícia de classe do diletante. Além disso, o diletante deve gastar pelo menos um ponto de perícia por nível em uma das duas perícias que ele escolheu como perícias de classe. O diletante gosta de praticar estas perícias e mantém seu talento com elas.



DIPLOMATA

Quando uma situação sai de controle e a guerra, um conflito mercantil ou outro choque de vontades está pronto a jogar uma região no caos, o diplomata é o primeiro a seguir para as linhas de frente. Ele se especializa em curar sentimentos feridos, fazer pontes no abismo que separa os dois lados e forjar acordos. Muitas vezes, o diplomata é pego em um fogo cruzado, tentando reparar cercas que nenhum dos lados quer ver consertadas. Em muitos casos, um dos lados manda diplomatas apenas para adiar o inevitável, esperando pegar seus inimigos desprevenidos ou conseguir o tempo necessário para juntar armas e tropas.

Aventuras: Diplomatas muitas vezes se voltam para aventuras como um meio de ganhar dinheiro de suas habilidades. A maior parte das expedições para terras estrangeiras ou ambientes desconhecidos tenta contratar um diplomata para servir como enviado e porta-voz, ajudando a amaciá-las relações com espécies humanóides ou governos estrangeiros. Muitas expedições que partem para as áreas mais profundas da terra contam com diplomatas para ajudar a forjar alianças com anões e gnomos das profundezas e outras raças potencialmente amistosas naquele terreno hostil.

Características: Diplomatas são fazedores de acordos. Eles procuram o meio termo em conflitos, tentando pesar os benefícios e desvantagens oferecidos por ambas as posições e criar uma solução que deixe todos felizes, ou pelo menos igualmente satisfeitos. Em situações sociais eles são extremamente calmos e controlados, muito raramente perdendo a frieza ou o foco. Diplomatas podem ser muito distantes, recusando-se a permitir que a emoção ou um ponto de vista extremo impeça-os de reconhecer que raramente um dos lados está completamente certo. Claro, diplomatas são perfeitamente capazes de distinguir o certo do errado, eles apenas não são rápidos em julgar qualquer grupo ou ponto de vista como um ou outro sem pensar cuidadosamente.

Benefícios: Diplomatas são mestres de situações sociais. Eles lidam bem com vários tipos de pessoas, de cortesãos a capangas das docas a humanóides desconhecidos. Eles ganham +2 de bônus de competência em testes de Diplomacia.

Penalidades: Diplomatas treinam exaustivamente para lidar com os outros, deixando-os sem algumas das perícias normalmente disponíveis para ladrões. Eles não contam Equilíbrio e Usar Instrumento Mágico como perícias de classe.

ESPIÃO

O espião tudo vê, e ninguém o vê. Ele observa e anota, vendendo algo mais valioso que ouro – informação. Um general que possui uma cópia do plano de batalha do seu oponente já venceu a batalha. Um mercador que sabe os objetivos de negócios do seu rival e as rotas de seus navios mercantes pode rapidamente destruí-lo com alguns subornos bem-colocados para os piratas. O espião esgueira-se pelas frestas da sociedade, espreitando de longe e esperando pela chance que precisa para descobrir os segredos de sua presa. Espiões jogam um estranho jogo de gato e rato, cultivando amizades com cuidado apenas para um dia traír seus aliados e ajudar os inimigos deles. Muitas vezes, os espiões enredam-se em jogos complexos de intriga, incertos de quem seguir ou em quem confiar.

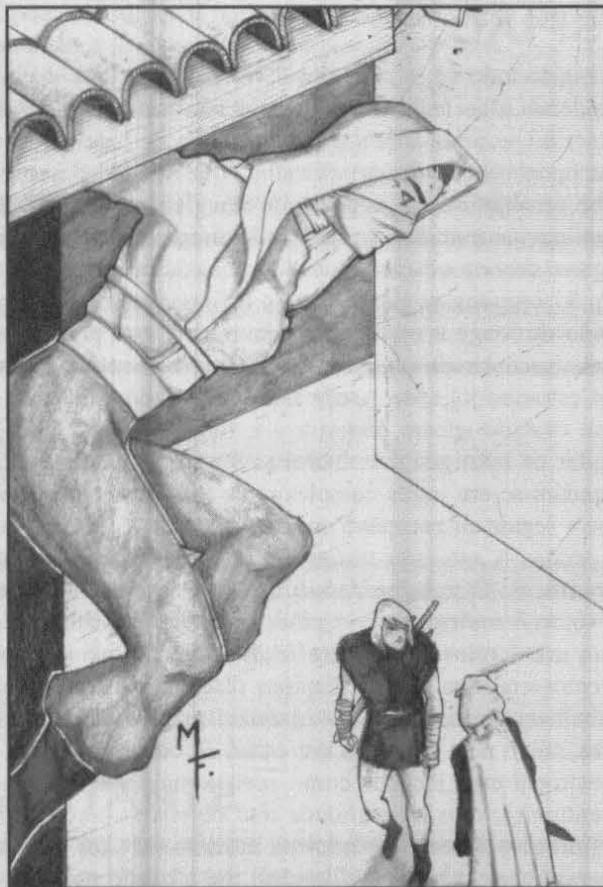
Aventuras: O trabalho de um espião é uma aventura por si só, mas muitas vezes espiões iniciantes trabalham com aventureiros para caçar foras-da-lei ou monitorar eventos em uma região. Espiões freqüentemente trabalham em nome de governos ou grandes organizações, como uma igreja ou um cartel de comércio. Eles constroem uma fachada como apenas mais um ladrão aventureiro, mas na realidade têm objetivos escondidos definidos por seus verdadeiros mestres. Muitos espiões operam como agentes infiltrados, trabalhando em uma área ou observando um grupo, até que seus mestres um dia entram em contato com ordens. Muitos espiões em tais operações vivem com o medo quieto de que um dia recebam ordens de traír aqueles que vieram a considerar amigos, mas a maior parte aceita tal risco como parte de sua profissão.

Características: A única constante com a maior parte dos espiões é sua natureza quieta e cinzenta. Espiões tentam não atrair muita atenção para si, cumprindo suas tarefas enquanto observam os eventos ao seu redor. Outros tomam a atitude oposta e alegremente tornam-se o centro das atenções, especialmente quando trabalham com outros que saibam de sua verdadeira natureza. Estes espiões trabalham mais como operativos especiais ou campeões furtivos para sua causa, concentrando-se mais em penetrar em castelos e cidades ao invés de lentamente infiltrarem-se sob disfarce em algum lugar.

Benefícios: O espião é um mestre em disfarçar sua própria natureza. Além disso, ele é um hábil mentiroso



CONCEITOS DE PERSONAGEM



que pode sair apenas com uma conversa de situações que deixariam outros atônitos, apavorados e confusos. Ele recebe +2 de bônus de competência para todos os testes de Blefar. Além disso, ele recebe +2 de bônus de competência em duas perícias da seguinte lista à sua escolha: Decifrar Escrita, Falsificação, Mensagens Secretas, Obter Informação e Sentir Motivação.

Penalidades: Enquanto o espião tece uma rede de mentiras, ele tem dificuldade em se abrir e trabalhar de maneira franca. Ele sofre -2 de penalidade em testes de Atuação, Avaliação, Profissão, Ofícios, Saltar e Usar Instrumento Mágico. Além disso, para manter sua identidade falsa o espião deve gastar pelo menos um ponto de perícia por nível em uma perícia Ofícios ou Profissão que represente seu suposto ramo de trabalho.

EXPLORADOR

Alguns ladrões aventuram-se por fama, emoção ou um bolso cheio de ouro. O explorador procura conhecer o mundo ao seu redor, esforçando-se para afastar o véu de mistério que cobre as terras que ficam para fora das bordas de mapas e cartas. Exploradores nem sempre têm motivações puramente altruístas por trás de seu desejo de descobrir mistérios. Alguns buscam tirar lucro do seu trabalho enquanto que outros desejam a fama e o reconhecimento que vêm com grandes descobertas e feitos lendários. Exploradores abrem seu caminho através de culturas estrangeiras e sobrevivem em

ambientes hostis. Enquanto seus motivos são por vezes questionáveis, as suas capacidades não o são.

Aventuras: Exploradores vêm aventuras com um olho cuidadoso e calculista. Sua vocação leva-os a terras estranhas e desconhecidas onde planejamento bem-pensado sempre é melhor que feitos impulsivos e imprudentes. Um explorador pode pesquisar uma masmorra antes de entrar nela, esperando ganhar alguma vantagem do conhecimento da sua história, habitantes passados e lendas que a cercam. Mais do que um punhado de expedições já descobriu um grande tesouro ou escapou de um destino horrível devido à dedicação escolástica do explorador.

Características: Exploradores tendem a se encaixar em dois tipos diferentes. Aqueles que se aventuraram em nome do aprendizado são estudiosos sérios e estridentes que desejam expandir seu entendimento do mundo e contribuir para o conhecimento existente. Estes exploradores são dedicados e corajosos e, aos seus olhos, a busca por conhecimento é tão importante quanto qualquer cruzada por justiça ou liberdade. Enquanto eles podem ser treinados como acadêmicos, eles têm a mesma resistência, versatilidade e sagacidade de qualquer ladino mais tradicional, rude e rápido. Outros exploradores são pilhadores gananciosos e oportunistas, que usam seu conhecimento para descobrir riquezas e artefatos esquecidos. Enquanto seus colegas mais altruístas procuram descobrir conhecimentos para o bem de todos, estes exploradores estão preocupados apenas com seu próprio bem-estar. Conflitos entre exploradores são muitas vezes baseados nesta divisão, com um lado trabalhando para estudar um sítio ancestral e o outro buscando apenas achar seus tesouros e vendê-los pelo maior preço.

Benefícios: Exploradores têm uma mente muito mais acadêmica do que o ladino típico. Sendo assim, eles contam qualquer perícia de Conhecimento como uma perícia de classe. Além disso, exploradores ganham dois idiomas adicionais, já que seus estudos de culturas estrangeiras e ruínas antigas exigem que eles aprendam muitas linguagens. O explorador pode selecionar — qualquer idioma racial e nacional ou mágico, como dracônico, infernal ou celestial.

Penalidades: Enquanto exploradores são muito bem versados em sociedades antigas e conhecimento esquecido, eles não são tão bons em lidar com situações sociais como outros ladrões. Eles não contam Blefar, Disfarce, Intimidar, Mensagens Secretas e Punga como perícias de classe.

FORA-DA-LEI

Espalhando nas bordas das terras civilizadas, o fora-da-lei é o flagelo dos viajantes, mercadores e caravanas. Ele e o seu bando de seguidores vivem das riquezas da

terra, tomando o que querem e fazendo o que lhes dá vontade. A maior parte dos foras-da-lei é caçada pela justiça e normalmente tem altos preços em suas cabeças, atraindo caçadores de recompensas para si como moscas. Enquanto os foras-da-lei geralmente quebram a lei com um desrezo frio pela justiça, alguns lutam como fugitivos contra um regime opressivo ou um lorde maligno. Mesmo que taxados de bandidos por seus inimigos, na verdade estes foras-da-lei se preocupam mais com o bem de todos e a prosperidade do povo do que as supostas autoridades. O fora-da-lei confia em seu nome e reputação para intimidar seus inimigos e ganhar o apoio dos povos oprimidos. Bons foras-da-lei contam com o amor e respeito dos aldeões e plebeus, enquanto que os malignos têm excelente reputação entre assassinos e outros criminosos.

Aventuras: Foras-da-lei malignos entram em aventuras para ganhar tesouros e descobrir itens que os ajudem a prosseguir em seus crimes. Enquanto a maior parte dos aventureiros procura fortuna em masmorras, regiões selvagens não exploradas e outras áreas isoladas, um fora-da-lei maligno vê uma caravana mal-guarneida ou uma cidade isolada na fronteira como um alvo tão tentador para uma aventura quanto qualquer velha tumba empoeirada. Bons foras-da-lei tentam juntar suas aventuras com sua luta contra um regime opressivo, atacando seus inimigos ou embarcando em buscas por itens mágicos ou tesouros que melhorem suas chances de derrubar seus oponentes.



Características: A maior parte dos foras-da-lei são personagens carismáticos e de aparência ousada. Poucos foras-da-lei operam sozinhos, e a maioria tem uma personalidade forte que leva seguidores a procurarem-nos. Foras-da-lei malignos são cruéis e brutos, mas possuem uma personalidade forte que atrai e intimida capangas e outros aduladores. Foras-da-lei bondosos são símbolos de esperança para o povo oprimido, atraindo seguidores para sua causa com seu forte exemplo como guerreiros bravos e indomáveis contra a injustiça.

Benefícios: Foras-da-lei aprendem a sobreviver longe dos confortos da civilização. Eles raramente se aventuram em cidades, já que fazê-lo é convidar o desastre. Os olhos espreitadores dos seus inimigos não podem penetrar nas regiões ermas, mas em áreas urbanas informantes e guardas da cidade se postam, prontos para trazer o fora-da-lei à justiça. O fora-da-lei conta Sobrevivência como uma perícia de classe. Ele também sabe usar duas armas simples ou comuns à sua escolha.

Penalidades: Enquanto o fora-da-lei se move facilmente através das camadas mais baixas da sociedade, ele sofre uma severa desvantagem quando tenta lidar com as autoridades. Quando lida com aqueles de uma posição social superior, ele sofre -2 de penalidade em testes de Diplomacia. Além disso, cada vez que o fora-da-lei entra em uma cidade ele deve fazer um teste de Disfarce (CD 10 + o nível de fora-da-lei) ou um caçador de recompensas reconhece-o e tenta capturá-lo. O caçador de recompensas pode ser de qualquer classe e é de 1d4 níveis acima ou abaixo do fora-da-lei, com um nível mínimo de 1 e uma chance igual de ser de nível maior ou menor.

GUIA

Nas profundezas da terra ou no topo dos mais altos picos, guias ajudam a conduzir e organizar caravanas que procuram entrar no comércio extremamente lucrativo com anões das profundezas, gnomos e outras raças. Guias passam semanas solitárias vasculhando regiões selvagens acima e abaixo do chão, mapeando caminhos secretos para caravanas e negociando acordos de comércio com tribos humanóides amigáveis ou neutras. Um guia mapeia o caminho, espiona o território inimigo e mantém seu olhar atento para quaisquer perigos, lidando com eles antes que se transformem em ameaças reais. Particularmente nas profundezas labirínticas do subterrâneo, os guias cumprem um papel vital na manutenção da débil corrente de comércio que flui entre a superfície e os territórios abaixo dela.

Aventuras: A maior parte dos guias leva suas vidas trabalhando para alguma coalizão ou guilda de comércio. Alguns são forçados em aventuras por causa da dissolução, falência ou destruição de seus lares, enquanto outros desenvolvem tal amor por seu trabalho

CONCEITOS DE PERSONAGEM

que, ao invés de se aposentarem para uma vida mais simples, vagam pelo mundo buscando fortuna. Em um bando de aventureiros, as habilidades de um guia com armadilhas e caminhos fazem dele um membro muito valioso do grupo, especialmente nas profundezas escuras de cavernas e masmorras. Eles muitas vezes tomam a frente do grupo, indo antes de todos para identificar ameaças e procurar por passagens secretas.

Características: Guias muitas vezes passam muitos dias sozinhos, viajando através de terreno hostil e cavernas infestadas de monstros com apenas sua sagacidade e conhecimento para protegê-los. Guias tendem a ser introvertidos e dados a segredos, falando apenas quando é absolutamente necessário e com pouca tolerância para brincadeiras e outras tolices.

Benefícios: Guias são mestres em identificar passagens escondidas e desarmar armadilhas. O seu trabalho exige que façam contato pacífico com outras raças. O guia ganha dois idiomas adicionais no 1º nível. Além disso, ele ganha +2 de bônus de competência em testes de Procurar feitos para descobrir portas secretas ou passagens escondidas.

Penalidades: Guias focalizam-se mais em treinamento militar do que na totalidade das perícias que a maior parte dos ladrões adquire. Eles não contam Abrir Fechaduras, Arte da Fuga, Blefar, Falsificação e Mensagens Secretas como perícias de classe.

INSPETOR

Muitas pessoas pensam nos ladrões apenas como ladrões ardilosos, mas alguns ladrões trabalham para se opor aos criminosos, voltando suas habilidades contra eles para caçar e capturar os culpados. Inspetores são membros de elite da guarda de uma cidade, especialistas que aprendem a achar pistas na cena do crime, interrogar testemunhas e suspeitos e juntar fragmentos para formar um corpo de delito útil. Os inspetores chegam nas cenas de assassinatos, grandes roubos e outros crimes sérios e vasculham a área procurando por pistas, muitas vezes agindo como oficiais, com vários guardas de menor escalão designados sob a sua chefia. Outros inspetores trabalham independentemente, servindo a companhias de comércio, guildas e governos, escolhendo seus trabalhos caso a caso. Estes inspetores especializam-se em investigação, descobrindo espiões e ladrões e encontrando pessoas desaparecidas.

Aventuras: Alguns inspetores voltam-se para aventuras como um meio de aumentar sua renda, particularmente aqueles que trabalham como independentes. Estes inspetores têm uma visão bastante mercenária das expedições, procurando lucro acima de tudo. Outros inspetores, especialmente aqueles que trabalham para um governo benigno ou um templo, são levados a se oporem ao mal em todas as suas formas. Eles entram em

uma vida de aventuras para lutar contra o mal mais ativamente, preferindo ações preventivas ao invés de seus métodos normais, investigativos e reativos.

Características: Inspetores independentes são muitas vezes mercenários cínicos. Eles lidam quase que exclusivamente com o lado escuro da natureza humana, descobrindo corrupção e mergulhando em assuntos criminosos que muitas vezes exigem que eles esqueçam seus escrúpulos. Eles assumem o pior de outras pessoas, tendo visto que mesmo a fachada mais benevolente pode esconder uma mente criminosa. Inspetores que trabalham para uma cidade ou uma organização religiosa normalmente têm mais princípios, vendo a si mesmos como cruzados silenciosos contra o mal que se esconde no coração da civilização.

Benefícios: Inspetores são mestres em descobrir pistas e extrair a verdade dos outros. Eles ganham +2 de bônus de competência em testes de Procurar e Sentir Motivação.

Penalidades: Inspetores passam mais tempo procurando criminosos do que engajando-se em combate. Eles não são tão bons com ataques furtivos quanto outros ladrões, e reduzem o dano do seu ataque furtivo em 1d6.



JOGADOR

A vida é cheia de riscos. Um acidente bizarro pode provar ser tão mortal quanto uma emboscada de orcs ou um ataque de dragão vermelho. A maior parte dos aventureiros procura diminuir os riscos que enfrentam até o máximo possível enquanto preservam sua chance de fama e fortuna. O jogador é o exato oposto. Para ele, riscos são a vida. Ele adora depender de uma única jogada dos ossos ou cartada, apostando suas posses e até sua vida em esquemas temerários que prometem ruína total ou sucesso lendário. O jogador sente que a vida tem tantos perigos que é melhor arriscar tudo em uma única jogada. Ele vive sua vida ao máximo, espremendo tanta emoção e perigo de cada dia quanto for possível em sua busca imprudente para agarrar o prêmio final que irá garantir-lhe pelo resto da vida.

Aventuras: Muitos jogadores acham aventuras vindo em sua direção, especialmente quando eles estão até o pescoço de dívidas com um cartel criminoso ou outra organização perigosa. A maior parte dos jogadores perde dinheiro mais rápido do que ganha, raramente conseguindo mais do que alguns meses sem acumular uma dívida vultosa em um jogo de dados organizado pela guilda de ladrões ou em uma casa de apostas. Assim, muitos jogadores embarcam em aventuras na esperança de encontrar riqueza suficiente para pagar suas dívidas. Outros jogadores vêm aventuras como jogos de azar em grande escala, com suas vidas como apostas e tesouros inimagináveis como prêmio.

Características: Enquanto jogadores adoram se arriscar, eles normalmente não são tolos ou precipitados. É raro o jogador que não pesou cuidadosamente as chances e calculou a perda e ganho em potencial apresentados por cada curso de ação. A vontade do jogador de arriscar tudo em um só lance na esperança de embolsar um enorme pagamento é o que lhe diferencia dos outros ladrões. Jogadores tendem a apresentar uma fachada imprudente e destemida, mas freqüentemente isto esconde um comportamento frio, calmo e calculista. Depois de uma vida inteira vivida no limite, o jogador é calmo, controlado e abalado apenas pelas circunstâncias mais dificeis. Alguns acham o aparente distanciamento e a calma dos jogadores enfurecedora, não notando que, enquanto o jogador parece não ter idéia dos riscos envolvidos em uma determinada situação, na realidade ele sabe bem demais das apostas na mesa.

Benefícios: Jogadores são conhecidos por sua sorte. Apesar dos riscos insanos que eles tomam e do perigo que cortejam, eles sempre parecem sair ganhando no

"Que os dados rolem!"

Ditado favorito de Ivo des Barres, "o Sortudo"



jogo. Claro, raramente as histórias e boatos de jogadores que perdem são interessantes ou dramáticas o suficiente para os bardos repetirem. Contudo, o que os outros vêm como sorte é na verdade o afiado sentido das chances do jogador. Uma vez por dia, o jogador pode julgar as chances antes de fazer um teste de perícia. Antes de jogar os dados, o Mestre lhe diz a CD do teste. Se você usar esta habilidade antes de fazer um teste resistido, o seu oponente joga o resultado dele antes que você decida fazer o seu teste de perícia. Se você optar por não fazer um teste, você pode escolher um curso de ação diferente. No caso de um teste de perícia resistido, o seu oponente não usa uma ação fazendo o seu teste de perícia teórico e pode reagir normalmente à sua ação. Jogadores, ao menos aqueles bons o bastante para sobreviver por um tempo considerável, também possuem bastante sorte. O jogador ganha +1 de bônus em todos os seus testes de resistência.

Penalidades: A maior parte dos jogadores tenta a sorte na mesa, com as cartas, e não em combate. Enquanto eles sabem o suficiente sobre lutar para se defenderem, suas habilidades de combate não são tão refinadas quanto as da maior parte dos ladrões. Jogadores recebem a habilidade de ataque furtivo no 3º nível ao invés do 1º, ganhando um dado de ataque furtivo a menos que um ladrão normal de mesmo nível possua. Além disso, jogadores não têm a grande gama de experiências da maioria dos ladrões, e começam com pontos de perícia iguais a 6 mais o modificador de Inteligência vezes quatro, ganhando 6 pontos de perícia mais o seu modificador de Inteligência a cada nível subsequente.

Regras Simples de Jogos de Azar: Obviamente, um personagem com o conceito jogador provavelmente em algum ponto irá tentar ganhar algumas moedas em um jogo de azar. Para simular um jogo de pôquer ou outro jogo de blefes, permita que cada participante faça uma das seguintes jogadas: um teste de Sabedoria, Inteligência ou Carisma, ou um teste de Blefar, Profissão (jogador) ou Sentir Motivação. Jogos de blefes exigem olhos cuidadosos para ler as expressões dos outros (Sabedoria), habilidade para julgar as cartas no jogo (Inteligência) ou a cara-de-pau necessária para blefar (Carisma). Cada participante mantém seu resultado secreto e então engaja-se em uma rodada de apostas crescentes. Outros jogos, como dados ou bacará, exigem que tanto a "casa" quanto o jogador selecionem um dos seis testes listados para o pôquer e façam jogadas resistidas.

MENDIGO

Onde quer que a civilização produza grandes centros urbanos, logo após ela cria uma subclasse de habitantes da cidade que depende da caridade (ou ingenuidade) de outros para sustentar-se. Mendigos suplicam por dinheiro, usando uma variedade de meios sociais para

CONCEITOS DE PERSONAGEM

extraí moedas de viajantes e outros estranhos. Enquanto alguns mendigos genuinamente precisam de caridade para conseguir sobreviver, muitos são pouco mais que enganadores que, por vocação, aliviam os outros de seu dinheiro através de truques e trapaças. O conceito de personagem do mendigo cobre o último tipo, um trapaceiro de fala mansa que usa sua engenhosidade e inteligência para se sustentar. Em algumas cidades, a população de mendigos se organiza em uma guilda, com bairros e quarteirões cuidadosamente distribuídos para mendigos veteranos e seus seguidores. Tal guilda freqüentemente rivaliza com a guilda dos ladrões em termos de renda e estratégias, muitas vezes cobrando taxas de “proteção” e fazendo outras tramóias que acabam conflitando com seus rivais ladrões. Muitos mendigos vêm gatunos e punguistas como praticantes rudes e deselegantes da arte do roubo, raciocinando que arriscar a pele em um roubo é estúpido e sem sentido quando pode-se apenas fazer uma cara boa e convencer os outros a lhe darem seus ganhos.

Aventuras: De várias formas, lançar-se rumo ao desconhecido para enfrentar humanóides, mortos-vivos e coisas piores é a antítese do modo de vida dos mendigos. Afinal, se eles estivessem interessados em trabalho duro, provavelmente seguiriam uma vocação comum ao invés de mendigar para viver. Contudo, assim como ocorre com ladrões, a maior parte dos mendigos têm um apetite insaciável por riquezas, levando-os algumas vezes a arriscar a vida por uma chance de uma grande recompensa. Outros mendigos podem se cansar



de implorar por dinheiro nas esquinas e decidir aplicar seus talentos em um ramo mais lucrativo, particularmente se eles operam sob os auspícios de uma guilda de mendigos que regula estritamente a quantidade de dinheiro que eles podem levar dos bairros onde operam.

Características: Mendigos tendem a ser gananciosos, preguiçosos e de fala mansa. Ele acreditam fortemente em deixar que outros façam o trabalho duro, especialmente se eles puderem tirar algum lucro dele. Contudo, mendigos não são necessariamente malignos ou egoístas. Um bom mendigo pode evitar o trabalho, mas em momentos de necessidade ou se uma vida está em jogo ele pula para ajudar seus amigos tão prontamente quanto o mais heróico paladino. Alguns mendigos têm um forte senso de independência, errando pelo mundo como vagabundos, sem vontade de viver a vida estável de um emprego e uma família. Estes andarilhos são muitas vezes versáteis, ousados e prontos para agarrar a chance de uma fortuna rápida.

Benefícios: Mendigos tendem a viver da terra, arranjando comida, bebida e abrigo quando sua renda não corresponde às suas necessidades. Além disso, mendigos mesclam-se com a paisagem urbana, o que lhes dá um excelente sentido para pegar boatos e outras informações. Mendigos contam Sobrevivência como uma perícia de classe. Eles ganham +2 de bônus de competência para todos os testes de Blefar e Obter Informação, já que sua linha de trabalho exige um talento para enganar os outros e lhes dá acesso a uma vasta rede de mendigos que podem passar adiante valiosos boatos e histórias. Mendigos também conseguem alguns trocados trabalhando nas ruas. A cada dia, o mendigo pode passar 8 horas mendigando para ganhar 3d6 peças de prata.

Penalidades: Mendigos concentram-se na sua “profissão” a um tal ponto que nunca têm a chance de pegar algumas perícias que outros ladrões acham naturais. O mendigo não conta Decifrar Escrita, Ofícios e Profissão como perícias de classe.

PIRATA

O ladrão clássico do alto mar, o pirata serve a bordo de um navio dedicado a pilhar mercadorias de naves mercantes. Piratas são muitas vezes pouco mais do que bandidos do oceano, mas alguns lutam sob a bandeira de uma nação de tendência boa, atacando contrabandistas, frotas orcs e caçando navios piratas. Os piratas são hábeis em lutar a bordo, e são excelentes marinheiros, valendo-se de sua experiência como homens do mar para fazerem de si valiosos membros de grupos de aventureiros que operam em alto mar.

Aventuras: Piratas podem voltar-se para aventuras se o seu navio afunda ou se o capitão decide entrar em negócios mais legítimos. Outros encontram um mapa do

tesouro ou tropeçam em outra razão para abandonar a vida no mar pela vida em terra. O lar de um pirata é o oceano, e muitos grupos de aventureiros contratam uma tripulação corsária para transportá-los através do mar.

Características: Piratas podem ter uma vasta gama de personalidades. Aqueles que embarcam na pirataria pelo prazer de perseguir navios mercantes indefesos tendem a ter comportamento selvagem, deixar-se levar por seus próprios caprichos e terem ataques aleatórios de crueldade e violência. Estes corsários são pouco mais do que capangas prevalecidos com acesso a um navio. Outros piratas são cavalheiros honrados, recusando-se a machucar mulheres, crianças e inocentes e procurando tomar apenas as mercadorias que encontram nos navios que atacam. Estes bucaneiros são figuras marcantes, correndo à batalha de sabre em punho, prontos para enfrentar o mundo por uma causa justa.

Benefícios: Piratas estão em casa a bordo de um navio de qualquer tipo. Eles recebem +2 de bônus de competência para testes de Equilíbrio e +2 de bônus de competência para todos os ataques quando em um navio. Eles também recebem +2 de bônus de competência para testes de Conhecimento (marinhagem). Piratas contam Conhecimento (marinhagem) como uma perícia de classe, permitindo que relembram mitos, lendas e conhecimentos mais práticos do mar, como correntes, leis e o funcionamento básico de um navio. Finalmente, o cutelo é uma arma comum em alto mar, e todos os

piratas sabem usá-la. Trate o cutelo como uma espada longa.

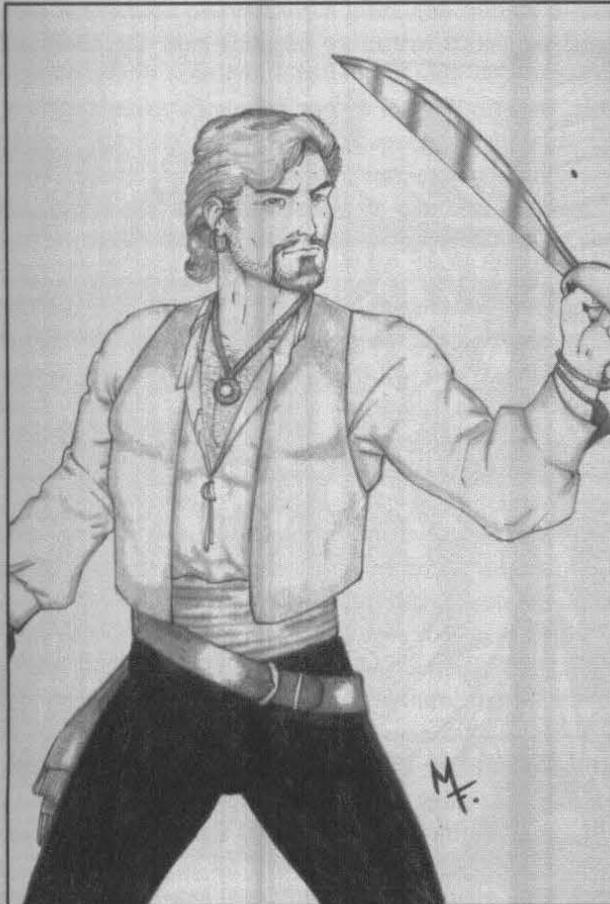
Penalidades: Piratas não sabem usar as seguintes armas: arco curto, bordão, maça leve, maça pesada e maça-estrela. Piratas passam muito tempo aprendendo as particularidades da arte de navegar e dos conhecimentos do oceano, deixando pouco tempo para treinar com armas. Guerreiros servindo como marinheiros a bordo de um barco devem cumprir a maior parte dos deveres de luta enquanto o pirata se concentra em permanecer em seu posto. Além disso, poucos piratas usam armadura a bordo. Piratas não sabem usar nenhum tipo de armadura.

CONCEITOS DE PERSONAGENS NÃO-HUMANOS

Os conceitos apresentados acima são inspirados na cultura humana, assim como é apresentada na maior parte das campanhas de fantasia. Os conceitos a seguir apresentam papéis específicos presentes na sociedade anã, elfica, gnômica e halfling, além de conceitos específicos para meio-elfos e meio-orcs. Eles se inspiram nos traços básicos que marcam cada raça na campanha típica de fantasia.

ANÕES

Dos conceitos gerais listados aqui, o explorador, o caçador de tesouros e o batedor encaixam-se melhor com o ponto de vista do anão típico. Exploradores anões procuram comunidades perdidas e minas esquecidas, esperando descobrir glórias do povo anão perdidas para hordas orcs. Estes anões muitas vezes servem como assistentes para os sábios do clã, que vasculham textos ancestrais em busca de pistas para tesouros esquecidos e artefatos escondidos. O amor dos anões pelo ouro e itens trabalhados faz deles candidatos ideais para o conceito de personagem do caçador de tesouros, especialmente considerando-se que anões têm a experiência e a habilidade com itens trabalhados para discernir as verdadeiras obras de arte das falsificações. Além disso, a conhecida cobiça dos anões faz com que seja fácil para um caçador de tesouros anão encontrar fregueses dispostos e de bolsos cheios entre seu próprio povo. O batedor é um bom conceito para um anão ladino, porque orcs e gigantes apresentam uma ameaça tão constante para as comunidades anãs que a maioria dos anões aptos recebe um extenso treinamento militar. Batedores não apenas avançam à frente de exércitos anões em marcha mas também patrulham a região em volta de uma cidade ou colônia, encontrando monstros antes que eles possam ameaçar a comunidade e preparando emboscadas para eles na esperança de expulsá-los.



ANÃO RENEGADO

Enquanto a maior parte dos anões encontra um lugar na sociedade, mesmo se aceitarem relutantemente o seu papel, alguns anões se recusam a serem enquadrados. Eles lutam contra a sociedade anã, resolutamente vivendo sua própria vida apesar da pressão para que se conformem. Muitos destes anões são respeitosamente convidados a se retirarem do lar do seu clã, suas maneiras livres ofensivas ou dispersivas demais para a comunidade como um todo. Estes anões pegam a estrada e muitas vezes tornam-se aventureiros, vivendo de sua sagacidade e procurando emoção e desafios por onde quer que vaguem. Muitos retornam para visitar seu lar, exibindo seus sucessos ao resto do clã e às vezes colocando uma fagulha aventureira nos olhos de jovens anões que ouvem as suas histórias emocionantes com atenção.

Outros anões renegados partem sob condições bem menos cordiais. Um anão que tenha causado uma morte ou uma mancha na honra do seu clã por negligenciar seus deveres perde seu nome e é forçado a sair para o mundo lá fora para sobreviver por si só. Para muitos anões, tal destino é pior que a morte. Estes renegados normalmente se estabelecem para trabalhar como artesãos entre a humanidade, abrindo forjarias em uma vila ou cidade e tirando o melhor de sua situação. Outros tomam a estrada, procurando aventuras em uma tentativa de limpar seu nome ou redimir-se de seus erros.

Aventuras: Em aventuras, anões renegados usam suas habilidades de sobrevivência e engenhosidade anã para criar soluções inventivas para armadilhas, truques e outros perigos. Renegados são mestres em pegar alguns pedaços de madeira, uma dúzia de pregos enferrujados e um pouco de corda e produzir uma elaborada engenhoca improvisada para desarmar uma armadilha. Renegados são também muito bons em pensar rápido, reagindo rapidamente a novas situações e conseguindo se virar mesmo sob as mais difíceis circunstâncias.

Características: Anões renegados são sobreviventes. Eles são durões e imperturbáveis, aguentando com severa determinação dificuldades e terrores que iriam desmantelar mortais mais fracos. Renegados de espírito livre têm modos cordiais e despreocupados, suportando a vida de aventureiro com a ajuda de alguns gracejos ou uma perspectiva otimista de qualquer situação, não importa o quanto sinistra. Renegados expulsos de seu clã são o oposto de seus compatriotas de espírito livre, mal-humorados e muitas vezes dados a ataques de melancolia. Ainda assim, eles

procuram por companheiros e defendem seus amigos adotados com a tenacidade feroz de um texugo raivoso.

Benefícios: Anões renegados foram um dia artesãos e mineradores normais, labutando em seu ofício antes de serem jogados no mundo selvagem. Eles podem valer-se de seu treinamento mundano em aventuras, sua perícia e engenhosidade permitindo que rapidamente produzam resultados de qualidade. O renegado pode produzir itens acabados de material encontrado usando sua perícia Ofícios em uma fração do tempo normalmente necessário. O renegado faz seu teste de perícia como normal, mas conta o resultado de uma semana de trabalho para apenas uma hora. Contudo, itens produzidos desta forma são de qualidade muito baixa e funcionam normalmente apenas por 1d6 horas antes de se quebrarem. O renegado pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Penalidades: Já que os renegados passam boa parte de sua vida como artesãos ou mineradores comuns, eles não contam Atuação, Intimidar, Leitura Labial e Punga como perícias de classe.

ELFOS

Enquanto a relativa liberdade social de que os elfos desfrutam permite a eles assumirem uma vasta gama de vocações, a tendência dos elfos a amarem a liberdade, a natureza e a magia faz deles mais aptos a encaixarem-se nos conceitos de jogador ou fora-da-lei. Além disso,



alguns ladrões elfos são brincalhões e pregadores de peças entre seu povo, nos moldes do ladrão bárbaro, particularmente aqueles de enclaves isolados de elfos da floresta. A natureza caótica dos elfos lhes dá algum apetite para atividades arriscadas, e a emoção imediata dos jogos de azar fornece a alguns elfos mais jovens bastante excitamento e aventura. Procurar ordem dentro do caos é um tema poderoso entre os elfos, que abraçam um estilo de vida livre mas que também forjam fortes laços comunitários dentro de sua própria raça e com aliados. Foras-da-lei elfos muitas vezes patrulham as bordas da floresta, atacando aqueles que buscam saquear e pilhar, às vezes devolvendo itens recuperados para seus donos, outras vezes entregando-os para habitantes da floresta necessitados. Poucos elfos voltam-se para o crime, mas alguns foras-da-lei oportunistas usam a defesa de sua terra natal como uma desculpa conveniente para atacar caravanas carregadas. Ladrões bárbaros elfos têm um espírito selvagem, divertido e propenso a peças elaboradas. Os elfos tendem a não levar muito a sério problemas que pareçam triviais a seus olhos mas que causam grande preocupação a outras raças, às vezes inadvertidamente levando a tensão entre um ladrão bárbaro elfo e seus compatriotas.

VINGADOR ÉLFICO

Enquanto a maior parte dos elfos são despreocupados e amigáveis, em tempos de guerra eles podem apresentar uma ira selvagem que causa vergonha mesmo ao mais brutal orco. Ainda piores são os elfos que tomam a raiva provocada por uma invasão ou outras transgressões e levam-na como uma fria e calculada sede de vingança. Os elfos tendem a relevar muitos erros e ofensas, suas longas vidas dando-lhes uma perspectiva maior de tais coisas e fazendo com que não dêem importância a muitos crimes, com o raciocínio de que o criminoso estará morto em um curto período de tempo, pelos padrões élficos. Alguns crimes, no entanto, são tão hediondos que mesmo um elfo normalmente pacífico se enche com um desejo por vingança que só pode ser saciado com a morte de seu inimigo. Estes vingadores são o equivalente élfico dos assassinos. Apesar dos elfos raramente falarem destes guerreiros sombrios, a maioria ao menos os conhece. Os elfos olham estes vingadores com medo e tristeza. Eles se entristecem por um crime tão terrível a ponto de criar um vingador ocorrer, mas também temem que a jornada de um vingador possa torná-lo algo tão ruim quanto sua presa.

Aventuras: Vingadores, da mesma forma que assassinos, especializam-se em matar. Contudo, diferentes dos assassinos, eles matam para compensar algum crime terrível, trabalhando como juiz, júri e executor quando nenhum outro modo de justiça existe. Em aventuras, os vingadores escolhem seus inimigos, muitas vezes procurando chefes de tribos humanóides ou outros líderes para eliminá-los. Vingadores também são

valiosos como batedores, já que suas habilidades de combate permitem que não apenas encontrem monstros mas também derrotem-nos.

Características: Vingadores fazem um contraste radical com o elfo típico. Eles raramente sorriem, suas personalidades severas e amargas muitas vezes tornando-os mais parecidos com anões do que com elfos. O desejo do vingador por derrotar seu inimigo permeia sua vida. Raramente passa-se um dia sem que ele pense no crime que deve vingar, e até que encontre seu inimigo, ele é um homem possuído, incansavelmente lutando para completar sua tarefa. Vingadores são intensos, resolutos, agressivos e muitas vezes instáveis.

Benefícios: Vingadores são incansáveis na perseguição de sua presa, seu desejo e emoções alimentando um espírito indomável. Vingadores élficos ganham +2 de bônus para todos os testes de resistência de Vontade. Eles também sabem usar a rede, já que muitos treinam para capturar seus inimigos com vida e trazê-los à justiça em um tribunal da comunidade. Além disso, todos os vingadores selecionam uma raça como seus inimigos escolhidos. Em combate contra estes monstros, o vingador ganha +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque.

Penalidades: Falta aos vingadores a grande gama de experiências de que os outros ladrões dispõem, limitando sua seleção de perícias de classe. Vingadores não contam Abrir Fechaduras, Atuação, Avaliação, Decifrar Escrita, Falsificação e Usar Instrumento Mágico como perícias de classe.

GNOMOS

Ladrões gnomo encaixam-se nos papéis cobertos pelos conceitos de mendigo, batedor e contrabandista. A maior parte dos ladrões gnomo prefere evitar confrontos físicos e outros perigos normalmente associados com o roubo. Esta aversão, combinada com a engenhosidade natural dos gnomo, faz deles ótimos contrabandistas. Gnomos muitas vezes negociam gemas e outros bens valiosos e de fácil transporte. Contrabandistas gnomo especializam-se neste ofício, transportando mercadorias de minas gnômicas a mercados humanos enquanto evitam cobradores de impostos incômodos e outros agentes. Os fisicamente fracos gnomo dependem de astúcia e furtividade para sobrepujar seus inimigos, fazendo do conceito batedor uma escolha comum para gnomo que defendem sua terra natal como voluntários. Finalmente, gnomo que vivem na civilização humana muitas vezes encontram vidas prósperas como mendigos. Valendo-se de seu talento para o humor, estes gnomo lembram bardos de segunda categoria, atuando em performances de rua improvisadas por algumas peças de prata. Outros mendigos gnomo criam elaboradas histórias, afirmando serem veteranos de guerra feridos ou aventureiros sem

sorte precisando de dinheiro, utilizando disfarces artisticamente construídos para ajudar a dar suporte ao que dizem.

ENGENHOQUEIRO GNOMO

Viajando pelas estradas e caminhos da terra, o engenhoqueiro gномo é um artesão viajante que pega trabalhos aqui e ali nas cidades que visita. Um dia, ele pode trabalhar consertando um vazamento no teto de um celeiro, enquanto no dia seguinte pode estar reparando as velhas e gastas botas de uma companhia de mercenários. O engenhoqueiro toma uma variedade de trabalhos, usando seu talento natural para rapidamente adquirir as perícias necessárias para ganhar seu pão. Engenhoqueiros vagam por vários lugares, a fim de ver o mundo. Muitos eram inquietos e sentiam-se entediados quando jovens, e sentiam vontade de deixar suas tocas e ver o mundo lá fora. Mesmo que ansiosos para ver o mundo, os engenhoqueiros se orgulham de sua arte e procuram combiná-la com esta vontade em um meio-termo satisfatório. Eles têm orgulho da qualidade de seu trabalho e de sua independência, alegremente mudando-se de uma cidade para a outra segundo seus caprichos.

Aventuras: Se um mal terrível ameaça as terras nas quais um engenhoqueiro opera, ele normalmente está entre os primeiros a responder ao chamado às armas. Engenhoqueiros viajam não somente para afiar suas habilidades mas porque gostam de conhecer novas pessoas e construir amizades. Em um grupo de aventureiros, as habilidades do engenhoqueiro fazem com que ele seja capaz de lidar com uma variedade de situações com um pouco de trabalho e um plano bem elaborado. Engenhoqueiros também são mestres em rapidamente fazerem amizade com estranhos, fazendo com que sejam bons no papel de porta-voz ou emissário do grupo.

Características: Engenhoqueiros são joviais e trabalhadores, procurando ajudar aqueles ao seu redor com suas perícias e aliviar os ânimos com algumas piadas e trocadilhos. Engenhoqueiros amam aparelhos e invenções de tal forma que seus companheiros se surpreendem, já que muitos constroem bugigangas exóticas que raramente funcionam de maneira correta, mas que quase sempre são motivos de boas risadas para alguém, normalmente quem quer que não esteja tentando utilizar a invenção. Engenhoqueiros são inventivos, pensativos e dados a criar soluções elaboradas mas funcionais para problemas que deixam outros perplexos.

Benefícios: Engenhoqueiros ganham +2 de bônus de competência para todos os testes de Ofícios e Operar Mecanismo. Eles também podem utilizar todas as perícias de Ofícios sem treinamento, mas quaisquer tentativas feitas desta forma não recebem o bônus de

competência, ao invés disto sofrendo -4 de penalidade de competência. Uma vez por semana, o engenhoqueiro tem uma idéia brilhante sobre uma área na qual nunca trabalhou antes e ganha +2 de bônus de competência para um único teste sem treinamento de Ofícios, ao invés da penalidade de -4.

Penalidades: Já que engenhoqueiros passam tanto tempo praticando seus talentos um tanto mundanos, eles não recebem diversas perícias normalmente associadas com a classe ladino. Eles não contam Acrobacias, Equilíbrio, Intimidar, Leitura Labial e Natação como perícias de classe.

MEIO-ELFOS

Meio-elfos encaixam-se muito bem nos papéis de assassino, diplomata e espião. Sua habilidade de se integrarem em uma grande variedade de situações e andarem sem serem incomodados tanto pela sociedade humana quanto pela sociedade élfica serve bem a meio-elfos assassinos. Sua herança élfica empresta-lhes um peculiar senso de crueldade e violência elegante quando planejando seus assassinatos. Combinados com a natureza inventiva de sua metade humana, o resultado é um matador astuto capaz de criar planos elaborados que desafiam até os mais experientes aventureiros e investigadores. Como diplomatas, meio-elfos são mestres por causa da sua experiência como forasteiros. Eles podem entender facilmente culturas estrangeiras e raças bizarras porque muitas vezes sentem-se como estrangeiros não importa onde estejam. Meio-elfos que aprendem a se adaptar tanto à sociedade élfica quanto à humana desenvolvem um senso acurado de decoro e podem rapidamente determinar os modos de se portar em uma corte estrangeira. Meio-elfos são excelentes espiões por razões similares. Eles podem mesclar-se com o cenário social facilmente, encontrando um lugar seguro do qual observar seus arredores e reportar a seus mestres. Quando trabalham como espiões ativos, entrando escondidos em castelos e descobrindo segredos, o meio-elfo usa as mesmas habilidades para encaixar-se nos seus arredores e tomar o papel de um visitante que pertence àquele lugar.

MEIO-ORCS

Meio-orcs prontamente abraçam a vida de capanga ou pirata. Meio-orcs que vivem em cidades portuárias são muitas vezes recrutados por suas habilidades de combate por capitães piratas para servirem como bucaneiros. Sua força faz com que sejam apropriados para a maior parte das tarefas de bordo, e, no mínimo, eles podem servir de carregadores e trabalhadores físicos. O amor dos meio-orcs pelas tatuagens e *body piercings* também lhes dá o tipo de aparência feroz que os corsários apreciam em suas tripulações, uma ferramenta psicológica importante quando abordando um navio mercante mal-guarnecido. A maioria dos



capitães piratas prefere pilhagem que podem carregar para o barco sem luta. Por razões similares, meio-orcs dão excelentes capangas. Sua força e reputação de brutos permite-lhes intimidarem plebeus com facilidade. Muitos agiotas empregam um pequeno número de meio-orcs que estão prontos para quebrar algumas pernas para garantir que os pagamentos de empréstimos continuem chegando.

MEIO-ORC LUTADOR

Nas profundezas do labirinto de becos, ruelas e passagens serpenteantes das favelas, lutas de boxe ilegais e sem luvas atraem aqueles que procuram emoções, jogadores e jovens nobres entediados que apostam seu dinheiro e foram os cofres da guilda de ladrões, patrocinadora extra-oficial destes confrontos. Os combatentes que competem nestes combates pseudo-gladiatoriais raramente recebem qualquer tipo de treinamento formal. A guilda simplesmente procura brutamontes grandes e musculosos que pareçam guerreiros que impressionem e joga-os um contra o outro, muitas vezes pagando-lhes uma mera fração dos ganhos totais de entradas e apostas. Meio-orcs são favoritos para serviço nos ringues, já que sua aparência e força se combinam para fazê-los populares entre as multidões. Os lutadores tendem a aprender suas habilidades de luta lutando, recorrendo a táticas sujas no reino do vale-tudo da arena. Poucos lutadores duram muito, já que a maioria morre depois de alguns confron-

tos ou acaba se ferindo de tal modo que a guilda joga-os de volta na rua. Alguns dos combatentes mais promissores seguem para se tornar capangas ou soldados da guilda, normalmente ganhando trabalho à medida que mostram qualquer traço de inteligência ou crueldade.

Aventuras: Muitos lutadores que foram deixados para apodrecer pela guilda voltam-se para aventuras, usando suas técnicas cruas de luta para trabalharem como guerreiros de aluguel ou guarda-costas. Lutadores são normalmente filhos das ruas, tendo passado suas vidas batalhando para sobreviver nas favelas. Assim, eles apresentam uma boa combinação de resistência, habilidade de luta e furtividade para um grupo de aventureiros. Lutadores amam o combate, e raramente preferem mover-se silenciosamente até os inimigos, mas muitas de suas perícias e habilidades combinam-se para fazê-los muito versáteis quando em aventuras. Eles muitas vezes cumprem o papel de guerreiros de apoio e batedores, dependendo mais de suas habilidades atléticas para escalar encostas e nadar através de correntezas para explorar o caminho à frente.

Características: Lutadores muitas vezes são simplórios e diretos para lidar com os outros. A maioria confia em sua força ao invés de suas habilidades sociais para se virarem no mundo. Muitos lutadores são rudes e brutos em suas ações e palavras, refletindo a criação difícil pela qual passaram. Eles tendem a ver a violência como a melhor solução para a maior parte dos problemas, preferindo usar a força bruta para construir sua estrada rumo ao sucesso na vasta maioria das situações. Lutadores tendem a sair do caminho e deixar os outros tomarem a liderança quando envolvidos em situações onde o método direto não é a melhor opção, mas a habilidade de discernir tais situações muitas vezes está além das capacidades de muitos lutadores.

Benefícios: Depois de participar de inúmeras lutas de boxe, confrontos de gladiadores e outras competições, os lutadores têm habilidades de combate muito melhores do que a maioria dos ladrões. Eles ganham +1 de bônus para todos as jogadas de ataque, +2 de bônus para testes de Agarrar e ganham o talento Ataque Desarmado Aprimorado. Além disso, o lutador sabe usar todas as armas comuns e uma arma exótica.

Penalidades: O foco do lutador em combate limita severamente suas opções de perícias. A maioria não possui a vasta gama de experiências e conhecimentos de que a maior parte dos ladrões goza. Lutadores não multiplicam seus pontos de perícia por 4 no 1º nível. Lutadores têm uma chance de aprender as mesmas perícias usadas por outros ladrões, mas eles não têm sua experiência e apenas recentemente deixaram as arenas.

HALFLINGS

Halflings encaixam-se bem em todos os conceitos gerais apresentados acima. Eles prontamente abraçam a vida de ladino, e têm um potencial inato para desempenhar qualquer papel comumente associado à classe. Contudo, falando em termos gerais, eles se adequam melhor aos conceitos de assassino, fora-da-lei e batedor. Assassinos halflings são predadores cruéis que apreciam perseguir suas vítimas e matar pessoas maiores, particularmente aquelas que fazem dos halflings suas vítimas. Muitas das pessoas grandes assumem que os halflings são pequenos ou fracos demais para representar qualquer ameaça. Assassinos halflings exploram esta idéia ao máximo, muitas vezes posando como fracos e humildes enquanto viajam e facilmente desviando quaisquer suspeitas ou perseguições. Foras-da-lei halflings usam táticas similares, muitas vezes lutando para defender as terras halflings como combatentes de guerrilha. Estes combatentes atacam carregamentos de armas e caravanas de comércio para interromper as rotas e fazer com que seja caro demais para um pretenso conquistador manter o controle sobre terras halflings. Quando trabalham como bandidos, foras-da-lei halflings usam suas habilidades furtivas bem-afiadas para lançar emboscadas rápidas em viajantes, atacando com uma chuva de fogo para agarrar o que puderem e desaparecer nos campos. Batedores halflings normalmente servem como combatentes em exércitos formados pelo povo pequeno, utilizando táticas de “atacar e correr” para exaurir o inimigo e alvejar posições críticas de defesa e linhas de suprimentos. Vasculhando as terras, eles identificam os pontos fracos do inimigo e atacam sem piedade. Exércitos halflings muitas vezes fracassam em batalhas em campo aberto, mas os pequeninos dão duro para manter a luta em seus próprios termos, preferindo ataques de guerrilha a combates abertos.

NEGOCIANTE HALFLING

Sempre conte os seus dedos após apertar a mão de um comerciante halfling. Dada a tendência dos halflings a ver as leis como meras sugestões e a sua sede por aventuras e emoções, muitos mercadores halflings tratam com o lado ilegal dos negócios. Enquanto há negociantes honestos entre as comunidades halflings, eles são decididamente a minoria. Mercadores halflings freqüentemente trabalham como contrabandistas, transportando mercadorias ilegais e alegremente pagando preços baixíssimos para ladrões ansiosos por tirar itens roubados de suas mãos. O típico mercador halfling tem suas mãos metidas em uma grande variedade de falcatrás, empurrando curas falsas e aparatos mágicos de mentira para os caipiras do campo e oferecendo bebida ilegal, narcóticos e armas para os habitantes da cidade. Eles sabem como conseguir boas

barganhas, e sua habilidade em forjar esquemas ilegais só é igualada por sua capacidade de farejar enganações. Afinal, eles sabem reconhecer o que eles próprios fazem.

Aventuras: Negociantes muitas vezes embarcam em aventuras como um subproduto de seus esquemas e vigarices. Negociantes adoram levar a melhor sobre as pessoas grandes, mas seus planos todos têm o objetivo de fazer um bom lucro. Assim, um negociante que encontre um mapa do tesouro irá provavelmente livrar-se de sua carroça de supostas poções de ervas para investir em equipamentos para aventuras e um bando de homens-de-armas fortes. Assim como os halflings adoram enganar humanos, eles também gostam de atraí-los para aventuras onde seus companheiros assumem todos os riscos em combate enquanto têm direito apenas a uma porção dos lucros. Enquanto negociantes são muitas vezes parasitas, eles ainda assim oferecem diversas habilidades úteis para aventureiros. Seu sentido bem afiado para farejar um vigarista ajuda os exploradores a evitar muitas chances de ruína, enquanto seus contatos no mundo dos negócios permitem que localizem barganhas de equipamentos para aventuras.

Características: Negociantes halflings adoram falar, tanto porque sua inteligência e charme são suas melhores armas quanto porque, enquanto puderem manter seus oponentes falando, estes ainda não recorreram à violência. Chamar um negociante de covarde pode ser uma generalização dura demais, mas às vezes as verdades mais duras são as mais verdadeiras. Negociantes estão sempre dispostos a contribuir para o sucesso do grupo, e é pouco provável que eles virem as costas a um amigo ou fujam de uma ameaça quando seus companheiros estão em perigo, mas um negociante que vai ao encontro de problemas freqüentemente o faz apesar de seu melhor julgamento. Negociantes halflings falam rápido, e estão dispostos a esconder a verdade ou mentir descaradamente, o que quer que seja necessário para atingir os resultados que desejam.

Benefícios: Como mestres da fina arte da enganação, negociantes halflings recebem +2 de bônus de competência em testes de Blefar. Além disso, o seu acurado senso de mentiras permite que percebam as falsidades dos outros, concedendo-lhes +2 de bônus de competência em testes de Sentir Motivação.

Penalidades: Negociantes raramente precisam se defender e detestam pegar em armas e vestir armaduras, preferindo fugir como um curso de ação mais seguro. Eles sabem usar apenas a adaga e o cajado, e não sabem usar nenhum tipo de armadura.

O LADINO DE PRESTÍGIO

A força e vantagem do ladino sobre as outras classes é sua flexibilidade. Já que os ladinos recebem duas vezes mais pontos de perícia do que qualquer outra classe, eles rapidamente dominam habilidades a que os outros não têm acesso. Além disso, até o 6º nível, um ladino pode comprar a graduação máxima em uma perícia na qual nunca antes gastou pontos. À primeira vista, isto pode não parecer uma grande vantagem, mas nenhuma outra classe pode fazê-lo depois do 1º nível. Ladinos são muito melhores que qualquer outra classe em mudar suas prioridades para adaptarem-se a viradas inesperadas em campanhas ou aventuras longas.

As classes de prestígio para ladinos apresentadas aqui são feitas para fornecer uma oportunidade para especializar as habilidades e o conceito de um personagem ladino. Enquanto o ladino goza de uma grande variedade de capacidades, a classe ladino cobre tipos de personagem muito mais genéricos do que as outras classes. Apenas o guerreiro, com a flexibilidade oferecida por seus inúmeros talentos, aproxima-se do ladino em termos de opções para o jogador e customização. Classes de prestígio para ladinos opõem esta tendência, forçando o ladino a sacrificar a flexibilidade de sua classe básica para ganhar acesso a um conjunto de perícias mais concentrado que o sirva bem em um tipo particular de aventura ou campanha.

Cada classe de prestígio listada abaixo oferece uma oportunidade para o personagem tomar um dos papéis cobertos pelo ladino e explorá-lo mais detalhadamente.

AGENTE DA COROA

Através do mundo, cortes reais e outros governos que querem estabelecer relações pacíficas, ou ao menos não abertamente violentas, com seus vizinhos despacham emissários e diplomatas para suavizar qualquer atrito nas relações antes que um dos lados recorra à guerra. Enquanto a maior parte destes representantes não são nada mais do que aparentam, um grupo de elite é treinado nas artes do subterfúgio e enganação, resolvendo

problemas por meios mais sutis mas mais diretos que uma conferência de comércio ou um tratado. O agente da coroa é um espião, um embaixador e um operativo de combate combinados em um só. Ele apresenta uma fachada amigável, mas caso seja necessário ele está pronto a esgueirar-se nos cofres de seu anfitrião e coletar mensagens, documentos e mesmo tesouros para ajudar a avançar a causa de sua majestade. O agente está igualmente à vontade no mundo rude das ruas e becos, cultivando amizades, aliados e parceiros de negócios em todos os níveis da sociedade.

Agentes da coroa especializam-se em usar sua sagacidade e personalidade para sobrepujar adversários, usando conversa para passar por inimigos em potencial e mesclando-se com o tecido social com facilidade prática. Conexões são a carne e o sangue de um agente, e estes ladinos podem normalmente convocar uma rede de amigos e ajudantes através do mundo. Por fim, o agente goza do apoio da coroa, concedendo-lhe acesso mais fácil a equipamento mágico e alquímico.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um agente da coroa, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (história local, nobreza, realeza ou protocolo de corte) 8 graduações, Diplomacia 8 graduações, Falar Idioma (dois idiomas além da língua nativa e/ou comum) e Sentir Motivação 8 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (Diplomacia ou Sentir Motivação).

Especial: Obter uma posição oficialmente reconhecida dentro de um governo como um operativo, tipicamente por cumprir uma missão importante para o trono ou ganhando a confiança da corte. Enquanto a corte pode ajudá-lo em assuntos oficiais, a maior parte das missões e tarefas mais exóticas que você cumprir não recebem reconhecimento oficial ou apoio da coroa.

Perícias de Classe

As perícias de classe do agente da coroa (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Atuação (Car), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (história local, nobreza, realeza, protocolo de corte) (Int), Decifrar



Felicity

O LADINO DE PRESTÍGIO

Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Int), Punga (Des), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O agente da coroa sabe usar adaga, bastão, maça leve e sabre. Ele não sabe usar armaduras ou escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Agente da Coroa: O agente da coroa recebe diversos benefícios da sua associação com o rei, rainha ou outro patrono. Ele pode requerer comida e abrigo dos agentes oficiais da coroa, como os militares ou vassalos. Ele pode requisitar itens mundanos, mágicos ou alquímicos de até 100 PO em valor total por mês. A critério do Mestre, ele pode também requisitar itens mais caros, dependendo do estado da campanha e da missão do agente. Além disso, o agente pode pedir asilo nas nações aliadas à coroa, mas apenas em casos em que não abuse da hospitalidade de seu anfitrião e não seja procurado no país anfitrião por um crime.

Língua Suave: Agentes são mestres em usar seu magnetismo pessoal para conseguir o que querem. O agente recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de Blefar, Diplomacia, Intimidar e Sentir Motivação. Além disso, a poderosa personalidade e autoconfiança do agente concedem-lhe +2 de bônus de competência em todos os testes de Carisma.

Amigos em Baixas Posições: As viagens e missões do agente puseram-lhe em contato com todos os tipos de criminosos, de lordes do crime a pinguistas e trapacei-

ros. O agente pode sempre achar alguém para lhe vender mercadorias ilegais, como veneno ou itens proibidos, mas ele deve pagar 1d4 vezes o valor listado se o Mestre decidir que o item é particularmente raro. Também note que o Mestre pode sempre decidir que um item simplesmente não está disponível em uma determinada cidade ou reino.

O agente pode tentar reunir um grupo de capangas para ajudá-lo. Uma vez por semana, o agente pode fazer um teste de Obter Informação. Divida o resultado deste teste por cinco para determinar o total de níveis de combatentes e especialistas disponíveis para o agente. Nenhum único aliado pode ter um nível maior que o nível do agente nesta classe de prestígio. Personagens recrutados desta maneira servem ao agente tão bem quanto puderem por uma semana, depois do que deixam o seu serviço. Contudo, o agente pode fazer outro teste de Obter Informação para recrutar estes seguidores mais uma vez. Estes PdMs não são suicidas. Eles nunca concordam em atacar ninguém, mas eles irão defender o agente e seus amigos o melhor que puderem. Um destes recrutas reduzido à metade de seus pontos de vida ou menos em combate tenta fugir ou se render.

Por exemplo, Marco precisa de alguma ajuda para vigiar a Condessa Vellana. Ele faz um teste de Obter Informação com um total de 32, o que, dividido por 5, dá um total de 6 níveis de Personagens do Mestre. Marco é um agente de 3º nível, o que permite que ele encontre no máximo um combatente ou especialista de 3º nível. Ele opta por recrutar 4 especialistas de 1º nível e um combatente de 2º nível.

Camaleão Social: O agente é hábil em enquadrar-se naturalmente em quase qualquer situação. Ele ganha +4 de bônus de competência em testes de Blefar e Disfarce feitos para convencer alguém de que ele pertence a uma área restrita, é na verdade membro de um clube, organização ou corte real e assim por diante. Além disso, se o seu blefe for bem-sucedido, a vítima acredita no que o agente alega até que seja apresentada prova em contrário. Claro, um superior precisa apenas ordenar que um guarda vá atrás do PJ, não apresentar um caso à ele para isso.

Homem de 1.000 Faces: No 4º nível, o agente consegue estabelecer e propagar diversas identidades falsas. Quando viaja, ele pode optar por assumir uma identida-

O Agente da Coroa

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Agente da coroa, língua suave
2	+1	+0	+3	+0	Amigos em baixas posições
3	+2	+1	+3	+1	Camaleão social
4	+3	+1	+4	+1	Homem de 1.000 faces
5	+3	+1	+4	+1	Comportamento encantador

"Mas é claro," Mercurio respondeu brandamente, seu braço jogado sobre o ombro do seu anfitrião. Era desta maneira que eles gostavam em Rastov. Ele abanou para o outro casal enquanto eles cruzavam o vasto salão, caminhando através dos grupos que passavam, as pessoas que representavam a mais alta elite que Rastov tinha a oferecer.

Haviam perguntado a Mercurio, em uma de suas cada vez mais raras visitas à escola aonde ele havia aprendido as artes do subterfúgio diplomático, se ele sentia qualquer coisa além de desprezo por aqueles a quem procurava enganar. "Longe disso," ele respondera, com toda a sinceridade. De fato, a maior arte de todas estava em sentir-se em casa com um mendigo ou um rei, e fazê-los ambos sentirem-se igualmente à vontade. Para fazer isto - fazê-lo *bem* - era preciso sentir afinidade por estas pessoas, pois, sem isto, nem mesmo toda a atuação do mundo poderia mascarar tamanha transparência de todos os olhos inquisidores, e destes havia muitos. Não; a sinceridade era a melhor amiga de um agente.

Note que isto não o havia impedido de se deitar com a esposa de seu anfitrião há menos de uma hora. A conversa de alcova seria imensamente útil essa noite.

de falsa, permitindo que se disfarce com facilidade. Em termos de jogo, o jogador do agente deve criar quatro identidades falsas, descrever seus nomes, profissões, personalidades e breves histórias para o Mestre. A qualquer momento, o agente pode passar uma hora entrando no personagem. Considera-se então que ele automaticamente passa em todos os testes de Disfarce quando se passando por uma de suas identidades. Ele pode até mesmo usar suas habilidades de agente ou outras habilidades de classe quando disfarçado, utilizando os amigos e contatos da sua identidade ao invés das suas próprias. As únicas pessoas que têm qualquer chance de quebrar o disfarce são amigos íntimos, rivais e parentes do agente, contra quem ele deve fazer um teste de Disfarce como normal com +8 de bônus de circunstância. Uma das suas identidades pode ser do sexo oposto, enquanto outra pode ser de uma raça diferente, mas a raça deve ser do mesmo tamanho que a do agente. Assim, um agente humano não poderia usar uma de suas identidades falsas para assumir o papel de um ogro.

Comportamento Encantador: O agente é um mestre da manipulação. Ele pode fazer um teste resistido de Diplomacia ou Blefar contra o teste de Sentir Motivação do seu alvo. Se o agente vencer o teste resistido por 10 ou mais, o alvo fica ofuscado (-1 de penalidade em suas

jogadas de ataque) e passa a confiar no agente. O alvo age como se estivesse sob o efeito de uma magia *enfeitiçar pessoas* conjurada pelo agente por um período de 3d6 minutos. O agente pode usar esta habilidade apenas contra criaturas vulneráveis a *enfeitiçar pessoas* e apenas um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

COMANDO

O comando é um especialista em desferir ataques poderosos e rápidos no inimigo e escapar sem ser detectado. Ladinos que trabalham para o exército ou que procuram serviço de combate muitas vezes seguem esta classe, afiando sua habilidade de ataque furtivo a um grau incrível, o que permite que eles ataquem seus inimigos a grandes distâncias e realizem golpes terríveis que matam ou ferem gravemente seus adversários.

Comandos muitas vezes operam atrás das linhas inimigas, atuando como atiradores de elite e organizando emboscadas contra colunas de tropas ou alvos importantes. Enquanto atrás das linhas inimigas, o comando normalmente vive da terra, confiando em seu conhecimento das regiões selvagens para se sustentar enquanto ele atravessa território hostil em direção ao seu objetivo.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

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

Bônus base de ataque: +4.

Perícias: Esconder-se 8 graduações, Observar 4 graduações.



O Comando

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+2	+0	Ataque silencioso, viver da terra
2	+2	+3	+3	+0	Ataque furtivo +1d6
3	+3	+3	+3	+1	Preparar emboscada
4	+4	+4	+4	+1	Ataque furtivo +2d6
5	+5	+4	+4	+1	Atirador de elite

Talentos: Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Habilidade Especial: Ataque furtivo de no mínimo 1d6 de dano.

Perícias de Classe

As perícias de classe do comando (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Senso de Direção (Sab) e Sobrevivência (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O comando sabe usar todas as armas simples e comuns, escudos e armaduras leves e médias. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Ataque Silencioso: Quando o comando ataca de um esconderijo com uma arma de longa distância, seus inimigos precisam fazer um teste de Observar para determinar sua posição. Para cada ataque que o comando fizer depois do primeiro, seus oponentes ganham +2 de bônus de competência em seus testes de Observar. Estes bônus se acumula para um oponente específico até que ele descubra a localização do comando.

Por exemplo, um comando atira de um esconderijo em um esquadrão de ogros. Os ogros não ganham nenhum bônus em seus testes de Observar. Na próxima rodada, o comando usa a ação de ataque total para atirar duas flechas. Os ogros agora ganham +4 de bônus. Se um ogro localizar o comando mas então morrer ou for derrubado antes que possa alertar seus companheiros, os ogros restantes continuam a acumular o bônus.

Viver da Terra: Quando usar a sua perícia Sobrevivê-

cia para manter-se seguro e alimentado nas regiões selvagens, o comando ganha +2 de bônus de competência para o seu teste. Ele não ganha este bônus quando usa a sua perícia por qualquer outra razão, incluindo achar abrigo e comida para outras pessoas. O comando aprende a agir como um operativo solo nos ermos, mas não está acostumado a cuidar de outros.

Ataque Furtivo: Esta habilidade funciona como a habilidade de classe do ladino. O comando ganha 1d6 adicional de dano por ataque furtivo nos níveis 2 e 4. Este dano adicional se acumula com o que é ganho de outras classes, como ladino.

Preparar Emboscada: Se o comando tem uma hora para preparar um local de emboscada, ele pode ganhar +5 de bônus de competência quando tomar 20 em seu teste de Esconder-se. Além disso, ele pode aplicar o resultado deste teste de Esconder-se para um número de aliados igual a duas vezes o seu nível na classe comando.

Atirador de Elite: O comando treina incansavelmente na arte de acertar as áreas vitais de seus oponentes à distância. Ele pode usar o seu talento Tiro Certeiro em alcances até 18 metros, este talento agora lhe concede +2 em jogadas de ataque e dano e agora ele pode ganhar dano por ataque furtivo com armas de longa distância a até 18 metros de distância do seu alvo.

EXECUTOR

Entre os capangas e bravos que compõem os soldados rasos de uma guilda de ladrões ou outro cartel do crime, o executor se destaca como uma tropa de choque de elite. Enquanto outros ladrões podem negociar bens roubados, informação ou simplesmente assaltar, os executores lidam com assassinato. Diferente de assassinos, os executores desprezam a furtividade, os venenos e outros métodos sutis. Ao invés disso, estes brutos confiam em uma força avassaladora e sua determinação fria em eliminar sua presa para ganhar o dia. Se um assassino é um delicado punhal envenenado, o executor é uma marreta.

Lordes do crime muitas vezes voltam-se para executores quando precisam “dar uma lição” em um rival. O esconderijo coberto de sangue do rival e os restos estraçalhados de seus subalternos servem como lições

O Executor

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Ataque do executor +1d6
2	+2	+3	+0	+0	Assassino de sangue frio
3	+3	+3	+1	+1	Ataque do executor +2d6
4	+4	+4	+1	+1	Canção do executor
5	+5	+4	+1	+1	Ataque do executor +3d6

inesquecíveis sobre a brutalidade de um chefe do crime, seus bolsos e sua disposição de fazer qualquer coisa para eliminar a concorrência. A mera presença de um executor em uma cidade é muitas vezes o suficiente para acalmar guerras de gangues e botar os ladrões independentes mais recalcitrantes na linha.

Os executores levam a habilidade dos ladrões em ataques furtivos para um novo e especializado nível. Cuidadosamente mirando e calculando o tempo de seus golpes, o executor dilacera as áreas vitais do seu oponente, estraçalhando juntas, partindo ossos e perfurando órgãos. O trabalho de um executor é um espetáculo terrível de ataques lentos e precisos e jatos de sangue espirrando.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um executor, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus base de ataque: +7.

Perícias: Intimidar 6 graduações, Observar 6 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Separar, Trespassar.

Tendência: Qualquer não Bom.

Perícias de Classe

As perícias de classe do executor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Concentração (Cons), Cura (Sab) e Disfarce (Car). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

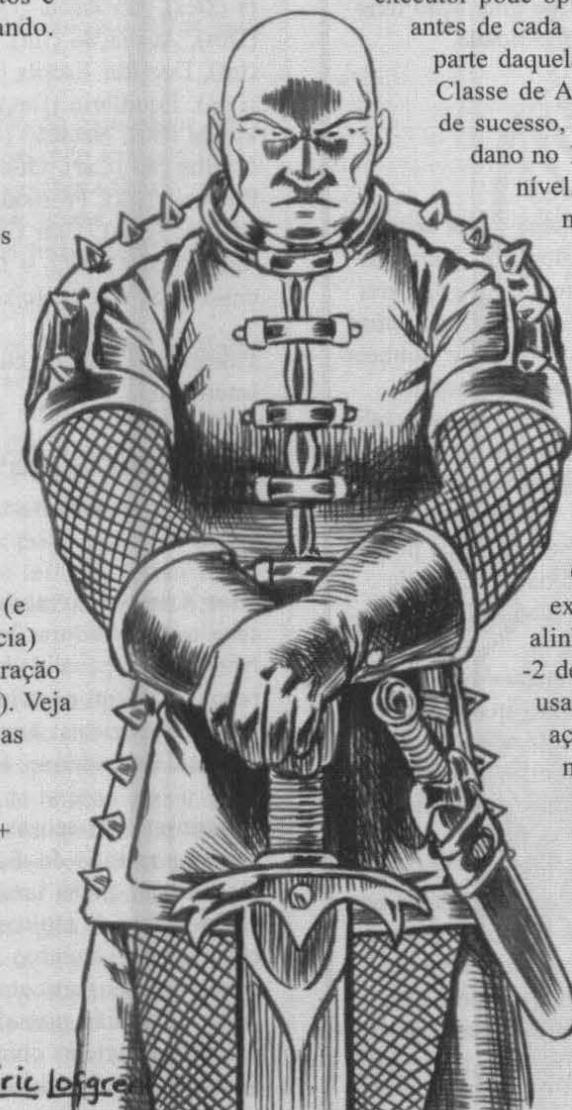
Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O executor sabe usar armaduras médias e leves, escudos, e todas as armas simples e comuns. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Ataque do Executor: O executor aprende a focalizar sua atenção nos pontos críticos de um oponente, esperando pelo momento em que sua guarda estiver baixa para desferir um ataque devastador que corta ossos e esmaga órgãos. Quando usar a ação de ataque total, o executor pode optar por fazer um teste de Observar antes de cada ataque a que ele tem direito como parte daquela ação. A CD deste teste é igual à Classe de Armadura do seu oponente. Em caso de sucesso, o executor causa 1d6 extra de dano no 1º nível, 2d6 no 3º nível e 3d6 no 5º nível. Se o executor falhar no teste, ele não ganha nenhum bônus de dano e tem -4 de penalidade de circunstância para o seu ataque, já que ele não consegue acertar a área vital em que mirou. Por exemplo, Um executor que ganha três ataques em uma rodada pode fazer um teste de Observar antes de cada um para causar dano extra.

Quando usa esta habilidade, o executor deve baixar sua guarda para alinhar seus ataques. Assim, ele recebe -2 de penalidade em sua CA depois de usar esta habilidade até sua próxima ação. Em caso de sucesso decisivo, não multiplique o dano causado por esta habilidade. O executor pode usar esta habilidade com armas de longa distância, mas seu alvo deve estar a não mais do que 9 metros de distância. Em distâncias maiores, o executor não pode atacar com a precisão milimétrica necessária para ganhar os benefícios desta habilidade. Além disso,



Eric Longree

O LADINO DE PRESTÍGIO

executor ganha a habilidade de realizar ataques furtivos usando o bônus de dano total concedido por esta habilidade. Assim, um executor de 1º nível pode fazer um ataque furtivo de +1d6 de dano, um de 3º nível ganha +2d6 de dano e um executor de 5º nível faz ataques furtivos de 3d6 de dano adicional. Quando fazendo ataques furtivos (e apenas quando fazendo ataques furtivos, nunca quando usando ataque do executor), o executor soma o bônus de dano concedido por outras classes com este dano.

Assassino de Sangue Frio: Um executor em combate é uma visão temível. Cada golpe esmaga seus inimigos, causa enormes golfadas de sangue e deixa uma pilha de membros amputados e ossos estraçalhados. Começando na rodada após derrotar um inimigo com um uso bem-sucedido de sua habilidade de Ataque do Executor, o executor ganha +4 de bônus de circunstância para testes de Intimidar. Este bônus persiste por cinco rodadas.

Canção do Executor: Matar é o negócio do executor, e ele odeia deixar inimigos vivos para trás. Uma vez por rodada, o executor pode realizar um golpe de misericórdia contra um oponente indefeso como uma ação livre que não provoca um ataque de oportunidade.

EXPLORADOR DE TUMBAS

A maior parte dos sábios e escolásticos passa seus dias enclausurados em bibliotecas emboloradas, curvados sobre tomos massivos de conhecimento antigo. Estes dedicados intelectuais cuidadosamente meditam sobre seus campos de estudo, procurando descobrir conhecimentos perdidos e gerar novas teorias e filosofias baseadas em seu aprendizado. Suas áreas de especialidade são muitas vezes tão exóticas e específicas que um sábio deve passar anos de labuta aprendendo os rudimentos de seu campo, forçando mesmo homens e mulheres jovens que carregam um amor ardente pelo aprendizado a investirem anos de trabalho antes de chegar a ter uma chance de serem reconhecidos.

Alguns acadêmicos desdenham desta modalidade enfadonha e embolorada de estudo. Ao invés disso, eles deixam a vida de leitura sedentária oferecida pelas bibliotecas e universidades e procuram aventura e emoção como exploradores e caçadores de artefatos perdidos. O explorador de tumbas não estuda o seu campo escolhido detrás de uma escrivaninha. Ele viaja pelo mundo e busca experimentá-lo na carne. Onde um historiador pode depender de relatos e experiências de outros, o explorador de tumbas procura aprender em primeira mão as maravilhas de civilizações perdidas, os poderes de artefatos misteriosos e as temíveis capacidades de monstros bizarros.

Exploradores de tumbas combinam o seu conhecimento exótico com a flexibilidade de um ladino. Eles são hábeis em encontrar e desarmar armadilhas, abrir fechaduras e esgueirar-se por inimigos. Eles também podem identificar itens mágicos e relembrar um vasto conhecimento acumulado em anos de estudo.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um explorador de tumbas, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Habilidades: Des 15+.

Perícias: Acrobacia 10 graduações, Conhecimento (quaisquer duas áreas diferentes) 6 graduações cada.

Talentos: Esquila, Foco em Perícia (conhecimento), Mobilidade e Reflexos Rápidos.

Perícias de Classe

As perícias de classe do explorador de tumbas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechadura (Des), Acrobacia (Des), Alquimia (Int), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Decifrar Escrita (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Equilíbrio (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int), Profissão (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Usar Corda (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O explorador de tumbas sabe usar armaduras leves e todas as armas simples. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Diletante: Não apenas o acadêmico tem um conhecimento profundo de algumas áreas bem-selecionadas, ele também ganha uma compreensão geral de uma grande gama de tópicos. No 1º, 3º e 5º níveis, o explorador de tumbas pode escolher duas subcategorias particulares da perícia Conhecimento nas quais ainda não possui graduações. Ele pode agora usar estas perícias como se fosse treinado nelas, mesmo que não tenha graduações nas perícias. Ele ganha o seu

O Explorador de Tumbas

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Diletante, reconhecer armadilhas
2	+1	+0	+2	+0	Conhecimento místico, senso de armadilhas
3	+2	+1	+3	+1	Diletante, identificar item
4	+3	+1	+3	+1	Avaliação superior, esquiva rápida
5	+3	+1	+4	+1	Conhecimento mágico, diletante

modificador de Inteligência nestes testes. Normalmente, perícias de Conhecimento não podem ser usadas sem treinamento. Se o explorador de tumbas mais tarde comprar graduações nas perícias de Conhecimento que escolheu, ele ganha duas graduações grátis na perícia além dos pontos de perícia que gastar.

Reconhecer Armadilhas: O estudo do explorador de tumbas da antiga engenharia e formas de armadilhas permite que ele use a perícia Procurar para encontrar armadilhas como a classe ladino. Além disso, ele estudou a construção e implementação de armadilhas a um tal ponto que ele ganha +2 de bônus de competência em testes de Procurar quando estiver procurando armadilhas e em testes de Operar Mecanismo feitos para desarmá-las.

Conhecimento Místico: A exposição do explorador de tumbas a conhecimentos acadêmicos, não importa o quanto breve, lhe concede valiosas noções sobre o funcionamento de itens mágicos. Ele ganha +2 de bônus de competência em todos os testes de Usar Instrumento Mágico.

Senso de Armadilhas: Exploradores de tumbas confiam em seu conhecimento de armadilhas e gatilhos para ajudá-los a sobreviver aos perigos e dificuldades que encontram. Os seus estudos lhes dão valiosas noções sobre como as armadilhas operam e quais os melhores métodos para evitá-las. Quando tentar escapar de uma armadilha, o explorador de tumbas pode adicionar o seu modificador de Inteligência no seu teste de resistência de Reflexos ou na sua Classe de Armadura, como for apropriado.

Identificar Item: Exploradores de tumbas passam boa parte do seu tempo, quando não estão em aventuras, pesquisando itens mágicos e as propriedades comuns que eles exibem. Se o explorador de tumbas passar duas horas por dia durante uma semana estudando um item, ele pode identificar suas propriedades, como na magia *analizar encantamento*. O explorador de tumbas deve ter acesso a uma biblioteca e passar oito horas sem interrupções por dia testando o item e consultando seus livros. No final desta semana, o acadêmico descobre 1d3 das características do item.

Avaliação Superior: O conhecimento superior do

explorador de tumbas de itens mágicos e o processo utilizado em sua feitura permite que ele rapidamente identifique objetos que poderiam potencialmente ser encantados. O explorador de tumbas deve passar um minuto inspecionando o item e então fazer um teste de Avaliação (CD 25). Em caso de sucesso, ele pode determinar se o item é mágico.



Eric lofgr

O LADINO DE PRESTÍGIO

Esquiva Rápida: A mente astuta do explorador de tumbas permite que ele reaja velozmente à novas condições de combate. Quando usando o talento Esquiva, o explorador pode declarar que o bônus de Classe de Armadura concedido por este talento se aplica à próxima criatura ou pessoa que atacá-lo. Além disso, ele ganha +2 de bônus de esquiva para Classe de Armadura, ao invés do +1 normal.

Conhecimento Mágico: O extenso conhecimento do explorador de tumbas de efeitos mágicos, construção de armadilhas e assuntos sobrenaturais se combinam para lhe conceder uma grande habilidade em detectar e desarmar armadilhas mágicas. O explorador de tumbas ganha +4 de bônus de competência quando usar Procurar e Operar Mecanismo para encontrar e desarmar armadilhas mágicas.

RASTREADOR DAS PROFUNDEZAS

O rastreador das profundezas é um recurso muito valioso para qualquer bando de aventureiros que viaja nos subterrâneos. Um batedor e caçador de tesouros, ele passa longas horas estudando tomos sobre monstros, entrevistando exploradores, aventureiros e sábios, e muitas vezes atua como guia e fica na linha de frente em, caravanas mercantes, grupos de aventureiros e expedições de exploradores que procuram penetrar na escuridão abaixo da terra.

Rastreadores das profundezas são muito comuns em comunidades anãs e gnônicas e em cidades humanas onde a mineração e o comércio com raças subterrâneas são atividades comuns. O seu papel mais comum é o de guiar grandes grupos a cidades subterrâneas para comércio e diplomacia. O conhecimento do rastreador das profundezas dos costumes do subterrâneo permite que ele consiga convencer guardas e tribos humanóides que normalmente responderiam a habitantes da superfície com espadas desembainhadas a deixar seu grupo passar. Seu maior trunfo, contudo, é a quantidade única de informações que possui a respeito de monstros das profundezas e seus hábitos. Muitos bandos de exploradores devem suas vidas a um rastreador das profundezas sagaz que lembrou das fraquezas de uma fera ou reconheceu um monstro com aparência temível como uma criatura amigável ou inofensiva.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um rastreador das profundezas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Falar Idioma (quaisquer dois subterrâneos), Sobrevivência 6 graduações.

Talentos: Prontidão, Rastrear, Tolerância.

Perícias de Classe

As perícias de classe do rastreador das profundezas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Conhecimento (subterrâneo) (Int), Decifrar Escrita (Int), Escalar (For), Diplomacia (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O rastreador das profundezas sabe usar armaduras leves e todas as armas simples. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Conhecimento sobre Monstros: O conhecimento do rastreador das profundezas sobre monstros e seus hábitos é sua melhor defesa contra os predadores que caçam nas cavernas mais profundas do subterrâneo. Quando encontra uma criatura pela primeira vez, o rastreador das profundezas pode fazer um teste de Inteligência para determinar se ele já conhece alguma informação sobre a criatura. A CD deste teste é determinada pela informação em particular que o rastreador das profundezas deseja descobrir. Além disso, as informações disponíveis para o rastreador das profundezas são determinadas por seu nível. O rastreador das profundezas deve fazer um teste de Inteligência contra uma CD igual a 20 menos o seu nível nesta classe. Em caso de sucesso, ele pode descobrir uma das características listadas para o seu nível atual e todos os níveis inferiores. No 5º nível, ele descobre duas características. Note que o Mestre não deve simplesmente citar as informações das estatísticas do monstro. Ao invés disso, em vez de descrever que o monstro é caótico e mau, ele pode tender a atacar em grandes grupos liderados por um único monstro poderoso que luta para mantê-los unificados. Um monstro listado como aparecendo em grupos de 20 a 100 monstros pode ser descrito como normalmente viajando em grandes grupos.

O Rastreador das Profundezas

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Conhecimento sobre monstros, explorador do subterrâneo
2	+1	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6, guia
3	+2	+1	+3	+1	Emissário
4	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6, sentido de labirinto
5	+3	+1	+4	+1	Senso do escuro

Conhecimento sobre Monstros

Nível Informação Disponível

- 1 Tendência, Número Típico de Aparição
- 2 Nível de Desafio, Classe Favorita (se houver)
- 3 Um Ataque Especial, Uma Qualidade Especial
- 4 Classe de Armadura, Dados de Vida
- 5 Quaisquer Duas Características Listadas Acima

Explorador do Subterrâneo: O rastreador das profundezas tem um sentido afiado de ambientes subterrâneos. Ele ganha +2 de bônus de competência para testes de Senso de Direção e Sobrevivência feitos debaixo da terra.

Guia: No 2º nível, o rastreador das profundezas ganha a habilidade de usar seu Senso de Direção para determinar o caminho mais curto para o mundo da superfície. Sentindo as correntes de ar e observando a flora e fauna em um sistema de cavernas, ele pode julgar como o ar e a água fluem através do lugar. Com um sucesso em um teste de Senso de Direção (CD 25), o rastreador das profundezas faz uma estimativa aproximada da distância e direção da passagem mais próxima para a superfície.

Ataque Furtivo: Rastreadores das profundezas podem realizar ataques furtivos como um ladino. Eles ganham +1d6 de dano por ataque furtivo no 2º e 4º níveis. Contra as poderosas e bizarras criaturas do fundo da terra, rastreadores das profundezas dependem de surpresa e golpes precisos para sobreviver.

Emissário: As raças subterrâneas como elfos negros e anões das profundezas são muitas vezes distantes na melhor das hipóteses, e ativamente hostis na pior. O rastreador das profundezas aprende os protocolos e expectativas dos que lidam com as raças humanóides das profundezas. Ele ganha +2 de bônus de competência para qualquer teste de Diplomacia e Sentir Motivação contra raças humanóides que vivem primariamente debaixo da terra.

Sentido de Labirinto: As passagens que correm por baixo da terra muitas vezes serpenteiam, viram-se e dobram em padrões confusos que deixam viajantes inexperientes perdidos. O rastreador das profundezas aprende a manter-se atento ao seu caminho, permitindo

que desenhe uma imagem mental acurada do ambiente à sua volta. O rastreador das profundezas pode sempre notar se já passou por uma passagem. Em termos de jogo, o Mestre deve assumir que o rastreador das profundezas automaticamente desenha um mapa acurado em sua mente enquanto viaja, permitindo que sempre volte pela rota por onde veio ou lembre-se de passagens que ainda não foram tomadas. A magia labirinto prende o rastreador das profundezas por apenas uma rodada.



Eric Jofgren

O LADINO DE PRESTÍGIO

Senso do Escuro: No 5º nível, o rastreador das profundezas já passou tantas horas sob a terra que os seus olhos já se adaptaram a condições de completa escuridão. Ele ganha visão no escuro com um alcance de 9 metros. Se o rastreador das profundezas já tem esta qualidade especial, ele ao invés disso aprende a operar bem sem precisar da visão. Ele luta como se tivesse visão até 3 metros, mesmo sob os efeitos de magias como *escuridão* ou *cegueira* ou se for vendado.

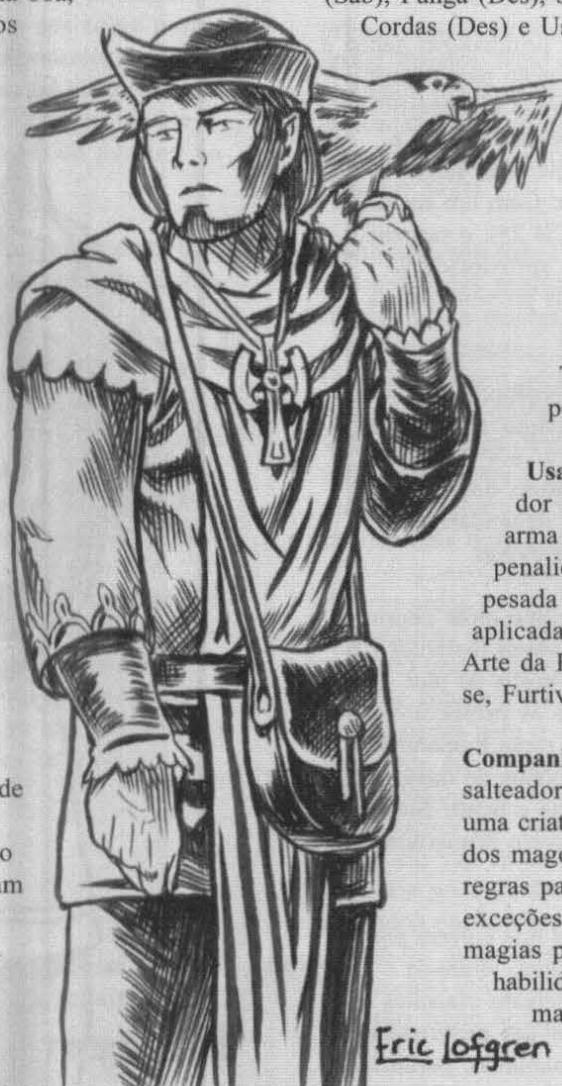
SALTEADOR IDEALISTA

A maioria dos ladrões rouba itens por seu próprio ganho pessoal, enquanto outros o fazem simplesmente para poder sobreviver. Alguns poucos gatunos roubam dos outros por uma causa muito maior. O salteador idealista é o paladino dos ladrões. Ele rouba de cultos sinistros, necromantes vis e nobres malignos em um esforço para atrapalhar a causa do mal. Os métodos do salteador idealista podem ser reprovados por um paladino ou guerreiro sagrado, mas suas intenções são sempre corretas.

Alguns salteadores idealistas trabalham como membros de uma igreja ou culto de tendência boa, coordenando seus roubos e planos com as atividades dos clérigos e paladinos para criar um formidável golpe duplo contra os escravos da escuridão. Onde um paladino chuta a porta do seu inimigo e investe brandindo sua espada em uma mão e seu símbolo sagrado na outra, o salteador idealista entra sem ser notado, contando com a bênção de seu deus para protegê-lo do perigo e evitar que seja visto.

Os deuses tendem a cuidar bem de um salteador idealista. Muitos destes ladrões aventuram-se sozinhos em território profano, galantemente colocando suas vidas em extremo perigo para avançar os objetivos do seu deus. Nem todos os salteadores idealistas trabalham em nome de uma divindade, mas mesmo estes heróis solitários chamam a atenção dos poderes divinos, que trabalham para ajudá-lo e protegê-lo sem o conhecimento destes salteadores.

Dado de Vida: d6.



Pré-Requisitos

Para se tornar um salteador idealista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus base de ataque: +4.

Perícias: Conhecimento (religião) 4 graduações.

Talentos: Esquiva, Vontade de Ferro.

Tendência: Qualquer Bom.

Magias Divinas: Habilidade de conjurar magias divinas de nível 0 ou maior.

Perícias de Classe

As perícias de classe do salteador idealista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (religião) (Sab), Decifrar Escrita (Int, perícia exclusiva), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int, perícia exclusiva), Mensagens Secretas (Sab), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car, perícia exclusiva). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 8
+ modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O salteador idealista não sabe usar nenhuma arma ou armadura adicional. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Companheiro Divino: No 1º nível, o salteador idealista recebe de sua divindade uma criatura companheira similar ao familiar dos magos. Esta criatura utiliza todas as regras para familiares com as seguintes exceções. O companheiro divino não ganha magias partilhadas, toque e *espionar* das habilidades do familiar. Em lugar de magias partilhadas, o companheiro divino ganha a habilidade sorte

Eric Lofgren

O Salteador Idealista

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Companheiro divino, sorte divina
2	+1	+0	+3	+0	Destruir mortos-vivos +1d6
3	+2	+1	+3	+1	<i>Detectar o mal, detectar mortos-vivos</i>
4	+3	+1	+4	+1	Destruir mortos-vivos +2d6
5	+3	+1	+4	+1	Mascarar tendência
6	+4	+2	+5	+2	Destruir mortos-vivos +3d6
7	+5	+2	+5	+2	Escudo divino
8	+6	+2	+6	+2	Destruir mortos-vivos +4d6
9	+6	+3	+6	+3	Sentir guardas e armadilhas
10	+7	+3	+7	+3	Destruir mortos-vivos +5d6

divina do salteador idealista. Em lugar de toque, o companheiro divino ganha a habilidade de *detectar o mal* do salteador idealista. Em lugar de *espionar*, o companheiro divino ganha mascarar tendência.

Se o companheiro divino morrer, o salteador sofre todas as penalidades que o mestre de um familiar normalmente sofreria. Um ano depois de perder seu companheiro divino, ele ganha um novo de sua divindade.

Sorte Divina: O salteador idealista ganha +2 de bônus em todos os testes de resistência. Os deuses cuidam do salteador, concedendo-lhe boa sorte quando quer que ele precise.

Destruir Mortos-Vivos: Os mortos que caminham são muitas vezes o flagelo dos ladrões, pois são imunes à poderosa habilidade de ataque furtivo desta classe. Salteadores idealistas muitas vezes aventuraram-se em áreas guardadas por zumbis, esqueletos e coisas piores. Assim, eles passam longas horas estudando a construção e as fraquezas dos mortos-vivos, permitindo que ataquem em pontos críticos na anatomia de uma criatura morta-viva com o poder divino de seu deus. Destruir mortos-vivos permite que um salteador idealista use ataque furtivo em mortos-vivos. Este dano adicional não se acumula com habilidades de ataque furtivo concedidas por outras classes. Por exemplo, um ladrão de 5º nível/salteador idealista de 4º nível poderia realizar um ataque furtivo em criaturas vivas com +3d6 de dano ou em mortos-vivos com +2d6 de dano.

Detectar o Mal: O salteador idealista pode, livremente, *detectar o mal* como uma habilidade mágica. Esta habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o mal*.

Detectar Mortos-Vivos: O salteador idealista pode, livremente, usar *detectar mortos-vivos* como uma habilidade mágica. Esta habilidade duplica os efeitos da magia *detectar mortos-vivos*.

Mascarar Tendência: Salteadores idealistas devem, muitas vezes, penetrar em templos malignos, muitos dos

quais incluem armadilhas preparadas para disparar quando uma criatura bondosa passa por elas. Livremente, o salteador pode escolher mascarar sua tendência. Para propósitos de efeitos mágicos, o salteador não tem tendência. Ele não ganha benefícios ou penalidades baseados em tendência que uma magia ou outro efeito pudesse causar, e não ganha nenhum benefício ou penalidade por ter uma tendência diferente. Magias, gatilhos ou qualquer outra coisa cujas funções sejam determinadas pela tendência de seu alvo simplesmente não funcionam em um salteador que use esta habilidade. Por exemplo, um salteador leal e bom não acionaria uma armadilha feita para disparar em resposta a uma criatura de tendência boa tocando um altar. Por outro lado, uma porta secreta feita para abrir-se quando um personagem maligno tocar o altar também não funcionaria. O salteador idealista pode ativar ou desativar esta habilidade como uma ação equivalente a movimento. Ele pode ativá-la até três vezes por dia, mas pode deixá-la funcionando por quanto tempo quiser.

Escudo Divino: À medida que um salteador idealista ganha mais habilidade e realiza grandes feitos em nome de seu deus, seu patrono toma um papel mais ativo em protegê-lo. O salteador idealista ganha +4 de bônus divino para testes de resistência e CA contra armadilhas.

Sentir Guardas e Armadilhas: Com o auxílio divino de seu deus, o salteador idealista percebe armadilhas e outros perigos. Ele ganha +2 de bônus divino em todos os testes de Procurar e Operar Mecanismo.

VINGADOR SOMBRIOS

Há certas partes da cidade por onde a guarda não ousa passar, como as favelas em ruínas que abrigam criminosos endurecidos, vizinhanças que gozam da “proteção” de um chefe do crime ou áreas desoladas onde um culto proibido usou dinheiro e influência política para cegar os olhos da lei. Em todos estes lugares, o homem comum anda com medo dos caprichos daqueles que caçam à noite como predadores urbanos. Roubos,

O LADINO DE PRESTÍGIO

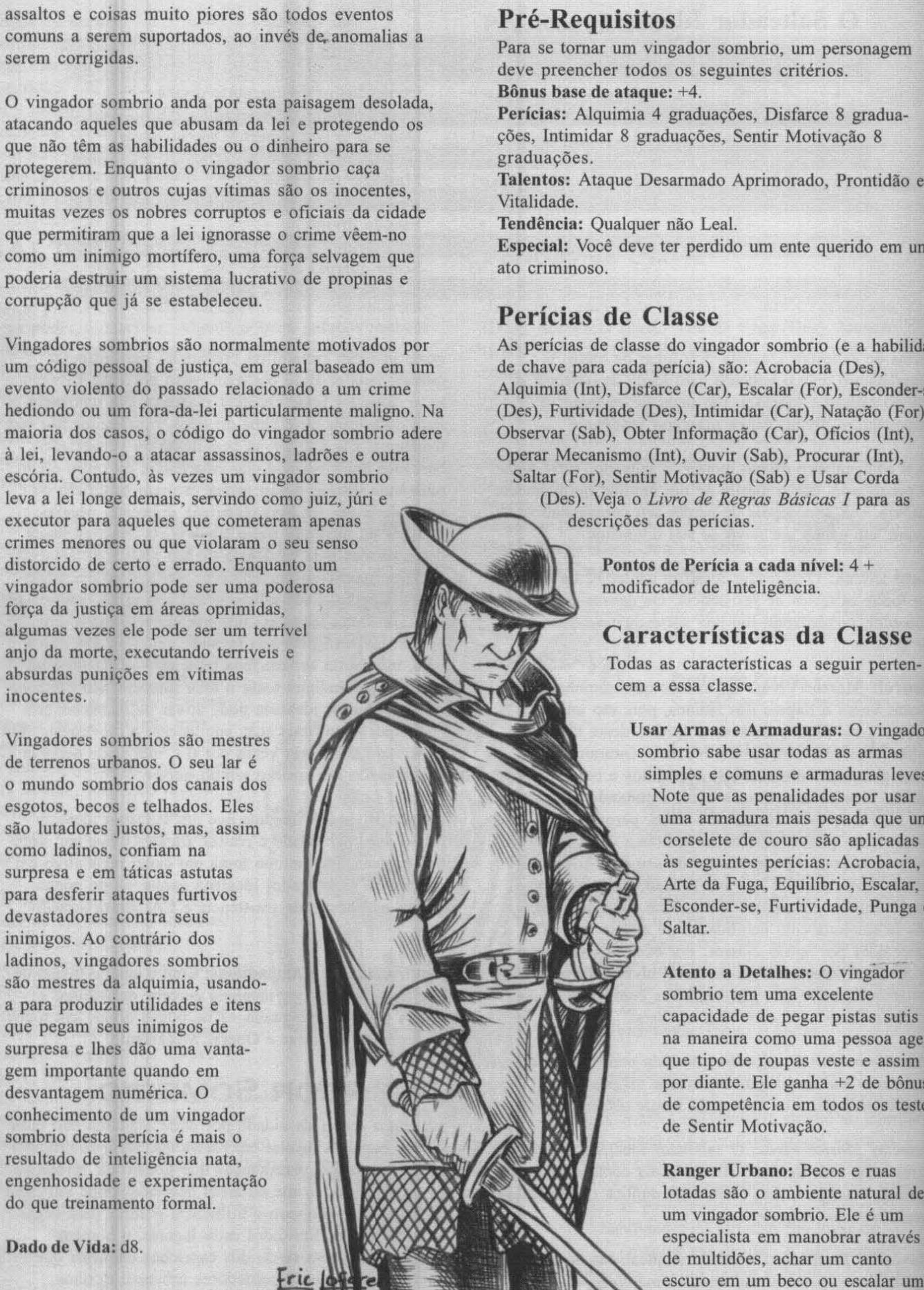
assaltos e coisas muito piores são todos eventos comuns a serem suportados, ao invés de anomalias a serem corrigidas.

O vingador sombrio anda por esta paisagem desolada, atacando aqueles que abusam da lei e protegendo os que não têm as habilidades ou o dinheiro para se protegerem. Enquanto o vingador sombrio caça criminosos e outros cujas vítimas são os inocentes, muitas vezes os nobres corruptos e oficiais da cidade que permitiram que a lei ignorasse o crime vêem-no como um inimigo mortífero, uma força selvagem que poderia destruir um sistema lucrativo de propinas e corrupção que já se estabeleceu.

Vingadores sombrios são normalmente motivados por um código pessoal de justiça, em geral baseado em um evento violento do passado relacionado a um crime hediondo ou um fora-da-lei particularmente maligno. Na maioria dos casos, o código do vingador sombrio adere à lei, levando-o a atacar assassinos, ladrões e outra escória. Contudo, às vezes um vingador sombrio leva a lei longe demais, servindo como juiz, júri e executor para aqueles que cometem apenas crimes menores ou que violaram o seu senso distorcido de certo e errado. Enquanto um vingador sombrio pode ser uma poderosa força da justiça em áreas oprimidas, algumas vezes ele pode ser um terrível anjo da morte, executando terríveis e absurdas punições em vítimas inocentes.

Vingadores sombrios são mestres de terrenos urbanos. O seu lar é o mundo sombrio dos canais dos esgotos, becos e telhados. Eles são lutadores justos, mas, assim como ladinos, confiam na surpresa e em táticas astutas para desferir ataques furtivos devastadores contra seus inimigos. Ao contrário dos ladinos, vingadores sombrios são mestres da alquimia, usando-a para produzir utilidades e itens que pegam seus inimigos de surpresa e lhes dão uma vantagem importante quando em desvantagem numérica. O conhecimento de um vingador sombrio desta perícia é mais o resultado de inteligência nata, engenhosidade e experimentação do que treinamento formal.

Dado de Vida: d8.



Pré-Requisitos

Para se tornar um vingador sombrio, um personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus base de ataque: +4.

Perícias: Alquimia 4 graduações, Disfarce 8 graduações, Intimidar 8 graduações, Sentir Motivação 8 graduações.

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Prontidão e Vitalidade.

Tendência: Qualquer não Leal.

Especial: Você deve ter perdido um ente querido em um ato criminoso.

Perícias de Classe

As perícias de classe do vingador sombrio (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Alquimia (Int), Disfarce (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Usar Corda (Des). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O vingador sombrio sabe usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves.

Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Atento a Detalhes: O vingador sombrio tem uma excelente capacidade de pegar pistas sutis na maneira como uma pessoa age, que tipo de roupas veste e assim por diante. Ele ganha +2 de bônus de competência em todos os testes de Sentir Motivação.

Ranger Urbano: Becos e ruas lotadas são o ambiente natural de um vingador sombrio. Ele é um especialista em manobrar através de multidões, achar um canto escuro em um beco ou escalar um

O Vingador Sombrio

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Atento a detalhes, ranger urbano
2	+2	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6, captador
3	+3	+1	+3	+1	Punir os culpados
4	+4	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6
5	+5	+1	+4	+1	Reputação temível
6	+6	+2	+5	+2	Ataque furtivo +3d6
7	+7	+2	+5	+2	Gênio da alquimia
8	+8	+2	+6	+2	Ataque furtivo +4d6
9	+9	+3	+6	+3	Longo braço da lei
10	+10	+3	+7	+3	Anjo do julgamento, ataque furtivo +5d6

prédio em ruínas. Quando em uma cidade, o vingador sombrio ganha +2 de bônus de competência em todos os testes de Escalar, Esconder-se e Furtividade.

Captador: O vingador sombrio é um mestre em achar itens úteis no lixo e nos escombros espalhados por becos, esgotos e depósitos de lixo em cidades. Quando estiver trabalhando em um cenário urbano, o vingador sombrio pode usar suas perícias Alquimia e Ofícios para produzir itens alquímicos pela metade do preço das matérias primas.

Ataque Furtivo: Esta habilidade funciona como a habilidade especial do ladino, e o dano adicional de ataque furtivo ganho por esta classe acumula-se com aquele ganho por outras classes. Vingadores sombrios são mestres do ataque surpresa, saltando das sombras para vingar os inocentes e punir os culpados.

Punir os Culpados: O ódio interno e o indomável senso de justiça que propelem o vingador sombrio em sua cruzada concedem-lhe uma reserva de força e ferocidade. Em combate, o vingador sombrio pode escolher entrar em uma fúria fria. Ele ganha +2 de bônus em jogadas de ataque e dano e 3 metros adicionais em seu deslocamento por um número de rodadas igual ao seu nível de vingador sombrio. O vingador sombrio pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Reputação Temível: Os boatos das ações do vingador sombrio viajam rápido, espalhando o medo através do submundo do crime e até mesmo chegando aos ouvidos dos poderosos. O vingador sombrio ganha +2 de bônus de competência em todos os testes de Intimidar. Além disso, enquanto os criminosos e a sua laia temem o vingador sombrio, as pessoas comuns (ou aqueles que apóiam suas ações) admiram-no como um herói popular. O vingador sombrio ganha +2 de bônus de competência em testes de Obter Informação feitos nas classes baixas de cenários urbanos, já que as pessoas que gozam de sua proteção estão ansiosas para passar para o seu protetor dicas sobre criminosos ou boatos que ouviram.

Gênio da Alquimia: O domínio da alquimia do vingador sombrio agora permite que ele produza elixires que funcionam exatamente como poções. O vingador sombrio pode operar como se tivesse o talento Fazer Poção, e assume-se que ele tenha acesso a todas as magias de bardo de 2º nível ou menor para propósitos de determinar se ele possui os pré-requisitos para produzir uma poção. Além disso, o vingador sombrio conta como um conjurador de um nível igual aos seus níveis de conjurador (se possuir algum) mais os seus níveis nesta classe.

Longo Braço da Lei: Quando combatendo criminosos, o vingador sombrio muitas vezes deseja fazer seu adversário prisioneiro para interrogá-lo mais tarde. Quando o vingador sombrio prende o seu inimigo com a manobra agarrar, ele pode tentar amarrá-lo com uma corda. O vingador sombrio deve fazer um teste de Usar Corda resistido pelo teste do oponente, que pode escolher entre Arte da Fuga, Destreza ou Força. Se o vingador sombrio obtiver sucesso, o seu oponente está amarrado. O vingador sombrio pode usar esta habilidade apenas contra oponentes de sua categoria de tamanho ou menores. Usar esta habilidade conta como uma ação padrão.

Anjo do Julgamento: No 10º nível, a crença do vingador sombrio em sua própria cruzada se torna tão fortemente arraigada em sua mente que ele ganha imunidade a todos os encantamentos. *Enfeitiçar pessoas* e magias similares que poderiam tirá-lo de seu caminho simplesmente não têm efeito contra ele.

TRUQUES DO OFÍCIO

Perícias são a comida e a bebida dos ladrões. Este capítulo expande as perícias de classe do ladrão e inclui muitos novos usos para várias delas. Além disso, este capítulo introduz novas maneiras de se utilizar alguns itens que irão, sem dúvida, interessar a vários ladrões.

Acrobacia (Des)

Uso Normal: Você é um acrobata hábil e ágil, capaz de mergulhos, pulos, rolamentos, saltos mortais e outras manobras atléticas que confundem seus inimigos.

Novo Uso: *Demonstração Chamativa.* Se você possui 8 ou mais graduações em Acrobacia, a sua habilidade de prestar ajuda melhora. Quando usa esta ação de combate, você pode conceder a um aliado +3 de bônus de circunstância em sua Classe de Armadura ao invés de +2. Você salta e faz piruetas na frente do alvo do seu ataque de prestar ajuda, usando a sua perícia acrobática para proteger o seu aliado e distrair o seu inimigo.

Adestrar Animais (Car)

Uso Normal: Você pode treinar animais para que façam truques, guiar uma parelha de bois puxando uma carroça e criar um filhote como um animal domesticado.

Novo Uso: *Acalmar Animal.* Se você tem um petisco ou outro agrado à mão, você pode silenciar um animal nervoso ou convencê-lo a lhe deixar em paz. Dê ao animal o equivalente a um dia de comida boa apropriada para sua dieta e faça um teste de Adestrar Animais resistido pelo seu teste de resistência de Vontade. Se o teste for bem-sucedido, o animal ignora-o e devora a comida.

Alquimia (Int)

Uso Normal: Você sabe como combinar ingredientes exóticos para produzir itens maravilhosos.

Novo Uso: *Naturalista.* O seu conhecimento sobre alquimia estende-se a ervas, plantas e animais comumente usados em receitas para itens normais. Alquimia duplica os efeitos de Conhecimento (natureza) para o propósito de identificar plantas e animais.

Novo Uso: *Fazer Venenos.* O estudo da alquimia inclui uma compreensão extensa de venenos e outros produtos químicos mortais. Você pode usar sua perícia Alquimia para produzir venenos. Regras completas para fazer isto são fornecidas na página 72.

Arte da Fuga (Des)

Uso Normal: Você é esguio e ágil, o que permite que você escape de cordas, correntes e outras formas de restrição. Você sabe como torcer seu corpo e escapar quando outras pessoas agarram-no.

Novo Uso: *Contorcionista.* Você pode retorcer seus membros e arranjar seu corpo de modo que possa passar por espaços estreitos. Você pode fazer um teste de Arte da Fuga para mover-se por espaços que normalmente seriam muito pequenos para você. Faça um teste de Arte da Fuga contra uma CD determinada pelo tamanho relativo da área onde você quer entrar.

Contorções

Categoria de Tamanho	CD
Uma categoria de tamanho menor	15
Duas categorias de tamanho menor	25
Três categorias de tamanho menor	35

Atuação (Car)

Uso Normal: Você sabe como tocar um instrumento, estudou arte dramática ou comédia, ou desenvolveu maestria em algum outro tipo de arte performática.

Novo Uso: *Distrair.* A sua performance chamativa atrai a atenção dos observadores a você, deixando-os suscetíveis a atividades criminais feitas por seus comparsas. Quando você usa a sua perícia Atuação, os membros da audiência devem fazer um teste de Sentir Motivação resistido pela sua perícia Atuação. Aqueles que



falharem sofrem -2 de penalidade de competência em todos os testes de Observar e Ouvir, já que sua atenção está voltada para o seu espetáculo.

Avaliação (Int)

Uso Normal: Use esta perícia para determinar o valor de objetos de arte, armas, gemas e outros itens que você encontra.

Novo Uso: Avaliar Item Mágico. Armas mágicas, armaduras e outros itens encantados são feitos de peças bem-construídas e de alta qualidade. Mesmo que anos de uso tenham deixado um item outrora belo gasto e com aparência ordinária, a sua perícia Avaliação permite que você determine se um item já foi de qualidade alta o suficiente para aceitar um encantamento. A CD básica deste teste é 15, mas itens velhos e desgastados podem exigir uma CD de até 30, de acordo com o julgamento do Mestre. Note que este uso de Avaliação não permite que você detecte uma aura mágica. Ele meramente permite que você determine se um item é ou já foi de qualidade física suficiente para ser encantado.

Novo Uso: Detectar Falsificação. Normalmente, quando examina um item você usa a perícia Falsificação para detectar se o item é autêntico. A sua perícia Avaliação, contudo, permite que você note inconsistências na aparência ou manufatura de um item. Você pode resistir a um teste de Falsificação com a perícia Avaliação se quiser, mas sempre tem a opção de usar a sua perícia Falsificação normalmente.

Novo Uso: História do Item. Como parte do processo de avaliação, você pode determinar a área de origem de um item ou a raça responsável por sua confecção. A sua perícia Avaliação permite que você analise os métodos de manufatura utilizados para produzir um item e a partir desta informação determine a raça ou cultura que o produziu. A CD deste teste depende da idade e natureza



da cultura, já que itens mais velhos são mais difíceis de identificar, assim como aqueles produzidos por culturas obscuras. Como alternativa, o Mestre pode algumas vezes determinar que você não tem nenhuma chance de reconhecer a origem de um item.

Blefar (Car)

Uso Normal: Você fala com um jeito tão sério e honesto que as pessoas acreditam no que você as diz por pequenos períodos de tempo, mesmo quando você fala coisas absurdas ou claramente falsas.

Novo Uso: Carteador. Muitas formas de jogos de cartas, mais notavelmente pôquer, exigem a habilidade de impedir que o oponente perceba a força da sua mão. Quando jogando um destes jogos, cada participante faz um teste de Blefar. O resultado mais alto ganha o jogo.

Novo Uso: Charlatão. Com algumas palavras murmuradas e gestos grandiosos, você convence os outros de que é um poderoso conjurador capaz de realizar potentes encantamentos. Em combate, você pode usar esta perícia para atrapalhar os esforços dos seus inimigos. Como uma ação de rodada completa, faça um teste de Blefar resistido pelo teste de Sentir Motivação ou Identificar Magia do seu oponente. Em caso de sucesso, o seu oponente está convencido de que você está prestes a atacá-lo com uma magia, distraindo-o de outras magias lançadas contra ele. Ele sofre -1 de penalidade de circunstância em todos os testes de resistência de Reflexos contra magias até a sua próxima ação. A sua conjuração falsa distrai o seu oponente das verdadeiras ameaças contra ele. Você pode usar Blefar desta maneira uma vez por combate.

História do Item

Exemplo de Idade e Origem	CD
O item é novo ou foi feito por uma grande nação ou raça	10
O item tem mais de 50 anos ou foi produzido por uma nação ou raça pequena	15
O item tem mais de um século ou foi produzido por uma raça rara	20
O item tem mais de 500 anos ou foi produzido por uma raça desconhecida na região	25
O item tem mais de 1000 anos ou foi produzido por uma raça que se acreditava ser apenas uma lenda	30

TRUQUES DO OFÍCIO

Novo Uso: *Disfarçar Magia.* Quando tenta conjurar uma magia, você pode tentar disfarçar (mas não negar) os seus componentes verbais e somáticos. Isto é tremendoamente difícil, causando -4 de modificador de competência para a sua tentativa, e você deve fazer um teste de Blefar resistido pelo teste de Sentir Motivação do seu oponente. Se você for bem-sucedido, o seu oponente está surpreendido para propósitos de determinar os efeitos da magia. Você não pode usar esta habilidade contra inimigos em combate, já que eles estão alertas e em guarda.

Concentração (Cons)

Uso Normal: Esta perícia permite que você bloqueeie distrações, como ferimentos e magias, para focalizar-se em completar uma tarefa específica.

Novo Uso: *Graça sob Pressão.* Limpando sua mente e concentrando-se em um problema, você pode rapidamente solucioná-lo ou sobrepujá-lo. Isto ocorre sob o risco de apressar-se e cometer um erro que faça com que você gaste mais tempo no problema do que se houvesse usado um método mais lento e estável. Com um teste de Concentração bem-sucedido contra CD 20, você pode cortar pela metade o tempo exigido para tomar 10 ou tomar 20 com uma perícia. Se o seu teste de Concentração falhar, você se apressa e frustra sua tentativa. Você gasta metade do tempo exigido para o teste, mas trata o resultado como se fosse 1.

Novo Uso: *Foco.* Você pode limpar sua mente e agir de modo normal mesmo após haver sofrido um ferimento sério. Se você estiver atordoado, você pode fazer um teste de Concentração contra CD 25 para fazer uma ação parcial na próxima rodada. Quaisquer testes de perícias ou ataques feitos com esta ação sofrem -2 de penalidade de circunstância. Normalmente, criaturas atordoadas não podem realizar nenhuma ação. Mesmo se o seu teste for bem-sucedido, você ainda assim sofre todas as outras penalidades por estar atordoado.

Conhecimento (Int)

Uso Normal: Você é um especialista em uma área ou disciplina particular e pode lembrar de fatos e teorias a seu respeito.

Novo Uso: Os seguintes campos de estudo têm utilidade ou aplicabilidade particular para ladinos.

† Antiguidades (história dos itens, traços que marcam objetos valiosos).

† Conhecimento do Crime (criminosos famosos, boatos a respeito de tesouros enterrados).

† Lei (multas e penalidades por quebrar a lei, procedimento no tribunal, falhas na lei).

† Manha (gangues, guildas de ladrões, roubos recentes, territórios controlados por capangas).

† Armadilhas (gatilhos comuns, efeitos, sinais que marcam a instalação de uma armadilha).

Cura (Sab)

Uso Normal: Você pode fazer curativos, estabilizar um amigo moribundo, tratar uma doença ou ajudar alguém a vencer os efeitos de um veneno.

Novo uso: *Diagnóstico.* Quando estiver se preparando para tratar alguém, você pode examinar os seus ferimentos ou condição e determinar vários fatos sobre o veneno ou doença que o estão afetando. Faça um teste de Cura contra CD 15 quando estiver lidando com uma vítima de veneno ou doença. Em caso de sucesso, você determina os efeitos futuros do veneno ou doença, como a natureza e quantidade de dano de habilidade. Note que doenças raras e exóticas podem ter CDs maiores, à escolha do Mestre. Se o teste de perícia total for 10 ou menor, você diagnostica erroneamente os problemas do paciente. O Mestre irá providenciar as informações incorretas com relação à natureza ou quantidade de dano causado pela doença. Obviamente, testes de diagnóstico devem ser feitos pelo Mestre em segredo. Um diagnóstico bem-sucedido concede +2 de bônus de competência em tentativas subsequentes de ajudar a vítima. Um diagnóstico errado causa -4 de penalidade de competência nestes testes.

Decifrar Escrita (Int)

Uso Normal: Você pode quebrar códigos ou traduzir linguagens antigas, determinando o seu significado.

Novo Uso: *Confundir Escrita.* Após decifrar um texto, com algumas modificações aqui e acolá você pode tentar alterar o seu sentido. Como regra, você pode mudar qualquer verbo para sua forma negativa ("vá aqui" torna-se "não vá aqui") ou modificar dois adjetivos para que tenham significado oposto. Faça um teste de Decifrar Escrita. Se alguém tentar decodificar a mensagem modificada mais tarde, ele lê a sua mensagem como sendo a verdadeira se o teste dele não vencer uma CD igual ao seu teste. Se o teste dele vencer o seu, ele nota a sua tentativa de enganá-lo.

Diplomacia (Car)

Uso Normal: Esta perícia cobre uma grande variedade de interações sociais, de tentar convencer um oficial da lei cético de que um troll está se escondendo nos esgotos a entender os códigos de etiqueta não-escritos em um baile da realeza.

Novo Uso: *Acalmar Emoções.* Usa Diplomacia para escapar com conversa de uma luta em potencial. Quando estiver lidando com um PdM que está pronto

para atacar, faça um teste de Diplomacia resistido pelo teste de resistência de Vontade dele para trazê-lo à razão. Se ele for bem-sucedido, ele pode agir normalmente. Se ele falhar, ele pára para considerar as suas palavras. O Mestre tem a palavra final sobre a utilidade da sua perícia Diplomacia em uma determinada situação – como regra, esta perícia funciona em qualquer situação que surja em um ambiente neutro ou seguro com um PdM irritado que não tem outra razão em particular para buscar a sua morte. Você não pode usar Diplomacia contra criaturas que não falem a sua língua ou que tenham razões específicas para atacar.

Novo Uso: *Negociações.* Quando estiver barganhando com outros, a sua perícia Diplomacia permite que você negocie uma barganha ou acordo melhor. Faça um teste de Diplomacia resistido pelo teste de Diplomacia do mercador ou negociante. Se você for bem-sucedido, você ganha um desconto de 10% no preço de um item. Você pode tentar usar Diplomacia desta maneira apenas uma vez para cada item que você desejar comprar. Contudo, o Mestre tem poder de veto sobre quaisquer situações que ele julgue muito extremas. Por exemplo, você não poderia negociar uma rendição que permitisse que você ficasse com todos os seus equipamentos, ouro e itens mágicos e saísse ileso.



Disfarce (Car)

Uso Normal: Com um pouco de produção, alguma maquiagem e o tempo certo, você pode modificar a sua aparência ou a de outros. Você também pode se fazer passar por uma pessoa em particular.

Novo Uso: *Misturar-se.* Você pode entrar em uma multidão e mudar levemente a sua aparência para parecer-se com aqueles à sua volta. Isto permite que você faça um teste de perícia sem passar $1d3 \times 10$ minutos criando um disfarce. Contudo, você só pode usar Disfarce desta maneira se há um grupo de pessoas por perto para o qual você possa escapar. Por exemplo, você poderia se misturar em um pequeno grupo de mendigos agarrando um cobertor sujo, colocando-o por sobre seus ombros e sentando-se entre eles. Obviamente, esta perícia não impede que qualquer um que testemunhou a sua tentativa aponte-o para os seus perseguidores ou inimigos.

Novo Uso: *Camuflagem.* Você pode combinar pintura facial, galhos, destroços e outros itens para camuflar-se ou camuflar outra pessoa. Usar Disfarce desta maneira requer um teste contra CD 15. Em caso de sucesso, a pessoa que foi disfarçada ganha +2 de bônus de competência em testes de Esconder-se feitos em florestas, selvas ou outras áreas com vegetação densa. Este teste de Disfarce é feito em segredo, assim apenas o Mestre sabe se a sua camuflagem foi realmente eficiente.

Equilíbrio (Des)

Uso Normal: Você pode caminhar lentamente por superfícies escorregadias ou estreitas, como uma corda bamba. Você também pode manter o equilíbrio em um barco balançante ou durante um terremoto.

Novo Uso: *Balançar.* Quando sobre uma corda bamba ou a bordo de um pequeno bote, a sua perícia Equilíbrio permite que você desequilibre os outros e faça com que eles caiam enquanto mantém o seu próprio equilíbrio. Como uma ação padrão, faça um teste resistido de Equilíbrio contra todos os outros a bordo do bote ou sobre a corda bamba. Qualquer um que não conseguir igualar ou superar a sua jogada perde o equilíbrio e cai.

Escalar (For)

Uso Normal: Você pode escalar montanhas, subir por paredes de castelos e trepar em árvores. Você também sabe usar ferramentas de escalada como pítons.

Novo Uso: *Rapel.* Prendendo uma corda no topo de uma encosta ou superfície vertical similar, você pode rapidamente descer até o chão, cuidadosamente deslizando pela corda e usando a parede para controlar sua velocidade. Você deve ter corda suficiente para alcançar até o chão ou você irá parar em um ponto igual

TRUQUES DO OFÍCIO

ao comprimento da sua corda. Você se move para baixo em uma velocidade igual a duas vezes a sua velocidade básica. Enquanto estiver fazendo um rapel, você perde quaisquer bônus por escudo para Classe de Armadura, mas ainda ganha os seus bônus por Destreza. Você ainda tem controle suficiente sobre sua velocidade e direção para ainda tentar desviar de ataques. Fazer um rapel exige um teste de Escalada contra CD 15. Em caso de falha, você bate contra a parede e cai rápido demais, sofrendo dano como se caísse da metade da altura da encosta.

Esconder-se (Des)

Uso Normal: Você usa esta perícia para manter-se longe da vista alheia. Você se esgueira atrás de arbustos ou usa as sombras para esconder sua presença.

Novo Uso: *Perseguir.* Você discretamente segue outra pessoa, usando as multidões da cidade, a folhagem da selva ou outras coberturas para esconder sua presença. Você mantém sua presa à vista, cuidadosamente mantendo-o em cheque enquanto fica distante o suficiente para escapar de sua visão. A cada dez minutos de perseguição, faça um teste de Esconder-se resistido pela perícia Observar do alvo. Note que se você seguir várias pessoas viajando em grupo, cada pessoa que você persegue faz um teste de Observar. Vítimas conscientemente procurando alguém perseguidas ganham +2 de bônus de competência para o seu teste, enquanto vítimas ignorantes disto recebem -2 de penalidade de competência.

Falsificação (Int)

Uso Normal: Você pode produzir um mapa do tesouro falso, um item que aparenta ter centenas de anos de idade ou um documento que duplica o estilo e características únicas da letra de outra pessoa.

Novo Uso: *Falsificar Moedas.* Você pode fazer moedas falsas usando uma pequena quantidade de metal valioso e muito chumbo. Fazer moedas exige o uso da perícia Ofícios (trabalhos em metal). Determine quantas moedas você deseja fazer e, antes de criá-las, determine o valor total em ouro, prata, cobre ou platina (como for apropriado) que você usará para fazê-las. A proporção destes materiais em relação ao valor total das moedas determina o modificador para o seu teste de Falsificação, como listado na tabela abaixo. Você deve usar materiais valiosos com valor de no mínimo 10% do valor das moedas, ou a falsificação é automaticamente detectada. Faça testes de Ofícios normalmente para determinar o seu progresso. Qualquer um inspecionando as moedas faz um teste de Avaliação contra uma CD igual ao resultado do seu teste de Falsificação feito no momento da criação das moedas.

Falsificar Moedas

Porcentagem de Materiais Valiosos em Relação ao Valor Total das Moedas	Modificador no Teste de Falsificação
10% - 30%	0
31% - 50%	+2
51% - 75%	+4
76%+	+8

Furtividade (Des)

Uso Normal: Você pisa com cuidado quando anda, abafando os ruídos de suas passadas e permitindo que você chegue de surpresa.

Novo Uso: *Movimento Sussurrido.* Enquanto você se move quieto em direção a um inimigo, você causa uma quantidade de ruído moderada, com a intenção de atrair a atenção do seu oponente para longe de onde você está. Você joga pedras à distância, faz galhos farfalhar em antes de rapidamente se mover e assim por diante. Você recebe -2 de penalidade de competência no seu teste de Furtividade. Em compensação, se você fizer um teste de Esconder-se pouco depois de ter usado Furtividade, você ganha +2 de bônus de competência se o teste de Furtividade foi bem-sucedido.

Identificar Magia (Int)

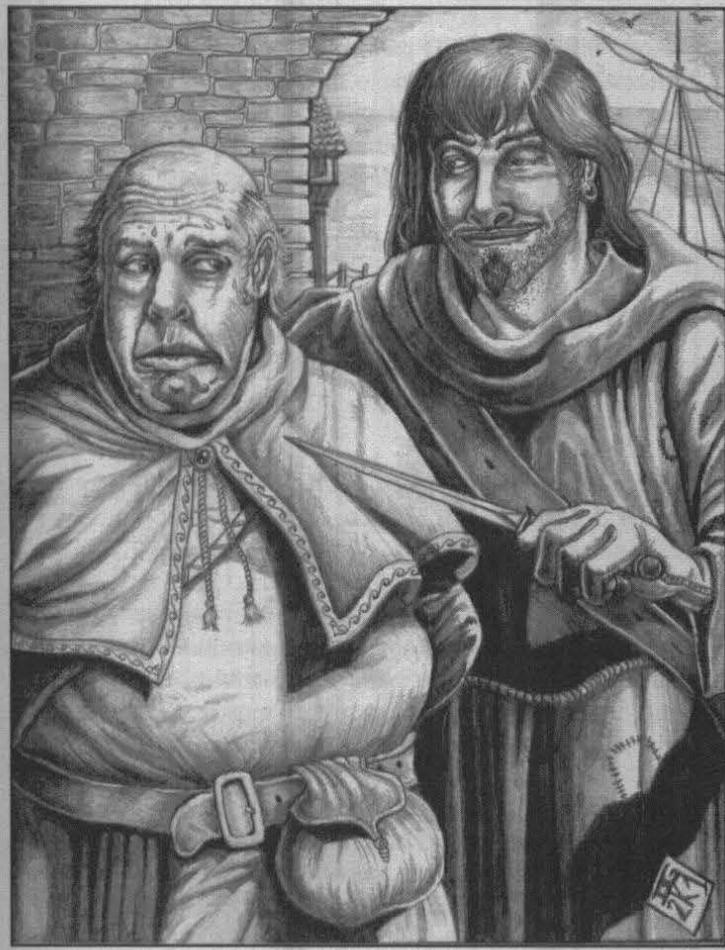
Uso Normal: O seu estudo da magia e seus efeitos permite que você identifique magias em particular, materiais criados por meios mágicos e outros efeitos místicos.

Novo Uso: *Analisar Armadilha Mágica.* Após descobrir uma armadilha mágica usando a perícia Procurar ou outros meios, você pode tentar determinar a natureza exata da armadilha usando a perícia Identificar Magia. A CD deste teste é igual a 20 + o nível da magia. Se você for bem-sucedido, você sabe que magia aquela armadilha ativa. Se a armadilha ativa mais do que uma magia, faça um teste para cada uma. Este conhecimento não lhe concede nenhuma vantagem para desarmar a armadilha, mas diz o que você deve esperar se ela for disparada.

Intimidar (Car)

Uso Normal: Através de força bruta de personalidade e presença física, você faz com que os outros cumpram as suas ordens.

Novo Uso: *Fingimento.* Você tenta assumir a personalidade de um indivíduo importante, como um mercador abastado ou um oficial militar, que detém um nível de poder sobre o alvo desta perícia. Faça um teste de Intimidar como normal, mas adicione +2 de bônus de sinergia se você tiver 5 ou mais graduações em Disfarce. Normalmente, apenas Blefar concede um bônus de sinergia para esta perícia.



Natação (For)

Uso Normal: Você pode boiar e sabe se propelir na água.

Novo Uso: *Mergulhar*: Você pode saltar de grandes alturas e cair na água em um tal ângulo que você evita sofrer dano na queda. Faça um teste de Natação contra CD 20 se você saltou para mergulhar ou 30 se você caiu e deve tentar manobrar a sua posição durante a queda. Se você for bem-sucedido, você sofre metade do dano por cair na água. Note que se a água for rasa demais, você despencar diretamente para o fundo e sofre dano normal. A água na qual você cair deve ter no mínimo duas vezes a sua altura de profundidade para que você possa mergulhar para reduzir o dano.

Observar (Sab)

Uso Normal: Você usa esta perícia para notar pistas visuais e outros detalhes, como um ladrão esgueirando-se por um beco ou um atirador orc escondido em uma árvore.

Novo Uso: *Olhos de Águia*: A sua visão e atenção para detalhes são tão refinadas que você pode notar características menores a grandes distâncias. Faça um teste de Observar contra CD 10 + 1 para cada 3 metros de distância quando olhar alguém a mais de 9 metros de

distância de você. Obviamente, mesmo criaturas extremamente pequenas não exibem nenhum detalhe real a 3 metros de distância. O seu teste sofre -2 de penalidade de competência contra criaturas Pequenas. Para cada categoria de tamanho acima de Médio, você ganha +2 de bônus de competência no seu teste.

Obter Informação (Car)

Uso Normal: Esta perícia permite que você faça contatos sociais em uma área, dando-lhe acesso a boatos, fofocas e outras informações.

Novo Uso: *Informante*: Você estabelece uma relação de trabalho com uma pessoa ou organização que está em sintonia com os boatos e informações que se espalham pela área. Se você pagar ao seu informante 3d6 peças de ouro por semana, você pode fazer um teste de Obter Informação por semana sem passar uma noite socializando e pescando boatos. O seu informante faz relatórios regulares a você sobre qualquer tópico específico que você designar. Você pode ter mais de um informante ativo, desde que pague a quantidade de ouro designada por semana.

Novo Uso: *Espalhar Boatos*: Ao invés de buscar informação, você pode espalhar boatos que você mesmo inventou pela cidade. Faça um teste de Obter Informação como normal. Por 1d3 semanas após este teste, qualquer um procurando informações a respeito do tópico do seu boato pode descobrir as suas falsidades ao invés de informações úteis. Se os testes de Obter Informação feitos pelos outros não igualarem ou excederem o seu, eles descobrem o seu boato ao invés da informação que desejavam.

Ofícios (Int)

Uso Normal: Você tem treinamento em um ofício específico, como ferreiro, tecelão, joalheiro, carpinteiro ou oleiro. Você pode produzir itens relacionados ao seu ofício e é capaz de ganhar a vida com suas habilidades.

Novo Uso: *Improvisar*: Com um pouco de trabalho duro, você pode produzir uma réplica tosca de um produto finalizado. Ao invés de fazer um teste de Ofícios que represente um dia de trabalho, faça o teste contra CD 15 para uma hora de labuta. Você somente pode usar isto para produzir itens que valem 1 peça de ouro ou menos. Além disso, a cada vez que você usa um item feito às pressas, existe 10% de chance de que ele não funcione ou quebre, como for apropriado.

Novo Uso: *Consertar Objeto*: Você não apenas pode produzir itens novos, mas também consegue reparar dano feito a objetos. Divida o custo de um item pelos seus pontos de vida totais. Para cada total em peças de ouro em trabalho que você complete igual a este valor, você restaura um ponto de vida ao item danificado.

TRUQUES DO OFÍCIO

Estes reparos têm uma CD de 15. A critério do Mestre, você também pode restaurar pontos de vida em grandes barricadas ou portas reforçando-as com tábuas de madeira e outros objetos. Você pode restaurar 1d3 pontos de vida a uma barricada ou porta danificada com uma hora de trabalho e um teste de Ofícios bem-sucedido contra CD 15.

Novo Uso: *Reforçar Objeto.* Você pode temporariamente transformar uma porta frágil ou outra passagem em uma firme barricada. Se tiver madeira suficiente, blocos de pedra e outros materiais à mão, você pode reforçar uma seção de 3 metros de uma parede ou porta. Faça um teste de Ofícios contra CD 20 e passe uma hora trabalhando para reforçar a porta ou parede. Com um teste bem-sucedido, você dá à estrutura 1d3 pontos de vida adicionais. Você pode usar Ofícios desta maneira uma vez por porta ou seção de 3 metros de uma parede ou estrutura similar.

Operar Mecanismo (Int)

Uso Normal: Você pode desarmar armadilhas, sabotar itens complexos e fazer com que aparelhos mecânicos funcionem mal, examinando-os e mexendo em seus componentes.

Novo Uso: *Modificar Mecanismo.* Com algumas poucas mudanças bem-pensadas no funcionamento interno de

um aparelho, você pode fazer com que ele opere de modo diferente. A CD para esta tentativa é igual à CD necessária para desabilitar o mecanismo + 5. Em caso de sucesso, você pode mudar um aspecto das funções do item. Por exemplo, uma armadilha feita para disparar quando um baú abre pode agora ser ativada quando o baú fecha. O Mestre tem a palavra final sobre a possibilidade de qualquer mudança proposta.

Ouvir (Sab)

Uso Normal: Use esta perícia para detectar alguém esgueirando-se por trás de você, escutar uma voz sussurrada ou bisbilhotar a conversa alheia.

Novo Uso: *Ouvido para Detalhes.* Você não apenas pode detectar ruídos, mas também é um especialista em identificar a sua fonte. Você ouve não apenas o barulho de uma bota contra um chão de pedra, mas também reconhece o ritmo dos passos e o som característico das grosseiras botas com cravos, permitindo que você identifique um intruso como um guerreiro orc vestido em cota de malha antes que ele se mostre. Se você já encontrou o orc antes, você reconhece as suas passadas e sabe exatamente quem se aproxima. Se você vencer a CD do teste de Ouvir por 20 ou mais, você obtém um sucesso extraordinário. Isto permite que você determine a fonte de um ruído, como o tipo de criatura, que ações podem causar o ruido e assim por diante.

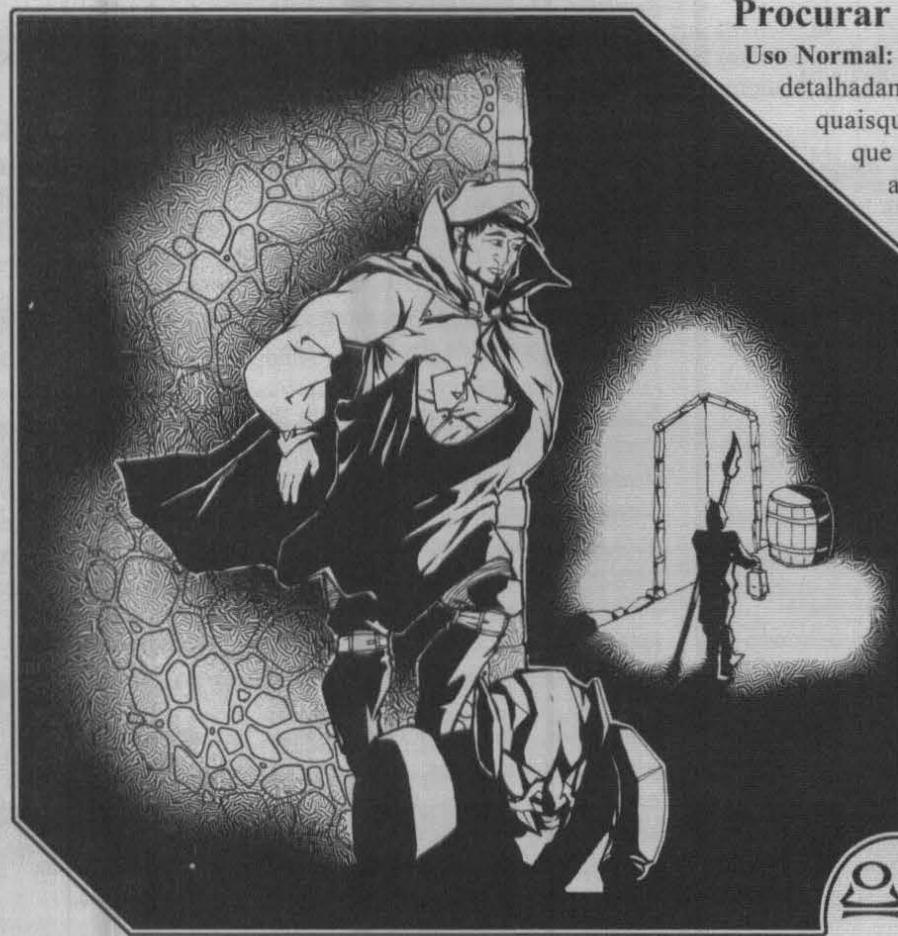
Procurar (Int)

Uso Normal: Com diligência metódica, você examina detalhadamente uma pequena área para detectar quaisquer irregularidades ou pequenos detalhes que outras pessoas não notam, como uma armadilha, um compartimento secreto ou um item escondido.

Novo Uso: *Procura Rápida.* Normalmente, procurar uma área de 1,5 por 1,5 metro ou um volume de material com 1,5 metro de lado é uma ação de rodada completa. Com este uso da perícia, você pode procurar esta área como uma ação padrão ou duas áreas deste tamanho como uma ação de rodada completa. Você pode fazer uma procura rápida da área, buscando quaisquer detalhes chamativos ou itens notáveis óbvios. Isto significa que você se apressa e recebe -10 de penalidade de competência no seu teste.

Profissão (Sab)

Uso Normal: Você tem treinamento ou foi um aprendiz em uma profissão específica que requeira conhecimen-



tos, como estalajadeiro, pescador, marinheiro ou soldado.

Novo Uso: Jogador. Você sabe o suficiente sobre jogos de azar, incluindo jogos de cartas, dados e eventos comumente usados para apostas, como lutas de gladiadores, para viver modestamente sem fazer nada além de jogar. Use esta perícia quando estiver jogando qualquer jogo que envolve apostas.

Novo Uso: Ladrão. Você cresceu ganhando a vida batendo carteiras e roubando casas. Quando você usa esta perícia para ganhar dinheiro, você comete pequenos crimes para manter o ouro entrando. Você sabe os estratagemas básicos freqüentemente usados para planejar roubos, tramóias e esquemas de extorsão.

Punga (Des)

Uso Normal: Você pode pegar objetos dos bolsos ou bolsas de outras pessoas, ou empalmar um objeto que não esteja sendo cuidado, trazendo ele até você sem atrair atenção.

Novo Uso: Apalpar. Você casualmente confere o conteúdo dos bolsos da sua vítima, determinando se ela carrega armas ou outros itens escondidos. Faça um teste de Punga resistido pela perícia Observar da vítima. Se ela for bem-sucedida, ela nota a sua tentativa. Caso contrário, a sua investigação passa desapercebida.

Saltar (For)

Uso Normal: Você é hábil em pular sobre abismos, saltar de uma posição parada e passar sobre muralhas e outros obstáculos.

Novo Uso: Salto com Vara. Quando estiver carregando qualquer vara longa ou cajado, você pode usá-los para aumentar a altura do seu salto. Faça um salto em altura correndo normalmente, mas faça um segundo teste de Salto contra CD 15 para adicionar o comprimento da vara à distância total que você salta. Você pode saltar acima da distância máxima normalmente permitida pela sua altura depois de aplicar este modificador. Se você falhar no teste de Salto para usar a vara, resolva o seu teste de Salto inicial, mas diminua pela metade a altura que você iria atingir.

Novo uso: Saltar sobre o Inimigo. Você pode pular nos seus inimigos e usar seu impulso para saltar por sobre eles. Faça um salto em altura correndo ou parado. Se o seu salto for igual ou maior à altura do oponente, você pode imediatamente fazer um novo salto parado desta posição. Usar a perícia Saltar desta maneira conta como uma ação de rodada completa mas não provoca ataques de oportunidade a menos que você falhe no primeiro teste de Saltar. Neste caso, você está caído em um espaço adjacente ao inimigo sobre o qual tentou saltar.



Normalmente, Acrobacia é a sua melhor opção para evitar inimigos, mas, ao contrário desta perícia, com Saltar você pode tentar pular sobre seus oponentes mesmo se a sua velocidade tiver sido diminuída por sua carga atual.

Senso de Direção (Sab)

Uso Normal: Você tem um sentido de direção nato. Com alguns momentos de concentração, você intuitivamente sabe qual a direção à sua frente.

Novo Uso: Sentido da Cidade. O seu agudo senso de direção permite que você determine onde está em uma cidade ou outra área urbana. Olhando os prédios ao seu redor, você julga a sua distância de uma vizinhança particular ou um ponto importante, e sabe que ruas ou que direção seguir para chegar até lá. Você deve fazer um teste de Senso de Direção contra CD 20 para orientar-se corretamente. Em caso de falha, você não consegue determinar onde está na cidade.

Sentir Motivação (Sab)

Uso Normal: Você pode notar quando alguém está mentindo examinando e interpretando a sua linguagem

TRUQUES DO OFÍCIO

corporal, padrões de fala e outras características físicas aparentes.

Novo Uso: *Ler Profissão.* Você pode examinar as sutis características físicas e sociais exibidas por uma pessoa para determinar o seu ofício e nível de habilidade. Faça um teste de Sentir Motivação contra CD 25 para procurar por pistas sutis, como calos nas mãos, uma postura peculiar que indica que o alvo estudou em uma escola de esgrima ou os débeis traços de componentes mágicos manchando os seus dedos. Se o seu teste for bem-sucedido, você determina em que classes a pessoa tem níveis e que Profissões ou Ofícios ela exerce. Se você tentar usar esta perícia contra uma pessoa disfarçada, o seu teste de Sentir Motivação é resistido pelo teste de Disfarce. Em caso de sucesso, você nota que o alvo está tentando ocultar sua verdadeira identidade.



Sobrevivência (Sab)

Uso Normal: O seu conhecimento da natureza e das regiões selvagens permite que você ache comida, abrigo e ajude outros a sobreviverem fora de cidades.

Novo Uso: *Cobrir Rastros.* Se você tem o talento Rastrear, você sabe não apenas como achar sinais que marcam a passagem de homens e animais, mas também fazer os seus próprios rastros mais difíceis de serem seguidos. Se você se mover a três quartos de seu deslocamento normal, faça um teste de Sobrevivência para destruir os sinais da sua passagem. Qualquer um que tente rastreá-lo deve não apenas vencer a CD das condições ambientais, mas o teste do rastreador deve também ser maior ou igual que o seu. Se não conseguir fazer isto, ele não consegue rastreá-lo.

Novo Uso: *Conhecimento Urbano.* O seu conhecimento de sobrevivência se estende às ruas das cidades. Quando em um ambiente urbano, você pode usar a sua perícia Sobrevivência para achar comida, arranjar abrigo e sustentar-se sem gastar dinheiro em alimento ou teto. Você pode completar as tarefas padrão listadas em Sobrevivência contra sua dificuldade normal.

Usar Corda (Des)

Uso Normal: Você pode realizar uma variedade de nós, emendar várias cordas uma na outra e amarrar prisioneiros de maneira eficiente.

Novo Uso: *Entrada Espetacular.* Com uma corda longa o bastante e a quantidade certa de *panache*, você pode balançar pelo ar e jogar-se ao combate, saltando para atacar seus inimigos. O uso clássico desta perícia é se jogar para dentro de um prédio através de uma janela, pegando seus inimigos de surpresa. Para tentar uma entrada espetacular, faça um teste de Usar Corda contra CD 15 para determinar se você julga corretamente o comprimento de sua corda e se joga no ângulo certo. Você usa uma ação equivalente a movimento para balançar-se na corda, movendo-se uma distância de até metade do comprimento da corda. Se o seu teste for bem-sucedido, você ataca como se estivesse em investida. Se o teste falhar, você está caído após ter balançado. Quando usa a perícia Usar Corda desta maneira, você ganha +2 de bônus de sinergia se tiver 5 ou mais graduações em Acrobacia.

OUTROS TRUQUES DO OFÍCIO

Ladinos devem não apenas aplicar suas perícias de novas e únicas maneiras para prosperar, mas também olhar armas e outros equipamentos de novas formas para utilizar o seu potencial ao máximo. A seção a seguir fornece novas regras para usar armas e outros itens em certas situações. Você deve saber usar uma arma para poder usar as características especiais detalhadas abaixo.

Ácido

Enquanto útil em combate, o ácido também tem seus usos em outras áreas. Quando você tenta desarmar uma armadilha ou desabilitar um mecanismo, algumas gotas de ácido ajudam a tornar o trabalho mais fácil em certas circunstâncias. Se o Mestre decidir que o seu teste de Operar Mecanismo envolve sabotar ou destruir alguma parte de um item ou armadilha, usar um frasco de ácido em sua tentativa lhe concede +2 de bônus de competência. Além disso, o Mestre pode decidir que usar ácido faz com que o seu teste de Operar Mecanismo seja automaticamente bem-sucedido. Por exemplo, derramar ácido em uma fechadura sem dúvida arruina os seus mecanismos internos sem que haja a necessidade de um teste de perícia. Usar ácido desta forma consome um frasco inteiro da substância.



Arco ou Besta

Fixando uma corda em um virote ou flecha, você pode lançar o projétil em uma parede e ancorar a corda. Faça uma jogada de ataque contra CA 10. Se você acertar, o projétil entra fundo na parede e faz uma âncora segura. Você não pode usar isto contra paredes de madeira ou outras superfícies que um virote ou flecha não possam penetrar profundamente. Quando usa uma arma de longa distância desta maneira, você sofre -4 de penalidade de circunstância na sua jogada de ataque e diminui o incremento de distância da arma pela metade. Uma besta usada em combate corpo a corpo causa 1d4 pontos de dano por concussão se você atacar o seu inimigo com o cabo. Depois de cada ataque, existe uma chance de 10% de que a besta se quebre e fique inútil como uma arma branca ou de longa distância.

Bolinhas de Gude

Nas mãos de um ladino esperto, este simples brinquedo se torna uma ferramenta extremamente útil para atrapalhar uma perseguição e prejudicar um inimigo. Um saco de bolinhas de gude espalhado no chão preenche uma

área de 1,5 por 1,5 metro. Qualquer criatura que tente se mover por esta área a mais do que metade do seu deslocamento deve fazer um teste de Equilíbrio contra CD 15 ou cair imediatamente. Criaturas com quatro ou mais pernas são imunes a este efeito, já que são estáveis demais para que as bolinhas as derrubem. As bolinhas são muito grandes para afetar aqueles com tamanho menor do que Pequeno e pequenas demais para atrapalhar aqueles maiores do que Grande.

Caneta-Tinteiro

Esta ferramenta inócuá é um método efetivo de administrar venenos de ferimento. Normalmente usada para aplicar tinta, se a caneta é ao invés disso molhada em veneno ela o absorve e administra-o com um ataque bem-sucedido. Contra alvos com pelo menos +1 de bônus de armadura, escudo ou armadura natural em sua CA, a caneta é automaticamente arruinada após um único ataque, seja ele bem-sucedido ou não. A caneta é bastante frágil, e um golpe forte contra uma superfície protegida quebra-a. Mesmo que a caneta penetre a pele e administre o veneno, ela não causa dano.

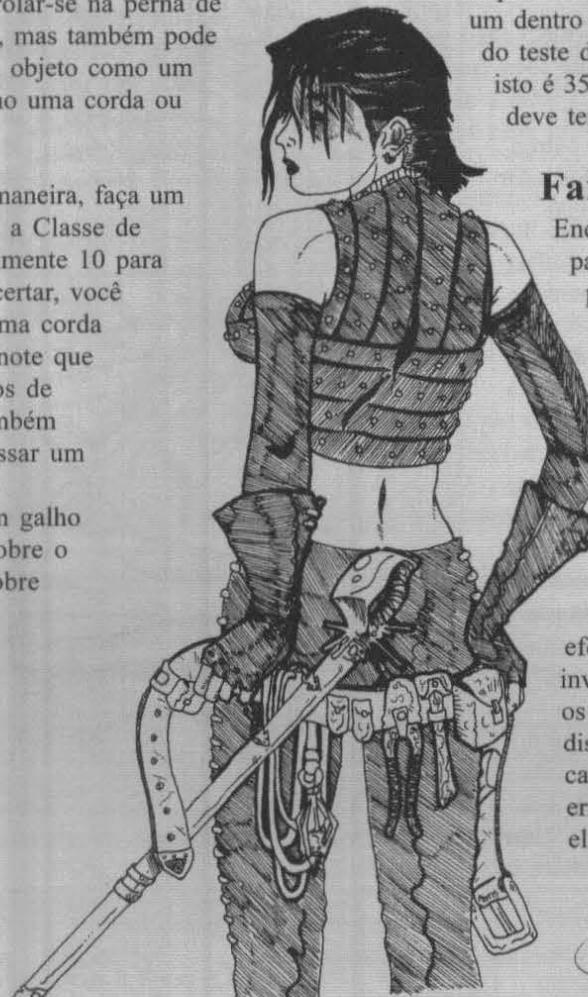
Chicote

Um chicote é muito mais do que uma arma exótica. Nas mãos de um ladino treinado, ele se torna uma ferramenta que prova o seu valor em muitas circunstâncias. Um chicote pode não só enrolar-se na perna de um adversário e imobilizá-lo, mas também pode ser enrolado em volta de um objeto como um galho de árvore e servir como uma corda ou balanço de emergência.

Para usar um chicote desta maneira, faça um ataque com o chicote contra a Classe de Armadura do objeto (normalmente 10 para um objeto inanimado). Se acertar, você pode usar o chicote como uma corda para testes de Escalar, mas note que chicotes têm apenas 3 metros de comprimento. Você pode também usar um chicote para atravessar um abismo ou outra obstrução, prendendo-o em volta de um galho ou outro ponto de âncora sobre o abismo e balançando por sobre ele. Para fazer isto, faça um ataque contra o ponto de âncora com seu chicote. Em caso de acerto, você pode automaticamente fazer um salto parado de até 4,5 metros. Quando usar um chicote para escalar ou saltar sobre um obstáculo, você deve gastar uma ação equivalente a movimento para recuperar o seu chicote.

Você pode atacar um objeto inanimado com seu chicote para enrolá-lo e trazê-lo até você. Se você acertar, você pode então puxar o objeto em sua direção. Se o item pesar 10% ou menos que a sua carga leve máxima, você pode imediatamente trazê-lo até a sua mão livre. Caso contrário, você deve arrastar o item. Para determinar a qual distância você consegue arrastar o item enquanto fica parado, assuma que o objeto se move à mesma velocidade que você iria se mover se estivesse carregando uma carga total igual ao peso do item com metade da sua Força.

Se você tentar pegar um item da mão de alguém, resolva a ação como uma tentativa de desarme. Se o item não é uma arma, o defensor pode optar por modificar sua jogada de ataque para manter a posse do item com o seu modificador de Força ou Destreza, e não irá sofrer nenhuma penalidade por não saber usá-lo. Caso contrário, resolva a tentativa como um ataque de desarme.



Finalmente, se você tem o talento Desviar Objetos, você pode tentar usar o chicote em conjunto com ele. Você estala o seu chicote nas flechas e tira-as de seu curso. Além disso, você pode usar um chicote para desviar ataques à longa distância feitos contra qualquer um dentro de 3 metros da sua posição, mas a CD do teste de resistência de Reflexos para fazer isto é 35 ao invés de 20. Normalmente, você deve ter uma mão livre para desviar projéteis.

Farinha

Enquanto um saco de farinha pode parecer pouco mais do que um fardo para um aventureiro, ele é útil quando se lida com criaturas invisíveis.

Quando espalhado sobre um oponente assim, a farinha revela a presença do adversário e faz com que seja muito mais fácil acertá-lo em combate. Para espalhar farinha sobre um oponente invisível, faça um ataque de toque à distância contra ele, levando em conta os modificadores normais e efeitos associados a atacar uma criatura invisível. Em caso de acerto, o alvo perde os benefícios da invisibilidade. Ao invés disso, trate-o como um alvo com meia camuflagem, causando uma chance de erro de 20% em todos os ataques contra ele.

Ferramentas de Artesão, Obra-Prima

Além de conceder um bônus para testes de Ofícios, estes instrumentos bem-feitos também concedem +2 de bônus de circunstância em testes de Falsificação envolvendo a criação de moedas falsas ou objetos "frios". Ferramentas cuja qualidade aumente a sua habilidade de fazer itens legítimos também melhoram a sua habilidade de fazer falsos.

Funda

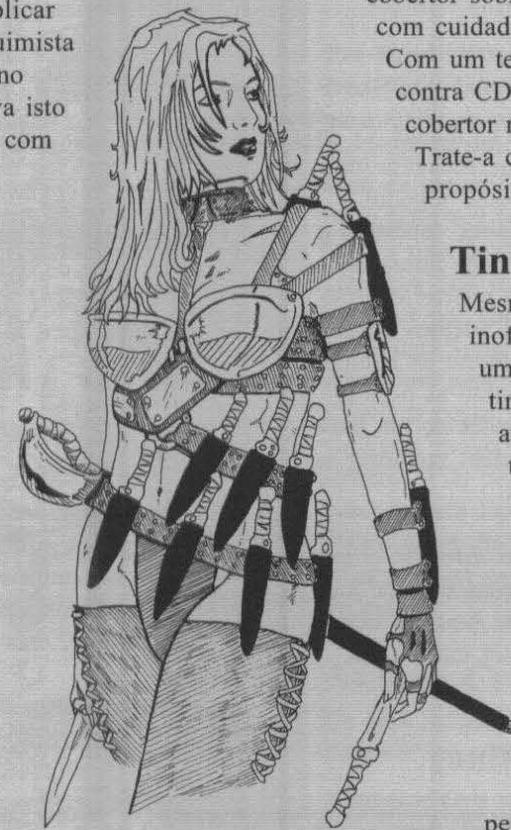
Normalmente inútil em combate corpo a corpo, uma funda pode ser usada como um bastão se estiver carregada e for usada para atacar um oponente pelas costas. Você pode usar a funda em combate corpo a corpo apenas se o seu ataque contar como um ataque furtivo. De outra forma, a funda é muito desajeitada para fazer um ataque eficiente. Um alvo imóvel ou indefeso é vulnerável ao ataque, mas qualquer um capaz de se defender é um alvo muito difícil.

Jarro

Um jarro é uma ferramenta eficiente e com aparência bastante inofensiva para aplicar líquidos perigosos como fogo de alquimista ou ácido. Você usa o jarro para jogar no alvo o líquido que ele contém. Resolva isto como um ataque de toque à distância com um alcance máximo de 3 metros.

Rede

A rede funciona muito bem para ladrinhos que querem manter seus inimigos vivos, particularmente quando um oponente tem um grande preço por sua cabeça ou possui uma informação importante. Além disso, uma rede tem alguns outros usos. Em uma emergência, você pode fazer um teste de Usar Corda contra CD 15 para transformar a rede em 9 metros de corda de cânhamo, mas isto irá destruí-la. Você também pode transformar a rede em uma escada de corda simples com um teste de Usar Corda contra CD 10. Isto também destrói a rede.



Saco de Dormir ou Cobertor

Um saco de dormir, cobertor ou qualquer outro pedaço grande de tecido tem uma variedade de usos além dos mundanos. Um saco de dormir dobrado de maneira apropriada e seguro ou amarrado funciona como uma sacola. Como opção para o Mestre, existe uma chance de 10% a cada hora de que esta sacola improvisada se desmanche e derrube o seu conteúdo.

Um cobertor ou saco de dormir funciona como uma rede quando arremessado sobre um oponente, mas a vítima de um ataque assim automaticamente escapa usando uma ação padrão. Quando usar um cobertor desta forma, você sofre a penalidade por usar uma arma que você não saiba usar, mesmo se você tiver o talento Usar Arma Exótica (rede), já que, obviamente, cobertores não são feitos para serem usados como armas, fazendo-os bastantes desajeitados em combate. Se você cortar um cobertor em tiras, você pode usá-lo para fazer curativos. Enquanto não tão eficientes quanto um kit de primeiros socorros, curativos ajudam as suas tentativas de estabilizar outros personagens, concedendo +1 de bônus de competência para estes testes de Cura.

Um cobertor abafa o som. Usar um cobertor para cobrir o som de vidro

quebrando aumenta em +2 a CD do teste de Ouvir para escutar o vidro quebrando. Você coloca o cobertor sobre a superfície de vidro e quebra-a com cuidado.

Com um teste de Usar Corda bem-sucedido contra CD 20, você pode transformar um cobertor médio em uma corda de 6 metros.

Trate-a como uma corda de cânhamo para propósitos de pontos de vida.

Tinta

Mesmo este material aparentemente inofensivo pode ser transformado em uma ferramenta útil por um ladrão. Jogar tinta no rosto de um oponente atrapalha suas ações. Você pode jogar tinta no rosto de qualquer oponente que esteja dentro de sua área ameaçada, resolvendo isto como um ataque de toque à distância com -6 de penalidade de circunstância. Para que a tinta tenha algum efeito, você deve acertar os olhos do oponente. Se você acertar, o seu oponente sofre -2 de penalidade de circunstância em todos os ataques e testes de perícias até que gaste uma ação padrão limpando a tinta dos olhos. Este ataque é efetivo apenas contra criaturas que usam os olhos ou órgãos similares para enxergar.



TALENTOS DE LADINOS

Nunca é ruim ter um ás ou três na manga. O ladino é, talvez, a classe de personagem mais versátil disponível para qualquer jogador. Através do uso sutil de enganação, lábia, esperteza e furtividade, o ladino pode derrotar muitos inimigos sem recorrer às espadas tão queridas pelo guerreiro bruto ou à exibição de pirotecnia do mago. Os talentos apresentados aqui foram planejados para melhorar as habilidades e perícias da classe ladino. Enquanto as perícias são a pedra fundamental das capacidades de um ladino, alguns talentos bem-selecionados podem melhorar as suas perícias e expandir suas opções.

Deve ser notado que qualquer talento marcado como “geral” pode ser usado por personagens de qualquer classe que possuam os pré-requisitos. Aqueles marcados como “ladino” somente podem ser usados por personagens com a classe ladino.

Alquimia Diabólica (Ladino)

Você sabe como extrair o máximo dos seus reagentes, permitindo que você misture ingredientes comuns para produzir misturas que substituam componentes raros e caros para venenos.

Pré-Requisitos: Preparar Veneno.

Benefício: Quando criar um veneno personalizado com as regras de criação de venenos da página 72, você deduz 10% do custo final do veneno.

Alvo Desprezível (Geral)

Você aparenta ser fraco e mirrado, fazendo com que os oponentes ignorem-no em combate, já que eles assumem que você não tem a força ou habilidade necessárias para representar uma ameaça. Frequentemente, os inimigos atacam os seus aliados sem dar importância a você, permitindo que você demonstre o quão mortal é.

Pré-Requisitos: For máxima 13, Aparência Comum.

Benefício: Até que você ataque ou conjure uma magia em combate, os seus inimigos ignoram-no, desde que haja outros oponentes em suas áreas ameaçadas. Isto não permite que você ganhe ataques furtivos contra eles a menos que você esteja escondido ou tenha outros meios de usar esta habilidade. Os seus adversários estão cientes da sua presença, mas simplesmente dão mais prioridade a outros alvos. Assim que você atacar, você perde o benefício deste talento. Inimigos que já viram você lutar são imunes a este talento, assim como aqueles que são avisados de sua verdadeira habilidade.

Aparência Comum (Geral)

Você é o tipo de pessoa que os outros tendem a ignorar. Você facilmente se mistura com a multidão, e muitas vezes tem dificuldade em chamar a atenção de outros em tavernas e restaurantes. Você não tem nenhum traço marcante, e tem a altura, peso, cor de cabelo e tom de pele típicos da sua raça.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Disfarce e Esconder-se. Você parece tão ordinário e normal que os outros tendem a simplesmente ignorar a sua presença.

Especial: Você só pode escolher este talento no 1º nível.

Armadilhas Rápidas (Ladino)

Você é um especialista em usar ferramentas e materiais improvisados para construir armadilhas simples.

Mecanismos como cordas esticadas e estacas para fossos, que outros demorariam horas para produzir, exigem apenas uma fração do seu tempo. Você trabalha rapidamente, mas produz resultados notáveis.

Pré-Requisitos: Projetista Inteligente.

Benefício: Quando construir uma armadilha simples usando as regras da página 81, você demora apenas metade do tempo normal para produzir uma armadilha completa.

Ataque Agonizante (Ladino)

O seu conhecimento de anatomia permite que você acerte pontos extremamente sensíveis do corpo do seu oponente e, com um único golpe, deixe-o contorcendo-se de agonia. Mesmo que o ataque não provoque dano prolongado, a tremenda dor deixa o alvo atordoado.

Pré-Requisitos: Ataque Doloroso.

Benefício: Quando fizer um ataque furtivo, você pode escolher atordoar o seu oponente ao invés de infligir dano. Se você acertar o seu ataque, o seu oponente deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + a metade do seu nível) ou ficar atordoado por um número de rodadas igual à metade do seu nível de personagem. Um personagem atordoado perde o seu bônus de Destreza para CA e não pode realizar nenhuma ação. Qualquer um que ataque um personagem atordoado ganha +2 de bônus na jogada de ataque.

“Vejam, senhoras e senhores, é *aqui* que se chuta um orc.”

Lugo “O Caça-Virilhas”

Ataque Cegante (Ladino)

O seu domínio de táticas sujas e desonrosas permite que você cegue seu inimigo temporariamente. Você



pode abrir um corte no supercílio, fazendo com que o sangue escorra para os olhos dele, ou jogar areia no seu rosto.

Pré-Requisitos: Brigão de Rua.

Benefício: Você pode usar a opção de ataque total para fazer um ataque que cegue o seu adversário. Faça um único ataque usando o seu melhor bônus base de ataque. Se você acertar, o seu oponente deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + a metade do seu nível na classe ladino) ou ficar cego por 1d4 rodadas. Este ataque funciona apenas uma vez por combate contra um determinado oponente. Somente criaturas que usam órgãos sensoriais para ver são vulneráveis a este ataque. Criaturas cegas sofrem 50% de chance de erro em combate, movem-se à metade de sua velocidade e sofrem -4 de penalidade em quaisquer perícias baseadas em Força ou Destreza que dependam da visão. Além disso, qualquer um que ataque uma criatura cega ganha +2 de bônus para suas jogadas de ataque.

Ataque Cruel (Ladino)

Os seus ataques não apenas ferem mas também desabilitam os oponentes, deixando-os vulneráveis.

Pré-Requisitos: Ataque Incapacitante.

Lugo parou, seus sentidos a postos. Esta era uma sensação familiar, que sempre se traduzia em uma palavra – Problemas! Ele se arrependia agora de sua decisão um tanto quanto impulsiva de humilhar o orc. Verdade, esta era uma rude cidade de mineradores – qualquer lugar que aceitasse que força de trabalho orc socializasse em seu interior certamente não era gentil – mas mesmo orcs têm amigos.

Estes amigos em particular emergiram repentinamente das sombras, preenchendo o beco atrás da taverna. Lugo amaldiçoou-se por sua falta de profissionalismo. Você nunca examinava com só um olhar. Você planejava. Isto é o que fazia de você um jogador, e não um idiota da rua. Exceto agora, que era exatamente o que ele era. Pior ainda, ele estava cercado. Um bom par de narinas determinavam isso naquele momento.

“Nós te devemos,” disse um dos orcs, sua língua rude tendo dificuldades para lidar mesmo com o mais básico comum com qualquer conforto.

“Ei, amigos...” começou Lugo, sem convencer. Na verdade, a sua mente não estava realmente na conversa naquele minuto. Ele estava usando sua excelente visão noturna para ver o que eles estavam carregando, e isto era a primeira boa notícia da noite. Nenhuma arma aparente. Ele começou a arreganhar os dentes ferozmente, e o significado deste gesto foi perdido pelos cinco orcs.

Menos de dois minutos depois, Lugo, um pouco cansado, voltou para a rua principal, tentando controlar sua respiração rápida e ignorando os gritos de agonia atrás dele. Ele nunca havia conseguido compreender por que algumas pessoas, que depositavam tanta confiança no aço, nunca aprendiam a usar seus próprios corpos apropriadamente em uma luta. Ele esfregou sua testa, removendo uma mancha de sangue e o que aparentava, ao brilho da lua, ser cérebro de orc. *Aposto que ele nunca levou uma cabeçada assim*, ele pensou. Bem, ele certamente não precisaria levar de novo. Sob suas unhas estavam restos do que sem dúvida eram um ou mais globos oculares. Um de seus oponentes estava cego para sempre agora, e outro iria melhorar sua aparência com um tapa-olho.

Pena que ele não tinha tido tempo para roubar os desgraçados. Quer dizer, os dois que haviam fugido apavorados certamente voltariam com mais orcs do que mesmo ele pudesse dar conta. *Hora de deixar a cidade, talvez?*

TALENTOS DE LADINOS

"Já não era sem tempo," disse Horst, irritado por ter de esperar tanto em uma prisão imunda.

"Eu vim assim que pude," respondeu o velho sentinelas. "Assim que recebi sua mensagem, na verdade."

Os olhos de Horst estreitaram-se, suas narinas sensíveis captando o aroma perfumado que não seria, em princípio, o tipo de fragrância normal de um lugar assim.

"É sério," falou o sentinelas, ciente do silêncio desconfortável.

"Talvez da próxima vez você seja mais rápido, a menos que você queira que toda a cidade saiba do que você gosta de fazer com gnomos."

"P-p-próxima vez?" gaguejou o homem, em pânico, esperando que ninguém mais estivesse próximo o bastante para ouvir.

Horst sorriu, abrindo a porta da cela. "Sempre há uma Próxima Vez."

Benefício: Quando você causa dano a um oponente com um ataque furtivo, você pode causar 1d2 pontos de dano adicionais para a Força, Destreza ou Constituição do seu oponente. Pontos de habilidade perdidos por dano retornam sozinhos à taxa de um ponto por dia. Este talento não se acumula com a habilidade especial ataque incapacitante.

Ataque Doloroso (Ladino)

Você sabe acertar onde dói. Quando faz uma ataque, os seus alvos são áreas sensíveis causando uma tremenda dor ao seu oponente.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Brigão de Rua.

Benefício: Como uma ação de ataque total, você pode fazer um ataque com o seu melhor bônus base de ataque. Se você acertar, o seu oponente deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + a metade do seu nível) ou sofrer dores horríveis. O seu adversário recebe -2 de penalidade de circunstância em todos os ataques, testes de perícias, testes de resistência e jogadas de dano até a sua próxima ação.

Ataque Estilhaçador (Ladino)

Você já lutou contra muitos construtos e outras criaturas compostas de material inanimado. Você sabe ver fraquezas estruturais em seus corpos e atacá-los com resultados devastadores. Com um golpe cuidadoso da sua lâmina, você alarga uma rachadura no tronco de um golem de pedra ou quebra um objeto animado.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3.

Benefício: Você pode fazer ataques furtivos contra construtos. Além disso, você causa 2d6 de dano adicionais quando faz ataques furtivos contra estas criaturas.

Atento à Qualidade (Geral)

Você rapidamente julga o valor dos itens, confiando na sua experiência para avaliar a qualidade de mercadorias. Isto também lhe dá facilidade para fazer falsificações.

Pré-Requisitos: Sab 15+.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Avaliação e Falsificação.

Brigão de Rua (Ladino)

Você já esteve em muitas lutas onde um chute em uma área sensível, um dedo no olho ou uma rápida retorcida em uma orelha ajudaram a vencer o seu inimigo. Em combate você é selvagem, mordendo, arranhando e chutando



ADS 2001

os seus adversários sem respeito por nenhuma noção arcaica de cavalheirismo ou justiça.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2 ou maior.

Benefício: Os seus ataques desarmados fazem dano normal ao invés de dano por contusão. Além disso, você pode realizar fintas com sua arma e então desferir um rápido chute em uma parte sensível ou fazer um truque sujo similar. Se você não fizer nenhum outro ataque você também pode, como uma ação de ataque total, fazer um teste de Blefar resistido pela perícia Sentir Motivação do seu oponente. Se você for bem-sucedido, você pode fazer um único ataque desarmado contra ele usando o seu melhor bônus base de ataque que causa o dobro do dano normal. Quando você agarra um oponente, você puxa suas orelhas, morde os seus dedos ou puxa o seu cabelo, fazendo o dobro do dano normal.

Coletor de Venenos (Geral)

Muitas vezes, no processo de desenvolver um novo veneno, você se aventurou nas regiões selvagens para coletar venenos naturais de aranhas, lagartos e outras criaturas perigosas. Você sabe como extrair veneno de um monstro e usá-lo em suas armas.

Pré-Requisitos: Preparar Veneno.

Benefício: Você pode extrair uma dose de veneno de um animal, besta ou verme mortos que usem veneno. A criatura não pode estar morta há mais de 24 horas, e você leva uma hora de trabalho para extrair veneno do corpo. Faça um teste de Ofícios (venenos) contra CD 20 para determinar se você foi bem-sucedido em remover o veneno. Em caso de sucesso, você ganha uma dose de veneno de ferimento dos órgãos da criatura. Este veneno funciona exatamente como o veneno da criatura, mas a CD do seu teste de resistência é diminuída em 2d4, já que o processo de remoção e a exposição ao ar deixam-no menos potente do que o normal.

Conhecimento Arcano (Geral)

Você não apenas estudou como ativar itens arcânicos, mas também aprendeu as marcas comuns utilizadas para

identificá-los, os efeitos mágicos associados com diferentes tipos de itens mágicos e os sinais mundanos que revelam a verdadeira natureza de um objeto encantado. Com um pequeno gole de uma poção, você pode determinar o seu efeito.

Pré-Requisitos: Sensibilidade Arcana.

Benefício: Você pode identificar itens mágicos estudando-os e utilizando a sua perícia Usar Instrumento Mágico. Você deve passar uma hora inspecionando o item e testando-o. No processo de estudar uma varinha, cajado ou item maravilhoso que use cargas, você automaticamente gasta uma carga do item, mas esta energia mágica se esvai de maneira inofensiva. Depois de uma hora, faça um teste de Usar Instrumento Mágico contra uma CD determinada pela tabela abaixo. Se você for bem-sucedido, você identifica uma das propriedades mágicas do item. Se você obtiver um resultado de 1 e falhar, você imediatamente ativa o item. Se o item tem um efeito pessoal, ele afeta você. Se ele tiver uma área de efeito, a habilidade do item é centrada na sua posição. Você pode usar este talento uma vez por dia.

Conhecimento Arcano

Tipo de Item	CD
Armadura	20
Arma	20
Poção	15
Anel	25
Bastão	20
Pergaminho	15
Cajado	25
Varinha	20
Item Maravilhoso	25

Contatos (Ladino)

Você tem amigos nos lugares certos. Com algumas palavras, você pode colocar as mãos em itens mágicos, obter cura com desconto de um templo ou sair da cadeia. Não apenas você conhece as pessoas no poder, mas elas também devem a você vários favores ou estão sob seu controle através de extorsão.

Benefício: Escolha um dos tipos gerais de contatos listados abaixo. Você ganha os benefícios listados sob este tipo de contato quando está operando na cidade ou território do seu contato.

Receptor: Você conhece um mercador que trabalha



TALENTOS DE LADINOS



com itens roubados. Você pode vender itens que você rouba para ele pelo preço listado, mesmo itens únicos ou aqueles que normalmente atrairiam suspeitas de comerciantes. Você também pode comprar qualquer item normal com 10% de desconto.

Lei: Você tem alguns amigos no sistema legal local, permitindo que você facilmente drible a lei. Você não precisa pagar nenhuma multa de menos de 100 PO e nunca passa nenhum tempo na cadeia por crimes menores que um assassinato ou estupro. A guarda local ainda o coloca sob custódia se você for pego, mas em 4d6 horas de prisão o seu contato arranja a sua soltura.

Templo: Você fez alguns serviços especiais para uma igreja local, ganhando as boas graças dos sacerdotes. Uma vez por mês, o templo conjura uma magia de 3º nível ou menor para você gratuitamente. Além disso, você pode comprar outras magias deles com 10% de desconto. Os clérigos não se aventuram com você e não deixam a cidade ou entram em áreas perigosas, como masmorras, para pagar sua dívida.

Guilda de Magos: Você tem relações amistosas com os líderes da guilda de magos ou academia arcana local. Uma vez por mês, você pode solicitar que eles conjurem uma magia de até 3º nível para você gratuitamente. Você também pode comprar outras magias, poções e pergami-

nhos da guilda com 10% de desconto.

Especial: Você pode selecionar este talento mais de uma vez, a cada vez ganhando um tipo diferente de contato ou um contato em uma região diferente. O Mestre irá fornecer as informações sobre os seus contatos, como seus nomes e as circunstâncias que cercam a sua relação com eles.

Contragolpe (Geral)

Os seus reflexos afiados e nervos de aço em combate permitem que você responda rapidamente a ataques. Você transforma a sua defesa em um ataque, desviando a arma do seu oponente e atacando-o com a sua própria.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Uma vez por combate, você pode atacar um oponente que tenha acabado de fazer um ataque corpo a corpo contra você. Depois de resolver a ação do seu adversário, você pode fazer um único ataque corpo a corpo com o seu maior bônus base de ataque. Você não pode realizar nenhuma outra ação além de um único ataque corpo a corpo, nem mesmo um ajuste de movimento de 1,5 metro. Na sua próxima ação, você pode agir normalmente.

Criar Matriz (Ladino)

Usando o seu conhecimento de aparelhos mágicos, você é capaz de criar recipientes físicos de energia mágica. Estes itens, conhecidos como matrizes, são criações altamente instáveis, muitas vezes usadas para incorporar magias em armadilhas mecânicas.

Pré-Requisitos: Perícia Usar Instrumento Mágico.

Benefício: Você pode criar matrizes mágicas, como descrito na página 86, sem possuir a habilidade de conjurar magias.

Normal: Você deve possuir o talento Criar Item Maravilhoso para construir uma matriz mágica.

Especialista Arcano (Geral)

Através de estudo e experiência, você é um especialista em fenômenos mágicos.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Conhecimento (arcano) e Usar Instrumento Mágico.

Luta Vertical (Ladino)

Você muitas vezes escala encostas ou sobe no telhado de um prédio sob fogo inimigo. Você é hábil tanto em escalar quanto em lutar, devido à sua agilidade natural ou treinamento extenso. Enquanto outros são alvos fáceis, você é uma presa difícil.

Pré-Requisitos: Mestre Alpinista.

Benefício: Quando estiver escalando, você não perde o seu bônus de Destreza para CA. Além disso, aqueles que o atacarem não recebem o bônus normal de +2 em suas jogadas de ataque. Se você escolher escalar mais rapidamente que o normal, usando as regras de escalação acelerada, você perde os benefícios deste talento.

Normal: Enquanto escala, seus inimigos ganham +2 de bônus em suas jogadas de ataque, você perde o seu bônus de Destreza para CA e não pode usar um escudo. Note que mesmo com este talento você ainda não pode usar um escudo escalando.

Mão Leve e Rápida (Ladino)

Você não apenas reage mais rápido que os outros, mas rapidamente avalia uma situação e se move para agarrar um objeto das mãos, cinto ou mochila de outra pessoa.

Pré-Requisitos: Des 15+, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Você pode tomar um item de qualquer oponente surpreendido dentro de 1,5 metro com um teste de Punga bem-sucedido resistido pelo teste de resistência de Reflexos do seu oponente. Você pode tomar qualquer item que você normalmente poderia carregar, e pode pegar qualquer coisa que você possa ver no seu oponente. Por exemplo, você poderia tomar uma adaga da bainha no cinto de um orc, mas você não poderia pegar a arma se ela estivesse fora de vista no bolso do orc. Qualquer item que poderia ser pego livremente, sem desatar nós ou abrir fivelas, é vulnerável a este talento.

Mestre Alpinista (Geral)

Você é um alpinista e atleta hábil. O que os outros vêem como um obstáculo intransponível, você vê como um desafio. Sua habilidade vem de dias escalando montanhas ou as paredes dos prédios de uma metrópole.

Pré-Requisitos: Des 15+.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Equilíbrio e Escalar. Além disso, você ganha +2 de bônus em testes de Usar Corda feitos para construir uma escada de corda ou amarrar nós em uma linha, facilitando a escalada.

Mestre de Guilda (Ladino)

Você não tem apenas o carisma necessário para atrair seguidores, mas também tem a capacidade de organizar e liderar os outros.

Pré-Requisitos: Liderança, 10º nível de personagem ou superior.

Benefício: Você ganha mais seguidores. Você ganha duas vezes o número de seguidores fornecidos pelo talento Liderança. Além disso, você ganha um segundo parceiro de nível igual ao nível do seu parceiro menos

dois. Você também ganha o controle de uma organização que você cria com este talento. Use as regras da página 92 para gerar o seu grupo.

Mestre em Armadilhas (Ladino)

Você é um especialista em construir e desarmar armadilhas.

Pré-Requisitos: Des 15+.

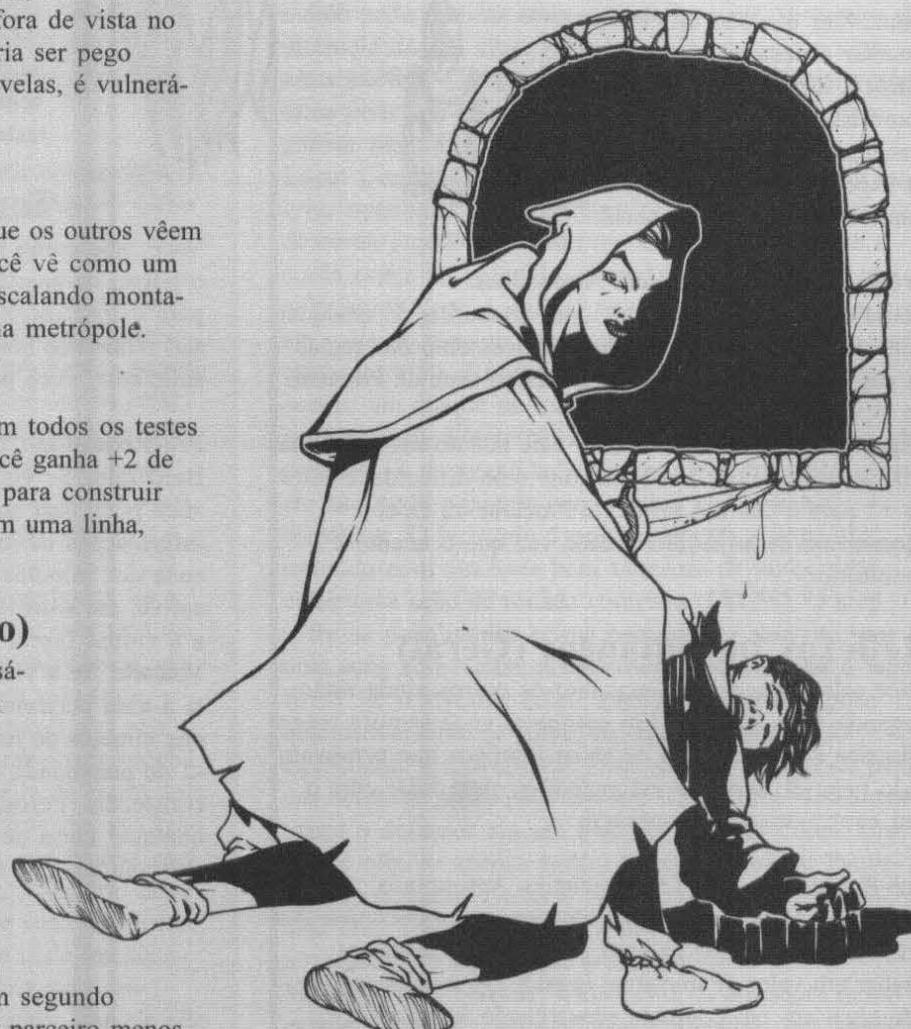
Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Ofícios (armadilhas) e Operar Mecanismo.

Preparar Veneno (Geral)

Você é experiente na arte de fazer venenos e outros químicos letais e tem um vasto conhecimento dos ingredientes e métodos usados para isso. Com a sua experiência em trabalhar com substâncias perigosas, você sabe como se proteger corretamente enquanto lida com elas.

Pré-Requisitos: Perícia Ofícios (venenos).

Benefício: Você ganha +4 de bônus em todos os testes de Ofícios (venenos) feitos para criar venenos. Você também nunca se envenena quando tenta produzir um



veneno, não importa o resultado do seu teste de perícia. Este talento funciona em conjunto com as regras para venenos apresentadas na página 72.

Projetista Diabólico (Ladino)

As suas armadilhas causam mais dano do que o normal. Como um especialista em armadilhas, você conhece os melhores métodos para produzir cravos, lâminas e outros mecanismos hostis normalmente encontrados em armadilhas.

Pré-Requisitos: Projetista Inteligente.

Benefício: Quando construir uma armadilha segundo as regras da página 81, as armadilhas que você constrói causam +2 pontos de dano adicional por dado. Armadilhas de fosso não ganham este bônus.

Projetista Inteligente (Ladino)

Você tem talento para produzir armadilhas que são difíceis de detectar e desarmar. Quando constrói armadilhas, você sabe como arranjar os componentes da maneira mais eficaz, seja através de experiência seja através de um senso natural de engenharia.

Pré-Requisitos: Mestre em Armadilhas.

Benefício: Quando construir uma armadilha de qualquer tipo, incluindo uma armadilha simples como nas regras da página 81, aumente em +2 a CD do teste de Procurar ou Operar Mecanismo.

Especial: Você pode selecionar este talento mais de uma vez, permitindo que você adicione uma dificuldade extra de +2 para a CD dos testes de Procurar ou Operar Mecanismo da armadilha a cada vez que o talento é escolhido.

Reflexos Instantâneos (Geral)

Você salta para a ação enquanto os outros ainda estão pegando suas espadas. Em combate, você sempre reage primeiro e muitas vezes deixa os inimigos que pensavam tê-lo pego de surpresa esforçando-se para lidar com o seu contra-ataque inesperado.

Pré-Requisitos: Des 15+, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Uma vez por dia, não jogue sua iniciativa. Ao invés disso, use este talento para automaticamente ganhar um valor de iniciativa igual a 1 + o valor mais alto atual em um combate acontecendo ao seu redor.

Mesmo se você for pego surpreendido, você pode ativar esta habilidade para agir durante a rodada de surpresa. Se dois personagens tentarem usar este talento, ambos recebem o novo valor de iniciativa.

Determine quem age primeiro normalmente para iniciativas empatadas. Você deve declarar o uso deste talento antes que qualquer um, incluindo o Mestre, jogue a sua iniciativa.

Sensibilidade Arcana (Geral)

A sua habilidade em ativar itens mágicos vem não apenas de treinamento e estudo mas também da sua habilidade natural em detectar auras mágicas. Quando você pega um item e se concentra, você algumas vezes sente energias arcana fluindo por ele.

Pré-Requisitos: Perícia Usar Instrumento Mágico.

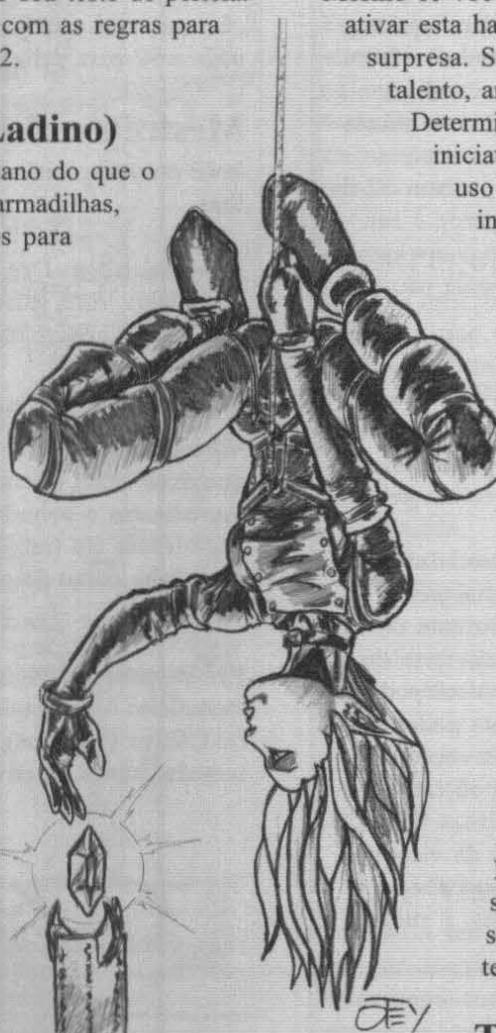
Benefício: Você pode detectar itens mágicos tocando-os e concentrando-se por um minuto. Depois de um minuto, faça um teste de Usar Instrumento Mágico (CD 20). Se você for bem-sucedido e o item for encantado, você sente o poder fluindo. O Mestre faz este teste por você.

Torturador (Geral)

Você sabe como usar vários instrumentos de dor, como o potro, os apertadores de dedos e outros instrumentos para extrair informações de cativos. Os seus métodos são raramente bonitos, mas muito eficientes. Com tempo suficiente, você pode fazer quase qualquer um falar.

Pré-Requisitos: Tendência não Bom, perícia Intimidar.

Benefício: Se você tiver as ferramentas apropriadas, você pode usar sua perícia Intimidar para extrair informações de um prisioneiro não-cooperativo. Para cada dez minutos que você passa trabalhando em um cativo, ele sofre 1d6 pontos de dano. Além disso, você e a vítima fazem testes de resistência opostos de Vontade. Se a vítima falhar, ele responde verdadeiramente a uma pergunta específica que você faça. Para cada dez minutos de tortura além dos primeiros, a vítima sofre -2 de penalidade de circunstância para o seu teste de resistência. Ferramentas apropriadas podem incluir qualquer coisa de um potro elaborado a uma tocha aplicada aos pés da vítima.



FERRAMENTAS DO OFÍCIO

Enquanto muitos ladinos valem-se de sua inteligência e agilidade para escapar das mais perigosas situações, a ferramenta certa na hora certa pode ser a diferença entre a vida e a morte. Muitas das perícias de ladinos, como Escalar, Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras, beneficiam-se do uso de instrumentos altamente especializados. Mesmo itens simples como uma corda ou um conjunto de pítons pode ajudar um ladino no uso bem-sucedido de suas perícias.

Armas

A maior parte dos ladinos vê o combate como um último recurso. A razão de esgueirar-se por um guarda é evitar lutar contra ele, enquanto um diplomata ou espião preferiria certamente conversar para sair de uma situação perigosa ao invés de trucidar o perigo. A habilidade de ataque furtivo dos ladinos faz com que eles sejam combatentes de apoio ideais, rapidamente flanqueando inimigos já engajados em combate com os guerreiros, bárbaros e outros personagens hábeis com armas. Armas específicas para ladinos concentram-se em furtividade e aumentar o papel do ladino como um parceiro em combate.

Todos os personagens ladinos automaticamente sabem usar estes armamentos, exceto aqueles marcados como armas exóticas.

Adaga de Cabo Oco: O cabo desta adaga é na verdade um compartimento secreto. Na maior parte das versões, o pomelo é desenroscado para revelar um centro oco do cabo, mas em algumas versões (em particular naquelas criadas em áreas onde esta adaga é comum) a lâmina é retirada. Adagas de cabo oco muitas vezes carregam mensagens, narcóticos, ferramentas de ladrão e outros itens pequenos e leves. Detectar o compartimento secreto exige um teste de Procurar bem-sucedido (CD 15; CD 20 para versões com lâminas removíveis). Se a pessoa que procura está familiarizada com este tipo de arma e especificamente procura um compartimento, ela ganha +5 de bônus de competência para este teste.

Adaga de Mola: Este item peculiar é notável não pela adaga em si, mas por sua habilmente trabalhada bainha. Uma adaga de mola é mantida em uma tira de couro feita para ser presa ao pulso. Quando o usuário vira sua mão de um jeito específico, a adaga salta de sua bainha para a mão do usuário. Para sacar esta arma, o usuário deve fazer um teste de Destreza (CD 10). Em caso de sucesso, ele saca a adaga como uma ação livre e pode imediatamente atacar com ela, possivelmente deixando seu oponente surpreendido, se o Mestre decidir que ele não esperava o ataque. Em caso de falha no teste de

Destreza, o usuário se atrapalha com a adaga e deve seguir as regras normais para sacar a arma. Um personagem com o talento Saque Rápido não precisa fazer um teste de Destreza para sacar uma adaga de mola.

Adaga do Assassino: Esta adaga de lâmina larga é projetada para infligir cruéis e largos ferimentos que cicatrizam com dificuldade. Enquanto uma adaga deste tipo causa menos dano que uma adaga normal, ela tem um sucesso decisivo mais forte.

Adaga, Cabo de Bastão: Popular entre ladrões que gostam de brigar sem causar ferimentos mortais, a adaga de cabo de bastão inclui uma superfície dura de 2,5 centímetros que pode ser usada como um bastão. Em combate, a lâmina pode ser usada como uma adaga comum ou o cabo pode ser usado como um bastão.

Bastão Acolchoado: Uma arma ideal para o ladino que precisa levar alguém vivo, o bastão acolchoado é um pedaço sólido de carvalho recoberto com uma camada grossa de lã. O bastão acolchoado causa dano por contusão ao invés de dano normal.

Besta de Precisão: Projetada para aumentar a habilidade de um ladino de desferir um ataque furtivo à longa distância, a besta de precisão incorpora um telescópio e um sistema de mira acoplados à arma que permitem ao ladino mirar nos pontos vitais de um oponente mesmo a grandes distâncias. Quando usa a besta de precisão, o ladino pode realizar ataques furtivos a até 36 metros de distância do seu alvo. Uma besta de precisão é uma arma exótica. Um personagem que não saiba usar esta arma pode usá-la como uma besta leve normal, sem ganhar nenhum benefício pelo telescópio.

Laço: Comumente usado para capturar criminosos ou levar oponentes como prisioneiros, o laço é um círculo de corda jogado sobre um oponente. Uma vez que a corda esteja ao redor do adversário, um nó amarrado nela permite que o usuário puxe a corda e aperte o laço em volta do inimigo. Um laço pode ser lançado em um oponente a até 3 metros de distância. Se o atacante acertar um ataque de toque à distância, o defensor é pego no laço. Ele sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque e -4 de penalidade em sua Destreza. Além disso, ele não pode conjurar magias com componentes somáticos. O laço tem 5 pontos de vida e pode ser rompido com um teste bem-sucedido de Força feito como uma ação de rodada completa (CD 25). O alvo sofre as penalidades acima enquanto o atacante usar uma ação equivalente a movimento para manter o laço firme. Se o atacante soltar a corda, o defensor pode automaticamente se soltar do laço com uma ação equivalente a movimento. O usuário do laço pode puxar um defensor preso para que ele fique caído desde que vença o defensor em um teste resistido de Força. Um laço é efetivo apenas contra alvos Médios ou Pequenos. Se o atacante errar o ataque com o laço, ele pode usar uma ação equivalente a movimento para puxá-lo novamente. O laço é uma arma exótica.

Manopla com Garras: Estas luvas de armadura terminam em longos cravos afiados projetadas para ajudar em escalada. As manoplas concedem +1 de bônus de

FERRAMENTAS DO OFÍCIO

Armas Simples - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Adaga de Cabo Oco	Miúdo	20 PO	1d4	19-20/x2	-	0,5 kg	Perfurante
Adaga do Assassino	Miúdo	4 PO	1d3	x4	-	0,5 kg	Perfurante
Bastão Acolchoado	Médio	1 PO	1d6 (C)	x2	-	2 kg	Concussão
Soqueira	Miúdo	5 PO	1d3	x2	-	0,5 kg	Perfurante

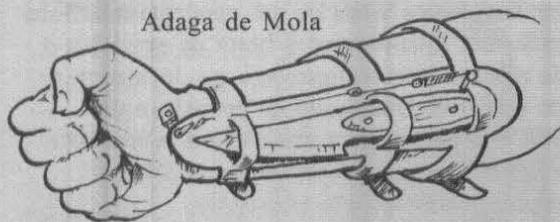
Armas Comuns - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Adaga de Mola	Miúdo	30 PO	1d4	19-20/x2	3 m	1 kg	Perfurante
Adaga, Cabo de Bastão	Pequeno	1 PO	1d4/1d6 (C)	x2	-	1,5 kg	Perfurante ou Concussão
Manopla com Garras	Miúdo	2 PO	1d4	x3	-	1,5 kg	Perfurante

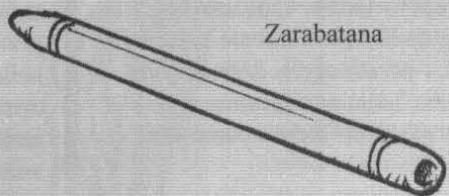
Armas Exóticas - Ataque à Distância

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Besta de Precisão	Médio	350 PO	1d8	19-20/x2	24 m	3,5 kg	Perfurante
Laço	Médio	1 PO	-	-	-	4 kg	-
Zarabatana	Médio	10 PO	1	x2	3 m	1 kg	Perfurante
Dardo de Zarabatana	Mínimo	1 PP	-	-	-	-	-

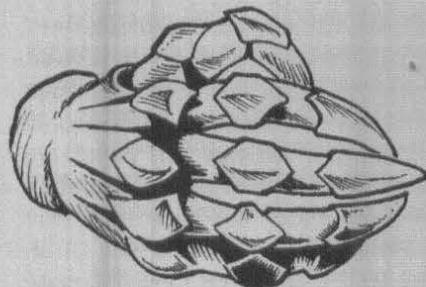
Adaga de Mola



Zarabatana



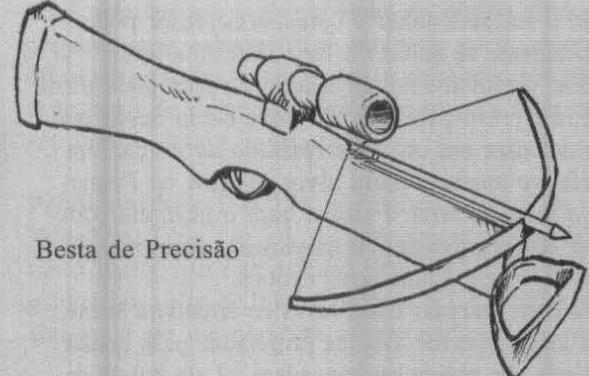
Laço



Manopla com Garras

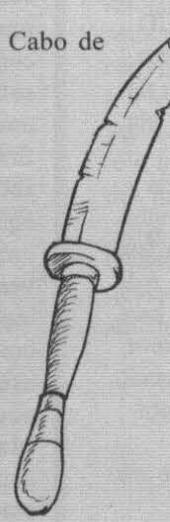


Bastão Acolchoado

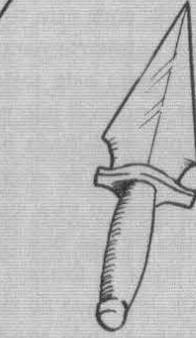


Besta de Precisão

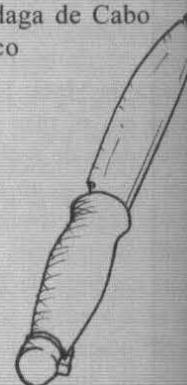
Adaga, Cabo de Bastão



Adaga do Assassino



Adaga de Cabo Oco



equipamento em testes de Escalada. Além disso, a maioria dos ladininhos afia as pontas dos cravos, fazendo deles armas cortantes eficientes.

Soqueira: Uma soqueira é uma tira de couro com cravos usada ao redor dos dedos, que torna os socos do usuário muito mais letais. Lutar com soqueiras conta como um ataque desarmado, mas elas causam dano normal ao invés de dano por contusão.

Zarabatana: Um tubo longo e oco projetado para atirar agulhas envenenadas, a zarabatana é a arma favorita de assassinos e ladininhos que empregam toxinas freqüentemente. Enquanto as agulhas de uma zarabatana causam apenas 1 ponto de dano, elas podem carregar venenos de ferimento e de contato. As agulhas não causam dano e não podem envenenar um alvo com +1 ou mais de bônus de armadura ou +3 de bônus de armadura natural. A zarabatana é uma arma exótica.

Armaduras

Enquanto grossas placas de aço ou sólidos escudos de madeira podem ser a diferença entre uma lâmina entre as costelas e um golpe de raspão, a maior parte dos ladininhos despreza armaduras por causa de seu grande peso e tamanho. Velocidade e agilidade são as duas melhores defesas de um ladrão. Ainda assim, poucos ladininhos ignoram completamente a proteção oferecida por armaduras. Como cabe a uma classe reconhecida por sua inteligência, alguns ladininhos desenvolveram armaduras que servem a vários usos além da simples proteção.

Acolchoamento: Inserindo pano entre as juntas de uma armadura ou adicionando tiras de pano sob as bordas metálicas de anéis ou escamas de armaduras, um ferreiro

pode diminuir os ruídos que traem um ladrão de armadura que tenta esgueirar-se por um inimigo. Acolchoamento pode ser adicionado a qualquer armadura média ou pesada. Isto aumenta em -2 a penalidade por armadura para todas as perícias exceto Furtividade. Armaduras acolchoadas concedem +2 de bônus de circunstância em todos os testes de Furtividade.

Armadura de Couro: Armaduras de couro feitas da pele de feras mágicas ou bizarras podem fornecer proteção derivada dos talentos natos da criatura. Qualquer uma das seguintes versões de armaduras de couro, com exceção do couro do monstro da ferrugem, pode ser aprimorada para couro batido pelo preço de 15 PO e peso de 2,5 kg. O couro batido fornece +1 de bônus de armadura adicional mas aumenta a penalidade por armadura em -1.

Armadura de Couro, Cão do Inferno: Uma armadura de couro feita da pele de um cão do inferno concede ao usuário resistência a ataques baseados em fogo, mas deixa-o vulnerável aos baseados em frio. Couro de cão do inferno concede Resistência a Fogo 10, mas resulta em -2 de penalidade de circunstância em testes de resistência contra ataques baseados em frio.

Armadura de Couro, Digestor: Esta pele retém a resistência ao ácido do digestor. O usuário recebe Resistência ao ácido 10.

Armadura de Couro, Gárgula: A pele grossa de um gárgula, semelhante à rocha, produz armaduras pesadas que limitam os movimentos e a agilidade do usuário, mas servem como excelente camuflagem em ambientes subterrâneos. O usuário ganha +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se feitos em terreno subterrâneo, montanhoso ou pedregoso.

"O que você vai fazer com essa palha então, elfo?" rosnuou o guarda com desprezo. Ervyn de Karl, apesar de ser um mestre em seu ofício, não parecia muita coisa na superfície.

Mas agora ele sorria, levando o pequeno tubo aos lábios. Inflando grandemente suas em geral magras bochechas, ele soprou. O objeto acertou o guarda no pescoço... e não fez nada.

O guarda retirou a farpa com um tapa, xingando, mas mais por irritação do que por dor. "Seu pequeno estrume! Vou cortá-lo por isso!"

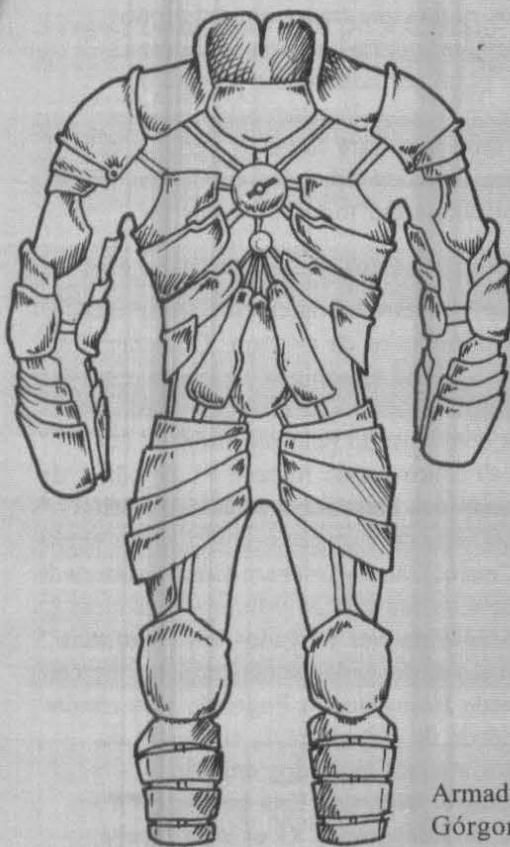
"Tem que me pegar primeiro, saco de banha!" gritou Ervyn, girando nos calcanhares.

O guarda rosnuou de novo, mas desta vez com um forte traço de satisfação. O elfo estava carregado com todo tipo de bugigangas, e a sua própria armadura de couro e espada curta não eram incômodo nenhum para ele. Isto iria ser divertido.

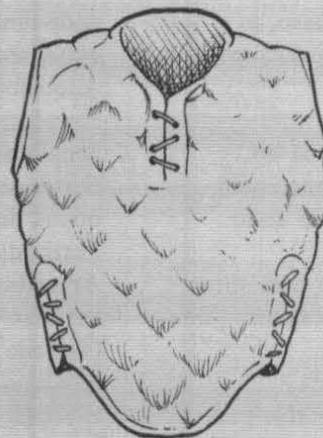
Dentro de cem metros, o guarda sentiu-se com um pouco menos de fôlego do que seria de se esperar. Ele certamente não esperava vomitar espuma branca trinta segundos depois. Olhando para cima, ele viu o elfo a poucos metros de distância, as mãos na cintura em uma postura casual, um sorriso brincalhão nos lábios. O guarda, contudo, não conseguia ficar de pé e caiu de joelhos, agarrando sua garganta e segurando seus olhos, que haviam aparentemente derretido e decidido partir de vontade própria.

Ervyn passou por cima do corpo ainda vivo, sem se preocupar em olhar para baixo. Isto era trabalho, e não prazer.

FERRAMENTAS DO OFÍCIO



Armadura de Couro,
Górgona



Acolchoamento

Armadura de Couro, Górgona: A pele dura como aço do górgona produz uma armadura firme mas flexível. Além disso, ela confere ao usuário +2 de bônus de circunstância em todos os testes de resistência contra ataques de petrificação.

Armadura de Couro, Monstro da Ferrugem: Enquanto extremamente difícil de extrair e usar, a pele de um monstro da ferrugem produz uma armadura que torna muitas armas inúteis. Uma arma não-mágica de metal usada para causar dano ao usuário tem 10% de chance de se desfazer.

Armadura de Couro, Pantera

Deslocadora: A pele de uma pantera deslocadora fornece propriedades bizarras que distorcem a luz e fazem com que seja difícil determinar a posição do usuário. Esta armadura concede 10% de chance de erro em todos os ataques contra o usuário e +1 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se.

Armadura de Couro, Troglodita: Assim como camaleões, os trogloditas podem mudar sua coloração para melhor se misturar com o ambiente. Couro curtido de troglodita retém algumas destas características, concedendo ao usuário +2 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se.

Armaduras

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade por Armadura	Falha de Magia Arcana	Velocidade (9 m) (6 m)	Peso
Armadura Leve							
Armadura de Couro, Cão do Inferno	9.200 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Armadura de Couro, Digestor	8.000 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Armadura de Couro, Gárgula	1.400 PO	+4	+4	-2	20%	9 m 6 m	15 kg
Armadura de Couro, Górgona	2.500 PO	+5	+6	0	10%	9 m 6 m	10 kg
Armadura de Couro, Monstro da Ferrugem	13.500 PO	+1	+6	0	10%	9 m 6 m	5 kg
Armadura de Couro, Pantera Deslocadora	12.000 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Armadura de Couro, Troglodita	1.200 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Colete do Gatuno	60 PO	-	-	-	-	9 m 6 m	1 kg
Armadura Média							
Robes-Armadura	55 PO	+3	+3	-4	25%	6 m 4,5 m	15 kg
Armadura Pesada							
Armadura de Troca Rápida	950 PO	+5	+0	-8	20%	6 m 4,5 m	27,5 kg
Extras							
Acolchoamento	+50 PO	+0	-1	-2/+2	+5%	- -	+2,5 kg

Armadura de Troca Rápida: Inventada por um espião gnomo que freqüentemente disfarçava-se e infiltrava-se em fortalezas patrulhadas, a armadura de troca rápida é uma meia-armadura projetada para ser rapidamente descartada por seu usuário com o puxar de um único pino. A armadura de troca rápida é especialmente projetada para dar ao seu usuário bastante espaço, permitindo que ele vista a sua armadura normal e carregue seu equipamento por baixo desta armadura. Assim, este item é muito popular entre ladrões que devem penetrar em áreas onde guardas e viajantes com pesadas armaduras são a norma. Removendo um único pino que mantém uma complexa série de tiras e juntas unidas, o usuário livra-se da armadura em questão de segundos. Vestir a armadura é um processo muito mais complicado, já que a intrincada série de tiras e juntas que mantêm a armadura no lugar exigem 10 minutos para serem presas de maneira apropriada. Armadura de troca rápida não pode ser vestida apressadamente, e ajuda de outros não acelera o processo de montá-la.

Colete do Gatuno: Este simples colete de couro oferece proteção mínima, mas é uma ferramenta valiosa para qualquer ladrão que encare a possibilidade de prisão. Um conjunto de ferramentas de ladrão está costurado no colete, exigindo um teste de Procurar (CD 25) para ser detectado. Um ladrão pode usar uma ação de rodada completa para abrir o colete e recuperar as ferramentas. O colete do gatuno pode ser usado em conjunto com qualquer armadura leve.

Robes-Armadura: Esta vestimenta de aparência comum apareça ser o típico robe usado por um mago, clérigo ou outro escolástico. Pequenas placas de metal e uma grossa camada de couro costurados no interior do robe fornecem proteção sem atrair atenção indesejável ao usuário. Infelizmente, robes-armadura são pesados e desajeitados, limitando a velocidade e agilidade do usuário.

Equipamento Mundano

O equipamento “mundano” usado pelos ladrões é muitas vezes qualquer coisa menos mundano. Os ladrões gostam de usar ferramentas e itens que melhorem suas habilidades e forneçam vantagens inesperadas em suas aventuras. Assim, muitos itens favorecidos por eles são engenhocas complicadas que muitas vezes lembram itens mágicos em seu uso e capacidades.

Ácido: Um simples frasco de ácido apresenta uma grande variedade de usos para um ladrão. Ácido pode corroer cordas, amolecer metais, arruinar uma fechadura ou servir como uma arma improvisada. Jogar ácido em um alvo causa 1d6 pontos de dano. Quando usado para destruir um objeto, o ácido ignora a sua dureza e causa 1d6 de dano por rodada durante 1d4 rodadas.

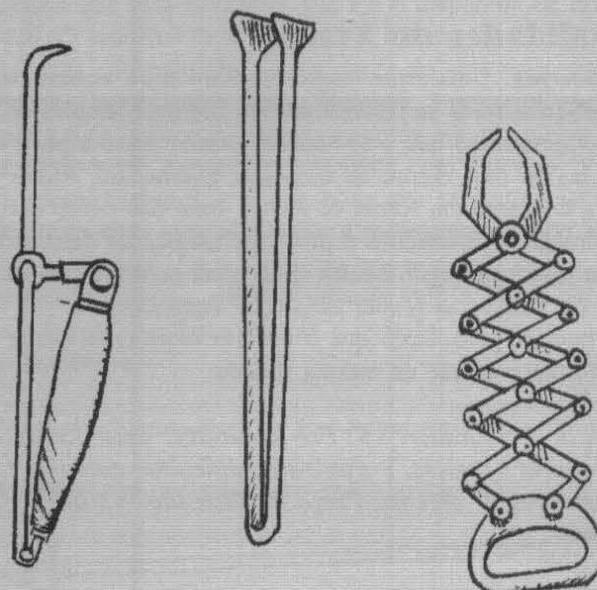
Choque Frio: O choque frio é um composto alquímico que causa uma tremenda queda na temperatura quando exposto ao ar. Normalmente mantido em pequenas bolsas descartáveis, o choque frio pode ser espalhado

em um oponente como um ataque de toque à distância com um alcance máximo de 3 metros que causa 1d10 pontos de dano. Além disso, ele pode ser usado para quebrar metal, já que a mudança de temperatura causada pelo choque frio deixa o metal frágil e quebradiço. Metal exposto ao choque frio perde os benefícios de sua dureza por 1d6 rodadas depois da exposição.

Gazuas de Cabo Longo: Similares às ferramentas comuns de ladrões, estas gazuas têm hastes longas, permitindo que um ladrão tente abrir uma fechadura ou desativar uma armadilha de 1,5 metro de distância. Enquanto isto pode permitir que o ladrão evite os efeitos da armadilha ativada, as ferramentas de cabo longo são difíceis de serem usadas com a mesma precisão que um conjunto padrão de ferramentas, impondo -4 de penalidade de circunstância em testes de Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo.

Lupa de Fechaduras: Este item combina uma lente de aumento com um item alquímico que gera luz. A lupa de fechaduras é uma armação de lupa com uma extensão longa e fina recoberta com uma substância similar àquela usada em bastões solares. O ladrão simplesmente esfrega a ponta estreita da lupa de fechaduras para fazer com que ela gere luz. Ela pode ser então inserida em uma fechadura ou outro aparato mecânico, permitindo que o ladrão observe através da lupa e inspecione os mecanismos internos da fechadura. Se um personagem passar 1 minuto inspecionando uma fechadura com este dispositivo, ele ganha +2 de bônus de competência em qualquer teste de Operar Mecanismo, Abrir Fechaduras ou Procurar envolvendo esta fechadura em particular. A iluminação da lupa de fechaduras pode ser usada 10 vezes antes de precisar ser reposta. Cada uso dura 1 minuto, e uma recarga custa 5 PO.

Maquiagem de Camuflagem: Uma simples camada de tinta administrada corretamente pode transformar uma roupa ou armadura simples em um disfarce para terreno selvagem. Maquiagem de camuflagem pode ser aplicada a uma armadura, um conjunto de roupas ou mesmo diretamente no rosto, mãos e outras partes expostas do



FERRAMENTAS DO OFÍCIO

personagem. Aplicar a maquiagem exige 10 minutos de trabalho e um teste de Disfarce (CD 15). Em caso de sucesso, a maquiagem concede +1 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se por 1d4 horas, depois do que a maquiagem fica borrada e inútil.

Pó de Luz: Este item é um pequeno saco de pólvora que produz uma explosão brilhante, fumacenta e inofensiva quando detonado. Após usar pó de luz, você pode imediatamente tentar um teste de Esconder-se sem penalidade. A luz e a fumaça do pó de luz distraem os seus oponentes, dando-lhe a oportunidade de usar a sua perícia como se você houvesse sido bem-sucedido em um teste de Blefar para esconder-se em plena vista.

Tabela de Equipamento

Item	Custo	Peso
Ácido (frasco)	5 PO	-
Choque Frio	50 PO	0,5 kg.
Gazuas de Cabo Longo	100 PO	-
Lupa de Fechaduras	1.500 PO	1 kg.
Maquiagem de Camuflagem	10 PO	0,5 kg.
Pó de Luz (pacote)	40 PO	-

ITENS MÁGICOS

Enquanto a maior parte dos ladinhos não tem acesso a magias, muitos deles têm o dinheiro e os contatos necessários para encomendar itens personalizados. Com tempo, os projetos mais populares tornaram-se criações padrão usadas por espiões, caçadores de recompensas, exploradores e ladrões através do mundo.

Armas Mágicas

Enquanto poucos ladinhos especializam-se em combate, a maioria deles já foi forçada a levantar uma espada uma ou outra vez, em sua defesa ou na de ôutros. Armas mágicas construídas para ladinhos normalmente aumentam suas capacidades de furtividade, ou servem para melhorar sua habilidade de desferir ataques furtivos.

Qualidades de Armas

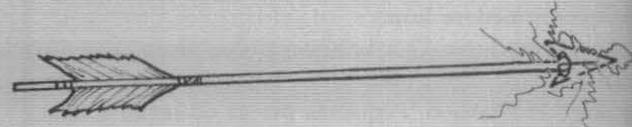
Anel-Arma: Uma arma mágica comum entre assassinos, o anel-arma pode se transformar em um anel simples de ouro, permitindo que o ladrão facilmente passe-a por guardas ou para dentro de um lugar guarnecido. Além disso, enquanto em forma de anel a arma não emite uma aura mágica, tornando-a à prova de magias de detecção como *detectar magia*. Mudar uma arma para a forma de anel ou vice-versa requer uma ação equivalente a movimento, permitindo que o usuário desta arma mude sua forma e ataque na mesma rodada.

Nível do Conjurador: 15º Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, Forjar Anel, dificultar detecção, metamorfosear objetos; Preço de Mercado: +3 de bônus.



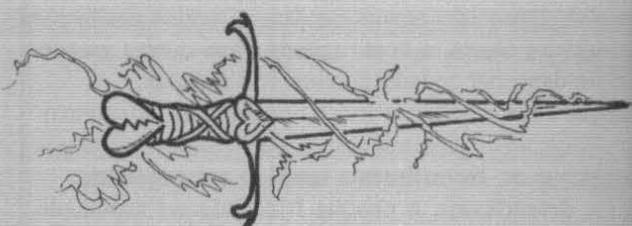
Buscadora: Esta qualidade pode ser aplicada a qualquer arma de arremesso ou a munição como flechas e viroles. Uma arma buscadora funciona como qualquer outra arma de longa distância mágica quando é primeiramente atirada ou arremessada, mas se ela erra o seu alvo, suas verdadeiras capacidades mágicas tornam-se aparentes. Uma arma buscadora que erra volta ao seu alvo novamente, atacando uma vez a cada rodada até que acerte ou o alvo se move para além do alcance máximo da arma em relação à posição do usuário. O ataque da arma é modificado apenas por seu bônus mágico e quaisquer modificadores aplicados ao alvo, como cobertura ou camuflagem. Modificadores de distância não se aplicam a este ataque, mas, como foi dito acima, se a distância entre o usuário e o seu alvo aumentar além do alcance máximo da arma, o projétil buscador cai ao chão.

Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, ataque certeiro, vôo; Preço de Mercado: +2 de bônus.



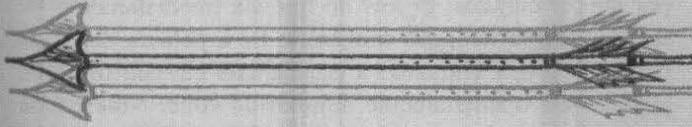
Corta-Coração: Uma arma corta-coração pulsa com energia mágica, quase como se um coração batesse em sua lâmina. A arma é atraída a órgãos importantes com uma energia implacável e perturbadora. Uma lâmina corta-coração embainhada e deixada pendurada livremente apresenta uma tendência enervante de balançar sua ponta em direção ao coração do estranho mais próximo, enquanto que em batalha ela ajuda a direcionar os golpes do usuário aos pontos críticos da anatomia do seu oponente. Uma arma corta-coração concede ao seu usuário a habilidade de fazer ataques furtivos com +2d6 de dano. Um personagem que já possua a habilidade ataque furtivo adiciona 2d6 ao seu dano por ataque furtivo.

Nível do Conjurador: 5º Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, lâmina afiada; Preço de Mercado: +3 de bônus.

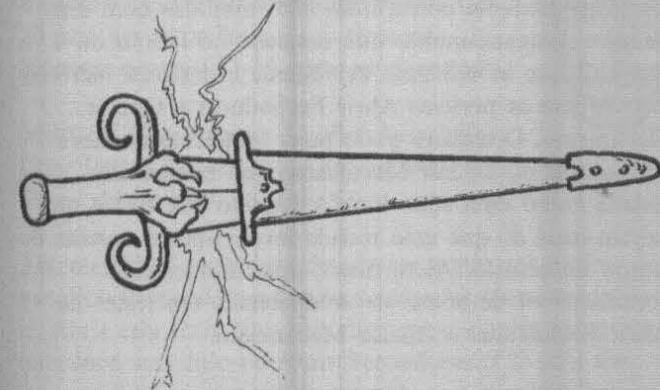


Enxame: Uma qualidade que só pode ser aplicada a armas arremessadas ou munição como flechas ou virotes, armas de enxame dividem-se em três armas separadas quando arremessadas ou atiradas. Faça uma jogada de ataque separada para cada projétil, contando todos os modificadores e usando o bônus base de ataque aplicado ao tiro inicial. Teste apenas uma vez para ver se um projétil sobrevive ao tiro. Se qualquer um dos três projéteis acertar o alvo, este item conta como se houvesse acertado para propósitos de determinar se a munição permanece intacta.

Nível do Conjurador: 7º; Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, criar itens efêmeros, imagem menor; Preço de Mercado: +3 de bônus.



Furtiva: Algumas das armas favoritas dos assassinos e batedores, armas furtivas emitem uma zona contínua de silêncio total em um raio de 1,5 metro quando desembainhadas. Este silêncio funciona como a magia *silêncio*, mas com a área de efeito descrita aqui ao invés daquela descrita na magia. Armas furtivas servem não apenas para atrapalhar conjuradores, mas também para cobrir os sons de atacantes e matadores.

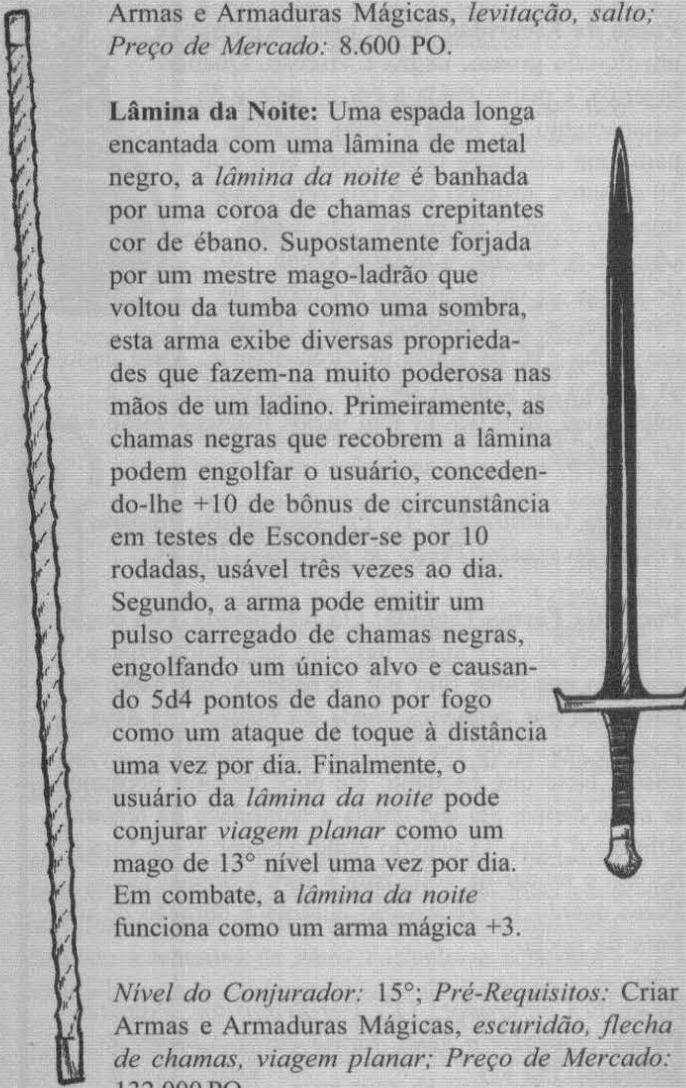


Nível do Conjurador: 3º; Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, silêncio; Preço de Mercado: +4 de bônus.

Armas Específicas

Bordão Saltador: Este bordão encantado é feito de madeira resistente e altamente flexível. Quando plantado firmemente no chão, o bordão encolhe a um terço do seu tamanho antes de subitamente retornar ao seu comprimento normal e propelir o usuário no ar. Quando usado em conjunto com um teste da perícia Saltar, o bordão permite que o usuário ignore a distância máxima de salto baseada em sua altura. Quando usado em combate, o *bordão saltador* age como uma arma +1.

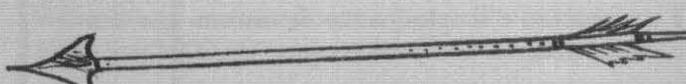
Nível do Conjurador: 3º; Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, levitação, salto; Preço de Mercado: 8.600 PO.



Nível do Conjurador: 15º; Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, escuridão, flecha de chamas, viagem planar; Preço de Mercado: 132.000 PO.

Flecha Sussurrante: Estas flechas são comumente usadas por guildas de ladrões, informantes e outras pessoas e organizações que negociam com informação. Esta flecha manda uma mensagem para a primeira pessoa que tocá-la depois que ela é disparada de um arco. O arqueiro deve sussurrar a mensagem de até 30 palavras enquanto ele puxa a corda do arco para atirar a flecha. Depois que a flecha aterrissa, a primeira pessoa que a toca ouve a mensagem repetida em sua mente em um tom vazio e monótono, fazendo com que seja impossível identificar a voz. Note que se a arma acertar um alvo vivo, este alvo ouve a mensagem quando a flecha acerta-o. Se o ferimento causado pela flecha reduzi-lo a menos que 0 pontos de vida, a vítima ouve a mensagem imediatamente se e quando recobrar a consciência.

Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, mensagem; Preço de Mercado: 132 PO.



Poções

Poção da Escuridão Total: Esta poção parece um líquido grosso, negro e viscoso. Quando ingerida, a poção muda a cor da pele e do equipamento de quem a tenha ingerido para uma coloração negra como breu por 30 minutos, fazendo com que seja quase impossível vê-lo no escuro. Em condições de pouca luz, o usuário ganha +20 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se. Em qualquer outra condição, ele ganha +10 de bônus de circunstância. Além disso, as feições do usuário são tão obscurecidas que é impossível identificá-lo sem meios mágicos como *visão da verdade*.

Nível do Conjurador: 3º; Pré-Requisitos: Preparar Poção, escuridão; Preço de Mercado: 250 PO.

Poção da Forma Líquida: Quando bebida, esta poção transforma o usuário em um pilar de líquido espesso e prateado que pode fluir por rachaduras, por baixo de portas ou por pequenos canos ou buracos. O usuário pode se mover no seu deslocamento normal de caminhada. Note que enquanto ele pode respirar normalmente nesta forma, ele não ganha a habilidade de respirar debaixo d'água. O usuário pode retornar à sua forma normal e mudar de volta para a forma líquida tantas vezes quanto for necessário durante a duração de uma hora da poção.

Nível do Conjurador: 11º; Pré-Requisitos: Preparar Poção, controlar a água, forma gasosa; Preço de Mercado: 750 PO.

Poção do Faro para Tesouros: Bebendo esta poção, o usuário ganha a habilidade de farejar prata, cobre, ouro, jóias e outros itens valiosos. O usuário pode determinar a localização de cada item valioso ou tesouro dentro de 36 metros da sua posição atual por seu sentido de olfato. Contudo, se o tesouro está em uma área que ele ainda não explorou ou entrou previamente, ele sabe apenas da presença e direção geral do tesouro. Além disso, julgando pelo odor de cada tesouro, ele pode determinar o seu valor relativo. Este efeito dura por 30 minutos.

Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Preparar Poção, clariaudiência/clarividência; Preço de Mercado: 350 PO.

Itens Maravilhosos

Bastão Flutuante: Este versátil item é uma ferramenta valiosa para ventanistas e qualquer um que rotineiramente trabalhe em grandes altitudes. O *bastão flutuante* é um pequeno e simples bastão de madeira que tem diversos poderes. Ele pode conjurar *queda suave* como



um feiticeiro de 5º nível quando ordenado, *levitação* como um feiticeiro de 5º nível três vezes por dia e *vôo* como um feiticeiro de 5º nível uma vez por dia. Cada um destes poderes tem uma palavra de comando separada que deve ser dita para ativar o poder.

Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, levitação, queda lenta, vôo; Preço de Mercado: 19.800 PO.

Escada Infinita: Este item aparenta ser uma miniatura de uma escada de madeira, com 4,5 centímetros de altura. Uma vez por dia, quando a sua palavra de comando é proferida, a escada cresce ao seu tamanho normal e ganha uma altura escolhida pelo usuário, com um máximo de 60 metros. A escada mantém este tamanho por até 30 minutos, depois do que ela imediatamente retorna ao seu tamanho miniatura. Se a palavra de comando é dita enquanto a escada está em sua forma gigante, ela imediatamente diminui de volta. Note que se o usuário agarrar a escada quando falar a palavra de comando para encolhê-la, ela encolherá na sua mão, permitindo que ele recupere a escada após tê-la escalado.

Nível do Conjurador: 7º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, aumentar, reduzir; Preço de Mercado: 5.400 PO.

Ferramentas de Ladrão da Velocidade: Estas ferramentas elegantemente construídas são imbuídas com um poderoso encantamento que concede ao ladrão ou chaveiro que as use uma velocidade e destreza incríveis quando usa as perícias Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo. O usuário pode fazer tentativas de Abrir Fechaduras ou Operar Mecanismo que exijam uma rodada como uma ação livre, enquanto que testes que exijam mais do que uma rodada levam apenas metade do tempo necessário. Além disso, estas ferramentas concedem +4 de bônus de competência em testes de Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo.

Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, acelerar; Preço de Mercado: 1.320 PO.

Ferramentas do Mestre Ladrão: Feitas de adamante e forjadas por um mestre mago, estas ferramentas concedem +10 de bônus de competência em todos os testes de Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo.

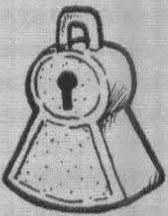
Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, agilidade felina; Preço de Mercado: 4.000 PO.

Fechaduras

Fechaduras mágicas são um flagelo e uma bênção para ladrões. Aqueles que se especializam em entrar em áreas seguras levando tesouros e outros objetos valiosos têm

um medo saudável destes itens, já que a sua presença pode muitas vezes frustrar uma missão por si só. Ladinos que trabalham para manter áreas seguras contra a praga dos ladrões e gatunos vêm fechaduras mágicas como uma importante linha de defesa contra os ladrões menos sofisticados que não têm acesso a poderosos recursos arcanos.

Fechaduras mágicas normalmente parecem simples cadeados usados para fechar um ferrolho, argola de corrente ou outro ponto. Algumas vezes, um mago pode instalar uma destas fechaduras diretamente em uma porta, especialmente se a fechadura foi criada como parte de um plano para fortificar um prédio ou área.



Alarme Silencioso: Esta fechadura insidiosamente projetada é feita para atrair guardas sem alertar sua presa. A fechadura de *alarme silencioso* emite um pulso de energia mental que até três criaturas específicas de qualquer tipo designadas no momento da construção da fechadura podem detectar a até 1,5 quilômetro de distância. Além disso, ao invés de ligada a uma criatura, a fechadura pode estar conectada a três talismãs, cada um dos quais alerta o seu usuário da intrusão. Uma fechadura de *alarme silencioso* exige um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras contra CD 20 para ser arrombada e um teste de Procurar contra CD 30 para ser detectada.

Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, vento sussurrante; Preço de Mercado: 5.000 PO.

Alarme: Uma fechadura de *alarme* emite um ruído metálico tremendamente alto se alguém tenta arrombá-la. Abrir esta fechadura sem disparar o alarme exige um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras (CD 25). Em caso de falha, esta fechadura emite um alto barulho metálico, que continua por 10 minutos e é audível a até 150 metros de distância. Um ladino pode usar a perícia Procurar (CD 26) para detectar a presença do *alarme* mágico.

Nível do Conjurador: 3º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, alarme; Preço de Mercado: 1.500 PO.

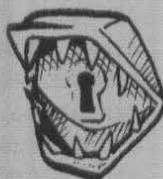
Armadilha: Uma fechadura *armadilha* se fecha logo que detecta a tentativa de um intruso de quebrar ou modificar seus mecanismos internos. Derrotar esta fechadura exige um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras (CD 30). Em caso de falha, uma placa de mithril se interpõe ao buraco da fechadura, impedindo quaisquer outras tentativas de derrotá-la. Até que a

palavra de comando apropriada seja dita, a placa permanece no lugar. Notar as qualidades desta fechadura exige um teste bem-sucedido de Procurar (CD 26).

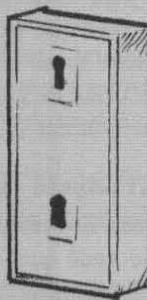
Nível do Conjurador: 5º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, servo invisível; Preço de Mercado: 1.500 PO.

Cavalo de Tróia: Uma invenção insidiosa criada por um mago atormentado vezes demais por ladrões, o *cavalo de Tróia* parece ser uma fechadura normal que requer um teste de Abrir Fechaduras contra CD 20 para ser arrombada. Contudo, quando aberta com esta perícia, o *cavalo de Tróia*arma uma rajada mágica de fogo que dispara do buraco da fechadura quando a porta ou baú são abertos, causando 4d6 pontos de dano a todos em um cone de 7,5 metros, exigindo um teste bem-sucedido de resistência de Reflexos (CD 20) para meio dano. Detectar esta armadilha requer um teste bem-sucedido de Procurar (CD 29).

Nível do Conjurador: 7º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, armadilha de fogo; Preço de Mercado: 8.000 PO.



Devoradora: Uma fechadura *devoradora* consome ferramentas não-mágicas inseridas nela, mastigando-as até virarem ferro-velho a menos que o personagem fazendo a tentativa de Abrir Fechaduras seja bem-sucedido num teste de resistência de Reflexos (CD 20).



Para notar esta fechadura, um ladino deve ser bem-sucedido num teste de Procurar (CD 27). Apenas uma magia *arrombar*, um conjunto de ferramentas de ladrão mágicas ou a chave apropriada podem abrir uma fechadura *devoradora*.

Nível do Conjurador: 3º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, despedaçar; Preço de Mercado: 2.000 PO.

Mutante: Uma fechadura *mutante* é encantada para rearranjar magicamente a sua lingüeta e outros componentes a cada dez segundos, tornando-a tremendamente difícil de ser arrombada. Abrir esta fechadura requer um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras (CD 45), mas um chaveiro equipado com *ferramentas de ladrão da velocidade* (ver acima) pode arrombar esta fechadura antes que ela tenha chance de mudar sua configuração (CD 20).

Nível do Conjurador: 15º; Pré-Requisitos: Criar Item Maravilhoso, metamorfosear objetos; Preço de Mercado: 12.000 PO.

LEI E ORDEM

Em algum ponto em suas carreiras, a maior parte dos ladrinos acaba do lado errado do longo braço da lei. Se você planeja lidar com atividades menos que legais, este capítulo pode servir como um aviso justo sobre o que você pode esperar da forte mão da guarda da cidade e seus parceiros.

A GUARDA DA CIDADE

Cada comunidade civilizada apresenta algum tipo de corpo militar dedicado à manutenção da lei. Na cidade típica de fantasia, uma sólida coleção de combatentes ou mesmo cidadãos patrulha as ruas, procurando por meliantes e pronta para interferir em qualquer incidente para manter a paz. Como alternativa, a guarda da cidade pode ser corrupta, pronta a aceitar algumas moedas de ouro para olhar para o outro lado quando confrontada com o crime. Ou talvez, em um mundo onde a magia mais maravilhosa é lugar-comum, magos aprendizes caminham pelas ruas, prendendo criminosos em magias de *teia* e convocando poderosos seres extraplanares para punir os culpados. No mundo dos jogos de fantasia, muitas das concepções a que nós nos apegamos, baseados na história ou no bom-senso do mundo real, são deixadas para trás.

As regras a seguir apresentam um conjunto de ferramentas projetadas para fazer com que representar o papel da guarda da cidade seja mais fácil para o Mestre. Muitas vezes durante uma sessão de jogo situada em uma cidade, os personagens tentam ações que poderiam facilmente atrair a atenção da guarda. Estas regras fornecem parâmetros para não apenas criar as guardas das suas cidades, mas também para determinar o nível de atividade delas no seu jogo.

Deve ser notado que estas regras nunca devem passar por cima da criatividade do Mestre. Se você quer que a guarda apareça para atormentar os personagens, vá em frente e faça isso! Estas regras são feitas para introduzir um elemento aleatório neste processo, permitindo que você gaste mais tempo em outros aspectos do jogo e injete outro fator potencialmente perigoso em aventuras urbanas. Se os personagens são forçados a arriscar atrair a atenção da guarda da cidade, os jogadores devem criar novas táticas para encontros urbanos, ajudando a diferenciar aventuras em cidades dos seus encontros em masmorras e regiões selvagens.

DEFININDO A GUARDA DA CIDADE

Dependendo do nível de detalhes com que você deseja explorar os guardas de uma cidade, você tem duas

opções básicas na sua criação. Em um detalhado centro urbano, criado para uso em campanha a longo prazo, divida a cidade em diferentes vizinhanças e crie guardas separadas para cada uma delas. Mesmo que isto tome um pouco mais de trabalho, assim você tem uma atmosfera única para diferentes áreas da cidade. Por exemplo, uma área residencial de classe alta povoada com os membros de alto escalão da guilda dos ladrões, que subornam pesadamente a guarda, pode ser protegida por homens extremamente agressivos e sempre em alerta. Por outro lado, os guardiões de uma favela raramente respondem aos sons de uma luta ou mesmo de magia, se é que alguma vez chegam a responder. Contudo, se você preferir manter as coisas simples, ou construir uma cidade menor, gere um único perfil para a guarda e aplique-o para todas as vizinhanças.

As seguintes características definem a guarda da cidade normalmente encontrada em qualquer comunidade ou vizinhança particular.

Nome: Algumas unidades da guarda têm apelidos distintos baseados em sua reputação ou tradição. Os guardas de elite designados para patrulhar o bairro dos templos podem ganhar dos patronos da cidade o apelido de Vigilantes Dourados, por exemplo. Os ladrões e os plebeus da cidade chamam os guardas gananciosos e conspiradores das favelas, que rotineiramente aceitam subornos, de Ratos dos Becos.

Área: Unidades de guarda podem ser designadas para patrulhar vizinhanças ou áreas específicas da cidade. Talvez uma seção da guarda ande pelas muralhas da cidade, enquanto outra policia o maior mercado da comunidade. Enquanto é impossível cobrir cada tipo de área existente em uma cidade, a seguinte lista fornece um ponto de partida que lista as áreas arquetípicas encontradas em cidades de jogos de fantasia. Pense na disposição da sua cidade e em como as vizinhanças típicas descritas abaixo se encaixam nela. Você pode não achar analogias perfeitas, mas as idéias básicas devem lhe dar um ponto de partida para pensar sobre como a milícia da sua cidade é organizada.

Residencial de Classe Alta: Esta área é o lar dos nobres e outras famílias extremamente ricas ou poderosas. A presença da guarda aqui é muito forte, com unidades de elite em vigilância constante. Os soldados designados para patrulhar esta área são tanto brutais quanto incansáveis no cumprimento do seu dever. Plebeus que meramente passam por esta área são muitas vezes parados para interrogatório, e muitos são acompanhados à força até áreas menos exclusivas da cidade.

Residencial de Classe Média: Dominadas por mercadores e outras pessoas bem-sucedidas de nascimento não-nobre, estas vizinhanças são bem patrulhadas, mas os guardas encontrados aqui são geralmente de

qualidade mediana. Em algumas cidades, mercenários contratados por mercadores particularmente abastados vigiam algumas casas seletas.

Residencial de Classe Baixa: Servindo como lar para os plebeus da cidade, estas áreas são esporadicamente patrulhadas por unidades de guardas de baixa qualidade. A guarda responde a pedidos de ajuda bastante devagar, mas crimes nunca são ignorados nesta área.

Favela: O lar dos pobres e miseráveis da cidade, a guarda raramente ousa entrar aqui a menos que um crime praticado nesta área tenha repercussões em uma parte mais próspera da cidade. Assim, quando a guarda finalmente chega, eles freqüentemente vêm para prender um criminoso ou fugitivo específico. Os habitantes da favela têm uma relação antagônica com a guarda, que os vê como projetos de criminosos. Muitas vezes, a guilda dos ladrões ou outra organização similar serve como polícia nestas vizinhanças.

Bairro Estrangeiro: Cidades portuárias ou aquelas localizadas nas proximidades de rotas movimentadas muitas vezes abrigam uma grande população de habitantes nascidos no estrangeiro e de outras raças. A presença da guarda aqui é ditada pela relação da cidade com o local de origem dos estrangeiros. Aqueles de reinos inimigos podem esperar uma forte presença da guarda, enquanto que aqueles de países aliados são protegidos por guardas equivalentes àqueles encontrados em áreas de classe média.

Bairro Portuário: Um destino popular para viajantes e mercadores estrangeiros, a guarda mantém uma forte presença aqui. O bairro portuário abriga aventureiros e outros nômades que vagam até a cidade em busca de fortuna. Em campanhas onde a magia e os aventureiros são comuns, a guarda que patrulha esta área é fortemente armada e muitas vezes tem o apoio de alguns magos e feiticeiros.

Bairro dos Templos: Esta vizinhança abriga os templos dedicados a várias divindades cujo culto é tolerado dentro da cidade. Os guardas que patrulham esta área caminham em uma linha fina entre vigilância e agressão. Por um lado, os templos têm os recursos e influência para exigir proteção de alta qualidade, mas por outro, muitos cultos mantêm forasteiros à distância. Os guardas designados para esta área estão entre os melhores da cidade, mas raramente envolvem-se a menos que algo gritantemente ilegal ocorra.

Mercado: Como um dos principais palcos econômicos da cidade, a guarda do mercado mantém um nível muito bom. Enquanto os guardas designados para esta área são militares, eles são extremamente vigilantes e ativamente procuram, criminosos e outros encrenqueiros. Os patronos da cidade estão muito cientes de que, sem um clima propício aos negócios, a cidade não pode sobreviver por muito tempo.

Catacumbas: Muitas cidades de fantasia são construídas sobre ruínas de antigas civilizações esquecidas que apresentam enormes esgotos infestados de monstros. Unidades da guarda designadas para estas áreas são compostas de veteranos endurecidos que não hesitam ante a idéia de matar um verme da carniça ou um grupo hostil de carniçais. Enquanto a cidade raramente reconhece estes bravos guardiões, eles muitas vezes formam a fina linha que segura os terrores das profundezas da terra.

NE: O Nível de Encontro da unidade típica da guarda serve como base para as perícias, habilidades e número de seus membros. Cada cidade tem unidades de qualidades variadas, de pequenos grupos de combatentes altamente treinados a grandes bandos de ralé que mal sabem qual é o lado certo das suas lanças.

Nível de Magia: Esta característica representa a proporção de magos, clérigos, feiticeiros e outros

Vigilância da Guarda da Cidade

Nível de Atividade

Baixa – A guarda raramente entra nesta área, se é que chega a entrar. Alta suspeita da guarda.

Vigilância
-4

Pessoas vivendo nesta área tendem a ignorar mesmo os mais óbvios crimes.

Reduzida – A guarda ocasionalmente patrulha esta área. Suspeita moderada da guarda.

-2

As pessoas aqui “ficam na sua”.

Normal – Patrulhas da guarda passam pela área regularmente, mas raramente estão à vista em um determinado momento. As pessoas nesta área tendem a chamar a guarda se testemunharem um crime.

0

Aumentada – Patrulhas da guarda varrem a área e ativamente procuram encrenqueiros.

+2

As pessoas nesta área estão alerta e regularmente reportam atividades suspeitas.

Alta – Guardas estão em metade das esquinas, mantendo-se atentos para figuras suspeitas.

+4

Os plebeus aqui não confiam em forasteiros e reportam agressivamente atividades suspeitas.

Extrema – A guarda raramente está fora de vista, e evitá-la exige um esforço consciente para

+6

procurar becos e outros lugares escondidos. Pessoas que não pertencem a este lugar não apenas tornam-se evidentes como elefantes cor-de-rosa mas são normalmente delatados à guarda para remoção imediata.

LEI E ORDEM

conjuradores dentro das fileiras da guarda. Em algumas vizinhanças, particularmente aquelas freqüentadas por magos ou clérigos, as patrulhas da guarda incluem pelo menos um mago para lidar com problemas arcânicos. Em um mundo onde a magia é comum, poucas patrulhas de guardas fazem sua ronda sem alguma forma de suporte mágico. Quando os jogadores encontram uma patrulha, esta é a porcentagem de chance de que um mago, clérigo ou outro conjurador os acompanhe.

Vigilância: Esta característica mede a chance de uma unidade da guarda chegar para investigar qualquer distúrbio. Combate, magias barulhentas, pedidos de ajuda e outras circunstâncias têm a chance de atrair a atenção da guarda da cidade. A Vigilância age como um modificador para um teste de Ouvir ou Observar feito para determinar se a guarda responde a um incidente. Além disso, este número também mede a vontade daqueles na área de chamar a guarda.

A Vigilância modifica um teste de Ouvir ou Observar feito por uma patrulha de guardas para determinar se ela responde a alguma atividade suspeita. A tabela abaixo resume as ações que irão causar um teste de Vigilância e a sua Categoria de Dificuldade. Para fazer um teste de Vigilância, use o bônus de Ouvir ou Observar, o que for maior, dos guardas que comumente patrulham a área. Faça um teste de perícia, modificado pela Vigilância da patrulha, contra uma CD da tabela abaixo. Em caso de sucesso, a guarda chega depois de um período de tempo determinado pela característica Resposta, descrita abaixo. Faça um teste de Vigilância a cada minuto em que uma atividade específica continue.

Resposta da Guarda da Cidade

Ação

Ação	CD do Teste de Vigilância
Aparição de criaturas bizarras, como mortos-vivos, criaturas convocadas ou monstros.	5
Combate.	15
Explosões, luzes, outros sinais de magia.	10
Gritos.	15
Gritos por socorro ou chamados pela guarda.	5
Outros incidentes.	15

Resposta: A Resposta mede o tempo que leva para que uma unidade da guarda apareça na cena de um crime, luta ou outro incidente. Dependendo do nível de atividade da guarda nesta área, isto pode variar de alguns segundos a vários minutos.

Atitude: Esta característica mede a maneira geral em que a guarda age com relação aos outros e é representada por uma ou mais palavras descriptivas. A atitude de uma patrulha da guarda é uma ferramenta para ajudá-lo a representar os encontros com elas e não inclui nenhuma

regra. Exemplos típicos podem incluir:

Entediados: Após dias de investigações de rotina e burocracia, a guarda da cidade nesta área está enterrada em uma grossa camada de tédio. Eles se preocupam mais em manter sua carga de trabalho em um mínimo do que em manter a paz, e fazem o menor esforço possível para manter a ordem.

Corruptos: Estes guardas ativamente solicitam subornos e alegremente fingem não ver qualquer coisa menor que um assassinato se o pagamento for bom o suficiente. Por outro lado, alguns guardas corruptos são subornados pesadamente e mantêm-se atentos para pessoas específicas. Guardas corruptos são facilmente dominados por algumas moedas, mas provavelmente trabalham em nome da guilda de ladrões ou outra organização.

Covardes: Quer o seu pagamento seja pouco demais ou estes guardas simplesmente não tem estômago para a violência, estes guardiões da paz correm com o rabo entre as pernas ao menor sinal de resistência determinada. Muitas vezes forçados a este serviço, estes guardas preferem rondas quietas e agradáveis, onde nada fora do comum aconteça.

Vigilantes: Incansáveis na busca pela justiça, estes milicianos são o pináculo das tropas da guarda da cidade. Eles respondem agressivamente a quaisquer distúrbios, insistem em arrastar criminosos em potencial para um magistrado e são irritantemente à prova de subornos e outros favores.

Violentos: Cheios do tédio diário do seu trabalho, estes homens alegremente buscam qualquer chance para sacar suas espadas e descontar suas frustrações em uma vítima azarada, seja ela culpada ou inocente. Respondendo rapidamente a qualquer problema, eles preferem espancar os criminosos antes de arrastá-los acorrentados.

EXEMPLOS DE PATRULHAS DE GUARDAS

Quando estiver criando os seus guardas, o método mais fácil é criar várias patrulhas genéricas conforme o NE que você selecionou para as diferentes vizinhanças. Além disso, você deve criar também versões alternativas de cada NE que incluem suporte mágico. Os guardas da cidade listados aqui servem como ponto de partida para suas próprias criações e fornecem exemplos de como introduzir defensores exóticos e notáveis à patrulha de uma cidade.

Os Ratos da Sarjeta

Área: Favela ao lado das docas e bairro dos ladrões, **NE:** 2; **Magia:** 0%; **Vigilância:** -6; **Resposta:** 5 minutos; **Atitude:** Violentos, corruptos, servos da guilda de ladrões.

Estes capangas glorificados são temidos e odiados pelo povo da favela, enquanto que membros das unidades mais respeitáveis da guarda vêem-nos como pouco melhores do que a ralé criminosa. Os ratos da sarjeta ganham mais da guilda de ladrões do que da cidade a que servem, e muitas vezes ajudam membros da guilda que precisam de uma mão. Eles são brutais com outros criminosos, seguindo as ordens explícitas da guilda.

Patrulha de Guardas dos Ratos da Sarjeta

Ratos da Sarjeta (4): Humanos Com 1; ND 1/2; Humanóide Médio; DV 1d8+3; PV 7; Inic +0; Desl 9 m; CA 13 (+3 corselete de couro batido); Atq +2 corpo a corpo (1d6+1, bastão); Tend Neutro e mau; TR Fort +2, Ref +0, Von -1; For 13, Des 10, Cons 11, Int 9, Sab 8, Car 10.

Perícias: Escalar +5, Intimidar +4, Observar -1, Ouvir -1. **Talentos:** Ataque Desarmado Aprimorado, Vitalidade. **Posses:** Bastão, corselete de couro batido.

Pacificadores

Área: Bairro estrangeiro; **NE:** 3; **Magia:** 50%; **Vigilância:** +0; **Resposta:** 2 minutos; **Atitude:** Servos do bem comum, justos e vigilantes.

No passado, a cidade sofreu acusações de preconceito contra visitantes de reinos longínquos e mercadores não-humanos. Temendo uma reação que prejudicaria o comércio, os cidadãos fizeram um acordo com os monges da Mão Dourada das proximidades, dando-lhes terras e dinheiro para reconstruir sua fortaleza em troca do seu serviço como guardas da cidade. Pequenos grupos de monges agora patrulham o bairro estrangeiro, mantendo a paz com uma mão firme mas justa.

Patrulha de Guardas dos Pacificadores

Pacificadores (3): Humanos Mng 1; ND 1; Humanóide Médio; DV 1d8; PV 8; Inic +2; Desl 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 Sab); Atq +1 corpo a corpo (1d6+1, ataque desarmado), +3 distância (1d4, funda); AE Ataque atordoante, ataque desarmado, rajada de golpes; QE Evasão; Tend Leal e bom; TR Fort +2, Ref +4, Von +4; For 12, Des 14, Cons 10, Int 11, Sab 15, Car 10.

Perícias: Acrobacia +6, Diplomacia +4, Equilíbrio +6, Escalar +5, Ouvir +6.

Talentos: Esquia, Lutar às Cegas.

Posses: Funda, 5 balas, apito de alarme.

Patrulha de Guardas dos Pacificadores (com apoio mágico)

Dois pacificadores como acima, mais um aprendiz da Escola de Magia de Jade.

Adepto de Jade: Humano Fet 1; ND 1; Humanóide Médio; DV 1d4+4; PV 8; Inic +1; Desl 9 m; CA 11 (+1 Des); Atq +1 corpo a corpo (1d8+1, maça pesada), +3



distância (1d4+1, dardo); QE Magias; Tend Leal e bom; TR Fort +1, Ref +1, Von +2; For 12, Des 13, Cons 12, Int 10, Sab 11, Car 16.

Perícias: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +4, Identificar Magia +4.

Talentos: Foco em Magia (encantamento), Vitalidade.

Posses: Maça pesada, 3 dardos, 2 cordas (7,5 m. cada).

Magias (5/4): 0 – *pasmar*, detectar magia, romper morto-vivo, luz; 1º - *animar cordas*, hipnotismo.

Capas Azuis

Área: Bairro nobre; **NE:** 6; **Magia:** 100%; **Vigilância:** +12; **Resposta:** 30 segundos; **Atitude:** Milicianos violentos e brutais que mantêm a ralé longe do bairro nobre por quaisquer meios que julguem necessários. Chamados assim pelas capas de um azul vivo que usam, estes guardas de elite patrulham incansavelmente o bairro nobre, lar dos mercadores mais poderosos que vivem na cidade. Estes brutos ficam mais do que felizes em recorrer à violência, e mais do que alguns suspeitos já morreram em suas mãos. Até agora, os detalhes destas mortes foram encobertos pelos patronos da cidade.

Patrulha de Guardas das Capas Azuis

Capas Azuis (2): Humanos Com 1; ND 1/2; Humanóide Médio; DV 1d8+1; PV 9; Inic +0; Desl 6 m; CA 17 (+5 cota de malha, +2 escudo grande de madeira); Atq +5 corpo a corpo (1d8+2, espada longa obra-prima), +2

LEI E ORDEM

distância (1d8, besta leve obra-prima); Tend Leal e neutro; TR Fort +3, Ref +0, Von +0; For 14, Des 10, Cons 13, Int 11, Sab 11, Car 10.

Perícias: Cavalgar +4, Intimidar +4, Observar +2, Ouvir +4.

Talentos: Foco em Arma (espada longa), Prontidão.

Posses: Espada longa obra-prima, armadura de cota de malha, escudo grande de madeira, besta leve obra-prima, 10 viroles.

Sargento Capa Azul (1): Humano Com 4; ND 3; Humanóide Médio; DV 4d8+4; PV 25; Inic +0; Desl 6 m; CA 17 (+5 cota de malha, +2 escudo grande de madeira); Atq +8 corpo a corpo (1d8+2, espada longa obra-prima), +5 distância (1d8, besta leve obra-prima); Tend Leal e neutro; TR Fort +4, Ref +1, Von +2; For 14, Des 10, Cons 13, Int 11, Sab 13, Car 12.

Perícias: Cavalgar +7, Intimidar +8, Observar +2, Ouvir +6.

Talentos: Foco em Arma (espada longa), Prontidão, Tiro Certeiro.

Posses: Espada longa obra-prima, armadura de cota de malha, escudo grande de madeira, besta leve obra-prima, 10 viroles, *poção de visão no escuro, poção de velocidade, poção da verdade.*

Adepto Rubro (1): Humano Fet 2; ND 2: Humanóide Médio; DV 2d4+4; PV 10; Inic +0; Desl 9 m; CA 10; Atq +2 corpo a corpo (1d6+1, meia-lança), +1 distância (1d6+1, azagaia); QE Magias; Tend Leal e neutro; TR Fort +2, Ref +0, Von +3; For 12, Des 10, Cons 15, Int 10, Sab 11, Car 16.

Perícias: Alquimia +5, Concentração +7, Identificar Magia +5.

Talentos: Foco em Magia (transmutação), Tiro Certeiro.

Posses: Meia-lança, azagaias (2).

Magias (6/5): 0 – *globos de luz, mãos mágicas, brilho, raio de gelo, resistência;* 1º - *mãos flamejantes, reduzir.*

QUEBRANDO A LEI

Apesar dos seus esforços, uma hora ou outra mesmo o melhor dos ladrões acaba na frente de um magistrado. O que ocorre a seguir é em grande parte derivado do estado das leis na área e sua tolerância a criminosos.

A seção a seguir foi feita para servir como um ponto de partida para resolver questões legais. Ela não é, de forma alguma, um ensaio completo sobre direito, mas

um conjunto simples de sugestões para determinar as multas normalmente aplicadas para uma variedade de crimes. Tenha em mente o histórico do seu mundo de campanha, sua história e estrutura quando criar um sistema legal ou determinar as ramificações das ações dos personagens. O funcionamento interno do sistema legal não é detalhado aqui. Ao invés disso, as notas a seguir concentram-se nos problemas que os personagens podem ter de encarar e em como sair deles.

O sistema legal de uma cidade, região ou nação é medido pelas seguintes características:

Organização: Em uma região selvagem de fronteira, uma simples agressão e coisas assim são resolvidas normalmente entre os dois lados. Apenas ações realmente sérias, como um ataque a uma caravana ou um assassinato fora do contexto de um duelo atraem a atenção do sistema legal. Contudo, uma cidade com um sistema legal rigidamente definido irá interferir com quase qualquer disputa, não importa o quanto pequena. A característica Organização é uma medida simples da complexidade e capacidade do sistema legal de uma área. A Organização terá um dos seguintes valores:

Alta: Todos os crimes, mesmo aqueles pequenos como desordem, têm punições rigidamente codificadas e exercidas. Multas e punições são claramente definidas, e o governo toma papel ativo em assegurar que os criminosos paguem pelo que fizeram. Reinos leais tipicamente têm uma burocracia altamente organizada para lidar com os seus criminosos.

Média: O governo lida com criminosos que cometem crimes maiores, mas ofensas menores são em geral ignoradas. A guarda da cidade exerce a lei, mas raramente prende alguém por um crime menor que um assassinato ou incêndio criminoso. Muitas vezes, o nível de resposta está ligado com a riqueza e influência da vítima. Este tipo de sistema legal é comumente encontrado em nações neutras.

Baixa: A área, em essência, não tem lei, com duelos e outros métodos pessoais de retribuição sendo usados para resolver a maior parte dos problemas, já que juízes e júris são praticamente desconhecidos. Em face de um crime maior, os líderes da região freqüentemente agem como juiz, júri e executor. Mais freqüentemente, a população organiza um linchamento e administra a sua

Punições

Severidade	Crime sem Importância	Crime Menor	Crime Maior	Crime Capital
Baixa	Multa de 5 PO	Multa de 25 PO	Multa de 1.000 PO	Morte
Média	Multa de 10 PO	Multa de 100 PO	Marcas com ferro quente e multa de 5.000 PO	Morte
Alta	Multa de 25 PO	Remoção de membro, mão e multa de 1.000 PO	Morte	Morte

própria justiça contra os suspeitos meliantes. Nações caóticas, naturalmente, muitas vezes têm este tipo de sistema legal.

Corrupção: Em um mundo ideal, o sistema legal opera de uma maneira justa e igualitária, já que os magistrados pesam fatos, julgam testemunhos e determinam um veredito justo. Na realidade, o dinheiro e a influência têm um papel maior do que a verdade em muitas nações. A Corrupção mede o quanto fácil é usar algumas peças de ouro para resolver problemas legais. Normalmente, um suborno custa a metade da penalidade em peças de ouro ligada ao crime, e exige um teste de Diplomacia resistido pelo teste de resistência de Vontade do juiz ou oficial responsável pelo caso. Além disso, os personagens ganham +1 de bônus de circunstância para cada 10% de aumento no valor do suborno. O suborno base para evitar uma acusação que resulta em execução é 10.000 PO.

Alta: A maior parte dos casos começa com uma rodada de subornos, que determina o vencedor antes que os procedimentos começem oficialmente. A maior parte das multas ou sentenças acabam como pouco mais que admoestações após algumas centenas de peças de ouro mudarem de mãos. Se um personagem tenta sair de um problema legal via suborno, ele ganha +2 de bônus de circunstância em seu teste de Diplomacia.

Média: Não existe uma tendência predominante ao suborno ou outros meios ilícitos de influência dentro do sistema legal. Magistrados específicos podem ser sensíveis a propinas, mas muitos acham a prática de mau gosto.

Baixa: O governo ou a nobreza fazem uma campanha ativa contra o suborno. Juízes corruptos enfrentam diversas penalidades legais e sociais por suas ações. Apenas alguns poucos magistrados chegam a ouvir uma oferta de suborno, e a maioria imediatamente adiciona-a às acusações contra o réu. Um personagem que tente sair de um problema via suborno aqui sofrerá -4 de penalidade de circunstância em seu teste de Diplomacia.

Severidade: Em alguns reinos brutais, mesmo um crime menor como um roubo acarreta em pena de morte, enquanto em outros, subornos ou trabalhos forçados são punições bem mais comuns. A Severidade de uma região determina as multas e penalidades para crimes, como mostrado na tabela da página anterior.

Crime Sem Importância: O tipo de transgressão que não causa prejuízos físicos ou econômicos a ninguém, mas afeta a paz em uma área. Exemplos incluem ficar bêbado em público, vadiagem, entrar em propriedade privada, carregar armas em áreas restritas, conjurar magias em público sem licença e outros crimes peque-

nos. Ao invés de uma multa, o acusado pode ser posto no tronco ou sofrer outra forma de humilhação pública.

Crime Menor: Este nível cobre qualquer coisa que cause menos de 100 PO em danos e envolva violência que não ameace a vida. Brigas de socos, pequenos roubos, posse de substâncias ilegais ou sacar (mas não usar) uma arma em público contam como crimes menores. Em sociedades muito severas, os criminosos podem receber piche e penas ou serem açoitados.

Crime Maior: Crimes maiores incluem roubo ou destruição de propriedade no valor de mais de 100 PO e violência potencialmente fatal. Atacar alguém com uma espada ou outra arma, usar magias de combate como *bola de fogo* dentro dos limites da cidade ou grandes roubos entram nesta categoria. Banimento ou escravidão podem ser também considerados punições aceitáveis para tais crimes.

Crime Capital: Estes crimes são aqueles que afetam diretamente a estabilidade e prosperidade do reino ou têm a ver com envolvimento com poderes proibidos. Traição, cultuar religiões ou deuses banidos, convocar demônios, assassinato e incêndio criminoso caem todos nesta categoria.



REPUTAÇÃO

A medida que um ladino realiza crimes ousados, encontra raros e valiosos tesouros, ou engana os guardas do rei repetidas vezes, histórias de seus feitos se espalham. Logo, o seu nome é uma arma tão poderosa quanto seu sabre ou sua inteligência. Com este capítulo, você poderá esculpir o crescimento e desenvolvimento da reputação do seu personagem enquanto sua carreira de aventureiro progride. Mesmo que de maior interesse para o ladino, estas regras são utilizáveis com qualquer outra classe de personagem.

APANHADO GERAL

A sua reputação funciona um pouco como o seu Carisma. Em certas situações, ela ajuda você a influenciar situações sociais através do uso de perícias como Diplomacia, Blefar e Intimidar. Regras adicionais permitem que a natureza da sua reputação afete o seu uso. Por exemplo, um pirata conhecido por sua sede de sangue certamente irá encontrar uma resposta diferente chegando em um baile da alta sociedade do que um corajoso paladino conhecido por suas muitas obras para a caridade. Outras regras permitem aos jogadores criar e utilizar alter-egos para os seus personagens (talvez o “paladino” e o pirata sejam a mesma pessoa) e cultivar uma reputação diferente em várias áreas da sociedade. Um cavaleiro cruel pode ter uma reputação como um mestre brutal e violento entre os plebeus, enquanto seus amigos nobres consideram-no um respeitável e produtivo membro da sociedade.

A reputação funciona de muitas maneiras como uma habilidade. Contudo, diferente das habilidades, ela aumenta e diminui freqüentemente, em geral após cada aventura que o personagem completa.

REPUTAÇÃO (REP)

A reputação mede o quão conhecido você é entre a população em geral de uma cidade ou país. Uma reputação alta significa que muitas pessoas já ouviram coisas impressionantes sobre você, como suas aventuras derrotando um dragão ou o seu roubo de uma bem-guardada e incrivelmente valiosa gema. Uma reputação baixa mostra que poucas pessoas ouviram falar das suas aventuras ou souberam de coisas terríveis a seu respeito, como a sua tendência a assassinar aventureiros que viajam com você ou a sua derrota nas mãos de



um kobold doente e maneta. A reputação nem sempre é uma medida honesta das suas habilidades ou aventuras. Enquanto as histórias dos seus feitos viajam, a verdade se distorce um pouco, já que boatos surgem de outros boatos. Contudo, a menos que alguém tente espalhar mentiras enganadoras, a sua reputação é em grande parte baseada nas suas ações verdadeiras.

Você aplica a Reputação a:

† Tentativas de influenciar os outros com perícias como Diplomacia ou Intimidar.

† Testes para ver se um Personagem do Mestre, como um nobre ou taverneiro, sabe quem você é.

GERANDO A REPUTAÇÃO

A Reputação base de um personagem é igual ao seu nível mais o seu modificador de Carisma, mas ela nunca pode cair abaixo de 1. Assim, a cada vez que um personagem ganha um nível, a sua Reputação aumenta em 1 (um personagem de nível baixo com um modificador de Carisma negativo pode ter que trabalhar duro antes que a sua Reputação aumente acima de 1).

As ações que o personagem toma também modificam a sua Reputação. Ações como derrotar monstros, vencer vilões e empreender buscas épicas ajudam a aumentar a Reputação de um personagem. Por outro lado, um personagem que se aposente temporariamente da vida de aventureiro ou que parta para uma terra distante por muitos anos perde a sua Reputação. As histórias sobre personagens verdadeiramente épicos podem continuar a viver como lendas ou contos populares, mas os feitos da maior parte dos personagens irão se apagar com o tempo.

A tabela a seguir resume as ações que podem aumentar a Reputação de um personagem. Ela não cobre cada ação possível em uma campanha, mas deve dar a você um bom ponto de partida para julgar as ações mais importantes de um personagem.

USANDO A REPUTAÇÃO

A sua reputação pode ser um tremendo recurso em situações sociais. Quando você encontra um Personagem do Mestre pela primeira vez, você faz um teste de Reputação para determinar se ele já ouviu falar das suas façanhas. Para fazer um teste de Reputação jogue 1d20 e adicione o seu valor de Reputação. Se você igualar ou superar a CD do teste, o PdM ouviu falar de você. A CD padrão para um teste de Reputação é 25.

Modificadores de Reputação

Ação

Modificador de Reputação

Derrotar uma criatura perigosa ou um vilão maior cujo ND seja 1 - 3 acima do seu nível *	+1
Derrotar uma criatura perigosa ou um vilão maior cujo ND seja 4 - 6 acima do seu nível*	+2
Derrotar uma criatura perigosa ou um vilão maior cujo ND seja 7 ou mais acima do seu nível*	+3
Derrotar um PdM cuja Reputação seja 15 – 19	+1
Derrotar um PdM cuja Reputação seja 20 - 29	+2
Derrotar um PdM cuja Reputação seja acima de 30	+3
Passar três meses consecutivos sem entrar em aventuras**	-1
Retorno de uma terra distante e lendária	+1
Construir um castelo ou juntar-se à nobreza	+4
Subir a líder de uma guilda ou outra organização maior	+4
Tornar-se o governante de uma nação ou reino	+15
Vencer uma grande batalha ou completar uma busca maior	+5
Vencer uma grande batalha ou completar uma busca maior que salva um reino	+10
Morrer heroicamente salvando um grande número de pessoas de um destino terrível	+5
Ganhar um nível de personagem	+1

*Um monstro ou PdM fornece este bônus apenas se é uma ameaça perigosa na área ou é conhecido pelos plebeus de uma área. O bônus de Reputação por ganhar um nível cobre o espalhar geral da sua fama enquanto a sua habilidade e feitos aumentam. Você também ganha estes bônus por derrotar inimigos observado por grandes grupos de plebeus.

**Esta penalidade se aplica para cada período de três meses passados em inatividade. Veja as regras abaixo sobre como a Reputação decai com o tempo.

Valores Médios de Reputação

Exemplo

Valor de Reputação

Um aventureiro iniciante que ainda não viu ação	1
Um aprendiz de mago	2
Um paladino iniciante	3
Um clérigo novato que trabalhou entre o povo antes de entrar em aventuras	4-5
Um ladino conhecido por ser um criminoso pela guarda da cidade	6-7
Um tenente na guarda da cidade	8-9
Um mercenário veterano que já viu muitas batalhas	10-11
Um mago que trabalha com muitos aventureiros locais	12-13
Um aventureiro que ajudou a salvar uma pequena cidade	14-15
Um bárbaro no comando dos mercenários que servem à cidade	16-17
Um mago que, sozinho, lutou contra o dragão que atacou a cidade	18-19
Um rei ou outro nobre poderoso	30-31
Um feiticeiro à frente de uma poderosa horda orc que devastou diversas nações	40-41
Um arquimago que atingiu níveis de poder próximos aos de um semideus e estabeleceu templos dedicados a si próprio em cada cidade importante do mundo	50-51

REPUTAÇÃO

Se um Personagem do Mestre ouviu falar de você, você pode, se quiser, substituir o seu Carisma pelo seu valor de Reputação quando usar as seguintes perícias: Diplomacia, Obter Informação, Intimidar e Atuação. Em geral, em qualquer perícia utilizada em situações sociais, Carisma pode ser substituído por Reputação. A Reputação fornece um modificador para a sua perícia da mesma forma que uma habilidade como Força ou Carisma. Em lugar do seu modificador de Carisma, use o seu modificador de Reputação.

Reputação por Lugar

A Reputação não é só ligada ao personagem, mas também a um lugar. Um guerreiro famoso em um reino por derrotar um general orc pode ser completamente desconhecido em um reino a duzentas milhas ao sul, aonde as notícias da horda orc nunca chegaram. Quando fizer um teste de Reputação, a CD é determinada pelo local onde você está atualmente. Se, após anos de aventuras em um reino, você viajar pelo mar para uma terra estrangeira, a sua reputação pode não viajar com você. Se você viajar para uma área onde nunca se aventurou antes, consulte a tabela abaixo para determinar os modificadores para a sua Reputação.

Reputação e Distância

Distância Viajada	CD Temporária do Teste de Reputação	Modificador de Reputação
160–800 km	25	-5
801–1600 km	30	-10
1601+km	35	-20
Área separada por um oceano, cordilheira, ou outro grande obstáculo*	+5	-5

*Aplique este modificador às distâncias listadas acima.

Distância Viajada: Esta é a distância física da área mais próxima onde você tem uma Reputação. Note que esta distância é medida da fronteira da cidade, reino ou outra região.

CD Temporária do Teste de Reputação: A CD para testes de Reputação no primeiro mês que você passa em uma área. Com o tempo, as notícias de sua chegada e o conhecimento de seus feitos espalham-se o suficiente para que a CD volte para o valor normal de 25.

Modificador de Reputação: Determine a sua Reputação em uma nova área aplicando este modificador para o seu valor de Reputação na sua área original.

NATUREZA DA REPUTAÇÃO

Nem todos têm o mesmo tipo de reputação. Um gatuno reconhecido por seus muitos crimes ousados encontra reações muito diferentes do que um druida idealista que ajuda a expulsar monstros malignos das florestas de um reino. O Mestre designa um dos seguintes tipos de Reputação para cada PdM. Os jogadores podem selecionar a natureza da Reputação dos seus personagens, mas, assim como tendência, o Mestre tem a opção de forçá-lo a mudar a natureza da sua Reputação se o seu personagem não fizer jus a ela.

Cada natureza dita como você pode usar o seu valor de Reputação. Em geral, a natureza da sua Reputação determina quais testes de perícias ela modifica. Em todos os casos, os PdMs que você encontra devem reconhecê-lo para que a sua Reputação se aplique em uma situação. A menos que seja dito na natureza, as regras normais para Reputação se aplicam.

Bravo: Você é conhecido por seu comportamento estóico e firme em face

do perigo. Você já enfrentou adversários terríveis e derrotou-os não apenas com sua habilidade em armas, mas também com seu espírito indomável. Você pode aplicar o seu valor de Reputação às seguintes perícias:

Diplomacia e Atuação.

Covarde: Quando o perigo surge, você corre na direção oposta. Você é conhecido por sua natureza assustadiça e sua tendência a não aceitar desafios. Poucos respeitam-no, e a sua reputação faz com que seja difícil para você lidar com os outros. Se você for reconhecido, o seu modificador de Reputação automaticamente



conta como uma penalidade, mesmo se ele deveria ser um bônus, nos seus testes de Diplomacia e Intimidar. Contudo, você pode usá-lo como um bônus para as suas perícias Blefar e Obter Informação. As pessoas tendem a subestimá-lo, e você pode tirar vantagem disto quando mente ou tenta extraír informações delas.

Cruel: Você inflige dor aos outros por qualquer razão, e é conhecido por sua natureza sádica e caprichosa. Aqueles que reconhecem-no tentam evitá-lo, pois o seu nome em geral suscita medo e asco nos outros. Você pode aplicar o seu modificador de Reputação às seguintes perícias: Blefar e Intimidar.

Honesto: Você é conhecido por sempre manter a sua palavra, e as pessoas vêem-no não apenas como um herói, mas também como alguém que tem um estrito código de ética. Se isto é verdade ou não é irrelevante contanto que você mantenha a sua personalidade pública. Você pode aplicar o seu valor de Reputação às seguintes perícias: Blefar, Diplomacia e Obter Informação. As pessoas confiam em você e são facilmente levadas por suas palavras, ou estão sempre ansiosas por ajudá-lo.

Talento: Você é conhecido como um mestre artesão, um guerreiro habilidoso ou um conjurador poderoso. Os seus feitos são bem conhecidos, mas o seu talento e habilidade marcam-no como uma lenda em formação. Você pode aplicar o seu valor de Reputação às seguintes perícias: Diplomacia e Profissão. Como um reconhecido especialista, os seus conselhos e o seu trabalho são ambos altamente valorizados.

Trapaceiro: Quando você passa por uma sala, todos param para checar suas bolsas de dinheiro. Você é conhecido como um larápio vigarista e esquivo. Quando a sua reputação o precede, aplique-a como uma penalidade para os seus testes de Blefar, já que as pessoas esperam que você minta sobre tudo. Por outro lado, os seus feitos tornam as outras pessoas um pouco nervosas, permitindo que você use a sua Reputação como um bônus em testes de Obter Informação e Intimidar.

Vilão: Você inspira medo e terror nos outros, por causa dos objetivos implacáveis que persegue. Os seus métodos podem não ser brutais, mas você é conhecido como alguém com quem não se deve se meter. Você pode aplicar a sua Reputação como um bônus em testes de Diplomacia, Obter Informação e Intimidar.

ALTER-EGOS

Alguns aventureiros usam nomes falsos e codinomes, por preferência pessoal ou pura necessidade. Um alter-ego é meramente uma identidade que você inventa para cobrir a sua verdadeira. Ele deve incluir um nome e um disfarce que separam-no da sua verdadeira natureza. De qualquer modo, um alter-ego funciona em grande parte como uma identidade secreta de um super-herói. Ladinhos que queiram manter a lei afastada e personagens heróicos trabalhando disfarçados em um reino dominado por um tirano usam alter-egos como uma defesa contra uma sociedade inteira.

Um alter-ego adquire a sua própria Reputação, gerada separadamente da sua identidade verdadeira.

Quando agindo sob um alter-ego, quaisquer bônus que você ganhe para a sua Reputação somente se aplicam ao valor de

Reputação do alter-ego. Se você ganhar um nível por causa de ações feitas por seu alter-ego, ou se você ganhar a maioria dos pontos de experiência necessários para um nível enquanto o usa, o seu alter-ego ganha o bônus de Reputação. Assim, enquanto a sua verdadeira personalidade é parcialmente reconhecida por qualquer um, o seu alter-ego aventureiro pode ser o maior herói (ou vilão) da cidade.

Se o seu alter-ego for revelado, o maior valor entre a sua Reputação e a do alter-ego se torna o seu valor de Reputação. Além disso, você ganha metade do valor menor como um bônus para um só teste da sua nova

Reputação, refletindo o turbilhão de interesse que cerca a revelação da sua identidade. Contudo, você só pode modificar o seu valor de Reputação desta maneira se a população em geral descobrir o seu alter-ego – se apenas

alguns amigos íntimos ou um número limitado de pessoas souberem do segredo, o seu alter-ego está seguro.

Alter-egos funcionam melhor como uma ferramenta de representação. O nobre heróico que veste um disfarce e luta contra um tirano corrupto é um arquétipo comum em histórias de fantasia e aventura. Ele enriquece o seu personagem e fornece algumas possibilidades interessantes de interpretação. Se você sente que um alter-ego é apropriado para o seu personagem, consulte o Mestre sobre adotar um.



VENENOS E COMO PRODUZI-LOS

Enquanto muitos ladinos olham o veneno como um truque desonroso apropriado apenas para o capanga mais baixo ou o assassino mais vil, a maioria os vê como simplesmente uma outra ferramenta para ajudar a igualar as condições contra lutadores mais hábeis. Mesmo um ladino altamente ético pode utilizar um veneno que mantenha suas vítimas em um sono profundo ou paralise seus membros. Os assassinos elevam o uso de veneno a uma forma de arte, criando preparados especificamente designados para prejudicar um determinado indivíduo, potencializar as fraquezas de uma raça ou produzir um efeito único que ajude o assassino a cumprir um contrato. Por exemplo, um assassino mandado para interromper o fechamento de um negócio pode drogar a bebida do delegado de uma casa nobre com um poderoso sedativo que o deixe cambaleante como um bêbado, manchando a reputação da casa nobre e causando um grande desconforto político.

Este capítulo cobre uma variedade de novos venenos e detalha os seus efeitos. Além disso, inclui regras para usar a perícia Ofícios (venenos) para produzir e criar novos venenos, além de introduzir algumas magias novas de assassino que aumentam os efeitos dos venenos usados por esta classe de prestígio.

NOVOS VENENOS

Os venenos apresentados aqui introduzem alguns efeitos especiais novos, mas, na maior parte das vezes, um veneno causa dano temporário a uma habilidade como Constituição ou Força. Uma descrição simples lista os detalhes de todos os venenos, e aparece assim:

Nome

Tipo; CD para Detectar; CD do Teste de Resistência; Dano Inicial (Ativação)/Dano Secundário (Ativação Secundária); Preço; CD do teste de Ofícios (venenos).

Nome: O nome comum utilizado para o veneno.

Tipo: Contato, ingerido, inalado ou ferimento.

Venenos de contato exigem que a vítima permita que o veneno entre em contato com pele exposta, mas eles também podem ser espalhados em armas. Venenos ingeridos devem entrar na vítima

através do sistema digestivo, e normalmente são misturados à comida ou bebida. Uma dose de um veneno ingerido afeta uma criatura Pequena, Média ou Grande. Meia dose afeta qualquer criatura de tamanho menor que Pequeno. Duas doses são necessárias para envenenar uma criatura Enorme ou Imensa, e quatro para envenenar uma criatura Colossal. Venenos inalados são gases ou partículas minúsculas que se espalham através do ar e afetam todos que as respiram. Venenos de ferimento são comumente espalhados em armas e trabalham entrando na corrente sanguínea da vítima. Eles também afetam quem os ingere, mas a CD para detectá-los é diminuída em 10, já que estes venenos normalmente têm uma cor ou odor bastante peculiares.

CD para Detectar: A CD do teste de Observar necessário para detectar o veneno. Venenos de contato às vezes possuem uma coloração ou sensação tátil particulares, venenos ingeridos tendem a afetar o sabor da comida ou bebida na qual são colocados, enquanto que venenos inalados muitas vezes têm odores fortes ou são opacos o bastante para obscurecer o ar. Um veneno de ferimento espalhado em uma arma geralmente deixa alguma marca característica.

CD do Teste de Resistência: A CD do teste de resistência necessário para resistir aos efeitos do veneno.



Dano Inicial: O efeito que o veneno tem na vítima.

Ativação: O período de tempo entre a exposição inicial da vítima ao veneno e a ativação do seu dano inicial. Se este valor não estiver listado, a vítima sofre imediatamente o dano inicial do veneno após falhar em seu teste de resistência.

Dano Secundário: Muitos venenos causam uma reação retardada em suas vítimas, já que levam tempo para circular no sistema da vítima e causar o seu dano total. A vítima deve fazer um segundo teste de resistência para resistir a este dano, mesmo se foi bem-sucedida em seu teste de resistência inicial contra o efeito inicial do veneno.

Ativação Secundária: Esta é a quantidade de tempo entre a exposição inicial da vítima ao veneno e a aplicação do dano secundário. Se este valor não estiver listado, o tempo de ativação secundária é de um minuto.

Preço: O custo de uma dose de veneno em peças de ouro. Em geral, uma dose é suficiente para afetar a maior parte das criaturas, mas venenos ingeridos devem ser administrados em quantidades diferentes para afetar criaturas maiores.

CD do teste de Ofícios (venenos): A CD do teste de Ofícios (venenos) necessário para produzir este veneno. Além disso, o ladino deve gastar um valor igual à metade do preço do veneno em peças de ouro em ingredientes, todos consumidos no processo de feitura do veneno.

EXEMPLOS DE VENENOS

Abaixo estão detalhados alguns venenos bastante conhecidos, que qualquer ladino pode tentar adquirir para completar seus objetivos nefastos. Deve ser notado que os venenos listados aqui tendem a ser um pouco mais baratos que qualquer equivalente produzido na seção Criação de Venenos deste capítulo, já que são mais ou menos comuns e não exigem que o ladino localize seus próprios ingredientes.

Água da Verdade

Ingerido; CD para Detectar 0; Von CD 15; 1d4 Sab/Compele à verdade; 200 PO; Ofícios (venenos) CD 15. Este líquido azul-escuro amargo é utilizado para extrair confissões de criminosos e obter informações de prisioneiros. O efeito secundário da água da verdade faz com que sua vítima fale seus pensamentos mais internos, respondendo todas as perguntas verdadeiramente, pelo menos da maneira como a vítima vê. A vítima continua a responder desta maneira por 5d6 minutos. A vítima não tem nenhuma compulsão de entregar informações voluntariamente além do escopo das perguntas. Por exemplo, se um orc for questionado sobre a existência de um tesouro em uma caverna próxima, ele pode confirmá-la e até mesmo descrever as pilhas de moedas de ouro que existem lá, mas não precisa mencionar o dragão negro que as guarda. A água da verdade não pode ser misturada com comida ou bebida, já que ambas arruinam seus efeitos.

Allevar

Ingerido; CD para Detectar 25; Fort CD 20; 4d6 Cons (Especial, veja o texto)/Nenhum; 1.100 PO; Ofícios (venenos) CD 25.

O allevar é um veneno altamente mortal, normalmente utilizado por assassinos que têm contato prolongado com suas vítimas. Lentamente crescendo no sistema da vítima com o tempo, o allevar não causa nenhum efeito aparente até que o veneno chegue ao ponto crítico, quando a vítima normalmente morre. Um total de dez doses de allevar administradas ao longo de um mês é necessário para envenenar um sujeito. A cada vez que a vítima consome comida contaminada com o allevar, ela deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Fortitude (CD 20), ou o veneno penetra no seu sistema. Após dez falhas em testes de resistência dentro de um período de 30 dias, o veneno faz efeito. 4d4 horas após a décima dose, a vítima sofre 4d6 pontos de dano temporário em Constituição, o que é fatal se reduz sua Constituição a 0 ou menos.

Destruidor de Mentes

Ingerido; CD para Detectar 10; Von CD 12; 2d4 Sab (1 minuto)/1d4 Sab (3 minutos); 75 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

O destruidor de mentes é sintetizado de uma combinação de narcóticos e sedativos, feito para vencer a força de vontade da vítima. O veneno tem um efeito muito sutil e é feito para corroer a vontade da vítima sem causar-lhe nenhum alarme. Os seus processos de pensamento e habilidades de percepção continuam perfeitos, mas o veneno interfere com sua habilidade de resistir a tentações e magias. A vítima se torna quieta e introvertida, sua habilidade de pensar por si mesma minada. A vítima do destruidor de mentes pode perceber que a pessoa com quem ele está falando está conjurando uma magia, mas não irá fazer a conexão entre isto e os repentinos sentimentos de amizade em relação a ele devido à magia *enfeitiçar pessoas*.

Enevoante

Ingerido; CD para Detectar 20; Fort CD 12; 1d6 Sab/Equilíbrio; 100 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Entre ladrões e assaltantes, o enevoante é um veneno favorito para ser utilizado contra vítimas em potencial de assaltos e ricos mercadores passeando pela pior parte da cidade. O enevoante é um líquido sem cor e sem cheiro com um gosto levemente doce. Além do dano em Sabedoria que ele causa, o seu efeito secundário faz da vítima um bêbado cambaleante e insensato. Qualquer um que falhar no seu teste de resistência contra o efeito secundário sofre -2 de penalidade de circunstância em todos os testes de resistência de Reflexos, testes de Destreza, Classe de Armadura e jogadas de ataque, já que o veneno atrapalha seu senso de equilíbrio. Além disso, a cada rodada em que a vítima tenta se mover mais do que a metade de seu deslocamento normal, ela deve ser bem-sucedida num teste de



Destreza contra CD 15 ou ficar caída no chão, tropeçando nos próprios pés enquanto tenta se mover. Os ladrões normalmente colocam o veneno na bebida de suas vítimas em potencial antes de assaltá-las uma vez que saiam do bar. Os sintomas insidiosos do enevoante são normalmente confundidos com uma simples bebedeira, mas uma vítima sóbria raciocina normalmente e fala com clareza.

Essência Demoníaca

Contato: CD para Detectar 15; Von CD 15; 1d6 Sab/Alucinações (veja o texto); 400 PO; Ofícios (venenos) CD 20.

Fabricado da carne, sangue e fluidos corporais de demônios prisioneiros, este veneno é extremamente raro e causa um efeito único em suas vítimas. Após os efeitos iniciais, o veneno dá à vítima uma bizarra e distorcida capacidade de detectar tendências. Criaturas bondosas parecem monstros demoníacos vermelhos e cheios de escamas que ameaçam a vítima. Criaturas neutras tomam a forma de criaturas espirituais com aparência de fantasmas, enquanto que criaturas malignas parecem figuras angelicais e brilhantes. A vítima deve ser bem-sucedida num teste de Observar

(CD 15) para reconhecer qualquer figura real por trás das alucinações. Além disso, quando uma figura fala, sua voz se torna distorcida pelas alucinações, não permitindo que a vítima reconheça o que está sendo dito. Muitos aventureiros afetados por essência demoníaca encontraram a morte por vontade própria, voltando-se contra seus próprios aliados em combate.

Extrato de Lótus

Inalado: CD para Detectar 10; Von CD 14; 1d4 Sab/2d6 Sab; 1.800 PO; Ofícios (venenos) CD 35.

O extrato de lótus é produzido de sementes de lótus negra especialmente secadas, tratadas com uma série de processos alquímicos para aumentar as propriedades alucinógenas da lótus. A vítima do extrato de lótus percebe imagens, sons e cheiros falsos, prejudicando sua habilidade de observar e interagir com o que está à sua volta.

Estranhamente, a vítima que falha em seu teste de resistência contra tanto o efeito inicial quanto o secundário ganha a habilidade de ver criaturas e objetos invisíveis, como em uma magia *ver o invisível* conjurada por um feiticeiro de 5º nível.

Fogo Branco

Ferimento: CD para Detectar 5; Fort CD 20; 1d6 For/2d6 For; 2.200 PO; Ofícios (venenos) CD 35.

Um veneno altamente mágico feito de puro material planar dos planos astral, etéreo e primário, o fogo branco é um poluente mágico que se alastrá pela forma material de um ser extraplanar e destrói a sua presença no plano primário. O fogo branco afeta somente elementais e extraplanares no plano primário. Ele se parece com uma fina névoa branca bruxuleante em volta de uma arma. Com um acerto, a névoa desintegra-se em um fino pó que se funde com a forma física de um extraplanar ou elemental no plano primário, desfazendo-o em pedaços e causando agonia intensa.

Névoa Vermelha

Inalado: CD para Detectar 5; Von CD 14; Mania homicida/1d4 Int; 1.200 PO; Ofícios (venenos) CD 25.

Um fino pó vermelho criado com o sangue ressequido de um touro ou outra criatura agressiva, a névoa vermelha causa sentimentos maníacos e psicóticos em suas vítimas, fazendo com que ataquem aqueles mais próximos a eles com um abandono selvagem e desesperado. Aqueles afetados pela névoa vermelha imediatamente entram em Fúria, como a habilidade de bárbaro, e atacam a criatura mais próxima por 2d4 rodadas. A névoa vermelha é comumente espalhada no ar, soprando-a na direção da vítima ou jogando sacos cheios dela em inimigos. Durante cercos, alguns comandantes usam a névoa vermelha como uma arma decisiva, os cercados jogando-a por sobre suas muralhas para semear a cizânia nas fileiras do inimigo e atrapalhar seus ataques,

enquanto algumas forças de cerco jogam barris cheios do veneno para dentro da fortaleza do inimigo, esperando voltar os defensores uns contra os outros. Contudo, mais do que alguns comandantes assistiram seus homens sucumbirem à névoa vermelha que deveria afetar o inimigo. Alguns assassinos usam a névoa vermelha para atrapalhar a guarda de seus alvos, espalhando punhados dela no ar na direção dos inimigos ou soprando doses contra eles. Quando usada desta maneira, o atacante deve atingir seu alvo com um ataque de toque à distância com um alcance máximo de 3 metros. Além disso, há uma chance de 10% de que o atacante accidentalmente se exponha ao veneno, forçando-o a fazer um teste de resistência contra os seus efeitos. Algumas tribos de bárbaros usam a névoa vermelha como um narcótico, cheirando-o na batalha para colocarem-se em um estado de fúria selvagem antes de saltarem no meio das formações inimigas.

Óleo de Tremedeira

Ferimento; CD para Detectar 10; Fort CD 15; 1d4 Des/1d4 Des; 300 PO; Ofícios (venenos) CD 20.

O óleo de tremedeira é um dos venenos favoritos de caçadores de recompensas e assassinos que devem enfrentar clérigos, bardos, feiticeiros e outros conjuradores. O óleo de tremedeira causa uma severa paralisia em suas vítimas, deixando suas mãos, braços e pernas tremendo horrivelmente. Isto não apenas afeta sua agilidade e coordenação, mas também torna muito difícil conjurar magias com componentes somáticos. Quando tenta conjurar uma destas magias sob o efeito do óleo de tremedeira, o conjurador deve usar uma ação de rodada completa para conjurar a magia ou ser bem-sucedido num teste de Concentração (CD 20) para evitar arruinar a magia. Se a vítima for bem-sucedida no teste de resistência contra os efeitos iniciais do óleo, ela não está sujeita ao efeito de falha nas magias. O óleo de tremedeira é um fluido grosso e viscoso com uma coloração rica e dourada.

Óleo de Varran

Ferimento; CD para Detectar 0; Fort CD 14; 2d4 For/1d4 For; 450 PO; Ofícios (venenos) CD 20.

Originalmente criado pelo paladino/ladino Varran, este óleo brilhante e dourado é infundido com água benta e as lágrimas de um celestial. Ele não tem efeito contra criaturas vivas, mas contra os mortos-vivos, ele destrói suas formas, dizimando sua força e muitas vezes deixando-os incapacitados. Paladinos muitas vezes usam este veneno para destruir vampiros, lichs e outros mortos-vivos poderosos.

Óleo Verde

Contato; CD para Detectar 5; Fort CD 15; 2d4 pontos de vida/2d4 Cons; 170 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Produzido por pesquisadores anões como uma arma contra os orcs e outros humanóides, o óleo verde é um cruel veneno de contato que queima a carne exposta e

entra no sistema da vítima, prejudicando sua saúde e vitalidade. O óleo verde é assim chamado por sua coloração verde brilhante. É um líquido fino e aquoso com um forte odor, lembrando carne apodrecida. Os anões freqüentemente mantêm barris cheios de óleo verde a mão em pontos fortificados e postos de guarda. Em combate, eles jogam os barris em seus inimigos de cima ou empurram-nos na direção de formações inimigas, quebrando o barril e encharcando aqueles em volta com o veneno. Pequenos jarros de cerâmica cheios de óleo verde podem ser jogados como frascos de óleo incandescente, molhando aqueles em volta do seu alvo primário.

Ovos de Dolleck

Ferimento; CD para Detectar 12; Fort CD 18; 1d4 pontos de vida (1 rodada)/3d4 pontos de vida; 675 PO; Ofícios (venenos) CD 20.

O dolleck é um inseto relativamente inofensivo que se alimenta de carne morta e excrementos. Alguns ladinos coletam os minúsculos ovos do inseto, tratando-os com uma variedade de químicos extremamente voláteis que transformam os ovos em um veneno estranho mas poderoso. Ovos de dolleck mutados são normalmente adicionados a uma mistura pegajosa que permite que sejam espalhados em armas. Em caso de um acerto em combate, os ovos chocam, e descarregam sua carga mortal de pequenos e vorazes insetos, que cavam para dentro da vítima e começam a devorá-la viva de dentro para fora. Os insetos vivem apenas por um minuto ou dois, e durante este tempo, gastam sua energia rasgando a carne e devorando-a com determinação raivosa. Os insetos cavam para fora da pele da vítima, começando de dentro do seu corpo, comendo tudo em seu caminho para a saída, e morrem se chegam a sair pela pele.

Pó de Telsath

Ingerido; CD para Detectar 0; Fort CD 16; 2d4 For/1d6 For; 220 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Comumente utilizado por rangers e druidas para lidar com monstros grandes mas não-inteligentes, o pó de Telsath é uma poeira branca e granulada com um gosto intensamente doce é irresistível para animais. Normalmente encontrado em pequenas bolas do tamanho de um punho, o pó de Telsath é usado em combate para atrapalhar animais como ratos gigantes ou ursos atrozes. Em combate, um animal, besta ou besta mágica com uma Inteligência de 6 ou menos deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Vontade (CD 12) para resistir a passar uma ação padrão devorando a bolota de pó de Telsath. Note que uma criatura em combate não precisa fazer um teste de resistência se estiver sob ataque direto. Fora de combate, a criatura automaticamente come a bolota.

Pulmão Negro

Inalado; CD para Detectar 5; Fort CD 15; 1d6 Cons/1d6 Cons; 780 PO; Ofícios (venenos) CD 25.

VENENOS E COMO PRODUZI-LOS

Desenvolvido por uma cabala demoníaca de ladrões e druidas orcs, o pulmão negro é um gás preto e espesso que afeta apenas anões. Os orcs algumas vezes usam-no para preencher completamente minas ou posições de defesa anãs, fazendo seus inimigos recuarem, ou matando aqueles que não conseguirem escapar. Enquanto o pulmão negro flutua como uma nuvem opaca, todas as criaturas agem como se estivessem em total escuridão, mas visão no escuro não ajuda as criaturas no meio desta nuvem, já que o gás venenoso bloqueia todos os tipos de visão. Não-anões dentro de uma nuvem de pulmão negro tossem por causa do espesso gás, mas não sofrem nenhum outro efeito. O pulmão negro é normalmente administrado através da queima de troncos de uma substância negra e granulosa com meio metro de grossura. Estes troncos são produzidos pelos ladrões orcs e entregues aos guerreiros no fronte. O tronco queima a uma velocidade de 1,5 metro por rodada, a menos que seja afetado por vento. O veneno é assim chamado por causa dos severos e debilitantes ataques de tosse que causa nos anões. As vítimas deste veneno ficam com a pele cor de cinzas, e um muco viscoso e negro em suas gargantas e pulmões.

Quebra-Magias

Ferimento; CD para Detectar 10; Fort CD 14; 1d4 Int/1d6 Int; 90 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Chamado assim por sua capacidade de deixar magos sem a habilidade de conjurar magias, o quebra-magias atravessa o sistema nervoso da vítima, atrapalhando seus pensamentos e fazendo dela um imbecil salivante. Assassinos com a tarefa de matar conjuradores usam este veneno comumente, assim como guardas de cidades ou caçadores de recompensas com a missão de apreender um mago. O quebra-magias é criado de uma combinação de fluidos do cérebro de devoradores de mentes e os olhos triturados de um tributo brutal, e é uma geléia grossa e vermelha normalmente espalhada em flechas e outras armas.

Raiz Negra

Ferimento; CD para Detectar 10; Fort CD 15; 1d4 Cons/2d4 Cons; 160 PO; Ofícios (venenos) CD 20.

Um dos venenos favoritos daqueles que precisam viajar por áreas selvagens infestadas com arbustos errantes e outras plantas agressivas, a raiz negra infecta e mata a todos os tipos. Este óleo negro e espesso se espalha

pelo corpo da planta, matando os tecidos e causando dores agonizantes em plantas sencientes. Todas as criaturas do tipo planta são vulneráveis à raiz negra, mas ela não tem efeito em outras criaturas. Plantas normais, como árvores ou arbustos, morrem 1d4 horas depois da exposição à raiz negra. Mateiros podem cobrir cravos de ferro com raiz negra antes de cravá-los em árvores que querem matar. Plantas destruídas com raiz negra apresentam faixas negras ao longo de seus corpos, e seu interior normalmente sólido é reduzido a um muco esponjoso. É desnecessário dizer que a maior parte dos druidas detesta este veneno e aqueles que o utilizam.

Sementes de Vithil

Ingerido; CD para Detectar; Fort CD 13; 1d2 Int/Amnésia; 150 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Vithil é uma pequena planta verde encontrada em climas tropicais. Quando tratadas apropriadamente, suas sementes se tornam um veneno poderoso que prejudica o intelecto e apaga as memórias recentes de sua vítima. Se a vítima falhar em seu teste de resistência contra o efeito secundário das sementes, ela perde qualquer recordação das 1d4 horas passadas. As sementes de vithil devem ser comidas para terem qualquer efeito, e são comumente trituradas e misturadas na comida da vítima.

Sombal

Ferimento; CD para Detectar 15; Fort CD 12; Sono/Nenhum; 75 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Este veneno é um paralisante de efeito mediano que faz com que a vítima caia num estado de sono profundo. Comumente usado por escravistas drows em seus ataques ao mundo da superfície, o sombal causa uma sensação de cansaço avassaladora, quase sufocante, que faz com que a vítima adormeça em um instante. Uma vítima afetada pelo veneno é considerada completamente indefesa. A maior parte dos ruídos

não irá acordá-la, mas um ruido extremamente alto, um tapa ou quaisquer ataques que causem ferimentos irão acordar uma criatura afetada pelo sombal. Acordar uma criatura adormecida exige uma ação padrão.

Sono de Morte

Ingerido; CD para Detectar 12; Fort CD 14; Nenhum dano inicial/Morte aparente; 95 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Este poderoso veneno paralisante não apenas reduz suas vítimas à imobilidade, mas lentamente desacelera



Kylee 2000

seu coração e respiração a um tal ponto que, diante de qualquer inspeção não-mágica, a vítima parece estar morta. O sono de morte é extraído de uma combinação de sangue de verme da carniça e carne fervida de carniçal, e tem a aparência de um líquido cinza claro com um gosto forte e salgado. A vítima do sono de morte permanece em um estado de morte aparente por um total de 3d4 horas.

Veneno de Caro

Contato; CD para Detectar 15; Fort CD 13; 1d6 Car/1d6 Car; 240 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

O veneno de caro é destilado dos sacos de veneno do normalmente inofensivo besouro caro, um minúsculo inseto comumente encontrado em florestas temperadas e planícies. Enquanto o besouro é pequeno demais para ameaçar um ser humano, os ladrões destilam o veneno de centenas dos insetos para criar uma única dose de veneno de caro. O veneno causa pequenas pústulas vermelhas que irrompem na pele da vítima, e uma respiração instável e barulhenta, que a deixa gaguejando e completamente incoerente. Muitos assassinos usam o veneno de caro para atrapalhar negociações ou arruinar a reputação de uma figura pública.

Veneno de Tarzag

Ferimento; CD para Detectar 10; Fort CD 15; 1d4 Cons/1d4 Des; 240 PO; Ofícios (venenos) CD 15.

Originalmente criado por um feiticeiro robogoblin, o veneno de Tarzag é feito para funcionar exclusivamente em elfos e meio-elfos. Todas as outras criaturas são imunes a seus efeitos. Diferente da maioria dos venenos, o veneno de Tarzag causa dano em duas habilidades diferentes. Os seus efeitos iniciais causam cãibras severas e enjoão em elfos, e enquanto ele se espalha, também causa endurecimento e dor nos músculos e juntas, limitando severamente a agilidade e rapidez de sua vítima. O veneno de Tarzag é uma geléia azul geralmente carregada em bexigas parecidas com odres. Já que robogoblins são imunes a este veneno (ele causa nada mais do que uma pequena dor de estômago em não-elfos), eles usam-no livremente quando quer que têm acesso a ele.

CRIAÇÃO DE VENENOS

Usando a perícia Ofícios (venenos), um ladrão empreendedor pode criar uma vasta gama de venenos e outros químicos tóxicos para derrotar seus inimigos. O sistema apresentado aqui permite que um personagem com a perícia crie um novo veneno. Criar uma destas substâncias requer os seguintes passos:

- Determine os Efeitos do Veneno** – Decida que efeito o veneno tem em suas vítimas. Ele causa dano em habilidades? Tem algum tipo de efeito especial?
- Escolha o Método de Administração do Veneno** – Decida se o veneno é administrado via contato, ingestão, inalação ou ferimento.

3. Escolha o Tipo de Teste de Resistência e a CD – Que tipo de teste de resistência a vítima deve fazer para evitar os efeitos do veneno, e qual a CD deste teste de resistência?

4. Escolha a CD do Teste de Observar – Quão fácil é notar este veneno?

5. Adicione os Benefícios – O veneno tem alguma qualidade especial, como afetar criaturas normalmente imunes a venenos ou apenas funcionar contra uma raça específica?

6. Preço Final em peças de ouro – Determine quanto o veneno custa.

7. Determine os Ingredientes – Venenos caros exigem componentes raros e exóticos para sua manufatura. O Mestre determina os materiais exigidos para o veneno e se e como você pode adquiri-los.

8. Teste de Ofícios (venenos).

1. Determine os Efeitos do Veneno

Um veneno pode causar dano em uma habilidade, causar paralisia, forçar sua vítima a adormecer ou causar alguns outros efeitos especiais. Decida exatamente o que o veneno faz com sua vítima – a tabela abaixo resume os vários efeitos que os venenos podem ter. Anote os custos listados para os efeitos, já que você vai precisar deles mais tarde. Adicione o custo do efeito secundário ao custo do efeito inicial que você escolher e aplique o modificador apropriado para o tipo de dano que o veneno inflige. Se o veneno causa mais do que um tipo de dano, use o modificador aplicável mais alto.

Por exemplo, um veneno que cause 1d2 Força como seu dano inicial e 1d3 Constituição como dano secundário teria um custo base de 70 PO por 1d2 de dano inicial, mais 40 PO por 1d3 de dano secundário, totalizando 110 PO. Um modificador de +50% é aplicado, já que dano em Constituição é o mais caro, elevando o custo para 165 PO.

Dano por Veneno

Dano	Custo de Dano Inicial	Custo de Dano Secundário
0	0 PO	0 PO
1	50 PO	20 PO
1d2	70 PO	30 PO
1d3	90 PO	40 PO
1d4	110 PO	50 PO
2d4	160 PO	110 PO
3d4	1.100 PO	850 PO
1d6	150 PO	100 PO
2d6	1.000 PO	750 PO
3d6	2.000 PO	1.500 PO
4d6	4.000 PO	3.000 PO
Paralisia	240 PO	160 PO
Sono	200 PO	120 PO

Dano: Os pontos de vida ou dano em habilidade que o veneno inflige.

VENENOS E COMO PRODUZI-LOS

Custo por Dano Inicial: O custo básico por um veneno que inflige os dados listados como dano inicial.

Custo por Dano Secundário: O custo adicionado para um veneno que inflige os dados listados como seu dano secundário. Estes efeitos são mais baratos porque a vítima tem chance de receber auxílio antes que o veneno a afete. Note que um veneno não precisa ter um valor de dano secundário.

Multiplicadores de Efeito

Efeito	Modificador de Custo
Força	+25%
Destreza	+25%
Constituição	+50%
Inteligência	-
Sabedoria	-
Carisma	-25%
Pontos de Vida	-25%

Efeito: A habilidade afetada pelo veneno ou efeitos do veneno.

Modificador de Custo: Aumente o custo básico do veneno por este valor.

2. Escolha o Método de Administração

Escolha como o veneno é administrado em suas vítimas. Aplique o aumento de custo listado abaixo ao preço total em peças de ouro do veneno do Passo 1.

Métodos de Administração

Método	Modificador de Custo
Contato	+50%
Ingerido	-
Inalado	+100%
Ferimento	-

Contato: Estes venenos precisam meramente tocar a pele exposta de suas vítimas para fazerem efeito, e são muitas vezes usados para pegar suas vítimas desprevenidas. Uma carta ou mesa cobertas de veneno são estratégias muito favorecidas entre assassinos que desejam administrar um veneno após haverem deixado a área. Venenos de contato podem ser usados em armas, mas a vítima ganha +2 de bônus de circunstância em seu teste de resistência contra o veneno. Estes venenos não são feitos para grudarem em armas, e muitas vezes acabam escorrendo de uma lâmina ou não conseguem, por outros modos, infectar um ferimento. Além disso, em qualquer jogada de ataque não-modificada de 1, o atacante accidentalmente envenena a si mesmo. Uma dose de veneno de contato cobre um item pequeno.

Ingerido: A vítima deve comer ou beber o veneno para que ele tenha efeito. Uma dose de veneno ingerido pode envenenar uma bebida ou prato de comida.

Inalado: Venenos administrados pelo ar são muito

caros, já que devem ser projetados corretamente e podem afetar um grande número de pessoas de uma vez. Uma única dose de veneno inalado pode preencher uma área cúbica de 1,5 metro de lado.

Ferimento: Estes venenos são pastas espessas e grudentas feitas para serem aplicadas a armas, mas também são eficientes se ingeridas. Uma única dose pode cobrir uma arma Grande ou menor.

3. Escolha o Tipo do Teste de Resistência e a CD

Determine como a vítima resiste ao veneno e o quanto difícil é resistir. Aplique os aumentos de custo listados abaixo ao preço total em peças de ouro do veneno do Passo 2.

Tipo de Teste de Resistência

Tipo de Teste de Resistência	Modificador de Custo
Fortitude	-
Vontade	+50%

Fortitude: O veneno exige um teste de resistência de Fortitude para ser resistido. A maior parte dos venenos ataca a saúde ou o corpo da vítima. Indivíduos saudáveis e resistentes são melhores em enfrentar os efeitos destes venenos.

Vontade: Alguns venenos atacam a mente da vítima, forçando-a a dormir ou atrapalhando os seus processos de pensamento. A vítima deve usar sua força de vontade para sobrepujar os efeitos do veneno.

CD do Teste de Resistência

CD do Teste de Resistência	Modificador de Custo
10	-50%
11	-40%
12	-30%
13	-20%
14	-10%
15	-
16	+20%
17	+40%
18	+60%
19	+80%
20	+100%
21	+125%
22	+150%
23	+175%
24	+200%
25	+250%

por +1 adicional na CD além de 25 +50% por CD

4. Escolher a CD do Teste de Observar

A CD do teste de Observar é muito importante para as variedades de veneno ingerido e de contato. Ela determina o quanto difícil é para uma criatura notar o

veneno antes de ser sua vítima. Aplique o aumento de custo listado abaixo ao valor total em peças de ouro do veneno do passo 3.

Percebendo Venenos

CD do Teste de Observar	Modificador de Custo
0 – 4	-50%
5 – 9	-25%
10 – 14	-
15 – 19	+50%
20 – 24	+75%
25	+100%

5. Adicione os Benefícios

Muitos venenos personalizados são projetados para cumprir um papel específico. Os venenos mais populares afetam apenas uma única raça, mas eles são raros e caros. A seção a seguir resume os benefícios disponíveis para venenos. Aplique o aumento de custo listado abaixo ao valor total em peças de ouro do veneno do Passo 4. Um personagem não precisa adicionar um destes benefícios se não precisar ou quiser.

Benefícios de Venenos Personalizados

Benefício	Modificador de Custo
Afeta tipo imune	+50%
Afeta apenas tipo imune	+200%
Afeta raça específica	+50%
Bônus contra raça	+50%
Causa efeito de magia	+10% por nível de conjurador

Afeta tipo imune: O veneno afeta um único tipo de criatura, como constructos ou mortos-vivos, que normalmente é imune a venenos.

Afeta apenas tipo imune: O veneno afeta apenas um único tipo de criatura imune a venenos, como constructos ou mortos-vivos, e nenhum outro. Isto faz com que seja muito fácil para outras raças usar este veneno sem medo contra esta categoria específica de monstro.

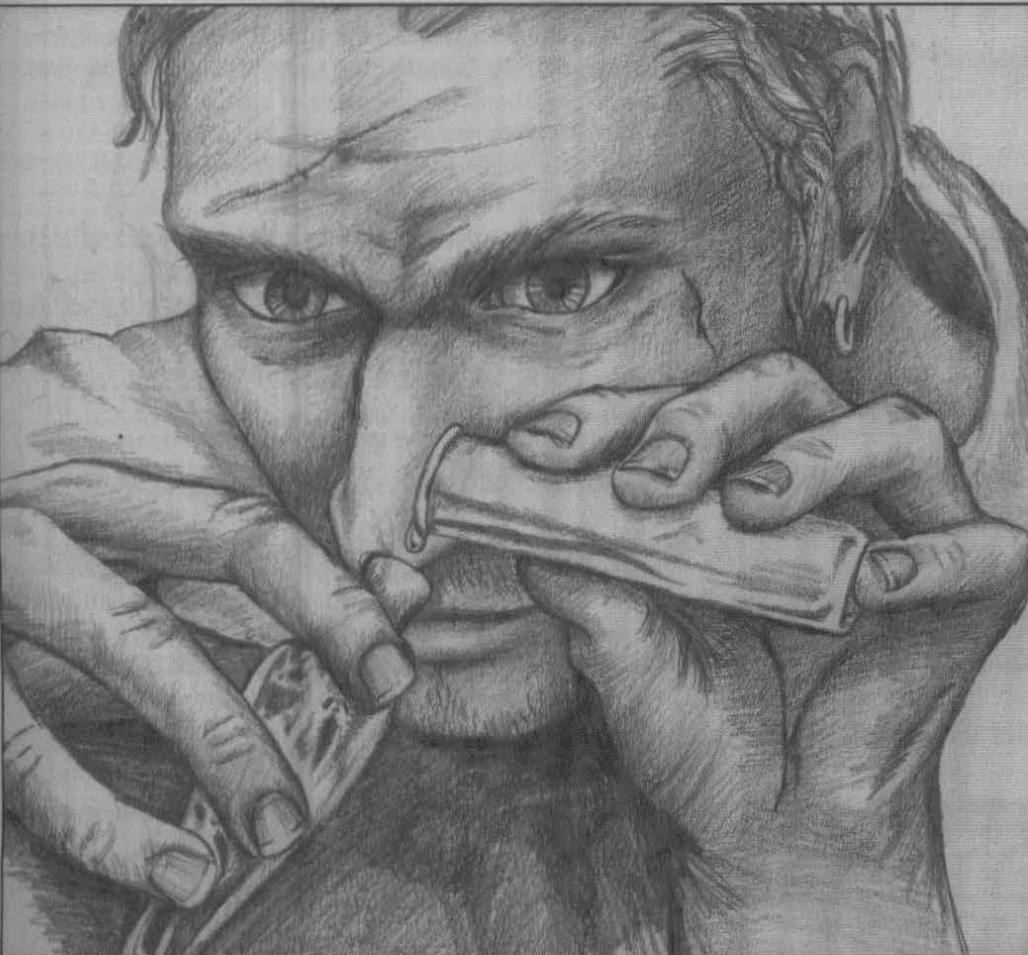
Afeta raça específica: O veneno funciona apenas contra uma única raça. Enquanto isto limita o veneno, também torna possível que outras criaturas usem o veneno sem medo de exporem-se.

Bônus contra raça: Uma raça específica sofre -2 de penalidade em testes de resistência contra o veneno, que foi projetado especificamente para expor as fraquezas desta raça.

Causa efeito de magia: Além do seu dano normal, o veneno causa um efeito extraordinário que duplica uma magia. As seguintes magias podem ser escolhidas para este efeito, com duração de 1d6 minutos: *maldição menor, cegueira/surdez, causar medo, confusão, praga, pasmar ou lentidão*. Note que o veneno não dispara a magia em si. Ele simplesmente causa um efeito duplicado pela mecânica da magia.

6. Custo Final em peças de ouro

O custo do novo veneno é igual ao seu custo básico determinado no Passo 1, modificado por todas e quaisquer opções escolhidas durante os passos seguintes. É óbvio que os maiores venenos são preparados letais e legendários, e que os mais raros dentre eles podem ser mais caros do que muitos itens encantados.



7. Determinar Ingredientes

Baseado no preço final do veneno, o Mestre agora seleciona alguns ingredientes raros que o ladino que está tentando criar o veneno deve encontrar. O Mestre decide se o reagente exigido está disponível no mercado ou se uma tarefa especial ou aventura é necessária. Os pontos a seguir delineiam algumas opções básicas. Em geral, um veneno que custa mais do que 500 PO exige um ingrediente especial para completá-lo que irá requerer um trabalho extenso por parte do ladino que tente localizá-lo ou comprá-lo.

Ingrediente Raro: O veneno exige uma única erva difícil de encontrar ou um químico normalmente não disponível no mercado. O personagem ou um de seus aliados deve fazer um teste de Obter Informação (CD 25) para achar um vendedor. Como alternativa, o personagem deve representar uma viagem ao fornecedor do mercado negro para fazer sua compra. Alguns mercadores podem exigir um serviço especial em troca do item, como uma missão para atrapalhar os negócios de um rival ou o roubo de um item valioso.

Ingrediente Mágico: O veneno é tão exótico ou poderoso que exige um ingrediente mágico especial. O ladino pode ter de adicionar uma poção mágica, as cinzas de um pergaminho queimado ou os estilhaços de uma adaga encantada à receita.

Ingrediente Único: Os mais poderosos venenos exigem ingredientes bizarros e quase impossíveis de serem encontrados, como as lágrimas de um demônio, o coração de um celestial ou um beijo de um dragão ancestral. Desnecessário dizer, este tipo de ingrediente exige que o ladino embarque em uma busca difícil, muitas vezes por diferentes planos de existência, para encontrar os componentes necessários.

8. Teste de Ofícios (venenos)

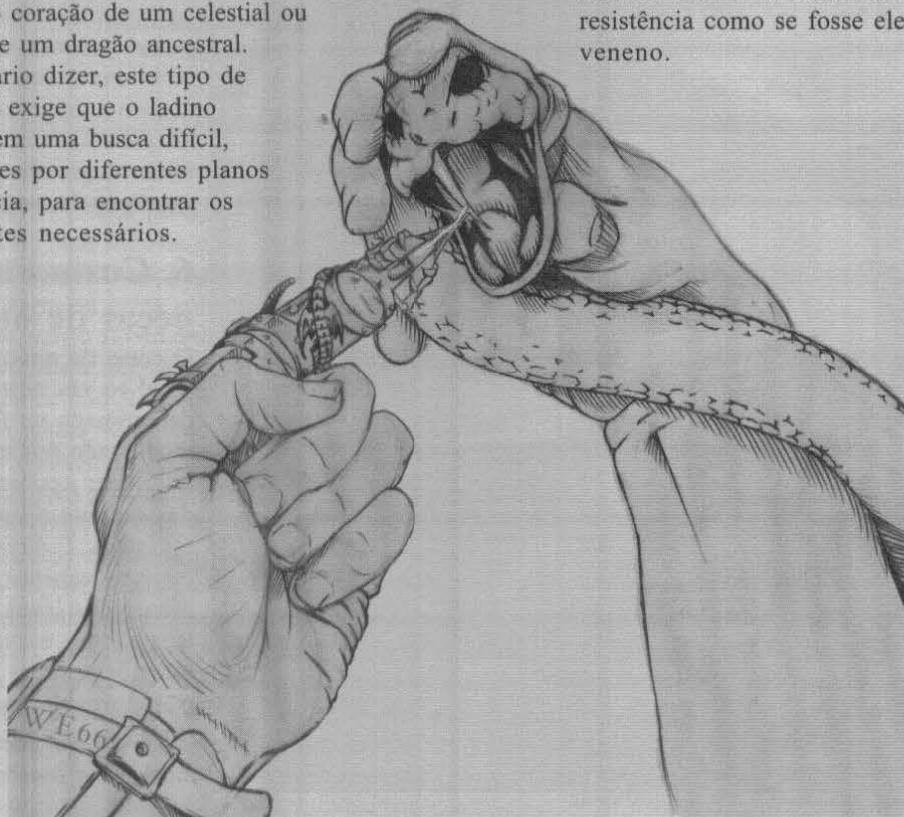
A CD final para o teste de Ofícios (venenos) é baseada no custo do veneno. Venenos mais caros são em geral mais complicados de serem criados, exigindo ferramentas especiais, e requerem do ladino uma variedade de técnicas difíceis. A tabela a seguir resume a CD do teste de Ofícios (venenos) baseada no custo do veneno.

Teste de Ofícios (venenos)

Custo do Veneno	CD
0 – 250 PO	10
251 – 750 PO	12
751 – 1.250 PO	15
1.251 – 1.750 PO	18
1.751 – 3.000 PO	20
3.001 – 5.000 PO	25
5.001 – 7.500 PO	30
7.501 – 10.000 PO	35
10.001 – 15.000 PO	40
15.001 + PO	50

O Teste de Perícia

Uma vez que o ladino tenha reunido todos os ingredientes, ele deve fazer um teste da perícia Ofícios (venenos) para produzir o veneno. Demora um dia para produzir uma destas substâncias, mas se o teste de Ofícios (venenos) falhar, tanto o dia quanto o ouro gasto nos ingredientes são perdidos. O custo listado para um veneno inclui toda a matéria prima necessária para fazer o veneno. Se o ladino falhar neste teste por 10 ou mais, ele acidentalmente envenena a si mesmo durante o seu trabalho e deve imediatamente fazer um teste de resistência como se fosse ele próprio exposto ao veneno.



ARMADILHAS E COMO FABRICÁ-LAS

Por muito tempo o terror de muitos ladrões empreendedores, as armadilhas dispararam para os incautos, prendendo ou matando aqueles que esbarram em seus gatilhos. Enquanto a maior parte dos ladinos cultiva as habilidades necessárias para notar e neutralizar armadilhas, alguns utilizam estas mesmas habilidades para se tornarem construtores hábeis destes mecanismos.

Este capítulo cobre a construção de armadilhas rápidas e sujas, como a besta ligada a um fio estendido ou um poço com espinhos no fundo e coberto por uma camada de folhas e terra. A maioria dos sistemas de criação de armadilhas funciona bem para o Mestre que precisa gerar armadilhas para uma masmorra ou ambiente similar, mas estas regras são projetadas para jogadores que querem usar a perícia Ofícios (armadilhas) do seu ladino para produzir arapucas rápidas que protejam o acampamento ou atrapalhem monstros em perseguição. As regras apresentadas aqui não irão criar o tipo de armadilha complexa e mortal comumente encontrada em tumbas ancestrais, mas serão verdadeiras salva-vidas para um ladino com um pouco de fio, uma besta, uma garrafa de veneno e um pouco de imaginação.

Ofícios (armadilhas) (Int)

Você foi treinado na arte de construir arapucas, armadilhas de poço e outros mecanismos projetados para imobilizar ou ferir os incautos. Você tem o conhecimento mecânico e um entendimento básico de carpintaria, trabalhos em pedra e física necessários para construir placas sensíveis à pressão e outros mecanismos elaborados normalmente usados para construir armadilhas.

Esta versão da perícia Ofícios é vital para construir uma armadilha que funcione. Normalmente, ela segue as regras padrão para a perícia Ofícios. Contudo, você nem sempre tem o tempo e os recursos para planejar e construir uma armadilha elaborada que exija dias de

"Elas não são fáceis de montar, sabia?", ele disse, puxando com maestria o fio quase invisível. "Oh, não. Qualquer idiota pode pensar em uma armadilha, mas só um tipo especial pode realmente fazer uma."

Aarhus de Del, Construtor de Armadilhas dos Ricos e Infames

trabalho e centenas de peças de ouro em materiais. As regras apresentadas aqui cobrem uma quantidade limitada de armadilhas, aquelas que podem ser construídas em algumas horas com poucos recursos. Quando estiver construindo armadilhas mais complexas, use as regras normais da perícia Ofícios. Determine o custo da armadilha normalmente e faça testes de perícia sucessivos para determinar o seu progresso.

Teste: Você pode produzir armadilhas simples como poços escondidos ou bestas ligadas a fios estendidos. Para construir uma armadilha, você deve construir os componentes individuais da armadilha e então juntá-los em um único mecanismo. Todas as armadilhas consistem dos seguintes componentes:

† **Um Gatilho:** Como a armadilha é ativada? Algumas armadilhas são disparadas quando um intruso tropeça em um fio esticado. Outras exigem um sentinelas ou guarda que puxe uma corda que dispara a armadilha quando um oponente está na sua área de efeito.

† **Um Efeito:** O que acontece com a vítima da armadilha? Algumas armadilhas ferem os seus alvos, enquanto outras imobilizam-nos. Outras armadilhas não fazem nada além de soar um alerta. Muitos componentes de efeito fazem um ataque direcionado à vítima, como uma besta acionada por molas, enquanto outras exigem que a vítima faça um teste de resistência de Reflexos para evitar a armadilha, como no caso de uma parede que cai.

† **Características:** Armadilhas freqüentemente incluem camuflagem ou outras opções para aumentar sua eficiência. Uma camada de folhas e terra usada como disfarce faz uma armadilha de poço ficar muito mais difícil de ser percebida, enquanto que veneno faz uma armadilha que causa dano muito mais mortal.

Para construir uma armadilha, selecione um gatilho e um componente de efeito. Além disso, você pode adicionar tantas características à armadilha quanto quiser, para aumentar sua eficiência. O teste básico de Ofícios (armadilhas) para construir uma armadilha é feito contra CD 5. Cada componente da armadilha, seja o gatilho, o efeito ou uma característica, tem um modificador para a CD deste teste listado na tabela abaixo. O Mestre irá fazer em segredo um teste de Ofícios (armadilhas) contra a CD final da armadilha. Ela irá sempre parecer perfeitamente funcional para você, mesmo se o Mestre obtiver uma falha no teste. Se o teste falhar, a armadilha não funciona.

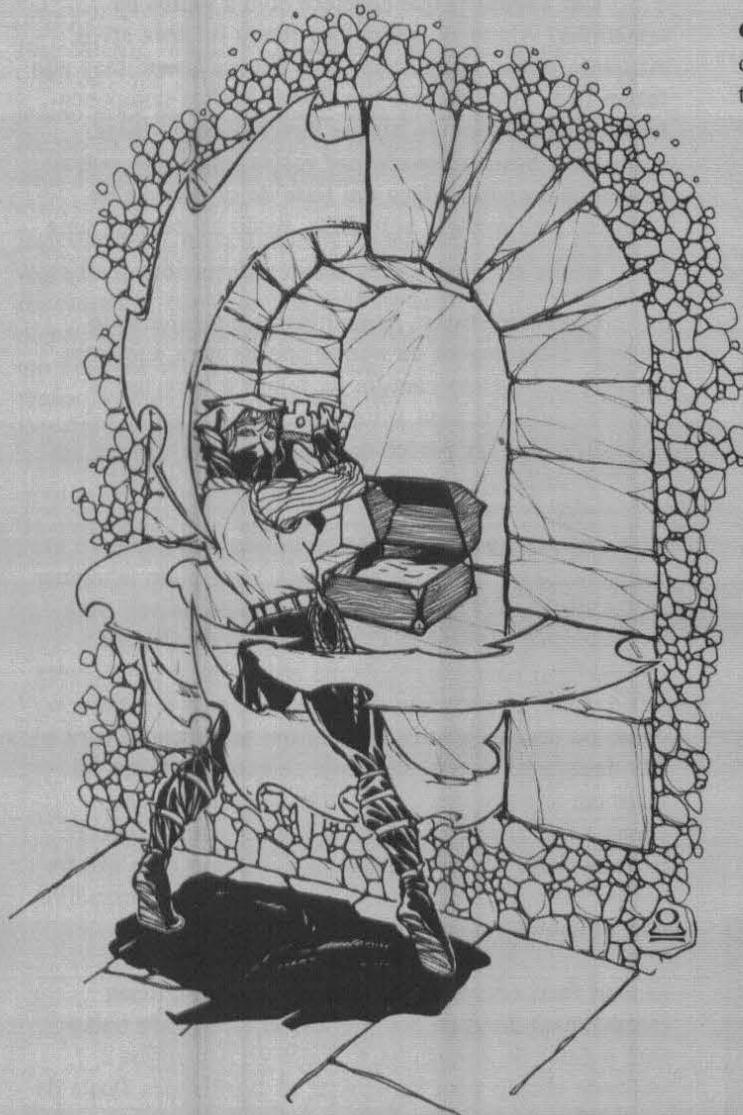
O total final de um teste bem-sucedido de Ofícios (armadilhas) dividido por 5 e arredondado para baixo será o Fator de Armadilha. O Fator de Armadilha é utilizado abaixo para determinar as habilidades finais da armadilha sendo construída.



ARMADILHAS E COMO FABRICÁ-LAS

CD para Procurar: Armadilhas grandes e complicadas são mais fáceis de notar do que outras menores e mais compactas, não importa o quanto bem posicionado está o seu gatilho. Por exemplo, uma parede modificada para cair é bastante fácil de ser notada, enquanto que uma besta escondida numa árvore próxima é muito mais difícil. Ambas podem ter gatilhos bem escondidos, mas um inimigo à procura de armadilhas irá muito mais provavelmente descobrir a parede modificada do que a besta carregada. A CD para Procurar da armadilha é igual ao Fator de Armadilha +5. Vários componentes da armadilha, listados abaixo, podem modificar este valor.

Por exemplo, Herrus o Rápido e seus amigos acamparam em uma floresta que, segundo boatos, é o lar de uma maligna tribo de kobolds. Herrus quer armar um alarme simples para avisar seu grupo se algum monstro se aproximar. Ele decide usar uma sineta com um fio esticado ao redor do acampamento. O seu teste total de Ofícios para o seu gatilho é 36, totalizando um Fator de Armadilha de 7 quando dividido por 5. Tanto a sineta de alarme quanto o fio têm um



modificador de 0, totalizando uma CD total para Procurar de 12, quando +5 é somado à CD inicial.

CD para Desarmar: A CD para Desarmar de uma armadilha (CD do teste de Operar Mecanismo necessário para desarmar a armadilha) é determinada de uma maneira semelhante à CD para Procurar, sendo igual ao Fator de Armadilha +5. Diferente da CD para Procurar, a natureza da armadilha e o seu gatilho não têm influência em sua CD para Desarmar, e assim não há modificadores pelos componentes da armadilha. O único fator que influencia é a perícia e engenhosidade do ladrão que construiu a armadilha.

Jogada de Ataque: Algumas armadilhas, como a besta modificada para disparar em intrusos, devem fazer uma jogada de ataque para acertar suas vítimas. O bônus base de ataque da armadilha é igual ao Fator de Armadilha. A menos que algo seja dito em contrário, todas as armadilhas possuem uma margem de ameaça de sucesso decisivo igual a 20, e causam dano dobrado em caso de sucesso decisivo.

CD do Teste de Resistência de Reflexos: Armadilhas que não atacam ativamente suas vítimas exigem um teste de resistência de Reflexos para evitar seus efeitos.

Por exemplo, um aventureiro que encontre uma armadilha de poço deve fazer um teste de resistência de Reflexos para equilibrar-se antes que caia da beirada. A CD do Teste de Resistência de Reflexos da armadilha é igual ao Fator de Armadilha +10.

Dano: O dano causado pela armadilha é detalhado sob a descrição de cada componente de efeito.

As várias Categorias de Dificuldade dos testes de resistência e perícias utilizados por armadilhas construídas com estas regras tendem a ser bastante baixas se comparadas com a maior parte das outras. Já que as armadilhas criadas com este sistema são aparelhos improvisados, feitos às pressas para lidar com alguma ameaça iminente, elas raramente têm a sutileza e cuidados exibidos por armadilhas projetadas e construídas ao longo de dias ou semanas ao invés de meros minutos ou horas.

Tempo de Construção: Construir uma armadilha simples toma muito menos tempo que outros testes da perícia Ofícios. Para determinar quanto tempo é necessário para construir uma armadilha, simplesmente adicione o tempo listado para cada componente da armadilha listado na tabela abaixo. Contudo, levando mais tempo para construir uma armadilha, você pode melhorar a qualidade do seu trabalho. Dobrar o tempo total exigido para construir a armadilha concede +5 de bônus de competência no teste de Ofícios feito para construir a armadilha. Por outro lado, você pode tentar apressar a construção

ARMADILHAS E COMO FABRICÁ-LAS

da armadilha, tomado atalhos que influem negativamente na qualidade do trabalho. Você pode diminuir pela metade o tempo total necessário para completar uma armadilha sofrendo -5 de penalidade de competência no teste de Ofícios.

Número de Usos: Fora uma armadilha de poço, todas as armadilhas apresentadas aqui são ativadas apenas uma vez antes que precisem ser remontadas. Remontar uma armadilha que você mesmo construiu exige um teste de Ofícios (armadilhas) contra uma CD igual ao Fator de Armadilha. Remontar uma armadilha construída por outra pessoa exige um teste de Ofícios (armadilhas)

contra uma CD igual ao Fator de Armadilha +5. Contudo, uma armadilha que não funciona devido a um teste de Ofícios falho durante sua construção deve ser reconstruída do zero.

A tabela a seguir resume a variedade de componentes de armadilhas que você pode construir em um curto período de tempo.

Aríete: Uma armadilha que substitui sutileza por força bruta, o aríete é um tronco pesado pendurado por cordas ou vinhais que balança para atingir os seu alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o aríete causa 2d6

Componentes de Armadilhas

Componente	Modificador		Tipo de Componente	Modificador		Materiais/Ferramentas Necessários
	Básico de CD	Tempo de Construção		de CD para Procurar		
Aríete	+10	2 horas	Efeito (ataque)	-10		Tronco pesado, 15 metros de corda
Armadilha de Laço	+5	20 minutos	Efeito (resistência)	+2		Corda
Besta Engatilhada	+6	15 minutos	Efeito (ataque)	+0		Besta, virote, fio
Chicote com Cravos	+15	2 horas	Efeito (ataque)	-5		Madeira pesada e flexível, cravos de metal ou madeira, faca
Cobertura de Camuflagem	+5	1 hora	Característica	+5		Cobertores, folhagem cortada, folhas, terra
Enganador	+12	30 minutos	Gatilho	+0		Armadura, elmo, boneco de palha
Estacas de Poço*	+2	30 minutos	Efeito (ataque)	+0		Estacas grossas, faca
Fio Esticado	+0	20 minutos	Gatilho	+0		Fio, linha ou corda
Ganchos de Rede	+10	1 hora	Característica	+0		Ganchos ou anzóis, pedra para afiar
Gatilho de Porta/Baú	+10	15 minutos	Gatilho	+0		Fio
Gatilho Mágico	+10	5 minutos	Efeito	-5		Fio
Gatilho Manual	-2	15 minutos	Gatilho	-5		Corda ou fio
Parede que Cai	+5	2 horas	Efeito (resistência)	-3		Troncos grossos, paredes, vigas curtas de suporte, 15 metros de corda
Poço*	+0	2 horas	Efeito (resistência)	-10		Pá ou outra ferramenta para cavar
Rede Ascendente	+8	1 hora	Efeito (resistência)	-10		Rede, 15 metros de corda
Rede que Cai	+4	30 minutos	Efeito (ataque)	-5		Rede, pesos
Sineta de Alarme	+2	0	Efeito	+0		Sineta, tambor ou outro item que faça ruído

*Nenhuma destas armadilhas precisa de um gatilho, já que, em essência, uma armadilha de poço incorpora o gatilho na sua construção. A vítima aciona o poço simplesmente andando sobre ele.

Componente: O nome do componente da armadilha.

Modificador Básico de CD: Este é o modificador aplicado ao teste de Ofícios (armadilhas) exigido para construir com sucesso a armadilha. Você deve totalizar este valor para cada componente usado em uma armadilha e adicioná-lo à CD básica para obter o número-alvo do teste.

Tempo de Construção: O tempo normalmente necessário para construir o componente. O tempo de construção total da armadilha é igual ao tempo total de todos os componentes utilizados.

Tipo de Componente: Diz se o componente é um efeito, característica ou gatilho. Efeitos são divididos em dois subtipos. Aquelas marcadas com (ataque) fazem uma jogada de ataque para causar dano em seus alvos. Aquelas marcadas com (resistência) exigem um sucesso num teste de resistência de Reflexos para evitar o efeito.

Modificador da CD para Procurar: Algunas armadilhas são mais fáceis de notar do que outras. Aplique este modificador à CD final do teste de Procurar necessário para detectar a armadilha.

Materiais/Ferramentas Necessários: Lista os materiais e itens necessários para construir com sucesso o componente. Você pode substituir os itens listados aqui por itens alternativos com a permissão do Mestre. Por exemplo, um lençol ou tenda desarmada poderia substituir o cobertor listado para o componente cobertura de camuflagem.

ARMADILHAS E COMO FABRICÁ-LAS

pontos de dano. Contudo, o aríete é difícil de ser construído apropriadamente, e muitas vezes erra o alvo ao balançar. Ele sofre -2 de penalidade de competência em suas jogadas de ataque.

Armadilha de Laço: A armadilha de laço é um laço de corda feito para pegar sua vítima por um tornozelo e puxá-lo para cima. Uma vítima que corte ou rompa a corda se liberta, mas imediatamente cai de 3 metros de altura. Uma corda de cânhamo tem CA 5, 2 pontos de vida e pode ser rompida com um teste de Força contra CD 23. Uma corda de seda tem CA 6, 4 pontos de vida e exige um teste de Força contra CD 24 para ceder. A vítima também pode escapar com um teste de Arte da Fuga bem-sucedido contra CD 24. Um personagem pego em uma armadilha de laço não pode se mover e sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque e -4 de penalidade em sua Destreza efetiva.

Besta Engatilhada: Qualquer besta pode ser preparada para disparar quando alguém tropeça em um fio esticado conectado a ela. A besta causa dano de acordo com seu tipo, e ataca com um bônus base de ataque determinado pelo Fator de Armadilha.

Chicote com Cravos: Esta armadilha cruel consiste em um galho de madeira dobrado com vários cravos de metal. Quando acionado, o galho endireita-se repentinamente, dando uma "chicotada" com os cravos na vítima.

O chicote com cravos causa 1d8 pontos de dano em caso de uma jogada de ataque bem-sucedida.

Cobertura de Camuflagem: Esta característica disfarça uma armadilha, fazendo com que seja mais difícil notá-la. Uma cobertura de camuflagem normalmente consiste de um lençol, tenda ou outro tecido grande coberto com galhos, folhas e outros detritos. Uma armadilha coberta com camuflagem recebe +5 de modificador na CD para Procurar necessária para detectá-la.

Enganador: Este gatilho consiste em um gatilho manual disfarçado para mascarar sua verdadeira função. Por exemplo, um saco de peças de ouro que aciona uma armadilha quando movido é um exemplo de um enganador. Em geral, um enganador aciona sua armadilha quando é movido ou manipulado.

Estacas de Poço: Esta melhoria simples faz de um poço uma armadilha muito mais mortal. Em caso de acerto, as estacas afiadas causam 1d6 pontos de dano em qualquer um que caia no poço. Se as estacas errarem, a vítima irá aterrissar em um ponto sem estacas ou quebrá-las no impacto. Estacas de poço são difíceis de evitar para qualquer um que caia no poço. Elas recebem +5 de bônus de competência em suas jogadas de ataque contra qualquer um que caia no poço.

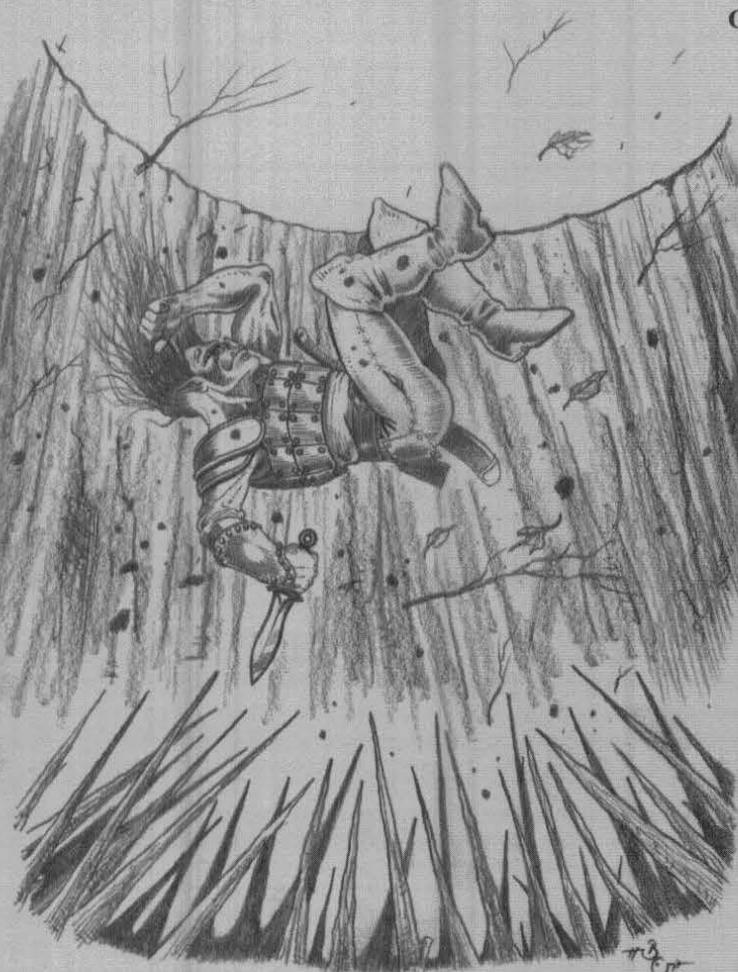
Fio Esticado: Este gatilho básico consiste em uma linha ou um fio que ativa uma armadilha quando um intruso quebra-a sem querer, normalmente tropeçando na linha ao andar.

Ganchos de Rede: Enquanto redes são eficientes por si só, muitas delas incorporam ganchos grossos projetados para penetrarem na carne de suas vítimas. Mesmo sendo muito grandes e desajeitados para serem usados em redes de combate, estes itens cruéis funcionam bem em armadilhas de rede. A cada rodada que uma criatura presa em uma rede com ganchos faz alguma ação, ela automaticamente sofre 1d4 pontos de dano dos ganchos. Criaturas usando armaduras médias ou pesadas que concedam +4 ou mais de bônus de armadura ignoram este dano, assim como criaturas com +6 ou mais de bônus de armadura natural.

Gatilho de Porta/Baú: Este gatilho é um simples fio ou linha colocado para ativar uma armadilha quando a vítima abre ou fecha o baú ou porta. Este gatilho pode estar ligado a outros itens similares, como uma gaveta ou as portas de um armário.

Gatilho Mágico: Este item mecânico é projetado para disparar o poder mágico contido em uma matriz mágica. Matrizes mágicas, o seu uso e as suas aplicações em armadilhas estão detalhados na página 86. Em essência, elas servem como recipientes para magias como *bola de fogo* ou *flecha ácida*, permitindo que construtores de armadilhas altamente experientes incorporem efeitos mágicos em suas criações.

Gatilho Manual: O tipo mais simples de gatilho é uma corda ligada a uma armadilha e que, quando puxada, ativa-a. Obviamente, quem quer que puxe a



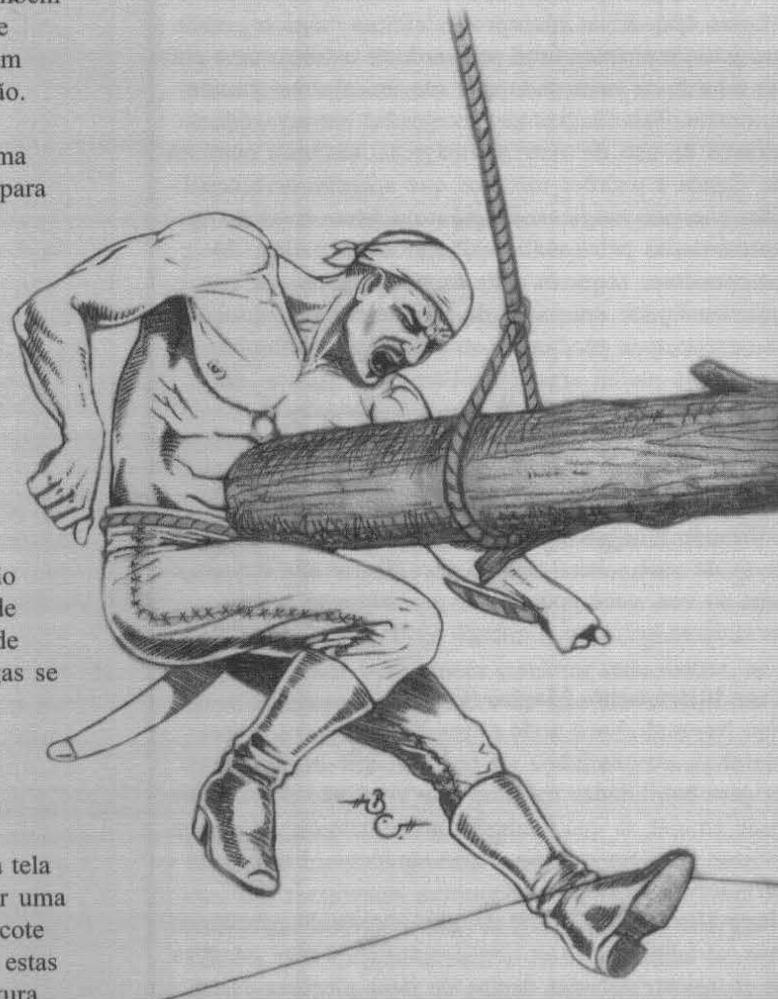
corda deve poder ver a área de efeito da armadilha para julgar quando acioná-la, mas um gatilho manual também pode ser feito para acionar uma armadilha que afete quem quer que o puxe, já que alguns ladrões contam que a curiosidade do inimigo vence a sua precaução. Criaturas particularmente estúpidas, como ogros e trolls, muitas vezes caem neste truque. Em geral, uma criatura deve fazer um teste de Inteligência (CD 5) para notar um gatilho manual que leva a uma armadilha.

Parede que Cai: Esta armadilha de força bruta esmaga suas vítimas sob uma avalanche de vigas de madeira. Uma parede que cai é uma paliçada de madeira preparada para desabar quando acionada ou uma pilha de pedras cuidadosamente equilibradas projetadas para cair sobre o inimigo. Em qualquer um dos casos, a parede causa 2d8 pontos de dano (um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade) em todos que fiquem no seu caminho. A parede esmaga todas as vítimas adjacentes a ela na direção em que ela foi projetada para cair. Uma única parede pode ter até 3 metros de comprimento e 1,5 metro de altura, mas você pode construir paredes mais longas se erigir várias adjacentes uma à outra. Paredes múltiplas podem estar conectadas a um único gatilho, mas você deve fazer um teste de Ofícios (armadilhas) separado para verificar se cada seção funciona.

Parede Temporária: Uma parede temporária é uma tela leve de galhos, vinhas e cordas, feita para disfarçar uma armadilha mecânica grande como o ariete ou o chicote com cravos. Ela aumenta em 2 a CD para Procurar estas armadilhas. A parede também concede meia cobertura para qualquer um atrás dela.

Poço: Um poço escondido é um padrão de projetistas de armadilhas de masmorras e regiões selvagens. Esta armadilha de poço é um buraco quadrado de 3 metros de profundidade e 1,5 metro de lado. Para poços maiores, determine o tempo necessário assumindo que duas horas – homem de trabalho removem 6,75 metros cúbicos de terra. Uma criatura que caia em um poço sofre dano por queda baseado na profundidade do poço, mas a vítima pode fazer um teste de resistência de Reflexos para se equilibrar e evitar a queda.

Rede Ascendente: Esta versão da armadilha da rede funciona de maneira oposta à rede que cai. Ao invés de cair em suas vítimas, um sistema de contrapesos puxa esta rede do chão, capturando todos os que estão dentro dela. Esta rede afeta todas as criaturas dentro de uma área de 1,5 metro de raio. Qualquer um que esteja dentro da área de efeito da rede quando ela é ativada deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Reflexos ou ser puxado para dentro a rede. Trate as criaturas que falharem em seu teste de resistência como se houvessem sido pegos por um ataque com uma rede, com algumas exceções – já que a rede fica pendurada no ar, as criaturas não podem se mover dentro da rede. Em segundo lugar, qualquer criatura que consiga



escapar cairá imediatamente 3 metros no chão. Aqueles que forem bem-sucedidos em seus testes de resistência de Reflexos permanecem em sua posição atual.

Rede que Cai: Uma rede que cai usa de pesos fixos à sua superfície para cair em seus alvos e mantê-los presos debaixo dela. A rede afeta todas as criaturas dentro de uma área de 1,5 metro de raio. Todos dentro desta área devem ser bem-sucedidos num teste de resistência de Reflexos ou serem pegos dentro da rede, como se houvessem sido acertados por um ataque com uma rede. Criaturas que tenham sucesso em seu teste de resistência imediatamente se movem para a borda da área de efeito da rede.

Sineta de Alarme: Este pequeno sino é normalmente ligado a uma armadilha que serve para avisar sobre a aproximação de intrusos ou atacantes. Em geral, a sineta é montada para balançar quando acionada, fazendo soar um breve ruído antes de parar. Personagens que estejam dormindo devem ser bem-sucedidos num teste de Ouvir para escutar uma sineta, contra uma CD igual a 5 mais 1 para cada 3 metros entre o personagem e a sineta. Obviamente, personagens que estejam accordados e capazes de ouvir automaticamente percebem a sineta, desde que não estejam longe demais dela.

MATRIZES MÁGICAS

Muitas armadilhas incorporam efeitos mágicos, como um jato de chamas feito para reduzir os intrusos a cinzas ou uma *boca encantada* que soa um alarme quando acionada. Tais magias são integradas em armadilhas através do uso de matrizes mágicas, sistemas complexos de signos e padrões místicos que aprisionam e canalizam energias mágicas. Enquanto a gama total de opções apresentadas pelas matrizes mágicas está além do escopo deste livro, os ladrinhos mais talentosos que queiram injetar um toque de mágica em suas criações são capazes de produzir matrizes mágicas simples.

criando Matrizes

Qualquer ladrinho com graduações suficientes em Usar Instrumento Mágico pode criar uma matriz mágica utilizando uma varinha mágica ou um pergaminho. Ao invés de usar o item mágico para liberar sua energia de uma só vez, você pode ativar parcialmente o item, lentamente deixando a energia vaziar em uma matriz.

Usar Instrumento Mágico (Car)

Uso Normal: Você pode ativar itens mágicos, como varinhas, pergaminhos ou bastões, que normalmente exigem habilidades mágicas que você não possui. Você pode emular as qualidades normalmente exigidas para utilizar um item mágico, como tendência, habilidades ou características de classe.

Novo Uso: *Criar Matriz Mágica.* Ativando parcialmente uma varinha mágica ou um pergaminho, você canaliza as energias estocadas dentro do item e coloca-as em um recipiente especialmente construído que armazena a energia em um estado altamente volátil. Quando o recipiente é perturbado, ele descarrega a energia armazenada, duplicando a magia gerada pela varinha ou pergaminho.

Construir uma matriz requer dois passos. O primeiro é construir ou comprar um recipiente para armazenar a energia mágica. O segundo é encontrar um item mágico apropriado e transferir o seu poder para a matriz.

Em regiões onde a magia é comum, as guildas ou academias de magos muitas vezes vendem matrizes pelos preços de mercado listados abaixo. Construir uma matriz do zero exige os talentos e metade do preço em matérias primas listados sob a descrição de cada matriz. Enquanto matrizes não exigem nenhuma magia fixa para serem completadas, elas são todas infundidas com energias mágicas como resultado dos padrões místicos tecidos em suas formas. Assim, elas emanam uma aura mágica mesmo que não ressoem com as energias místicas de qualquer tipo particular de magia.

Matriz (Tipo A): Este cubo de ferro mede 4,5 centímetros em cada lado, e é coberto de glifos mágicos entalhados em sua superfície. Um pequeno furo em um

dos seus lados revela uma abertura vazia e esférica no centro do cubo. Esta matriz mágica pode ser usada para armazenar magias do 1º ao 3º níveis. O nível do conjurador máximo de uma matriz de Tipo A é 3.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-Requisitos:** Criar Item Maravilhoso ou Criar Matriz; **Preço de Mercado:** 1.000 PO.

Matriz (Tipo B): Similar à matriz Tipo A, este cubo é feito de prata e apresenta runas de ouro em seus lados. Ela é levemente maior que uma matriz Tipo A, medindo aproximadamente 6 centímetros em cada lado. Esta matriz mágica é capaz de armazenar magias dos níveis 1º a 6º. O nível do conjurador máximo de uma matriz Tipo B é 9.

Nível do Conjurador: 11º; **Pré-Requisitos:** Criar Item Maravilhoso ou Criar Matriz; **Preço de Mercado:** 7.000 PO.

Matriz (Tipo C): Este cubo de mithril tem 7,5 centímetros de largura e traz elegantes runas em adamante sobre suas faces. Ele pode armazenar magias de qualquer nível. O nível do conjurador máximo para uma matriz Tipo C é 12.

Matrizes Mágicas

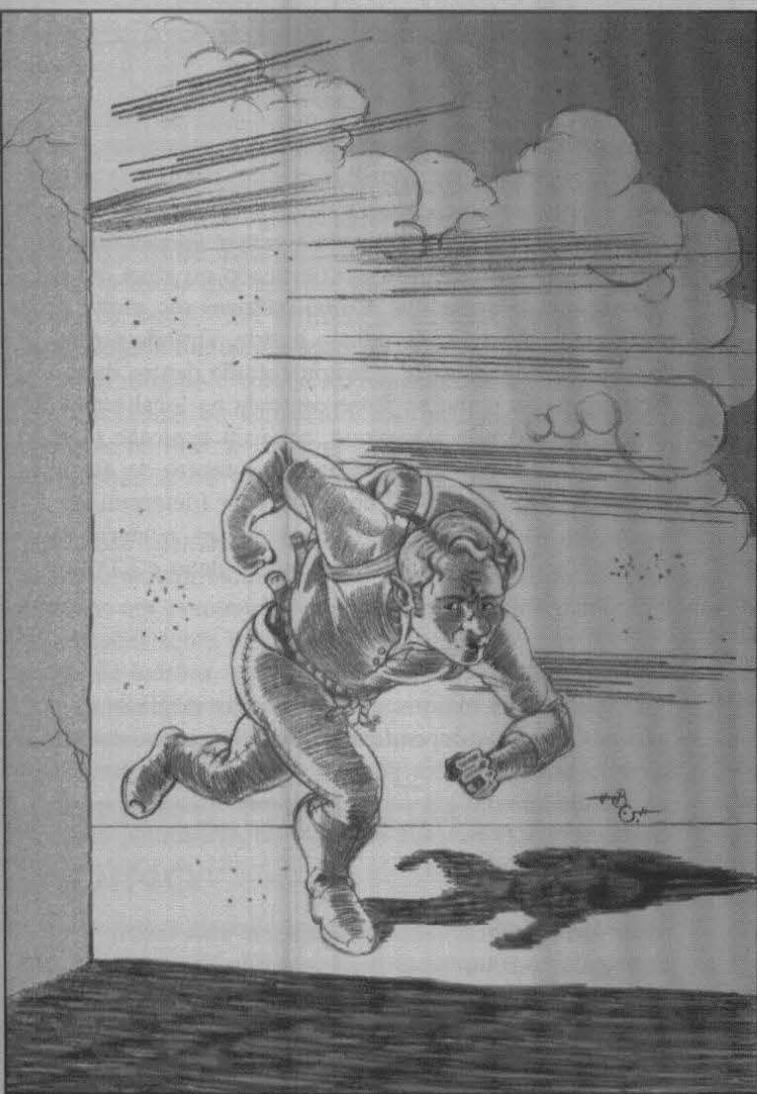
Tipo de Matriz	Preço Máximo	Nível Máximo de Magia	Nível de Conjurador
A	1.000 PO	3	3
B	7.000 PO	6	9
C	21.000 PO	9	12

Uma vez que você tenha uma matriz capaz de estocar a magia que você deseja, você deve usar uma varinha ou pergaminho mágicos como combustível para a matriz. Você pode usar as perícias Usar Instrumento Mágico ou Identificar Magia para fazer isto. Com qualquer um dos métodos, leva 10 minutos para criar uma matriz mágica.

Usar Instrumento Mágico

Usar Instrumento Mágico é um método mais arriscado mas mais fácil para a maioria dos ladrinhos. Para carregar uma matriz com esta pericia, você deve ter um pergaminho ou varinha capaz de conjurar uma magia que faça seu efeito ou dano em um raio, cone ou explosão. Outras magias exigem mira ou outras decisões conscientes da parte do conjurador, resultando em matrizes que descarregam energia mágica inofensiva, já que tais magias exigem uma mente ativa concentrando-se para focalizar seus efeitos. Além disso, você deve também possuir o talento Criar Matriz, detalhado na página 50.

Para canalizar uma magia de um pergaminho em uma matriz, você deve fazer um teste bem-sucedido de Usar Instrumento Mágico contra CD 25 + o nível da magia. Em caso de falha por 10 ou mais, você é vítima de um



acidente, de acordo com as regras de falhas com pergaminhos. Você deve possuir o valor de habilidade mínimo para usar o pergaminho. Se não possuir, você deve primeiro emular o valor de habilidade com a perícia Usar Instrumento Mágico. Se for bem-sucedido, você deve então imediatamente fazer um outro teste para armazenar a energia na matriz. Uma magia estocada dentro de uma matriz opera à metade do nível do conjurador do seu pergaminho. Por exemplo, um pergaminho contendo uma *bola de fogo* com 6º nível de conjurador, usado para carregar uma matriz, concede uma *bola de fogo* com 3º nível de conjurador. Note que a magia ainda funciona de maneira correta mesmo se o nível do conjurador estiver abaixo do mínimo normalmente necessário para usar a magia. Efeitos dependentes de nível, como dano ou duração, são calculados usando o menor nível como normal.

Quando usar uma varinha para carregar uma matriz, você deve fazer um teste de Usar Instrumento Mágico contra CD 25 + o nível da magia para transferir a energia da varinha para a matriz. Assim como com pergaminhos, você pode apenas carregar matrizes com varinhas capazes de conjurar magias que criam áreas de efeito de

explosão, cone ou raio. Outros tipos de magias dissipam-se inofensivamente quando disparados. Carregar uma matriz desta maneira drena 2d4 cargas de uma varinha. Se a matriz drenar mais cargas do que o total armazenado dentro do item, a varinha está completamente drenada e a matriz não funciona.

Identificar Magia

Se você tem o talento Criar Item Maravilhoso, você pode usar a perícia Identificar Magia no lugar de Usar Instrumento Mágico para carregar uma matriz. Neste caso, pergaminhos gastos para criar uma matriz nunca causarão um fiasco, não importa por quanto o teste de Identificar Magia falhar, e as varinhas só serão drenadas de 1d4 cargas. O teste de Identificar Magia feito para infundir uma matriz com uma magia de uma varinha ou pergaminho tem CD 20 + o nível da magia. Todas as outras regras para criar matrizes mágicas com Identificar Magia são as mesmas que aquelas para Usar Instrumento Mágico.

Quer seja usando Usar Instrumento Mágico quer seja Identificar Magia para construir uma matriz, se o nível do conjurador é maior do que o normalmente permitido por uma matriz, use o máximo da matriz ao invés do nível fornecido pela varinha ou pergaminho.

Lidando com Matrizes

Enquanto matrizes podem estocar energia mágica, elas são recipientes extremamente instáveis. Uma matriz que armazene uma magia pulsa com energia mágica, pronta para expelir o feitiço contido dentro de si em um instante. O menor distúrbio da matriz pode fazer com que a magia dispare, assim fazendo destes itens escolhas pouco apropriadas para carregar magias por qualquer período de tempo. Contudo, isto também faz com que sejam ideais para uso em armadilhas. Um simples fio esticado ajustado para mexer com uma matriz mágica dispara o poder de uma *bola de fogo* em intrusos, criando efeitos muito mais poderosos do que aqueles possíveis com simples armadilhas mecânicas.

Se uma matriz sofre um único ponto de dano de um ataque corpo a corpo ou à distância, ela imediatamente detona, liberando a magia estocada em seu interior.

Qualquer um que carregue uma matriz pode acidentalmente dispará-la quando faz quase qualquer ação que não seja ficar parado ou mover-se em uma velocidade extremamente lenta. A tabela a seguir lista as ações capazes de ativar uma matriz involuntariamente e o teste de resistência de Reflexos necessário para evitar a tragédia.

Detonação Involuntária de Matrizes

Ação	CD do Teste de Resistência de Reflexos
Movimento à metade do deslocamento normal	10
Movimento no deslocamento normal	15
Movimento mais rápido que o deslocamento normal	20
Lutar em combate corpo a corpo	20
Sofrer dano de uma magia, armadilha, ataque à distância, etc.	20 + o dano sofrido
Fazer um ataque à distância	15
Conjurá uma magia	10

Movimento: A cada rodada em que você se move à metade do seu deslocamento normal ou mais, existe uma chance de que a matriz que você carrega detone. Após realizar cada ação de movimento, faça um teste de resistência separado para cada matriz. A CD do teste de resistência é determinada pela velocidade à qual você se moveu, como listado na tabela acima. Se uma matriz detona, você deve imediatamente fazer outro teste para determinar se o dano faz com que outras liberem sua magia.

Lutar em combate corpo a corpo: Após cada ação que você usar para fazer uma ação de ataque corpo a corpo, você deve fazer um teste de resistência de Reflexos contra CD 20 para cada matriz carregada com você. Em caso de falha, a matriz detona. Note que você deve fazer um teste de resistência após sua ação de ataque, não após cada ataque. Se você ganha mais do que um ataque quando usa uma ação de ataque total, uma ação deste tipo força apenas um teste de resistência de Reflexos, não um teste de resistência para cada ataque. Faça este teste de resistência após resolver sua ação.

Dano: A cada vez que você sofre dano, há uma chance de que uma matriz carregada seja mexida, fazendo com que ela libere as magias que armazena. Imediatamente após perder pontos de vida, faça um teste de resistência de Reflexos contra CD 20 + o dano sofrido. Note que o dano causado por uma matriz também força este teste de resistência para cada outra matriz que você carrega.

Ataques à Distância: Fazer um ataque à distância enquanto carrega uma matriz pode perturbá-la o suficiente para forçar sua detonação. A cada vez que você usar uma ação para fazer um ataque à distância, você deve fazer um teste de resistência de Reflexos contra CD 15 para cada matriz carregada com você.

Magias: Se você conjurar uma magia com um componente somático, os seus gestos arcanos podem involuntariamente perturbar uma matriz. Após completar a ação utilizada para conjurar uma magia, faça um teste de resistência de Reflexos para cada matriz carregada que estiver com você contra CD 10.

USANDO MATRIZES COM ARMADILHAS

Uma matriz pode ser integrada em uma armadilha usando o componente gatilho mágico listado na página 84. O gatilho mágico é um simples fio, alavanca ou outro item projetado para mexer com a matriz mágica quando um intruso tropeça em um fio esticado ou ativa outro mecanismo de armadilha. Como matrizes são muito instáveis, o fio esticado puxa a matriz, virando-a e fazendo com que libere a magia contida dentro dela. Trate a magia como se fosse centrada na localização da matriz, estendendo o seu raio, cone ou explosão ou de outra forma afetando todos os alvos dentro do alcance. A magia usa o seu nível do conjurador (determinado como descrito na seção Criando Matrizes, acima) para propósitos de determinar seu alcance, dano e CD do seu teste de resistência.

Desarmando Matrizes

Ao contrário da maioria das armadilhas mágicas, os gatilhos mágicos dependem de um dispositivo mecânico para ativá-los. Eles podem, então, ser desarmados normalmente com um teste de Operar Mecanismo, contra uma CD baseada no Fator de Armadilha, como descrito na página 81.

Você pode também tentar descarregar uma matriz carregada com um teste bem-sucedido de Identificar Magia ou Usar Instrumento Mágico. Para descarregar de forma inofensiva a energia contida em uma matriz, você deve fazer um teste bem-sucedido de Identificar Magia ou Usar Instrumento Mágico contra CD 20 + o nível da magia. Se você falhar por menos de 10, a matriz permanece carregada mas você pode imediatamente tentar descarregá-la novamente. Se você falhar por 10 ou mais, a matriz detona imediatamente.

Reutilizando Matrizes

Uma matriz que contém uma magia não pode aceitar uma segunda, detonando imediatamente se isto for tentado. Contudo, uma matriz vazia ou já utilizada pode ser infundida com a energia de outra magia. Contudo, uma matriz que já liberou uma magia foi invariavelmente retorcida no processo de violentamente expelir a sua energia armazenada. Uma matriz usada pode ser consertada com a perícia Ofícios (trabalhos em metal), ou uma perícia Ofícios similar, segundo a decisão do Mestre. Você deve fazer um total de reparos em peças de ouro igual a um décimo do valor em peças de ouro da matriz. Uma matriz danificada é de natureza somente física, e assim, qualquer um tentando reparar uma delas não precisa possuir os talentos Criar Item Maravilhoso ou Criar Matriz.

LEIS DA NOITE

Existe, de fato, honra entre ladrões, se o lucro for alto o bastante. Ladinos, diferente das outras classes de personagens, existem fora da sociedade normal. Espiões, gatunos, assassinos e outros que quebram a lei de maneira casual e freqüente não são o tipo de pessoas que aparece no bazar beneficente dos paladinos locais. Eles formam subculturas sombrias, existindo nos limites ou entre os pilares da sociedade – governo, religião e comércio. Ninguém quer ser visto com um criminoso conhecido, mas poucos que querem chafurdar no mar de lama que é a política de facas nas costas pode se dar ao luxo de viver sem eles.

Esta seção apresenta idéias sobre como desenvolver o histórico do seu ladino, sua família, trabalhos antes de se tornar um aventureiro e amigos. Ela também inclui informações sobre o governo extra-oficial do crime, a guilda de ladrões, concentrando-se em regras e sugestões sobre como a guilda interfere com ladrões independentes que entram em seu território.

HISTÓRICO DE UM LADINO

A sua primeira decisão com respeito ao histórico do seu ladino é sua classe social. Em uma campanha típica de fantasia, a classe social é dividida em três camadas:

Classe Superior: Nobres, proprietários de terras, governantes herdeiros e qualquer outra pessoa que governe o país. O seu personagem é provavelmente um membro jovem de uma família nobre, o quinto ou sexto na fila para receber qualquer título ou responsabilidades verdadeiros. Com muito tempo e pouco para fazer, a vida de ladino é um passatempo interessante. Com suas conexões à classe alta, você conhece várias pessoas influentes e poderosas. Infelizmente, elas provavelmente não se associam a você em público. A maioria dos nobres cumpre as expectativas de comparecer a jantares e fofocar em bailes de máscaras, ao invés de pegar uma espada e se enfiar em masmorras. Pior ainda, a sua escolha de carreira é insalubre, no mínimo, e faz com que muitos nobres olhem-no com desdém. Muito provavelmente você é a ovelha negra da família, e eles acreditam que se você quisesse ser aventureiro, o mínimo que você poderia fazer era ao menos se tornar uma coisa respeitável, como um clérigo ou paladino.

E então, quando ninguém mais está ouvindo, eles pedem que você se infiltrar na mansão do Barão Norvik e descubra se ele planeja tomar o lugar do rei. A vida de um ladino da classe alta é cheia de contradições. Por um lado, a sociedade diz que você é “comum” demais para ser reconhecido, mas as suas perícias e habilidades



únicas são valiosas demais para passarem despercebidas. O duque nunca convida um ladino para seus grandes banquetes, mas quando é hora de fazer a lista de convidados para a festa de vamos-planejar-o-assassinato-do-lorde-orc, então sim, o mestre ladrão é o primeiro da lista. Tudo isto é, obviamente, colocado apenas para o ladino que é bem-sucedido e bem conhecido. Em níveis baixos, você provavelmente acaba com a parte ruim da barganha, com olhares de desaprovação de seus companheiros de outrora, que vêem-no como um capanga rude afeito ao populacho. Heróis de verdade, na cabeça destas pessoas, usam armadura de placas, ostentam uma bandeira real ou um símbolo sagrado e enfrentam o inimigo com lâmina e escudo. Uma faca rápida pelas costas dá cabo do mago maníaco, mas não dá uma boa história de feitos de bravura.

Muitos ladinos da classe alta evitam este estigma adotando um alter-ego. As regras apresentadas no capítulo Reputação servem bem para um destes ladinos. A ousada Saqueadora dos Telhados, nunca vista sem sua máscara de veludo vermelho, poderia ser de fato Lady Helena Willmont, a filha mais nova do velho Duque Willmont, um paladino aposentado que agora passa seus dias governando a cidade. Com um alter-ego, um ladino bem de vida ganha a emoção de pilhar tesouros, roubar mercadores e penetrar em tumbas antigas enquanto mantém seu status de nobre refinado.

Classe Média: Composta de mercadores, artesãos e outros não-proprietários de terras prósperos da sociedade, a classe média muitas vezes rivaliza em riqueza com a nobreza, mas nunca poderá competir com ela por autoridade legítima. Em um país onde o governo é hereditário, a classe média tenta influenciar a política com seu poder econômico. Ela exerce pressão em nobres que dependem deles para a coleta de impostos através de políticas de comércio, favorecendo um porto ao invés de outro ou recusando-se a comprar ou vender certas mercadorias. Enquanto a classe média raramente exerce controle direto sobre o governo, freqüentemente ela tem influência na maior parte das políticas e leis que afetam o comércio e outras esferas importantes.

Muitas famílias de classe média, particularmente as mais economicamente agressivas, vêem um ladino na família como uma bênção. Em assuntos de comércio e economia, uma mão sutil é muito mais útil que um punho cerrado. Mercadores devem sobreviver usando sua sagacidade e inteligência. Confrontos físicos estão, na maior parte das vezes, fora de questão, ou os governantes virão para se vingar. Assim, os métodos sutis de um ladino são muito mais úteis para uma família de classe média. Enquanto o filho de um mercador pode não se encaixar no típico molde de um ladrão, ele prefere métodos mais sutis de roubo – sua personalidade cativante, um acordo de comércio cheio de cláusulas ocultas, algumas palavras casuais lidas dos lábios do

LEIS DA NOITE

membro da delegação rival, ou alguns documentos casualmente retirados de uma escrivaninha.

Em muitas cidades, a fachada legítima usada por um cartel do crime ou guilda de ladrões pode ser uma companhia de comércio ou uma guilda de artesãos, garantindo aos ladrões a imagem pública de um clã próspero de classe média. Assim, é possível que o seu ladino seja parte de uma longa linhagem de gatunos, agiotas e outros criminosos hábeis. Neste caso, você sofre as mesmas pressões e legados que qualquer um que veio ao mundo em meio a grandes expectativas. Espera-se que você seja um ladrão direito, ganhando dinheiro para a família enquanto ajuda a administrar toda sorte de atividades criminais. Uma vida de aventuras pode não se encaixar neste plano, fazendo de você a ovelha negra da família, especialmente se o seu hábito de andar com clérigos, paladinos e outros "bonzinhos" o distrai de sua contribuição ao negócio da família. Ainda pior, a sua família pode decidir lidar severamente com qualquer um que não cumpra com a sua parte da barganha. A sua própria mãe e o seu pai podem contratar caçadores de recompensas e assassinos para silenciá-lo, para que o seu conhecimento dos negócios da família nunca seja usado como uma arma contra eles.

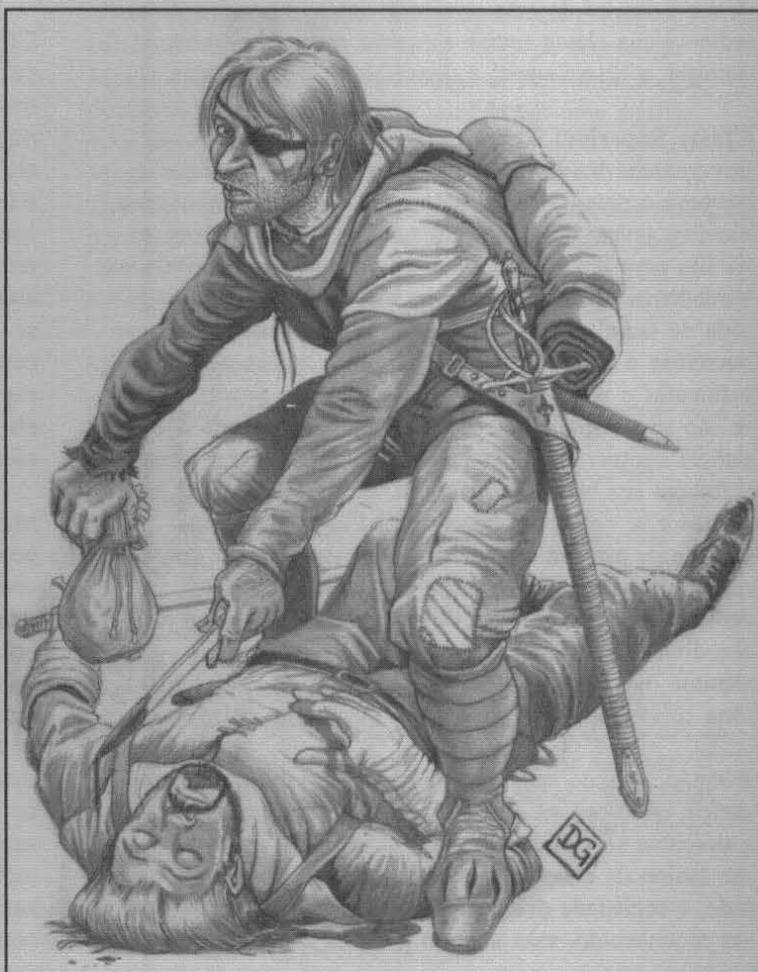
Algumas famílias de classe média procuram imitar as classes altas em uma tentativa infrutífera de subir a escada social. Estes clãs esperam tornarem-se nobreza legítima, e são particularmente comuns em áreas de fronteira onde a descoberta de terras sem um dono permite que aqueles sem sangue azul caiam nas graças de uma família nobre e peçam os direitos de propriedade da terra. Em algumas campanhas, a propriedade de terras é mais comum entre não-nobres, mas um título de cavaleiro ou outros favores especiais ainda são necessários para avançar rumo aos escalões mais altos da sociedade. Famílias que estejam lutando por este objetivo comportam-se de maneiras que eles imaginam ser apropriadas para ganhar o apoio da classe alta, e isto pode incluir um desgosto saudável pelos membros mais desagradáveis do clã. Um ladrão na família pode ser uma mancha na sua honra, e possivelmente um golpe fatal contra as suas chances de avanço. Se o seu personagem cresceu em um ambiente como este, os seus pais podem deserdá-lo e expulsá-lo da família, cortando todos os laços em um esforço para expurgar o que eles vêem como um legado de vergonha.

Uma família de classe média não precisa necessariamente ter uma reação uniforme ao seu personagem. Alguns membros da família, em particular aqueles que conhecem o funcionamento interno dos negócios da família e a verdadeira fonte da sua fortuna, podem acolher o seu ladino, enquanto os seus parentes mais preocupados com a sociedade

esquivam-se de sua presença. Uma família de classe média provavelmente abriga mais reações e crenças, desde o herdeiro criado em uma redoma de vidro que anseia por um título nobre ao enviado comercial que sabe de onde a renda da família realmente se origina.

Classe Baixa: Atolada no degrau mais baixo da escadaria econômica e social, a classe baixa consiste de aldeões, servos, trabalhadores e outros de meios moderados e pouco poder político. Enquanto as classes alta e média ligam os traços e métodos dos ladrinos à classe baixa, há pouca conexão concreta entre eles. Os marinheiros no cais ou os soldados mercenários no bar local podem mais provavelmente entrar em uma briga ou causar danos à propriedade, mas os métodos e talentos cultivados por um ladino exigem mais sagacidade e *panache* do que um capanga ou encrenqueiro típico possuem.

A maior parte das famílias de classe baixa levam vidas simples, trabalhando de sol a sol para suprir as necessidades básicas da vida. Por um lado, um ladino que roube uma grande riqueza provavelmente será aclamado como um herói. Por outro, uma família presa às tradições irá deserdar um ladrão tão rapidamente quanto o clã mais rico ou preocupado com a sociedade da classe alta ou média. Em geral, se o seu personagem vem de uma



família de classe baixa, as ações e atitude deles em relação a ele irão se originar provavelmente da sua atitude em relação à justiça e ética, ao invés de pressões sociais. Famílias de classe baixa já enfrentam o estigma social da pobreza, então provavelmente não irão se curvar a outras pressões sociais.

Algumas comunidades de classe baixa têm no ladrão uma figura ideal e heróica. Particularmente em regiões com leis opressivas e nobres gananciosos, um ladrão que desdenha da lei oferece um raio de esperança aos despossuídos. Em outras áreas, os plebeus extraem prazer em ver os poderosos serem forçados à humildade. Um ladrão que carregue as jóias de estimação ou o dinheiro dos impostos da casa de um mercador é um herói para as pessoas comuns, um lembrete de que mesmo aqueles de nascimento humilde podem competir em algum nível com os que estão acima deles.

Em algumas cidades, a guilda de ladrões é o verdadeiro governo nas áreas mais pobres. Já que a guarda da cidade não pode ou não quer patrulhar as suas vizinhanças, os pobres dependem da rede informal da guilda de ladrões para deter os gatunos que ficam um pouco gananciosos demais ou os pinguistas que agem na parte errada da cidade. Nestas áreas, os ladrões formam um tipo de nobreza que protege os plebeus, tirando os forasteiros da comunidade e lidando com os problemas que estão abaixo da vista dos nobres.

A GUILDA DE LADRÕES NA SOCIEDADE

Uma quadrilha organizada de gatunos, pinguistas e outros criminosos que respondem diretamente a uma hierarquia de criminosos maiores é uma parte comum de campanhas de fantasia. Não importa qual o histórico do seu ladrão, em algum ponto de sua carreira ele pode cruzar o caminho de uma destas organizações. A guilda alcança longe, enraizando-se onde quer que o dinheiro troque de mãos e sufocando os competidores. Um ladrão independente que ousar praticar seu ofício no território da guilda enfrenta consequências terríveis. Normalmente, um ladrão assim recebe a chance de pagar as taxas da guilda e tornar-se um membro, mas um independente que continue a praticar o seu ofício irá enfrentar a morte nas mãos dos agentes da guilda.

Usando a Guilda de Ladrões

As regras a seguir para modelar a influência de uma guilda em uma cidade ou outra área são baseadas nas regras do capítulo Guildas e Outras Organizações. Elas permitem que o Mestre modifique uma guilda usando aquelas regras com influência direta na campanha, mesmo que os jogadores não dirijam ou apóiem uma organização competitora. Consulte aquele capítulo para detalhes completos sobre como usar a Atividade,

Visibilidade e outras características relacionadas à guilda de ladrões. Esta seção concentra-se na interação entre o ladrão jogador e uma guilda.

Entrando em Uma Guilda

Em geral, espera-se que cada ladrão em uma guilda contribua com parte de sua renda para os cofres do mestre da guilda. Este valor é baseado no nível do ladrão, e em geral decresce à medida que o nível aumenta, já que a maior parte dos mestres de guilda são espertos o bastante para evitar irritar ladrões poderosos através de impostos pesados demais. Além disso, um membro novo deve completar um teste de perícias ou passar por um período de teste, durante o qual ele é secretamente vigiado para assegurar a sua lealdade à guilda. O teste para se tornar um membro é muitas vezes perigoso, mas não mortal. O ladrão deve completar um roubo que envolva derrotar um encontro com um ND igual ao seu nível menos dois.

Taxas para a Guilda

Nível	Porcentagem da Renda paga para a Guilda
1 – 3	35%
4 – 6	25%
7 – 10	20%
11 – 14	10%
15+	5%

Deveres e Serviços: Em troca das taxas, os membros gozam da proteção e dos recursos da guilda. Quando a guarda da cidade pára um membro da guilda por um crime sem importância, o membro pode jogar 1d20 e adicionar a Visibilidade da guilda. Este teste é resistido pelo teste de resistência de Vontade do membro da guarda. Em caso de sucesso no teste, os guardas decidem que seria melhor para sua saúde deixar o ladrão em paz ou, como alternativa, eles já recebem subornos mensais da guilda para olharem para o outro lado quando vêem um crime sem importância.

Além do suporte monetário, um ladrão membro da guilda deve obedecer aos comandos e ordens do mestre da guilda. Muitas destas regras concernem quais negócios e indivíduos são imunes a roubos, como por exemplo, um mercador poderoso que paga proteção à guilda para manter a sua parte da barganha. Um ladrão que viole estas proibições enfrenta uma penalidade severa. Em geral, a menos que a transgressão seja muito pequena, a guilda lida de maneira dura com seus membros. O tipo mais baixo de penalidade é provavelmente o confisco dos benefícios do ladrão e designação para os piores trabalhos da guilda, como cavar pelos esgotos à procura de tesouros perdidos. Transgressões maiores valem uma execução ao ladrão, mas os mestres da guilda têm poder suficiente e são suficientemente caprichosos para que seja possível que ordenem a morte de qualquer ladrão irritante, não-popular ou causador de problemas.

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

A guilda de ladrões, uma aliança formalizada de criminosos agrupados, semelhante a uma família mafiosa atual, é um dos aspectos mais comuns de muitos jogos de fantasia. A maioria das cidades nos reinos de fantasia hospedam uma infecciosa conspiração de pinguistas e assaltantes que se encontram em segredo para planejar seus crimes. Em alguns casos, esta guilda é uma força terrível que comanda a noite, aumentando seus números e alcance para encurralar até mesmo o rei e seus nobres em sua busca por riquezas. Em outras, a guilda trabalha lado a lado com o governo, operando como um ministério sombrio do crime que freia os seus membros que se excedem e chega a um acordo instável entre o poderio militar do rei e a insaciável sede de riqueza da guilda. Independente de seu intento, a guilda de ladrões é um arquétipo comum.

Isto leva a uma questão previsível – como pode o seu personagem, sem dúvida um ladino bom e hábil (ou que logo irá se tornar um, pelo menos) tomar parte disto? Afinal, uma guilda tem que começar por algum lugar.

Clérigos constroem templos e atraem hordas de fiéis para a causa de seu deus. Magos erguem torres proibidas que abrigam segredos terríveis que o homem não deveria conhecer. Guerreiros recrutam pequenos exércitos em volta de sua bandeira e levantam tremendas fortalezas à prova de quaisquer invasores. Ladinos têm sua própria versão de tais atividades, a criação de uma guilda de ladrões que saqueia todos os tesouros, domina os mercadores e contrabandeia mercadorias em nome do todo-poderoso lucro. Claro, o seu personagem pode não ser o estereótipo do ladrão vigarista, e neste caso você pode criar uma guilda de assassinos, um círculo de espiões, uma irmandade de vigilantes vingadores, um bando de exploradores intrépidos que invadem tumbas e aventuram-se em territórios desconhecidos, ou uma simples companhia de comércio que negocia itens raros e exóticos.

Este capítulo está dividido em duas partes. A primeira seção introduz as regras básicas para descrever uma organização secreta com fins lucrativos no Sistema d20. Ela detalha as regras para medir a lealdade de uma guilda para com a sua liderança, a sua atividade e o seu potencial de lucro. A segunda seção explica como um ladino pode criar e comandar uma destas organizações. Para os propósitos destas regras, os termos guilda e organização são equivalentes.



ORGANIZAÇÕES

Assim como um monstro, um personagem ou um item mágico, uma guilda é descrita por algumas características-chave que estabelecem limites concretos ao seu poder e habilidades. As seguintes características definem tais organizações.

Tendência: Assim como personagens, Personagens do Mestre e nações exibem traços morais gerais, as organizações também operam de acordo com as linhas-guia gerais descritas no sistema de tendências.

Leal: Estas organizações têm rígidas hierarquias de comando, que definem com clareza as camadas de responsabilidade do operativo mais baixo ao comandante geral. A maior parte destas guildas possui uma única figura poderosa que determina sua política com o conselho de outros membros, e em geral delega responsabilidades para seus lacaios.

Caótica: Enquanto consideradas organizações na concepção mais livre do termo, guildas caóticas consistem de membros de pensamento semelhante que constroem uma hierarquia baseada em performance e magnetismo pessoal ao invés de tradição ou hierarquia rígida. Membros de baixo escalão têm muita liberdade, mas a organização como um todo raramente consegue planejar e realizar operações em larga escala.

Neutra: Uma guilda que não é leal ou caótica tende a ser bastante prática em sua abordagem com respeito à organização. Alguns líderes mais experientes de mais alto escalão dirigem as atividades da guilda, mas os membros de mais baixo escalão gozam de flexibilidade. Muitas guildas neutras são lideradas por um único indivíduo carismático que passa ordens diretamente a seus seguidores ao invés de depender de uma hierarquia estratificada.

Bondosa: Benevolentes e caridosas, estas guildas trabalham para melhorar o mundo ao seu redor. Elas se engajam ativamente na resolução de problemas, protegendo os fracos e levando verdadeiras cruzadas contra o mal. Membros individuais podem tirar lucro das atividades da guilda, mas tais ganhos vêm após tomar conta das necessidades de outros.

Maligna: Estas guildas não apenas procuram lucro e ganho pessoal, mas procuram obtê-los vitimizando os fracos e esmagando tudo o que se interponha em seu caminho. Guildas más acreditam que os fins sempre justificam os meios, e tais fins são invariavelmente egoístas e movidos pelo lucro. Tipicamente, guildas malignas procuram o caminho mais fácil para a fortuna, preferindo atacar os fracos ao invés de arriscar uma luta contra os fortes.



Neutra: Guildas que caminham na linha entre o bem e o mal procuram forrar seus próprios cofres ou avançar objetivos egoístas, mas não sob risco de ferir outras pessoas. Uma guilda neutra trabalha duro em direção a suas metas, mas em geral procura atingi-las sem atrair a atenção de outras organizações.

Tipo: As regras apresentadas aqui cobrem cinco tipos básicos de organizações – guildas de ladrões, guildas de assassinos, círculos de espiões, sociedades de exploradores e companhias de comércio. Enquanto outras organizações obviamente existem, as regras aqui concentram-se nestes cinco tipos, e o Mestre é incentivado a adaptá-las para criar muitos outros tipos diferentes de guildas apropriados para sua campanha.

Círculo de Espiões: Um círculo de espiões coleta informações e leva-as até as partes interessadas. Espiões malignos preocupam-se muito pouco com as repercussões do que fazem, alegremente vendendo o que quer que descubram pela maior oferta. Círculos neutros são mais seletivos quanto a seus parceiros de negócio e tentam evitar que inocentes se machuquem como consequência de suas atividades. Espiões bondosos em geral trabalham em nome de um rei ou templo benevolente e trabalham para lutar contra o mal, ao invés de por puro lucro.

Companhia de Comércio: Uma coalizão de mercadores e negociantes, uma companhia de comércio junta os recursos de seus membros em um esforço para obter lucros maiores para todos. Comerciantes malignos usam quaisquer táticas que sejam necessárias para destruir a competição, incluindo violência. Eles alegremente engajam-se em tráfico de escravos e outras práticas insalubres. Mercadores neutros importam-se apenas com o lucro, mas tomam cuidado para evitar cair do lado errado da lei. Eles podem usar táticas para atrapalhar seus rivais, mas raramente quebram a lei ou recorrem a assassinatos. Comerciantes bondosos trabalham para trazer lucros para eles mesmos e para a comunidade, doando seus ganhos à caridade e procurando tornarem-se uma força positiva no mundo. Eles preferem táticas inteligentes de comércio para sobrepujar seus competidores e nunca recorrem a meios ilegais a menos que não encontrem outra opção.

Guilda de Assassinos: Estes bandos de matadores trabalham juntos para cumprir contratos. Eles são mais confiáveis do que assassinos independentes, já que um contrato com uma guilda compra os serviços de diversos operativos ao invés de um único assassino. Guildas de assassinos malignas aceitam contratos de todos e não colocam limites no tipo de alvos que aceitam. Guildas neutras engajam-se livremente em negócios com qualquer um, mas recusam-se a matar vítimas fora do submundo do crime ou outras esferas onde o assassinato é considerado jogo justo. Por

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

exemplo, durante uma guerra uma guilda neutra pode concordar em matar um líder estrangeiro, mas durante um período de paz ela provavelmente recusará o contrato. Guildas de assassinos bondosas são muito raras. Aquelas que existem servem como um braço sombrio na cruzada contra cultistas malignos, invasores humanóides e outras ameaças. Note que os membros de uma guilda de assassinos boa não são necessariamente bons, a despeito de sua vida profissional.

Guilda de Ladrões: O clássico cartel do crime em jogos de fantasia, a guilda de ladrões organiza os ladrões em um esforço para juntar suas habilidades e potencial de lucro. Guildas malignas importam-se apenas com lucro e alegremente roubam dos fracos e indefesos, muitas vezes usando de assassinatos e intimidação em seus planos. Guildas neutras comandam vigarices como jogos de azar ou roubos contra negócios ou governos, procurando por lucro com ambição, mas preferindo evitar assassinatos e meios violentos. Guildas bondosas são raras, mas aquelas que operam preferem atacar organizações malignas ou usar de roubos para redistribuir a riqueza dos gananciosos aos despossuídos. Freqüentemente, guildas de ladrões bondosas operam como guildas de vigilantes, mantendo o crime em cheque e trabalhando para caçar assaltantes e outros criminosos.

Sociedade de Exploradores: Esta união de aventureiros com idéias semelhantes busca por tesouros perdidos, pesquisa conhecimentos em tumbas esquecidas e fortunas enterradas, e de todas as formas procura descobrir artefatos e riquezas. Ao contrário de bandos de aventureiros, sociedades de exploradores focalizam-se mais em pesquisa e aprendizado do que em chutar portas e matar orcs, apesar de que a exploração ativa ainda forma uma parte substancial de suas operações. Elas acumulam e vendem tesouros raros e itens mágicos, lidando com um negócio bastante lucrativo que faz delas alvos para ladrões e outros criminosos. As rivalidades entre estas sociedades são bastante intensas, já que vários grupos competidores muitas vezes procuram o mesmo tesouro simultaneamente. Em geral, sociedades de exploradores não estão expostas aos mesmos riscos e perigos que organizações envolvidas em atividades ilícitas, como guildas de ladrões.

Tamanho: Este valor cobre o número de membros da guilda, e também incorpora os níveis e classes dos membros. Enquanto o tamanho total de uma guilda determina muitas de suas capacidades, as habilidades e perícias de seus membros têm um impacto maior no planejamento da guilda.

Liderança: Esta característica é uma simples lista do círculo do poder na guilda, com o líder primário listado em frente. Quaisquer notas importantes com respeito a PdMs estão incluídas entre parênteses após seus nomes.

Alcance: Guildas tendem a cobrir áreas políticas ou geográficas, além das quais elas exercem pouca ou nenhuma influência. Em geral, uma guilda não pode operar além da região descrita no seu alcance.

Renda: Poucas guildas sobrevivem sem apoio monetário. A renda lista o valor em peças de ouro ganho pela guilda mensalmente. Além disso, se a guilda ganha outras formas de riqueza, como itens mágicos, elas estão listadas aqui também.

Recursos: Quaisquer recursos especiais mágicos, monetários ou de outros tipos que a guilda possui estão descritos aqui. Os recursos incluem qualquer coisa além de simples dinheiro, como um prédio, um esconderijo secreto ou um artefato poderoso. Itens mágicos listados aqui devem ser itens especiais aos quais os membros têm acesso em adição ao equipamento normalmente permitido pelo seu nível.

Aliados: A maior parte das guildas conta com aliados úteis ou simpáticos aos seus objetivos. Aqui estão listados os não-membros que regularmente trabalham com a guilda, juntamente com uma descrição do seu relacionamento com a guilda.

Lealdade: A lealdade é medida com um valor numérico que começa em 0 e, teoricamente, não tem limite máximo. A tabela a seguir resume a mecânica da lealdade. Veja Usando o Valor de Lealdade, abaixo.

Tabela de Lealdade

Lealdade	Descrição
0 – 5	A moral é muito fraca, ou há conflitos diretos entre os membros e líderes.
6 – 15	Os membros sentem pouca ligação com a liderança da guilda e muitas vezes colocam seus objetivos acima dos da guilda.
16 – 25	A maioria dos membros acredita nas metas da guilda e trabalha para atingi-las. Ainda assim, muitos membros cedem a subornos e outras chances de ganhos pessoais e põem o bem da guilda em segundo lugar.
26 – 35	Os membros da guilda têm uma liderança forte e são altamente dedicados à causa. Alguns maus-entendidos podem atrapalhar a moral da guilda, mas a média dos membros acredita na organização.
36 +	Os membros da guilda são fanáticos que estão prontos a morrer em nome da guilda. Subornos e outras tentações não distraem-nos de sua tarefa.

Atividade: Similar à Lealdade, a Atividade é um valor numérico que representa o nível de interação da guilda com o mundo. Guildas altamente ativas envolvem-se em política, realizam roubos contra negócios ou operam esquemas de extorsão contra figuras públicas. Para mais

detalhes quanto à Atividade, veja Usando o Valor de Atividade, abaixo.

Tabela de Atividade

Atividade	Descrição
0 - 5	A guilda é letárgica e existe primariamente para facilitar o contato social entre os seus membros. Ela raramente organiza atividades oficiais, se é que as organiza.
6 - 15	A guilda se esforça para ser discreta, engajando-se na maior parte das vezes em atividades secretas de modo limitado.
16 - 25	A guilda influencia o mundo ao seu redor, fazendo planos para obter lucro ou metendo-se em arenas políticas ou econômicas.
26 - 35	A guilda é uma força significativa na política e na economia, ditando muitos dos rumos destas atividades e tendo grande influência em muitos eventos importantes.
36 +	A guilda não apenas trabalha com comércio, política ou crime; ela domina estas áreas. Pouco acontece sem o comando da guilda ou sua influência direta.

Visibilidade: Este valor é a medida numérica da maneira como o público vê a guilda. Organizações com uma alta visibilidade são bem conhecidas pela população e freqüentemente operam em aberto. Aquelas com visibilidade baixa tomam cuidado para manter qualquer conhecimento sobre sua existência restrito, confiando neste segredo para proteger a guilda de interferências externas. Para regras cobrindo a Visibilidade, veja Usando o Valor Visibilidade, abaixo.

Tabela de Visibilidade

Visibilidade	Descrição
0 - 5	À parte dos membros da guilda e uns poucos boatos sussurrados, nada se sabe a respeito da guilda. Conjecturas e histórias podem ser comuns, mas poucas contém quaisquer partes de verdade.
6 - 15	A guilda mantém segredo, mas a maior parte dos plebeus já ouviu ao menos boatos sobre ela. Enquanto estes rumores tendem a distorcer os propósitos eles contêm algumas informações corretas.
16 - 25	A guilda é visivelmente ativa na sociedade. Os seus membros usam distintivos abertamente ou são ativos o bastante para que o básico de seus objetivos e métodos sejam conhecidos pelos plebeus.
26 - 35	A guilda mantém um quartel-general bem-conhecido, e seus membros interagem com os plebeus em nome da organização. Os membros podem ser identificáveis à vista, e todos na região conhecem o nome e objetivos aparentes da guilda.
36 +	A guilda é aceita como uma parte da vida e

opera abertamente em público ou está tão entranhada na sociedade que as pessoas podem identificar os membros à primeira vista. A guilda é uma parte tão importante do cenário social quanto o governo ou instituições religiosas. Plebeus que não conheçam a guilda são uma raridade.

A ORGANIZAÇÃO

Assim como monstros, as estatísticas vitais de uma organização estão organizadas em um bloco de estatísticas condensado. Ao contrário da maior parte dos itens no jogo, o bloco de estatísticas da organização focaliza-se em uma lista de valores legível e claramente disposta ao invés de um parágrafo resumido de informações. Esta é uma organização exemplo:

Os Cavaleiros da Mão

Guilda de Assassinos LM: 25 membros (10 Lad 6/Ass 1, 10 Gue 3, 5 Esp 3); **Liderada por:** Davrus Kell (humano Lad 11/Ass 6), Lorr Oldstone (anã Gue 6/Lad 6, secretamente planeja tomar o lugar de Davrus); **Alcance:** Cidade de Gwenders e imediações; **Renda:** 2.500 PO/mês; **Recursos:** 100.000 PO, *chapéu dos disfarces, adaga do assassino, capas élficas* (10); **Aliados:** Traltn DeMorr (o ministro das finanças de Gwender, subornado), General Vandergraft (lealdade assegurada via extorsão); **Lealdade:** 20; **Atividade:** 18; **Visibilidade:** 7 (CD 25).

Este bloco de estatísticas é apresentado como um exemplo, ao invés de uma expressão canônica, de como anotar os valores da sua organização.

USANDO O VALOR DE LEALDADE

Quando os personagens lidam com membros da organização, o valor de Lealdade ajuda a determinar como estes membros reagirão a certos eventos, como ofertas de suborno ou tentativas de intimidação. Em geral, este valor se aplica a qualquer membro sem nome da guilda, como um capanga, agente ou tenente de baixo escalão, enquanto os membros mais importantes de uma guilda devem ter suas ações determinadas em grande parte por representação.

Testes de Lealdade

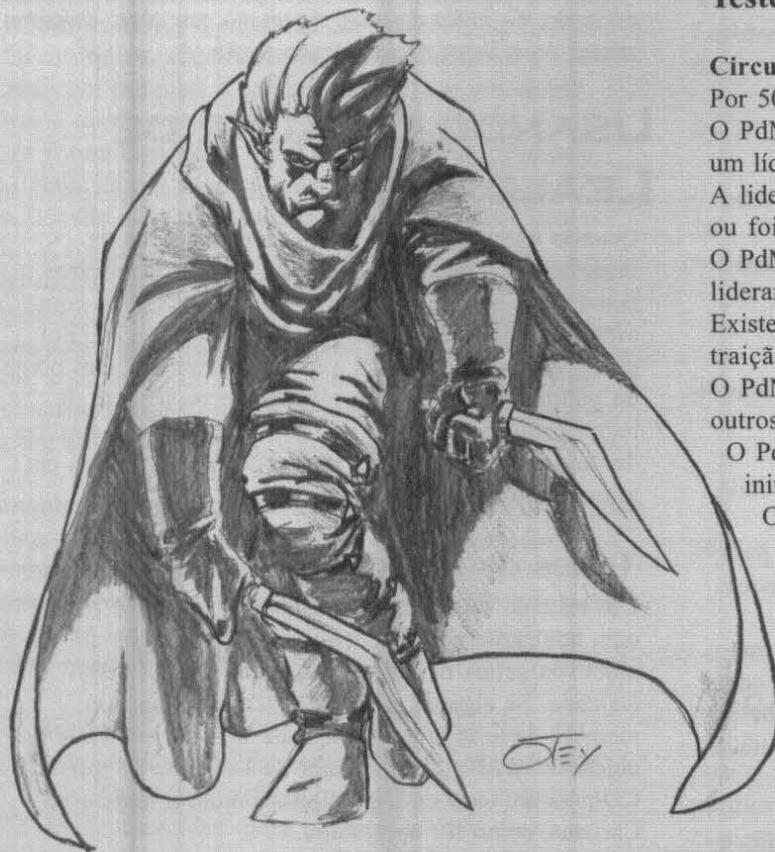
Um teste de Lealdade ocorre quando um PdM recebe uma boa razão para ir contra as ordens diretas ou objetivos gerais de uma organização à qual jurou lealdade. Se alguémativamente tenta desviar um membro de uma organização para agir em contrário aos objetivos desta guilda, o valor de Lealdade da guilda é a CD para um teste de Diplomacia, Blefar, Intimidar ou Carisma, como for apropriado.

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

Os testes de Lealdade incluem, mas não estão limitados aos exemplos seguintes:

- † Um não-membro tenta subornar, influenciar ou intimidar um membro.
- † Um não-membro oferece pagamento a um membro para espionar para ele.
- † Uma organização rival tentar recrutar o membro.
- † Um oficial da lei tenta interrogar um membro.
- † Durante uma batalha, os membros da guilda enfrentam chances diminutas ou baixas pesadas.
- † Um membro tem uma chance de roubar da organização.
- † Um membro da guilda opera por um período de tempo significativo sem contato com as lideranças da organização.
- † Um membro tem a oportunidade de depor o líder atual e tomar o poder.

Fazer testes de Lealdade é um processo simples e direto. A CD do teste da perícia apropriada é igual ao valor de Lealdade do PdM. Se o teste falhar, o membro permanece leal à guilda. Mais importante, os testes de Lealdade só deveriam entrar em jogo em situações



conectadas diretamente à afiliação do PdM com a guilda.

Por exemplo, o taverneiro Mikos trabalha para a guilda de ladrões local e freqüentemente escolhe vítimas em potencial para os ladrões da guilda. Se o jogador tentar usar Intimidar para extrair informações de Mikos, a CD do teste é igual ao valor de Lealdade da guilda de ladrões, já que a ação do jogador tem a ver diretamente com o fato de Miko ser um membro da guilda. Por outro lado, se um jogador tentar Intimidar Mikos para ceder-lhe um drinque grátis, faça o teste de perícia normalmente. Dar bebidas não tem nenhuma conexão com a posição de Mikos na guilda, e assim a sua Lealdade não é um fator.

Nem todo PdM em uma organização necessariamente possui o mesmo valor de Lealdade. Desgostosos e dissidentes em uma guilda podem ter valores mais baixos, enquanto fanáticos provavelmente terão valores mais altos. Como regra geral, a gama de valores individuais de Lealdade entre os membros de uma guilda varia de metade ao dobro do valor geral da organização, mas PdMs com valores de Lealdade que variam da norma da guilda devem ser a exceção, não a regra.

As circunstâncias de um teste de Lealdade têm influência na tentativa de desviar um membro da organização. Aplique os modificadores a seguir para qualquer teste feito contra a Lealdade de um PdM.

Testes de Lealdade

Circunstância	Modificadores no Teste de Lealdade
Por 50 PO de suborno*	+2
O PdM está em presença de um líder da guilda	-2
A liderança da guilda morreu ou foi derrotada	+10
O PdM tem uma posição de liderança na guilda	-4
Existe uma boa chance que a traição passe desapercebida	+2
O PdM está em presença de outros membros da guilda	-2
O PdM está lidando com um inimigo estabelecido da guilda	-2
O PdM é solicitado a fazer uma ação que aparentemente não prejudica a guilda	+4
O PdM está lidando com um não-membro amistoso	+2
O PdM está lidando com um membro da guilda amistoso**	+4

*Note que em algumas guildas, particularmente cultos religiosos, o ouro não tem valor algum. Em geral, guildas fanáticas baseadas em



religião, ou que tenham valores de Lealdade acima de 35, são imunes a todas as formas de suborno.

**Obviamente, isto é baseado nas percepções do PdM. Um personagem disfarçado de membro da guilda ganha este bônus se consegue enganar o PdM.

Usando o Valor de Atividade

Em geral, o valor de Atividade funciona como um barômetro do envolvimento da guilda na comunidade local. Nas regras fornecidas abaixo para criar e comandar uma guilda, a Atividade tem um papel importante para determinar como o mundo reage a ela. A Atividade serve como uma medida simples para determinar se a guilda interfere com as ações de um jogador. Se, segundo a decisão do Mestre, as ações de um jogador colocam-no em contato com a guilda, ele deve fazer um teste de Esconder-se contra uma CD igual ao valor de Atividade da guilda. Em caso de falha, a organização entra em contato com o jogador ou envolve-se com seus negócios. Normalmente, o Mestre decide se uma guilda irá se envolver com as aventuras e enredo da campanha, mas às vezes uma injeção de um elemento aleatório adiciona uma grande dose de atmosfera ao jogo, assim como uma medida saudável de realismo.

A Atividade pode ser usada, por exemplo, quando um ladrão jogador independente tenta praticar sua arte em uma área dominada por uma poderosa guilda de ladrões que regula estritamente a atividade criminal. O teste de Atividade determina se o personagem cai na lista negra da organização. Apenas ladrões que tenham a habilidade de permanecer escondidos ou que sejam poderosos demais para serem ameaçados pela guilda podem evitar esta interferência.

Usando o Valor de Visibilidade

Assim como a Atividade, a Visibilidade é usada primariamente nas regras introduzidas mais tarde neste capítulo para a criação e manutenção de organizações comandadas por jogadores. Contudo, a Visibilidade também determina a CD dos testes de Obter Informação para descobrir mais sobre uma determinada guilda. A tabela a seguir resume a CD do teste de perícia baseada na Visibilidade da organização.

Obter Informação

Visibilidade	CD para Obter Informação
0 – 5	30
6 – 15	25
16 – 25	20
26 – 35	15
36+	10

Além disso, o resultado do teste de Obter Informação também determina quanta informação um jogador descobre a respeito do seu objetivo. A tabela a seguir

lista as informações que o jogador ganha baseado no resultado do teste.

Tabela de Informações

Resultado do Teste de

Obter Informação

CD a CD +4

CD +5 a CD +9

CD +10 a CD +14

CD +15 a CD +19

CD +20 ou maior

Informações Descobertas

Nome da guilda, operações típicas.

Objetivos da guilda, identificação de 1d4 membros de baixo escalão.

Origem da guilda, história recente, informações básicas sobre as lideranças.

Informações aprofundadas sobre o quartel-general da guilda, lideranças.

Segredos da guilda, como a identidade de um membro secreto e importante, detalhes de um plano ou a localização de um esconderijo ou entrada escondida para o quartel-general da guilda.

Note que um jogador aprende as informações listadas para o seu resultado e todas as inferiores.

Por exemplo, Gerred, um bardo de 16º nível, quer descobrir sobre os Servos de Vorm, uma guilda secreta de ladrões com uma visibilidade de 7. A CD do seu teste de Obter Informação é 25. Gerred joga um 32 para o seu teste. Assim, já que o seu resultado totalizou CD + 7, ele descobre o nome da guilda, no que ela está envolvida, os seus objetivos e os nomes de alguns membros menores.

criando uma organização

Qualquer ladino tem ao menos o potencial para juntar um sortimento de capangas e lacaios em uma poderosa organização dedicada a qualquer causa a que ele os comande. Seguindo os passos abaixo, o seu personagem pode logo encontrar-se no comando de uma guilda em crescimento que expande a sua influência por todas as partes do mundo da campanha.

Passo 1: O Mestre da Guilda

Antes de construir uma organização usando estas regras, o seu personagem deve ter o talento Mestre de Guilda, descrito na página 51.



Passo 2: Criando os Valores Iniciais

As regras a seguir delineiam a maneira de gerar os valores iniciais da sua organização. Os detalhes dados abaixo cobrem apenas os valores iniciais da sua guilda. Uma discussão mais completa de cada valor e como ele muda com o tempo vem mais tarde neste capítulo.

Tendência: Escolha a tendência da sua organização, usando as descrições acima para determinar qual delas melhor se encaixa com os objetivos, métodos e estrutura da sua guilda. Esta tendência não precisa ser a mesma tendência do seu personagem, mas, a longo prazo, quanto mais próximas elas forem, mais fácil será operar a guilda.

Tipo: Escolha o foco das operações da guilda. As suas opções são guilda de assassinos, sociedade de exploradores, círculo de espiões, guilda de ladrões ou companhia de comércio. O tipo da organização determina o que ela é capaz de fazer e como ela cresce com o tempo.

Liderança: Obviamente, o seu personagem é o líder da organização. Os seus parceiros podem ser seus tenentes, mas você não precisa designá-los para isto. Quanto mais poderosos forem os seus subordinados diretos, melhor a sua guilda opera. Contudo, segundos-em-comando poderosos têm uma chance maior de organizarem um golpe contra você.

Tamanho: O tamanho da sua organização, e a classe e níveis dos seus membros, é determinado pelos seguidores que você atrai com o talento Liderança, incluindo aqueles que também são concedidos pelo talento Mestre de Guilda.

Alcance: Inicialmente, a sua guilda opera dentro de uma única aldeia ou cidade à sua escolha.

Renda: A classe e níveis dos seus seguidores determinam a renda inicial da sua organização. Consulte a Tabela de Renda na página 101 apropriada para o tipo da sua organização. Cada personagem de um nível listado gera as peças de ouro listadas de renda por mês para os cofres da guilda.

Personagens Multiclasses: Quando determinar a renda gerada por um personagem com mais de uma classe, conte o personagem como um membro da sua classe de mais alto nível. PdMs com níveis em uma classe de prestígio funcionam de modo um pouco diferente. Se a classe de prestígio está listada na tabela de renda da sua organização, conte os níveis aplicáveis da classe de prestígio como a classe principal do personagem e o seu nível como o total de todas as suas classes. Se uma classe de prestígio não está listada, conte os níveis em todas as classes de prestígio no total da classe de mais alto nível do personagem.

Recursos: A sua guilda não começa com nenhum recurso especial a menos que você compre ou contribua com um esconderijo, quartel-general ou itens mágicos para uso da guilda. Quaisquer itens colocados nos Recursos estão disponíveis para todos os membros da sua organização. Você também pode empregá-los, mas enquanto você carrega um item a sua organização não ganha nenhum benefício dele. Recursos mágicos e monetários melhoraram a performance da sua organização, especialmente quando competindo com outras guildas ou tentando se expandir.

Aliados: Se você tem quaisquer PdMs aliados especiais que também trabalham com a sua organização, liste-os aqui. Aliados melhoraram a performance da sua guilda e fazem-na mais eficiente. Consulte o Mestre, pois ele tem a palavra final sobre se um PdM ou amigo do seu personagem está disposto a se associar à sua organização.

Lealdade: A Lealdade inicial da sua guilda é igual ao seu nível mais duas vezes o seu modificador de Carisma. Além disso, você ganha um bônus para este valor baseado nos níveis de quaisquer parceiros designados para servirem como membros da sua hierarquia de liderança. Você ganha um bônus pelos dois parceiros de

mais alto nível designados para esta função. Contudo, você sofre -4 de penalidade na sua Lealdade se você designa apenas um parceiro para esta tarefa, e -8 de penalidade se você não designa nenhum, já que a guilda não pode ser conduzida sem uma cadeia de comando eficiente. Parceiros que ajudem a comandar a sua organização não estão disponíveis para aventuras. Se nenhum parceiro é designado para comandar a sua guilda enquanto você mesmo não está presente, esta penalidade em Lealdade sobe para -12.

Os modificadores de Lealdade listados abaixo se aplicam após a fundação de uma organização. Por exemplo, se um parceiro sobe do 9º ao 10º nível, ele irá conceder +3 ao invés de +2 de bônus na Lealdade da sua guilda. Estas mudanças também funcionam em reverso – se o seu parceiro de 14º nível morrer e ninguém tomar o seu lugar, você perde o modificador de +4 em Lealdade que ele concedia.

Modificador de Lealdade

Nível do Parceiro	Modificador de Lealdade
18º+	+6
14º - 17º	+4
10º - 13º	+3
6º - 9º	+2
4º - 5º	0
1º - 3º	-2
Nenhum parceiro designado	-4

Atividade: O valor inicial de Atividade da sua guilda é determinado pela sua natureza e tendência. Você pode também escolher adicionar um modificador de -2 a +2 para refletir a sua própria influência pessoal no nível inicial de envolvimento da sua guilda na comunidade local. Organizações que estão começando tendem a ter níveis de Atividade bastante baixos. Apenas através de ações e feitos ousados você pode aumentá-los.

Modificador de Atividade

Característica da Organização	Modificador de Atividade
Leal	+2
Caótica	-2
Guilda de Assassinos	-4
Sociedade de Exploradores	-4
Círculo de Espiões	-2
Guilda de Ladrões	+2
Companhia de Comércio	+4

Visibilidade: Como uma organização recentemente criada, a sua guilda goza de pouca notoriedade. Contudo, as habilidades e feitos do seu personagem podem emprestar-lhe um pouco de credibilidade. A tabela a seguir lista os modificadores usados para

determinar a Visibilidade inicial da sua guilda. Além disso, adicione um bônus igual ao seu modificador de Carisma, mais um quarto do seu nível de personagem, arredondado para baixo.

Modificador de Visibilidade

Característica da Organização	Modificador de Visibilidade
Leal	-2
Caótica	+2
Guilda de Assassinos	-2
Sociedade de Exploradores	+4
Círculo de Espiões	-2
Guilda de Ladrões	+2
Companhia de Comércio	+0

COMANDANDO UMA ORGANIZAÇÃO

Uma vez que você tenha determinado os valores básicos da sua guilda, então ela se torna uma entidade viva e pulsante no mundo da campanha. Mesmo enquanto o seu personagem está longe em aventuras, os seus parceiros e aliados continuam a seguir as ordens e objetivos que você deixou para trás para eles. Os seus seguidores podem encher os seus cofres até transbordarem com ouro e pilhagem, sobrepujar uma organização rival ou começar uma rebelião sob a liderança de um outrora confiável tenente. As metas que você colocar para a sua guilda determinam como ela cresce e prospera através dos anos.

A manutenção diária da sua organização é trabalho dos parceiros que você designou para esta tarefa quando a guilda foi criada. No início de cada mês no seu mundo de campanha, você designa os seus seguidores para diferentes tarefas que modificam a renda, tamanho e posição social da sua organização. Algumas tarefas beneficiam-se do seu envolvimento ativo, enquanto outras requerem lacaios talentosos e motivados para serem completadas. No começo de cada mês, complete a lista abaixo. Note que se você planeja ficar fora de contato com seus seguidores por muito tempo, você pode deixar ordens para vários meses subsequentes de uma só vez. Contudo, fazer isto desgasta a lealdade dos seus seguidores, já que eles tendem a perder a fé em um líder que está sempre afastado do trabalho.

Lista de Tarefas Mensal

No começo de cada mês, a lista de tarefas a seguir deve ser cumprida pela sua guilda:

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

- 1. Alocar e Atualizar Recursos:** Mover dinheiro e itens para o fundo de recursos da guilda.
- 2. Lealdade:** Checar rebeliões, deserções ou facções desgostosas.
- 3. Visibilidade:** Cheque para ver se quaisquer eventos aleatórios ocorreram à sua organização.
- 4. Atividade:** Cheque para ações rivais contra você.
- 5. Definir Metas:** Alocar os seus seguidores para diferentes tarefas.
- 6. Resolver Tarefas:** Faça testes para ver se as tarefas foram bem-sucedidas.
- 7. Computar a Renda:** Baseado no sucesso dos seus planos, determine quanta renda a sua guilda gera.
- 8. Recalcular Lealdade, Visibilidade e Atividade:** Algumas das suas ordens para a sua organização podem alterar estes valores.
- 9. Aplicar Experiência:** Algumas missões permitem que os seus seguidores ganhem experiência.

1. Alocar Recursos

Decida quanto ouro ou itens mágicos você quer mover da fortuna pessoal do seu personagem para os recursos da guilda. Você também pode mudar itens da guilda para sua própria posse. Antes de adicionar qualquer dinheiro para o seu fundo de recursos, reduza a quantidade de dinheiro atual pela metade para pagar por salários e custos gerais de manutenção. Se, após este passo, a sua organização tiver menos que 100 PO em recursos monetários restantes, imediatamente subtraia dois da Lealdade da sua guilda. A falta de dinheiro causa descontentamento entre os seus seguidores, que começam a olhar outras linhas de trabalho.

2. Lealdade

No começo de cada mês, cheque para ver se os membros da sua organização estão tão infelizes com a sua liderança que eles vão embora ou tentam tomar o seu lugar. Para fazer um teste de Lealdade, jogue 1d20 e adicione o modificador de Lealdade atual da sua organização. Se você obtiver um valor maior do que a CD de Lealdade determinada pelos fatores listados abaixo, a sua organização continua estável. Se o teste falhar, os membros da sua organização estão insatisfeitos com a sua liderança e tomam uma ação contra você.

A CD do teste de Lealdade começa em 0. Para cada fator que se aplique à sua organização, aplique o modificador para a CD listado ao lado dele. As ações organizacionais, como Pressionar Seguidor, são descritas mais tarde neste capítulo.

Lealdade da Guilda

Evento	CD do Teste de Lealdade
Usou a ação "Pressionar Seguidores"	+15
Usou a ação "Cortes"	+10
A guilda perdeu membros no mês anterior: 10% - 19%	+5
20% - 39%	+8
40% - 59%	+12
60% - 79%	+20
80% +	+30
A guilda repeliu um ataque	-2
Um ataque da própria guilda foi bem-sucedido	-5
Guilda grande demais**	+1/nível além do limite
Um seguidor falhou em lealdade individual	+1
Teste em face de subornos ou outras influências extremas***	
Por 1.000 PO em recursos da guilda	-1

*Membros totais perdidos devido a deserções, mortes ou rebeliões para determinar esta porcentagem.

**Veja Recrutamento, abaixo, para determinar o número máximo de seguidores que você pode controlar com segurança.

***Aplique este modificador se um forasteiro incite um parceiro à rebelião e vence a sua Lealdade com um teste de Diplomacia ou um suborno.

Em caso de um teste falho de Lealdade, consulte a tabela abaixo para determinar a extensão da revolta contra a sua liderança. Aplique quaisquer perdas sofridas pela sua guilda antes de passar para o passo seguinte.

Testes de Lealdade Falhos

Teste de Lealdade	Falho Por	Efeito
1 - 5		10% dos membros deixam a organização. Se você atualmente luta contra outra guilda, metade destes desertores vai para a outra organização.
6 - 10		Como acima, mas 20% vão embora.
11 - 15		Como acima, mas 30% vão embora, assim como o seu parceiro de mais baixo nível que ajuda a tocar a organização.
16 - 20		Como acima, mas 50% vão embora, junto com seus parceiros.
21 - 25		O seu parceiro de mais alto nível ou comandante de campo (se você tiver um) e 50% dos seus seguidores se rebelam. Eles imediatamente formam uma organização rival que lança ataques contra você até que a sua guilda esteja destruída. Quaisquer membros que desertem automaticamente

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

vão para esta guilda rebelde. Os rebeldes confiscam 50% dos recursos da sua guilda. Crie a organização usando as regras fornecidas neste capítulo.

- 26 – 30 Como acima, mas a rebelião é liderada por todos os seus parceiros e 75% da sua organização se junta a eles contra você, levando 75% dos seus recursos com eles. A sua organização se desintegra completamente. Você perde todos os itens e dinheiro designados para ela enquanto seus seguidores procuram gramas mais verdes.
- 31+ Quando determinando quais membros vão embora, divida a sua guilda por níveis. A porcentagem listada de cada nível de seguidores vai, usando um método aleatório para determinar exatamente quais seguidores abandonam você. Quando dividir os recursos da sua organização, divida tudo por valor em peças de ouro e aloque itens e dinheiro na porcentagem listada para as organizações original e rebelde.

Reconstruindo

A qualquer momento, você pode optar por dissolver a sua organização e tentar reconstruí-la. Você pode também seguir esta rota se a sua organização for

Renda de um Círculo de Espiões

Classe	Nível 1 – 3	4 – 6	7 – 10	11 – 14	17 – 20	20+
Aristocrata/Bardo/Ladino	50 PO	250 PO	1.000 PO	5.000 PO	10.000 PO	50.000 PO
Clérigo/Druída/Monge/	30 PO	150 PO	600 PO	3.000 PO	6.000 PO	30.000 PO
Feiticeiro/Mago/Outros	25 PO	125 PO	500 PO	2.500 PO	5.000 PO	25.000 PO

Renda de uma Companhia de Comércio

Classe	Nível 1 – 3	4 – 6	7 – 10	11 – 14	17 – 20	20+
Aristocrata/Bardo/Especialista/	30 PO	150 PO	600 PO	3.000 PO	6.000 PO	30.000 PO
Paladino/Ladino						
Clérigo/Feiticeiro/Mago	25 PO	125 PO	500 PO	2.500 PO	5.000 PO	25.000 PO
Druída/Monge/Ranger	20 PO	100 PO	400 PO	2.000 PO	4.000 PO	20.000 PO
Guerreiro/Combatente	15 PO	75 PO	300 PO	1.200 PO	2.400 PO	12.000 PO
Outros	10 PO	50 PO	200 PO	800 PO	1.600 PO	8.000 PO

Renda de uma Guilda de Assassinos

Classe	Nível 1 – 3	4 – 6	7 – 10	11 – 14	17 – 20	20+
Assassino	-	250 PO	1.000 PO	5.000 PO	10.000 PO	50.000 PO
Bardo/Especialista/Monge/Ladino	30 PO	150 PO	600 PO	3.000 PO	6.000 PO	30.000 PO
Clérigo/Druída/Feiticeiro/Mago	25 PO	125 PO	500 PO	2.500 PO	5.000 PO	25.000 PO
Guerreiro/Ranger	20 PO	100 PO	400 PO	2.000 PO	4.000 PO	20.000 PO
Outros	15 PO	75 PO	300 PO	1.500 PO	3.000 PO	15.000 PO

Renda de uma Guilda de Ladrões

Classe	Nível 1 – 3	4 – 6	7 – 10	11 – 14	17 – 20	20+
Ladino	60 PO	300 PO	1.200 PO	6.000 PO	12.000 PO	60.000 PO
Bárbaro/Bardo/Monge/Ranger	50 PO	250 PO	1.000 PO	5.000 PO	10.000 PO	50.000 PO
Especialista/Feiticeiro/Mago	30 PO	150 PO	600 PO	3.000 PO	6.000 PO	30.000 PO
Aristocrata/Druída/Guerreiro/	25 PO	125 PO	500 PO	2.500 PO	5.000 PO	25.000 PO
Ranger						
Outros	20 PO	100 PO	400 PO	2.000 PO	4.000 PO	20.000 PO

Renda de uma Sociedade de Exploradores

Classe	Nível 1 – 3	4 – 6	7 – 10	11 – 14	17 – 20	20+
Bardo/Especialista/Ranger/	25 PO	125 PO	500 PO	2.500 PO	5.000 PO	25.000 PO
Ladino/Mago						
Bárbaro/Guerreiro/Paladino	20 PO	100 PO	400 PO	2.000 PO	4.000 PO	20.000 PO
Clérigo/Druída/Monge/Feiticeiro/	15 PO	75 PO	300 PO	1.500 PO	3.000 PO	15.000 PO
Combatente						
Outros	10 PO	50 PO	200 PO	1.000 PO	2.000 PO	10.000 PO



destruída por quaisquer meios. Você pode estabelecer uma nova guilda um ano após a dissolução da sua antiga em uma cidade ou região além do alcance da sua antiga guilda. Com o tempo e a distância, os boatos da sua falha anterior lentamente se desvanecem, permitindo que você comece de novo com uma ficha limpa. No seu território anterior, o seu nome está manchado até que a sua nova organização expanda-se até aquela área. Você ganha seguidores de acordo com os talentos Liderança e Mestre de Guilda.

3. Visibilidade

Organizações que se mantêm à vista do público correm o risco de atrair atenção indesejada. O sucesso não apenas causa inveja mas também pinta um grande alvo na sua organização para ladrões, bandidos, rivais e o olho vigilante da lei. Faça um teste de Visibilidade para cada local listado sob o alcance da sua organização jogando 1d20 e adicionando o modificador listado abaixo para o tamanho da sua localidade. Se o resultado estiver acima da sua Visibilidade, a sua organização não é incomodada. Se você obtiver um valor abaixo da Visibilidade da sua guilda, uma gangue de ladrões ou outra guilda ataca a sua propriedade.

Este ataque pode tomar uma grande variedade de formas, de um assalto a uma caravana patrocinada pela sua companhia de comércio a um ataque em larga escala pela guarda da cidade contra a sua guilda de ladrões. Divida o resultado do teste por dois para determinar o Nível de Encontro (NE) do ataque. Resolva isto como um ataque feito por uma organização rival contra a sua durante o passo 5. O Mestre irá determinar a natureza exata do ataque, levando em consideração as atividades

da sua guilda e a situação atual da campanha. A guarda da cidade pode usar o ataque diversionista para prejudicar a sua renda, intimidando seus seguidores, enquanto uma gangue de bandidos pode saquear uma caravana, matando os seus seguidores e fazendo com que você perca dinheiro. Você pode alocar seguidores para lidar com esta ameaça, mas eles não podem participar de quaisquer outras ações neste mês. Veja a meta de defesa, descrita abaixo.

Modificadores de Visibilidade

População	Modificador do Teste de Visibilidade
0 – 900	-5
901 – 2.000	-2
2.001 – 5.000	+0
5.001 – 12.000	+2
12.001 – 25.000	+4
25.001+	+8

4. Atividade

Nada existe em um vácuo, e organizações não são uma exceção a esta regra. Quanto maior o seu envolvimento em uma região, maior é a chance de que uma organização rival apareça para competir com você por quaisquer meios necessários. Uma organização rival trabalha em áreas similares às suas próprias, causando atrito enquanto ambos lutam pelo sucesso. O Mestre gera uma organização rival de acordo com o resultado de um teste de Atividade. Jogue 1d20 e adicione o seu modificador de Atividade da tabela abaixo, baseado na população do local que a sua guilda controla. Se o resultado estiver abaixo da sua Atividade atual, os seus esforços atraem a atenção de uma organização que opta por competirativamente contra você. Esta gangue rival é liderada por um PdM com um nível igual ao seu próprio. O Mestre deve determinar aleatoriamente a tendência deste PdM, sua personalidade, objetivos e motivações. Ele deve então construir uma organização para este PdM e colocá-la contra a sua guilda a cada mês.

Modificadores de Atividade

População	Modificador do Teste de Atividade
0 – 900	-5
901 – 2.000	-2
2.001 – 5.000	+0
5.001 – 12.000	+2
12.001 – 25.000	+4
25.001+	+8

5. Definir Metas e Políticas

A cada mês, você emite ordens para os seus seguidores que afetam a renda da sua guilda. Além disso, cada tipo de guilda tem diversas opções únicas às quais você pode se dedicar. Você também emite diretrizes gerais que afetam todos os aspectos do seu negócio.

Para resolver metas, designe membros da sua organização para elas e então resolva cada uma de acordo com as regras abaixo. Você pode executar uma meta mais de uma vez designando grupos de seguidores separados para a mesma meta. Por exemplo, você pode lançar ataques para atrapalhar duas organizações diferentes se você designar dois grupos de seguidores para a meta ataque. Quando resolver metas, determine os resultados dos ataques contra a guilda, ataques feitos pela guilda, operações especiais e então quaisquer metas restantes.

METAS GENÉRICAS

As metas a seguir estão disponíveis para todas as guildas, a despeito de sua natureza e tendência.

Designe cada membro da sua guilda para uma das metas listadas abaixo, mas cada membro pode executar apenas uma meta por mês e esta não pode ser mudada uma vez que seja designada.

- Ataque
- Defesa
- Expansão
- Negócios Normais
- Operações Especiais
- Recrutamento
- Uso de Perícia

Ataque: Quando duas organizações competidoras entram em contato, o conflito é inevitável. Uma meta de ataque é um termo geral utilizado para descrever quaisquer ações tomadas por uma organização para minar as capacidades de outra. Note que estas regras apenas cobrem ações tomadas pelos seus seguidores e parceiros como parte de uma meta. Se você lidera um ataque pessoalmente, o Mestre deve resolvê-lo como uma aventura. As regras fornecidas aqui apenas cobrem ataques feitos sem a sua supervisão direta. Ataques têm duas formas:

Diversionista: Este ataque é feito contra uma guilda como um todo e cobre qualquer atividade designada para atrapalhar operações. Diversões incluem tentativas de assustar fregueses, assaltos a seguidores, prisões pela guarda da cidade e outros fatores. Para resolver um ataque, jogue 1d20 e adicione o NE dos seguidores designados para esta meta. A CD desta jogada é igual a 10 mais o NE das forças atacantes. Em caso de sucesso, a renda mensal do alvo diminui em um valor igual a 100 vezes o NE das forças atacantes, em peças de ouro. Você pode fazer apenas um ataque diversionista contra um organização por mês.

Um ataque diversionista modifica a Atividade do atacante em +6 e sua Visibilidade em +4. A Visibilidade do defensor aumenta em +2. Uma diversão bem-sucedida aumenta a Lealdade da organização atacante em +1 e diminui a do defensor em -1.

Destrução: Este ataque é feito contra um indivíduo específico ou uma propriedade da organização, e requer dois passos. Primeiro, você deve identificar ou encontrar o seu alvo. Segundo, você deve lançar o ataque. Para encontrar um alvo, os seus seguidores devem ser bem-sucedidos em um teste de Obter Informação contra uma CD determinada pela Visibilidade da guilda alvo (veja acima, sob Usando Visibilidade). Em caso de sucesso, eles podem então realizar o ataque. Você pode pular este primeiro passo se a sua guilda já tem acesso à informação necessária para lançar o ataque, como um mapa do esconderijo da guilda ou o seu próprio reconhecimento pessoal.

Para resolver um ataque, faça um teste de ataque jogando 1d20 e adicionando o NE dos seguidores designados para esta meta. A CD deste teste é igual a 10 + o NE do seu alvo. Em caso de sucesso, jogue o dano para cada membro da guilda envolvido no ataque como se eles houvessem sido atingidos por todos os seus ataques corpo a corpo usando a ação ataque total. Totalize o dano e aplique-o aos PdMs da maneira que você quiser.

Por exemplo, um ataque contra quatro PdMs que cause 28 pontos de dano poderia ser dividido para causar 28 pontos de dano a um único PdM, 7 pontos em cada, 25 pontos em um e 1 ponto em cada um dos três restantes, e assim por diante. Seguidores capazes de usar magia podem substituir este ataque por qualquer magia que eles possam conjurar com uma ação de rodada completa ou uma ação padrão. Ao



GUIRDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

sofrer o dano, o alvo pode então jogar o dano para um conjunto de ataques corpo a corpo ou magias feitos usando um ataque total e causar dano aos seguidores inimigos designados para esta tarefa.

Se você obtiver um 20 natural, faça um segundo teste de Ataque. Se este teste também for bem-sucedido, os seus seguidores ganham quaisquer benefícios por atingir oponentes surpreendidos, como dano por ataque furtivo, já que eles armam um esquema brilhante ou fazem uma emboscada que pega o inimigo completamente fora de guarda. Se este segundo teste falhar, o ataque é resolvido normalmente.

Se o seu teste falhar, o ataque é um desastre. Os seus seguidores são pegos em uma emboscada ou encontram resistência inesperada. Os seus oponentes jogam o dano primeiro e aplicam-no à sua força. Você causa apenas metade do dano ao inimigo.

Quer o ataque tenha sucesso ou falhe, organizações fanáticas lutam até a morte. Se a organização atacante tiver uma Lealdade maior que 35, os seguidores mandados em um ataque de destruição lutam até o fim, de acordo com a vontade da organização atacante. Se você quiser, continue resolvendo o dano contra ambos os lados até que um ou outro seja completamente aniquilado.

Quando estiver atacando um indivíduo, determine o NE baseado no nível do indivíduo e nos níveis dos seus guardacostas. O NE de um ataque contra uma propriedade, como uma caravana, um negócio ou um quartel-general, é igual ao NE dos seguidores da organização designados para a meta defesa. Além de causar dano aos seguidores da guilda, um ataque bem-sucedido contra uma propriedade faz com que a guilda perca do seu fundo de recursos 10 vezes o dano causado em peças de ouro. Esse dinheiro é gasto para consertar o dano físico à propriedade. Se o NE do atacante for igual a 2 vezes ou mais o do defensor, dobre esta perda em peças de ouro.

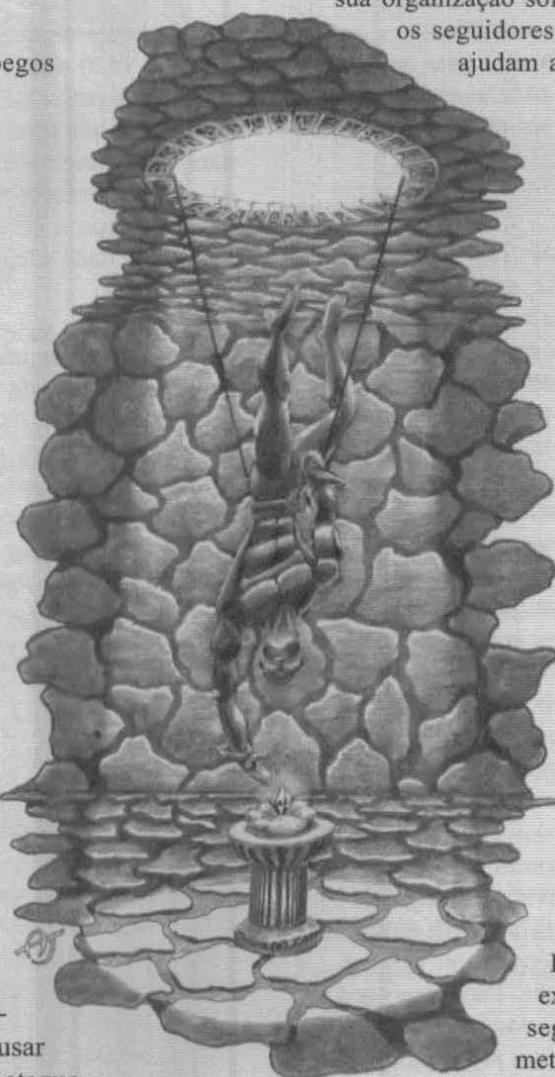
Um ataque de destruição aumenta a sua Atividade em +5 e a sua Visibilidade em +2. Ele aumenta a Visibilidade do seu alvo em +4.

Após um ataque bem-sucedido, os seguidores sobreviventes envolvidos ganham pontos de experiência como se houvessem sobrepujado um encontro do NE do seu oponente por um grupo de aventureiros de um nível igual ao NE da força atacante. Os sobreviventes de um ataque falho ganham metade desta recompensa.

Defesa: Qualquer operação rentável em larga escala com certeza irá atrair ataques, sejam de bandidos procurando saquear uma caravana ou assassinos rivais procurando acabar com a competição. Seguidores alocados para defesa não geram renda, e no mínimo um precisa ser designado para esta meta a cada mês. Se a sua organização sofre um ataque de qualquer origem, os seguidores designados para esta meta ajudam a prevenir dano à sua organização.

No caso de ataques múltiplos, resolva-os pela ordem do maior ao menor NE. Após cada ataque, você pode trocar seguidores de outras metas, exceto ataque, para defesa. Após mover membros para tarefas diferentes, resolva suas outras metas sem a participação deles.

Expansão: Organizações crescem não apenas em número de membros, mas também nas áreas que cobrem. Você pode tentar aumentar o alcance da sua organização para incluir uma nova cidade ou outro território. Esta nova área deve ser adjacente a uma área atualmente dentro do seu alcance ou facilmente acessível por viagens marítimas ou rota de caravanas. O Mestre tem a palavra final quanto a se uma região é um alvo viável para esta meta.



Para resolver uma tentativa de expansão, determine o NE dos seguidores designados para esta meta. Além disso, você deve alocar pelo menos um parceiro para a tentativa de expansão, já que apenas um comandante veterano dentro da sua organização tem a liderança e experiência necessárias para gerenciar esta operação. Uma expansão requer 2d6 meses para ser completada. Se você mover seguidores desta meta para outra, a tentativa de expansão imediatamente cessa e deve ser iniciada de novo.

Depois que o período de tempo exigido para completar esta meta houver passado, faça um teste de Expansão contra CD 20. Jogue 1d20 e adicione o NE dos seguidores designados para esta meta. Se a sua jogada for bem-sucedida, o seu alcance agora inclui esta área. Isto lhe dá diversos benefícios:

† O seu parceiro se torna o comandante de campo designado para a área. Você imediatamente ganha novos seguidores e um novo parceiro como se o seu parceiro houvesse ganhado o talento Liderança.

† Quando determinar o tamanho máximo da sua organização (veja Recrutamento, abaixo), adicione o nível e o bônus de Carisma do seu comandante de campo ao seu valor de Liderança.

† O nível do seu comandante de campo não conta contra o nível máximo de seguidores que você pode ter em sua organização.

Se o teste falhar, o seu parceiro e os seguidores designados para esta meta voltam para casa derrotados.

Uma tentativa de expansão, quer seja bem-sucedida ou não, aumenta a Atividade e a Visibilidade em +6.

Negócios Normais: Os seguidores e parceiros designados para esta meta produzem renda de acordo com sua classe, nível e natureza da sua organização, como detalhado acima, sob Renda.

Operações Especiais: Cada um dos cinco tipos de organização tem diversas operações especiais que podem ser executadas de que os outros tipos não dispõem. Estas estão listadas abaixo, sob Operações Especiais.

Recrutamento: Você pode designar seguidores para contratar ou recrutar novos membros para a sua guilda. A sua organização pode incluir um número de seguidores e parceiros cujos níveis somem três vezes o total de níveis dos seguidores e parceiros concedidos pelo talento Liderança para um personagem do seu nível e Carisma. Não aplique quaisquer modificadores fora o seu nível e bônus de Carisma quando determinar os níveis máximos de seguidores que você pode controlar. Se a sua organização se estende a diversas regiões, consulte a meta expansão acima para informações sobre como isto afeta o número máximo de membros que a sua organização pode incluir.

Totalize o NE dos seguidores designados para esta meta. Conte bardos designados para esta meta como

tendo um nível adicional quando determinando este NE. Os seus seguidores se espalham pela região, procurando novos membros em potencial. Você pode escolher recrutar um único parceiro de alto nível ou vários seguidores de baixo nível.

Se estiver procurando por um parceiro, faça um teste de Diplomacia para o seguidor ou parceiro designado para esta meta com mais graduações nesta perícia. Adicione a isto o NE das pessoas trabalhando nesta meta e divida o resultado por 5 para determinar o nível do parceiro recrutado. Este parceiro pode atuar como um seguidor ou pode ser designado para ajudar a comandar a sua organização, potencialmente modificando a Lealdade da sua guilda como pelas regras para a criação de guildas. Você deve gastar 200 PO em presentes e outras despesas por nível do novo parceiro.

Se estiver recrutando seguidores, você automaticamente encontra novos membros cujos níveis totais sejam iguais ao NE dos seguidores e parceiros designados para esta meta. O nível máximo de qualquer um destes seguidores é igual ao do seguidor de mais alto nível que você poderia atrair com o talento Liderança. Você deve gastar 100 PO do fundo de recursos da sua organização por nível de seguidores recrutados.

Este dinheiro vai para presentes, despesas de viagem e outros custos durante o processo de recrutamento.

Uso de Perícia: Você pode designar os seguidores de sua guilda para que usem suas perícias para sobrepujar um problema específico ou simplesmente para gerar renda. Você pode optar por que cada seguidor nesta meta faça um teste de perícia ou designar alguns seguidores para fazerem os testes enquanto outros com esta meta ajudam-nos. Os seus seguidores podem usar perícias como Ofícios ou Profissão para gerar renda para você. Você ganha metade do dinheiro produzido por testes de perícias como lucro. Você deve pagar por quaisquer despesas geradas por testes de perícias do fundo de recursos da sua organização. Se você selecionar uma política que modifique a sua renda total, aplique o modificador para o lucro produzido por um teste de perícia, não o valor original.

Os seus seguidores podem fazer um teste de perícia por mês enquanto trabalhando dentro desta meta.



Políticas

Políticas são diretrizes ou procedimentos operacionais que você ordena que a sua organização cumpra durante o mês. Você pode selecionar uma política e aplicá-la a todas as atividades do mês, mas escolher uma política é opcional.

Cortes: Algumas vezes, uma organização se estende demais e acaba ficando vulnerável. A política de cortes permite que você refreie os seus seguidores. Reduza a sua renda total, incluindo aquela gerada por ataques ou operações especiais, pela metade pelo mês. Como resultado da sua queda inclinada nos negócios, reduza sua Atividade e Visibilidade por 1d6 cada. Jogue uma vez e aplique o resultado a ambos os valores. Isto faz com que a renda da sua organização e quantidade de dinheiro ganho pelos seus seguidores diminua. Reduza a Lealdade da organização em 1.

Generosidade: Como recompensa por seu trabalho duro, você generosamente permite que os seus seguidores ganhem uma fatia maior dos seus lucros. Reduza a renda para todas as metas em 50% pelo mês. Em compensação, a Lealdade da sua organização aumenta em +2.

Pressionar Seguidores: A renda listada para um seguidor representa o dinheiro gerado por ele depois de custos como salário ou despesas gerais serem subtraídos. Você pode escolher por aumentar a renda gerada por seus seguidores em um quarto. Contudo, isto causa insatisfação nas suas fileiras. A cada mês que você aplicar esta política, reduza a Lealdade da sua organização em -4. Este modificador se aplica à toda renda gerada pela sua guilda, incluindo aquela de operações especiais ou ataques.

OPERAÇÕES ESPECIAIS

Cada um dos cinco tipos de guildas tem metas especiais que seus membros podem executar, já que uma guilda de assassinos se envolve em negócios muito diferentes do que uma sociedade de exploradores. Estas operações especiais diferenciam os vários tipos de guildas.

CÍRCULO DE ESPIÕES

Círculos de espiões especializam-se em obter e vender informação. Para usar as metas listadas aqui, você deve designar apenas seguidores com níveis de bardo, especialista ou ladino.

Infiltração: Você pode designar seguidores para espionar uma organização, governo ou indivíduo. Esta é uma missão a longo prazo que freqüentemente exige que os seus seguidores juntam-se à organização ou adotem um alter-ego. Estas missões também envolvem um elemento de perigo. Primeiro, determine quão arriscadas serão as missões que cada um dos seus seguidores desempenharão. Faça isto decidindo quantas peças de ouro de lucro você deseja obter com cada missão. Faça um teste de Blefar, Disfarce, Obter Informação ou Esconder-se para cada pessoa designada para esta missão contra uma CD igual ao valor em PO da missão dividido por 10. Em caso de sucesso, o seu espião completa a sua missão. Em caso de falha, há 50% de chance que o espião seja capturado e morto. De outro modo, ele escapa e volta para casa. Você pode designar mais de um seguidor para a mesma missão. Neste caso, um membro do time usa a sua perícia enquanto os outros ajudam no seu teste.

Pesquisa: Os seus seguidores trabalham para descobrir informações a respeito de um objetivo específico que

você designa. O PdM com o bônus total maior na perícia Obter Informação escolhe 20 uma vez por semana enquanto designado para esta meta. Os outros trabalhando com ele ajudam no seu teste de perícia.

Encontrar Item: Os espiões sob o seu comando procuram um item específico. O Mestre tem poder de veto sobre esta meta, já que você não pode normalmente descobrir artefatos ou outros itens únicos e perdidos há muito tempo. O seguidor com o maior bônus na perícia Obter Informação faz um teste auxiliado pelos outros designados para esta meta. A CD é igual ao valor em peças de ouro do item dividido por 100. Um teste bem-sucedido indica que os seus espiões descobrem um item que você pode comprar ou tentar roubar. O mestre também pode decidir que o item está em uma masmorra ou nas mãos de um monstro ou PdM que deve ser derrotado para que você possa obter o item.

COMPANHIA DE COMÉRCIO

Companhias de comércio têm como objetivo principal o lucro, e, enquanto procuram evitar confrontos diretos com qualquer inimigo como um risco que não é bem-vindo, os seus membros ainda enfrentam grandes perigos se a recompensa for boa. Para usar as metas listadas aqui, você deve designar apenas seguidores com níveis nas classes ladino e especialista.

Abrir Novo Mercado: Esta meta é uma versão modificada da meta normal expansão. Ao invés de estabelecer uma filial da sua companhia de comércio em um mercado existente, você deve mandar os seus seguidores para encontrar e explorar um mercado distante que oferece mercadorias raras e exóticas. Você deve comprar um navio ou uma caravana com no mínimo seis carroças

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES



para usar esta meta. Resolva a tentativa de abrir um novo mercado como a meta expansão genérica. Contudo, se a tentativa for bem-sucedida, você ganha benefícios ligeiramente diferentes do que os da expansão genérica:

† O parceiro designado para liderar a missão se torna o chefe de operações no novo mercado. Ele opera como líder de uma nova organização sediada naquele mercado. Determine o número máximo de seguidores que ele pode recrutar como se ele fosse o líder de sua própria companhia de comércio. Quaisquer seguidores que você manda com ele contam contra este total.

† O seu comandante de campo e os seguidores que ele lidera no porto estrangeiro não mais contam contra o número máximo de seguidores que você pode ter.

† Você exerce controle total sobre o seu comandante de campo e designa ele e os seus seguidores para metas normalmente.

† O seu comandante de campo e os seus seguidores geram quatro vezes sua renda normal quando designados para a meta negócios normais.

Em essência, você cria uma organização satélite que opera em um porto distante, negociando bens da sua terra natal naquela cidade e enviando de volta itens estranhos e caros não normalmente encontrados no seu lar. Você pode mandar mais seguidores para o novo mercado a qualquer momento, mas eles irão passar um mês viajando, e durante este tempo não podem executar nenhuma meta. Quando eles chegam no novo mercado, eles contam contra o total de seguidores do seu comandante de campo, não o seu. Você também pode chamar seguidores de volta de um porto estrangeiro. Eles levam um mês para voltar para casa e contam contra o seu número máximo de seguidores, sendo removidos das fileiras do seu comandante de campo.

Se como um resultado de um teste de Lealdade falho um dos seus parceiros se rebelar, o seu comandante de campo de mais alto nível supervisionando uma operação em um novo mercado deixa a sua organização e leva

seus seguidores com ele.

Favores Políticos: Todos os mercadores devem lidar com impostos, oficiais de alfândega e outras incomodações. Por outro lado, ao contrário das outras organizações apresentadas aqui, uma companhia de comércio é uma empresa em grande parte legítima. Para cada 100 PO em moedas ou itens que você gasta com esta meta, você suborna os governos locais nas suas áreas de alcance para fornecerem proteção extra a você. Você ganha os serviços de 1d4 combatentes de 1º nível que são automaticamente designados para a meta defesa por um mês.

GUILDA DE ASSASSINOS

Com sua especialização em matar, as operações especiais da guilda de assassinos concentram-se em usar seguidores para eliminar rivais e executar missões altamente lucrativas mas muito perigosas. Pelo menos um personagem designado para estas metas deve ter níveis na classe de prestígio Assassino. Políticas que mudem a sua renda afetam o tesouro ganho através destas operações especiais.

Alvo de Alto Custo: Os seus seguidores aceitam um contrato que tem como alvo uma pessoa importante, poderosa ou bem-protégida. Para resolver este contrato, determine o NE dos seguidores designados para esta meta. Faça um teste de Assassinato jogando 1d20 e adicionando o NE dos seus seguidores. Compare o resultado com 10 mais o NE do alvo e seus protetores, determinado pelo Mestre. Se o resultado igualar ou superar este valor, o trabalho é bem-sucedido e você ganha lucro em peças de ouro igual ao tesouro normalmente ganho por derrotar uma única criatura com um NE igual ao do alvo e seus protetores. A Lealdade, Atividade e Visibilidade da sua organização não mudam.

Se o teste de Assassinato falhar, você não ganha renda e cada pessoa designada para o assassinato tem 25% de chance de morrer durante a missão. Além disso, o assassinato frustrado atrai atenção indesejada para a sua operação. A sua Visibilidade aumenta em +4.

Brumby afastou a aba do seu chapéu de palha e espiou para cima, tentando olhar através da copa das árvores. Ilogicamente, ele desejou subitamente ser tão alto quanto seus companheiros, como se a diferença entre um halfling e um humano ou elfo tivesse qualquer importância nestas circunstâncias.

Pieter olhou para baixo e sorriu, lendo os seus pensamentos. "Quer que eu levante você, baixote?" ele perguntou, sem malícia.

Brumby rosnoiu uma resposta rude e o grupo desatou a rir. Eles foram calados por uma súbita exclamação de Jostig, que, todos pensavam, levava-se a sério demais. Ela sinalizou à frente, e Pieter e Brumby trocaram um olhar divertido enquanto caminhavam atrás dos outros. Acima deles, as árvores escasseavam, expondo os níveis superiores da pirâmide com degraus, sua superfície vermelho-tijolo parecendo irradiar calor contra a luz do sol.

Houve uma inspiração coletiva. Ela estava aqui afinal!

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

Ataque Seletivo: Você ordena que os seguidores com esta meta cacem e matem um PdM específico. Resolva esta tentativa como a operação especial alvo de alto custo. Você ganha metade do tesouro e itens carregados pela vítima deste ataque. O resto é entregue aos seus seguidores como recompensa.

GUILDA DE LADRÕES

O exemplo clássico de uma organização comandada por e para ladrões, a guilda de ladrões opera em muitos aspectos como o equivalente de jogos de fantasia do crime organizado. Como mestre da guilda, o seu personagem define a política para os ladrões que operam sob o seu comando e toma as recompensas do trabalho deles. Em troca, você os protege da lei e depredações dos ladrões independentes. Para usar as metas listadas aqui, você deve designar apenas seguidores com níveis na classe ladino.

Terror: Os plebeus temem a guilda, e muitas vezes esforçam-se muito para evitar sua ira. Seguidores designados para esta meta pressionam mercadores, roubam viajantes e realizam atividades criminosas. Isto gera renda extra mas incorre no risco de trazer a lei até a sua guilda. Seguidores designados para esta meta produzem o dobro da sua renda normal. Se menos da metade dos seus seguidores cumprem esta meta, a sua Lealdade aumenta em 1, a sua Atividade em 4 e a sua Visibilidade em 5. Se mais da metade são designados para isto, a sua Lealdade aumenta em 2, a sua Atividade em 6 e a sua Visibilidade em 8.

Influência Política: Guildas de ladrões negociam não só com dinheiro, mas também com favores políticos. Seguidores designados para esta meta trabalham com os poderes políticos na cidade. Eles desenterram provas comprometedoras de comportamento libidinoso, empreendem esquemas de extorsão ou fazem serviços sociais especiais para nobres e políticos necessitados. Eles não geram renda, mas ao invés disso ajudam a aliviar a pressão dos forasteiros em cima da sua guilda, e recrutam o governo para trabalhar em seu nome. Totalize o NE dos seguidores designados para esta meta. Jogue 1d20 e adicione o NE. Se o seu total for maior ou igual a 15, reduza a Visibilidade da sua guilda em 1d6. Se o total é maior ou igual a 25, reduza a sua Visibilidade em 2d6 e ganhe a ajuda da guarda da cidade. Um esquadrão corrupto de 2d4 combatentes de 1º nível da guarda da cidade automaticamente segue a meta defesa, e apenas esta meta, em nome da sua organização por 1d4 meses. A qualquer momento, você pode ter apenas um esquadrão de guardas ajudando-o, mas se você ganhar este benefício várias vezes, totalize os meses que cada ocasião concede para determinar por quanto tempo os guardas ajudam-no. Usar esta meta aumenta a sua Atividade em 2.

SOCIEDADE DE EXPLORADORES

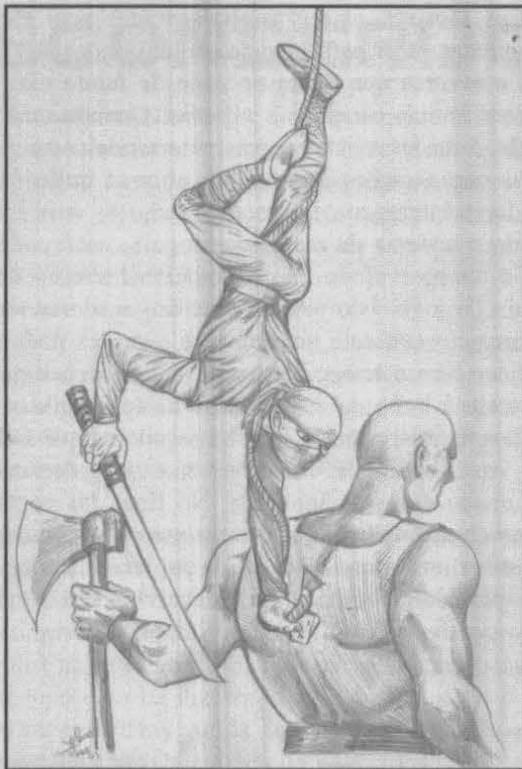
Os bravos, curiosos e trabalhadores membros de uma sociedade de exploradores pesquisam conhecimentos esquecidos e fornecem apoio para suas lideranças na forma de informação ganha nos salões embolorados de uma biblioteca ou aventurando-se em regiões selvagens. Pelo menos um personagem designado para uma operação especial de uma sociedade de exploradores precisa ter níveis de bardo, especialista ou ladino.

Expedição: Os seus seguidores se juntam e se lançam em uma expedição para explorar uma região desconhecida ou estranha. Você deve gastar 100 PO por membro da expedição para financiar comida, suprimentos e transporte. Seguidores designados para esta meta partem por 2d6 meses, e durante este tempo você perde o contato com eles e não pode designá-los para nenhuma outra meta. O Mestre determina quanto tempo a expedição dura e testa para determinar se ela tem sucesso. Calcule o NE dos seguidores designados para esta meta. Isto determina a sua habilidade geral de lidar com ataques e obstáculos. A renda gerada por expedições não é afetada por nenhuma política que você escolha adotar para sua guilda.

Jogue 1d20, adicione o NE dos seus seguidores e consulte a tabela abaixo:

Resultados da Expedição

d20 + EL	Descoberta	
1 – 5	Ao invés de ouro e riquezas, a expedição descobre um dragão ou outro monstro anteriormente desconhecido. Metade dos membros da expedição (determinados aleatoriamente) perecem.	
6 – 15	A expedição não consegue descobrir nenhuma informação valiosa ou interessante. Ela produz metade da renda normalmente gerada se os seus membros houvessem sido designados para a meta negócios normais pelos meses em que estavam ausentes.	
16 – 20	A expedição descobre um tesouro anteriormente escondido. Ela produz um lucro igual a duas vezes o que os membros da expedição teriam ganhado na meta negócios normais pelo tempo em que estiveram ausentes.	
21 – 25	Os exploradores penetram em uma tumba ancestral e anteriormente intacta. Eles retornam com poções, varinhas e pergaminhos no valor de três vezes o lucro mensal que produziriam sob a meta negócios normais pelos meses em que a expedição estava ausente.	



26+

Os seus seguidores fazem uma descoberta arqueológica maior, produzindo um lucro igual a quatro vezes o que os membros da expedição teriam ganhado na meta negócios normais pelo tempo em que estiveram ausentes.

Exploração: Você forma uma expedição e manda-a para mapear e explorar um território estrangeiro. Esta meta ocupa os PdMs designados por 3 meses, e durante este tempo eles não estão disponíveis para outra operações ou metas. Jogue 1d20, adicione o NE dos seguidores trabalhando nesta meta e consulte a tabela abaixo. Você deve pagar 50 PO por membro do grupo de exploradores para financiar comida, suprimentos e transporte.

Resultados da Exploração

d20 + NE Descoberta

1 – 5

Desastre! Os seus seguidores encontram um monstro terrível ou sofrem uma série de empecilhos que matam 25% dos membros da expedição. Determine os membros perdidos aleatoriamente.

6 – 15

Os seus seguidores vêem muitas coisas interessantes e conversam com uma variedade de pessoas fascinantes, mas não trazem nenhuma informação útil.

16 – 20

A expedição faz um grande esforço para obter informações. Determine até qual distância a sua expedição poderia se mover na área em uma semana. Ela produz um mapa que cobre um corredor de cinco quilômetros de largura até este ponto e reporta 1d3 tipos de criaturas que vivem

por lá. Esta informação gera 100 PO de lucro pelos próximos 6 meses, já que outros consultam sua organização pelas informações.

21 – 25

A expedição cobremeticulosamente a área. Eles mapeiam um corredor com 10 quilômetros de largura e com um comprimento igual ao território que cobririam em três semanas. Este corredor não segue uma linha reta. Além disso, os seus seguidores reportam 2d4 tipos de criaturas comumente encontrados lá. Estas informações geram 200 PO em lucros pelos próximos 12 meses, já que outros consultam sua organização pelas informações.

26+

A expedição produz um estudo detalhado da área. Eles mapeiam uma região com um raio igual a duas semanas de viagem e reportam 2d6 tipos de criaturas comumente encontrados lá. Estas informações geram 500 PO em lucros pelos próximos 12 meses, já que outros consultam sua organização pelas informações.

6. Resolver Tarefas

Uma vez que você tenha designado os seus seguidores para suas metas e selecionado uma política, se desejar, resolvê-las de acordo com as regras acima. Você pode resolvê-las em qualquer ordem que queira. Se mais de uma organização em uma determinada localidade procura atacar outras, jogue 1d20 para cada guilda e adicione o seu valor de Lealdade. O Mestre faz isto para as organizações tentando atacar a sua. A guilda com o maior resultado lança o primeiro ataque, logo em seguida a segunda maior, etc. uma vez que todas tenham lançado um ataque, o processo começa novamente com a organização que teve a maior jogada fazendo seu segundo ataque, e continua até que todos os ataques tenham sido resolvidos. Uma vez que todas as metas tenham sido resolvidas, o mês acabou.

7. Computar Renda

No último dia do mês, determine a renda mensal da sua guilda baseado no sucesso ou falha de suas metas. A renda é então modificada de acordo com quaisquer políticas que você tenha ditado no mês.

8. Recalcular Lealdade, Visibilidade e Atividade

Aplique quaisquer modificações para estes valores de acordo com as metas, políticas e outras ações envolvendo a sua organização.

9. Aplice Experiência

Algumas metas concedem experiência aos seus seguidores. Determine se algum dos seus seguidores

GUILDAS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES

ganha níveis a aplique os efeitos. Os seus seguidores podem ganhar níveis em qualquer classe que possam normalmente adotar, de acordo com as regras normais de multiclasse. A descrição da meta recrutamento detalha o máximo de níveis de seguidores que você pode controlar com segurança.

MERCENÁRIOS

Algumas mãos contratadas com as habilidades certas e designadas para as tarefas corretas podem ajudar a empurrar a sua organização para a direção certa. Você pode contratar mercenários e designá-los para uma única meta. Ao final do seu tempo de serviço, estes empregados deixam de trabalhar para você a menos que você pague a sua taxa novamente pelo mês seguinte. Mercenários não contam contra o número máximo de seguidores que você pode controlar.

Mercenários custam 50 PO por nível por mês de serviço, e podem ser de qualquer classe de personagem. Contudo, você pode apenas contratar mercenários de até 5º nível. Além disso, eles nunca podem ser designados para posições de liderança normalmente reservadas para parceiros, como liderar uma tentativa de expansão do alcance da sua organização.

USANDO ORGANIZAÇÕES E GUILDAS

Estas regras para organizações exigem bastante burocracia e resoluções de ações. A maneira mais fácil de lidar com isto é manter um registro de quais metas cada um dos seus seguidores executa, para que o Mestre resolva-as e reporte os resultados de volta para você. Se o Mestre não quer tomar esta responsabilidade, você pode sempre fazer as jogadas e testes você mesmo, com a permissão do Mestre. Roubar, obviamente, é contra o espírito do jogo. Parte da graça em um RPG é sobrepujar dificuldades!

Dependendo do tom da campanha, uma guilda ou organização pode fazer qualquer coisa, de produzir renda quieta no pano de fundo a tomar o lugar central e servir como base para uma campanha inteira. Trabalhe com o Mestre para determinar a nível de envolvimento que ele quer que a organização tenha no seu jogo. Uma sessão de jogo que consiste em você rolando dados e planejando em detalhes um ataque a um cartel criminoso rival pode ser divertida para você, mas os outros jogadores podem ficar entediados. Idealmente, você deve resolver ações envolvendo a sua organização antes ou depois da sessão de jogo, para que ela não se torne o foco da campanha. Criar uma guilda de ladrões é uma grande nova capacidade para personagens ladrões, e se você quer tirar vantagem disto, tenha certeza de facilitar as coisas para o Mestre tanto quanto possível.

Para os Mestres, as regras apresentadas aqui são ferramentas úteis para modelar organizações e o tipo de lutas e eventos que ficam no pano de fundo mas marcam muitas campanhas urbanas. Quando criar uma cidade, tente usar estas regras para modelar as guildas e outras organizações importantes com as quais os seus jogadores interagem. Se você modelar as suas ações usando o sistema de metas como guia, você pode ver com o tempo o efeito que os jogadores têm no seu mundo de jogo. Isto permite que os jogadores tenham um impacto concreto no ambiente que eles podem verificar com o tempo, enquanto organizações malignas balançam à beira da destruição e as suas guildas aliadas crescem e prosperam. Claro, os jogadores que falhem com seus aliados devem suportar a visão do sucesso continuado dos seus inimigos. No final das contas, as regras apresentadas aqui devem ser consideradas sugestões, uma fundação sólida projetada para ser desenvolvida pela sua própria criatividade e servir como ponto de partida para idéias posteriores.



ESCONDERIJOS

Como uma classe que freqüentemente lida com ações secretas e furtivas, a base ideal de um ladino é muito diferente daquela de outros aventureiros. Um guerreiro constrói uma fortaleza feita de pedra, reforçada com máquinas de cerco e com batalhões de valentes soldados para protegê-la. Um mago reúne suas habilidades arcana para conjurar uma torre mística repleta de segredos estranhos e portais para outros mundos, e guardada por feras horrendas tiradas de pesadelos. Um clérigo ergue um elegante templo em nome do seu deus, criando um centro de culto e aprendizado que atrai os fiéis de todas as partes.

Nenhuma destas estruturas é adequada ao ladino, principalmente porque todas elas atraem muita atenção. A maior parte dos ladinos utiliza furtividade e segredos para atingir seus objetivos. Uma guilda de assassinos que construa um castelo poderia colocar uma bandeira no seu topo com os dizeres "Mal Aqui", porque o efeito seria o mesmo. Uma guilda de ladrões precisa de uma base que desvie as atenções de suas atividades, não uma que atraia observadores e suspeitas. Ao invés de apresentar regras para o típico castelo de fantasia ou outra fortaleza, este capítulo detalha regras para a construção de um esconderijo secreto, que fornece ao ladino um local seguro e isolado para ele escapar de uma perseguição ou planejar um roubo ou outra empreitada secreta.

Esconderijos de ladinos têm uma grande gama de formas e utilidades. Uma guilda de ladrões pode construir uma mansão ou negócio dentro de uma cidade que sirva de fachada para suas atividades ilícitas. Enquanto esta base pode ser conhecida das autoridades, os ladrões devem permanecer em contato direto com seus parceiros de negócios ou arriscam-se a perder território para seus competidores agressivos e destemidos. Com alguns subornos nos bolsos certos, os ladrões esperam manter seu esconderijo seguro. Uma irmandade secreta de assassinos pode tomar um complexo subterrâneo localizado no alto das montanhas. Ao contrário de ladrões, os assassinos não podem se dar ao luxo de arriscar qualquer atenção para sua base. O seu negócio faz muitos inimigos, alguns dos quais capazes de formar um exército para destruir quaisquer alvos óbvios ligados à guilda.

ESCONDERIJOS DE LADINOS

Ao contrário de outras fortalezas, um esconderijo tem valores ligados a ele que medem sua segurança e sigilo. O verdadeiro valor de um esconderijo não está na sua defesa ou tamanho, mas no isolamento e cobertura que ele fornece para seu dono. Antes de sentar para projetar



o seu esconderijo, é importante que você entenda como sigilo e segurança afetam o seu covil.

Sigilo: Este valor mede a visibilidade do seu esconderijo. Ele é expresso como um modificador, com um covil conhecido tendo um valor negativo de Sigilo e um isolado da sociedade ou escondido atrás de uma fachada inocente ganhando um bônus de Sigilo.

O Sigilo modifica os testes de Obter Informação feitos para descobrir a localização ou quaisquer boatos a respeito de um esconderijo. A CD do teste de Obter Informação para descobrir a localização de um esconderijo é 25, modificada pelo valor de Sigilo do esconderijo. Normalmente, localizar um ponto comum em uma cidade exige a CD padrão de Obter Informação de 10.

A localização e a natureza do seu disfarce determinam o seu Sigilo inicial. Regras para determinar o seu Sigilo são fornecidas abaixo, sob Projetando um Esconderijo.

Segurança: A segurança mede o nível de defesa que cerca o seu esconderijo. Enquanto os inimigos tentam entrar no seu covil, este valor determina quanto provável é que eles tenham sucesso. Assim como o Sigilo, a Segurança é expressa em um modificar positivo ou negativo para CD. Assim, um valor negativo indica um esconderijo com defesas fracas, enquanto que um valor positivo indica um esconderijo que possui muitos guardas e armadilhas, ou que goza da proteção de um general ou governo local.

A Segurança determinar quanto tentador é o seu covil como um alvo para ladrões e saqueadores. Regras para usar Segurança e determinar se o seu esconderijo é o alvo de um roubo ou ataque são fornecidas mais tarde nesta seção, sob Esconderijos na Campanha.

PROJETANDO UM ESCONDERIJO

Há cinco passos envolvidos na construção do seu próprio esconderijo. Resolva-os na ordem abaixo:

- Local:** A posição do seu esconderijo determina muita coisa sobre sua utilidade e segurança. Um porão secreto sob uma moradia modesta em uma grande cidade tem fácil acesso e uso, mas um inimigo que consiga segui-lo tem uma boa chance de descobrir o esconderijo. Uma cabana isolada na montanha é difícil de ser achada, mas também é difícil de ser usada com eficiência se os seus maiores interesses estão a centenas de milhas de distância.

- Natureza do Esconderijo:** O seu esconderijo pode ser um prédio simples de pedra que conta com sua posição isolada para permanecer oculto. Você pode tomar um galpão na zona portuária e convertê-lo para seus próprios usos, ou você poderia pagar o dono de

uma taverna próspera para usar a sua adega como local de encontros e negócios.

3. Mapa: Crie uma planta do seu esconderijo. Isto é importante tanto para manter os registros quanto para determinar se os seus planos e expansões para o seu esconderijo são possíveis e para fazer aventuras passadas lá. Além disso, você deve também calcular o custo para qualquer construção ou outra obra feita para completar o seu esconderijo.

4. Características: Uma vez que o seu esconderijo esteja mapeado, adicione armadilhas, alarmes e outros itens a ele. Compartimentos secretos permitem que você esconda tesouros e outros objetos valiosos, enquanto que uma rota de fuga conveniente permite que você escape.

5. Determine o Custo Total, o Sigilo e a Segurança: Baseado nas suas decisões nos passos 1 a 4, determine o custo em peças de ouro do seu esconderijo, assim como os seus valores de Sigilo e Segurança.

1. Local

A posição do seu esconderijo dita de quanta utilidade ele será. Um forte isolado que exige semanas de viagem é ótimo se o seu esconderijo serve somente como um local para onde ir em um momento de desespero. Se as suas aventuras e negócios se passam em uma cidade e você deseja usar o seu esconderijo diária ou semanalmente, um local oculto dentro ou próximo à cidade é uma opção melhor. O local do seu esconderijo afeta o custo de quaisquer adições e obras feitas nele, assim como o seu valor final de Sigilo. Esconderijos em cidades menores são mais difíceis de manter ocultos do que aqueles em cidades grandes, já que as notícias se espalham mais rápido em uma cidade pequena. Um esconderijo localizado fora da civilização tem quase a garantia de permanecer secreto a menos que algum explorador ou outro viajante encontre-o sem querer.

Locais para Esconderijos

Local do Esconderijo

Povoado (pop. 20 – 400)

Valor Base
de Sigilo

-10

Aldeia (pop. 401 – 900)

-5

Vila Pequena (pop. 901 – 2.000)

-2

Vila Grande (pop. 2.001 – 5.000)

0

Cidade Pequena (pop. 5.001 – 12.000)

+1

Cidade Grande (pop. 12.001 – 25.000)

+2

Metrópole (pop. 25.001+)

+4

Região Selvagem – até 159 quilômetros
da cidade mais próxima

+2

Região Selvagem – 160 - 319 quilômetros
da cidade mais próxima

+4

Região Selvagem – 320 - 479 quilômetros
da cidade mais próxima

+8

Região Selvagem – 480 ou mais quilômetros
da cidade mais próxima

+16

2. Natureza do Esconderijo

Uma vez que você tenha selecionado um local, você deve escolher a natureza do seu esconderijo. A lista a seguir apresenta uma série de opções que representam uma vasta gama de esconderijos possíveis. Ela certamente não é completa, mas deve cobrir os locais e estruturas arquetípicas que poderiam sediar um grupo sem atrair atenção indesejada, e o Mestre é incentivado a adicionar mais opções. Cada entrada oferece uma descrição básica do esconderijo, o seu custo e quaisquer características especiais e modificadores para o Sigilo e a Segurança que ele fornece.

Prédio Abandonado: Um grande galpão sem uso, uma casa queimada ou um negócio falido funciona como um lugar barato para se estabelecer. Já que você precisa apenas tomar o lugar mudando-se para lá e arrumando tudo, você não precisa pagar nenhum ouro a princípio. Contudo, você corre o risco de que o dono por direito apareça, clame a sua propriedade e descubra a sua base. Além do mais, qualquer atividade acerca de um prédio abandonado certamente atrairá atenção, quer seja da guarda da cidade procurando expulsar ocupantes ilegais ou os vizinhos preocupados com estranhos indo e vindo de um prédio que eles sabem que não deveria estar em uso. Além disso, fazer modificações ou obras em uma estrutura supostamente abandonada é uma maneira certa de atrair muita atenção.

Prédios abandonados fornecem +0 de modificador em Sigilo e não custam nada. Para cada semana em que você utilize o prédio, o seu Sigilo sofre -1 de penalidade. Se você tentar qualquer obra, ele sofre -4 de penalidade em Sigilo. A cada semana depois que você tomar um prédio abandonado, há 5% de chance de que um dono por direito ou alguém procurando abrigo (chance igual de qualquer um dos dois) apareça no lugar.

Bar, Taverna ou outro Local Social: À primeira vista, um prédio que sirva como um estabelecimento social parece uma escolha ruim para um esconderijo, mas um exame mais detalhado revela que uma taverna pode ocultar muitas atividades ilícitas. Com algumas peças de ouro no bolso do taverneiro, você pode comprar o seu silêncio e usar a sala dos fundos ou a adega. O melhor de tudo é que o grande número de pessoas que entram e saem do lugar servem como uma excelente cobertura para suas atividades. Se você contratar alguns capangas para ajudá-lo em uma missão, ninguém irá desconfiar se estranhos entrarem em uma taverna procurando por alguém, ou se um grande grupo de pessoas se encontrar na sala dos fundos para discutir negócios. A desvantagem de usar um bar ou lugar social semelhante é que a natureza do negócio faz com que seja possível que pessoas encontrem o seu esconderijo por acidente.

Um bar ou taverna custa um suborno de 100 PO por mês ao dono atual ou 12.000 PO para comprar ou

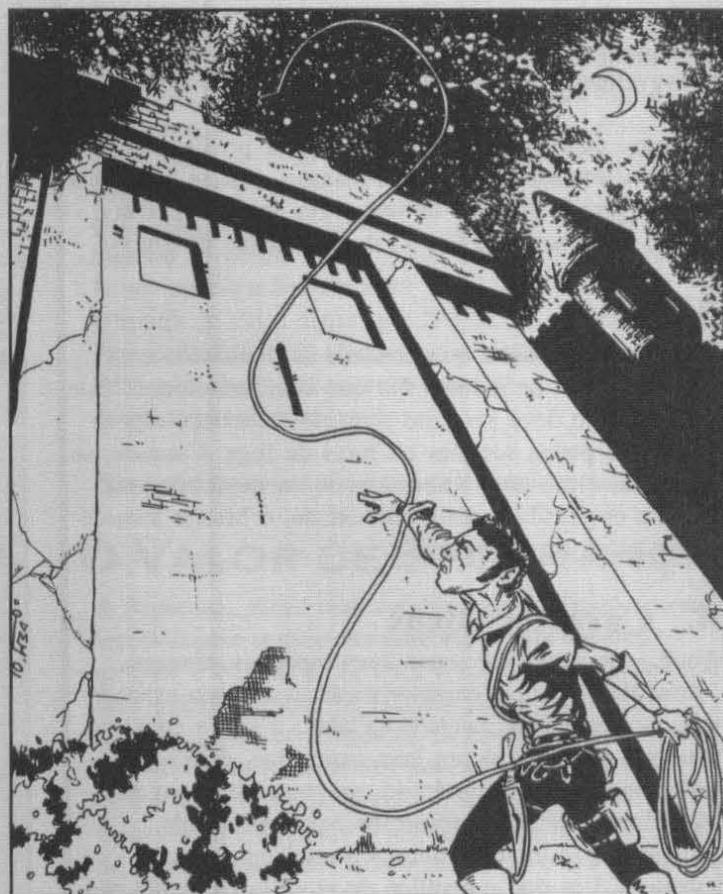
construir um estabelecimento novo, e neste caso você deve também contratar pelo menos três pessoas para gerenciar o local, pagando a cada uma um salário mensal de 20 PO para tocar o bar e manter as suas atividades discretas. Além disso, um destes trabalhadores deve fazer um teste de Profissão relacionado à função do negócio a cada mês, contra CD 20. Em caso de falha, a taverna ou estalagem perde 1d100 PO. Em caso de sucesso, ela fornece a você 1d100 PO em lucros. Um bar não fornece nenhum modificador em Sigilo. A atividade social fornece uma boa cobertura para as suas ações, mas o número de pessoas entrando e saindo também oferece risco.

Como regra geral, uma estalagem ou taverna tem de três a doze aposentos e dois andares. Você pode escolher um aposento para usar como o seu esconderijo ou local de encontros secreto.

Negócio: Uma loja, sede de guilda ou outra organização-fachada oferece uma boa cobertura para o sigilo do seu esconderijo. Qualquer atividade, obra ou outros eventos ao seu redor parecem ser meramente relacionados às operações normais e, desde que você tente manter a fachada, os clientes vão e vêm sem suspeitar nada. Infelizmente, com o tempo o seu negócio falso pode atrair a atenção de coletores de impostos e outros oficiais do governo, e talvez até mesmo mercadores ansiosos para investigar o potencial da sua organização para competir com ela. A chave para operar um negócio-fachada está em demonstrar ser um mercador honesto bem o suficiente para que as pessoas o deixem em paz.

Você pode subornar um negócio existente para cobrir o seu esconderijo ou construir um para o seu próprio uso. Subornar um negócio custa 250 PO por mês, mas limita as suas atividades a horas normais de comércio a menos que você queira chamar a atenção para o seu uso do lugar. Subornar um dono de negócio para usar o seu espaço não fornece ao seu esconderijo nenhum modificador de Sigilo, a menos que você faça uso extenso do lugar em horários incomuns, e neste caso você recebe -2 de penalidade.

Comprar um negócio existente custa 5.000 PO. Você pode contratar pelo menos uma pessoa para tocar o negócio para você e fornecer uma operação de cobertura por um custo de 50 PO por mês, mas isto é opcional. O seu negócio não tem chance de gerar lucro real, a menos que você escolha investir recursos suficientes nele para torná-lo uma operação completamente funcional, ao invés de uma mera cobertura. Isto, contudo, está fora do escopo das regras para esconderijos. Você poderia usar as regras para criar uma organização neste volume para começar uma companhia de comércio. Um negócio com empregados não fornece nenhum modificador de Sigilo, enquanto um sem eles impõe -2 de penalidade.



Como regra geral, um negócio tem de quatro a dez aposentos. Pelo menos um aposento do primeiro andar deve ser cedido à operação do negócio-fachada.

Enclave Escondido: Uma câmara esquecida nos esgotos da cidade, uma cripta ancestral há muito limpa de quaisquer monstros ou uma pequena cabana escondida em um beco atrás dos estábulos, todas estas são covis dificilmente descobertos por outros. Contudo, um destes lugares escondidos também é difícil de ser modificado, e, a menos que você esteja satisfeito com os arranjos da sua localização secreta, você não tem muitas opções para alterá-la sem atrair muita atenção. Você pode tentar construir um enclave secreto, mas fazer isto é caro e pode sair pela culatra, se os trabalhadores que você contratar falarem do seu covil para outros.

Tomar um enclave escondido custa 0 PO, mas você primeiro deve descobri-lo antes que possa usá-lo. Usar uma base assim fornece +4 de bônus em Sigilo, mas se você fizer quaisquer mudanças na sua disposição que exijam grandes números de trabalhadores este bônus é reduzido para +2. Construir um enclave escondido é uma empreitada muito mais complicada. Use os custos fornecidos sob obras, abaixo. Um destes esconderijos recém-construído impõe -4 de penalidade em Sigilo.

Estrutura Residencial: Às vezes, a melhor aposta para um esconderijo é um que fique à vista de todos. Uma

ESCONDERIJOS

casa normal não atrai mais atenção do que qualquer outro prédio, e se você não perturbar os vizinhos, provavelmente poderá operar sem interferências.

Comprar uma casa custa 1.000 PO, mas prédios maiores e mais elaborados, como uma mansão, custam bem mais. A casa padrão consiste de um a três aposentos. Um prédio residencial confere -2 de penalidade de Sigilo.

3. Mapa

Desenhe uma planta que obedeça às dimensões e regras do tipo de esconderijo que você selecionou. Este plano básico deve ser feito sem características especiais, como portas secretas ou rotas de fuga. Contudo, se você tomar um prédio abandonado ou descobrir uma câmara esquecida embaixo da cidade, o Mestre fornecerá um mapa do esconderijo.

4. Características

Você pode agora adicionar itens especiais, truques, armadilhas e outras características para o seu esconderijo. Qualquer item marcado na tabela a seguir com um asterisco conta como um item maior que, caso seja adicionado a um esconderijo, provoca mudanças no modificador de Sigilo fornecido pelo seu tipo de esconderijo, e envolve obras ou mudanças à sua estrutura. Um tipo específico de modificação pode não exigir muito trabalho, mas a sua implementação exata dele pode mudar isto. Por exemplo, uma simples armadilha de besta não exige equipes de trabalhadores, mas uma armadilha de poço com o mesmo ND exige.

Características do Esconderijo

Característica

Característica	Custo
Aposentos/Corredores	150 PO/ área de 1,5 por 1,5 metro
Adicionais (madeira)*	250 PO/ área de 1,5 por 1,5 metro
Aposentos/Corredores	5 PO
Adicionais (pedra)*	50 PO
Fenda para Flecha/ Orifício de Assassinato	510 PO
Porta (interior ou exterior, madeira)	100 PO
Porta (interior ou exterior, pedra)	50 PO/3 metros de comprimento
Portão/Portal*	vezes 20 PO
Paredes Reforçadas (+50% pontos de vida)*	40 PO por aposento
Porta Secreta ou Alçapão	Custo normal para conjurar
À Prova de Som	100 PO x ND
Magias	150 PO/por cubo de 1,5 por 1,5 por 3 metros

Armadilha

Túnel*

Aposentos Adicionais: Ambos cobrem adições feitas a uma estrutura existente. Eles podem ser usados também para calcular o custo de construir um local novo.

Fenda para Flecha/Orifício de Assassinato: Estas são pequenas aberturas através das quais você pode disparar armas de longa distância ou conjurar magias. Elas concedem 90% de camuflagem para qualquer um atrás delas. Fendas para flechas são abertas em uma parede, enquanto que orifícios de assassinato são instalados no chão.

Porta: Este é o preço para se instalar uma porta.

Portão/Portal: Uma cerca de ferro pode ser instalada dentro de uma porta para melhorar sua eficiência.

Paredes Reforçadas: Estas paredes são mais grossas que as normais e suportam mais dano.

Porta Secreta ou Alçapão: O preço para uma porta secreta é determinado pela CD do teste de Procurar necessário para achá-la. Você não pode comprar uma porta secreta com uma CD para Procurar acima de 25.

À Prova de Som: Você pode instalar um acolchoamento dentro ou sobre as paredes de um único aposento, fazendo com que seja difícil para o som entrar ou sair. Aqueles fora do aposento sofrem -5 de penalidade de circunstância em qualquer teste de Ouvir feito para escutar o que está havendo do lado de dentro. Aqueles dentro do aposento sofrem -10 de penalidade de circunstância para seus testes de Ouvir.

Magias: Ilusionistas e outros magos podem conjurar magias sobre o seu covil para esconder a sua presença ou melhorar suas defesas. Pague o custo padrão para tais serviços.

Armadilha: Algumas armadilhas ajudam a deter pretensos ladrões e criar obstáculos para quaisquer atacantes. Multiplique o ND da armadilha por 100 para determinar o seu custo em PO.

Túnel: Você pode expandir o porão do prédio ou fazer adições a esconderijos subterrâneos cavando na pedra. Se o seu esconderijo for localizado debaixo da terra, você deve cavar novos aposentos e corredores para expandi-lo, comprando esta opção para criar áreas abertas maiores.

5. Determine o Custo Total, o Sigilo e a Segurança

Após projetar o seu esconderijo, totalize o custo das características e outros itens comprados. Além disso, determine o seu valor de Sigilo final, como definido pela natureza do esconderijo. O valor de Segurança inicial de um esconderijo é sempre 0. A próxima seção explica as ações que você pode tomar para modificar o Sigilo e a Segurança do seu esconderijo.

ESCONDERIJOS NA CAMPANHA

Uma vez que você tenha construído um esconderijo, você ainda deve lidar com os afazeres diários e achar uma utilidade para ele. Esta seção detalha regras para modificar os valores de Sigilo e Segurança de um esconderijo, e usar ambos estes valores.

Usando um Esconderijo

Uma vez que você tenha um esconderijo, como você o usa é decisão sua. Um esconderijo serve a vários papéis, dependendo da natureza do seu personagem e os seus planos para o futuro.

Casa Forte: Um esconderijo é um excelente lugar para você ou seus aliados esconderem-se de inimigos, como o nome indica. Particularmente em áreas dominadas por um governante maligno, um esconderijo é útil como um local seguro para descansar e recuperar-se de aventuras enquanto se evita os olhos vigilantes de um tirano.

Depósito: À medida que você entra em aventuras e acumula tesouros e itens mágicos, um esconderijo se torna um bom lugar para manter os seus bens sãos e salvos, particularmente se você possui um item grande, como um *aparato de kwalish*, que você não pode normalmente manter com você.

Refúgio: Um esconderijo bem-planejado é o lugar perfeito para onde se fugir em face de um evento catastrófico, como uma invasão massiva, a repentina aparição de um terrível inimigo que se pensava derrotado ou um desastre natural. Um pequeno esconderijo afastado da civilização é o lugar perfeito para onde se retirar em face a um inimigo poderoso e inesperado.

Fortaleza: Um esconderijo aparentemente inofensivo repleto de armadilhas e passagens secretas é o campo de batalha perfeito para atrair um oponente confiante para a derrota. Você decididamente tem vantagem por estar “jogando em casa” no seu refúgio, e, enquanto levar um oponente até ele vai contra a proposta de mantê-lo escondido, isto pode ser a diferença entre vitória e derrota.

O VALOR DE SIGILO

O nível de Sigilo do seu esconderijo sobe e desce com o tempo, dependendo das ações que você toma envolvendo-o. Normalmente, este valor é usado para determinar se uma pessoa descobre a localização do seu esconderijo. Qualquer um que esteja procurando a sua base deve fazer um teste de Obter Informação contra CD 25 + o seu valor de Sigilo para determinar se descobre pistas suficientes para encontrá-lo. Além disso, outros métodos, como seguir rastros levando ao esconderijo ou subornar um dos seus aliados para divulgar a informação, são todos possíveis, de acordo com a decisão do Mestre.

O seu valor de Sigilo muda com o tempo, dependendo das suas próprias ações. Em geral, quanto mais você usa um esconderijo, maior é a chance que outros descubram-no. Um uso de um esconderijo conta como uma visita ao lugar ou estadia por um longo tempo.

Modificadores de Sigilo

Atividade	Modificador de Sigilo
Cada mês sem usar o esconderijo	+1
Cada mês que você usa-o pelo menos 4 vezes*	-1
Cada mês que você usa-o mais de 10 vezes	-2
Fazer modificações em sua estrutura de valor maior que 100 PO	-4
Para cada PdM não-aliado que o visita PdM não-aliado ativamente espalha notícias de sua localização	-2
	-8

*Isto não se aplica a esconderijos residenciais.

O VALOR DE SEGURANÇA

A Segurança mede uma combinação do Sigilo do seu esconderijo e o quanto atraente ele é para ladrões, gatunos e bandidos. Se você é conhecido e acumulou uma grande fortuna, os ladrões procuram o seu esconderijo na esperança de descobrir suas riquezas. Para fazer um teste de Segurança, jogue 1d20 adicionando tanto o Sigilo quanto a Segurança do seu esconderijo, e compare o resultado com uma CD de 10. Se o teste falhar, um ladrão descobriu o seu esconderijo e tenta roubá-lo. Teste uma vez por mês para cada um dos seus esconderijos. Em caso de uma falha em um teste de Segurança, uma gangue de ladrões com um NE igual ao seu nível -2 ataca o seu covil. O Mestre deve conduzir isto como qualquer outro encontro.

A Segurança do seu esconderijo começa em 0 e é modificada por diversos fatores, como o seu nível e a riqueza que se conhece que você possui. Quanto mais poderoso você for, menos provável é que qualquer um venha a lhe incomodar. Quanto mais tesouros você possuir, maior é a chance de que um ladrão ganancioso tente roubá-lo, a despeito da sua habilidade e poder.

Modificadores de Segurança

Atividade	Modificador de Segurança
Você tem uma reputação de bravura e habilidade	+1/2 do seu nível
Você tem uma reputação de covardia	-1/2 do seu nível
Você é conhecido por ser rico	-2
Você é conhecido por possuir um item extremamente valioso ou raro	-4
Armadilhas instaladas	+ND total/10
Você é conhecido por desprezar riqueza material	+2
Ladrões anteriormente já roubaram-no com sucesso	-4
Ladrões já tentaram roubá-lo anteriormente e falharam	+4

NOTAS DO AUTOR

Há muito tempo, quando a arte de capas de Erol Otus era moda, eu adorava jogar com ladrões. O meu primeiro personagem em uma campanha longa era um camarada chamado Barnabas Bladecutter, cujo nome eu havia pego de um velho suplemento chamado *The Shady Dragon Inn*. Mesmo com 10 anos de idade, eu percebi uma coisa importante e deprimente. O Barnabas, com seus irrisórios pontos de vida, ataques fracos e patéticas porcentagens de perícias, era inútil. O Barnabas passava a maior parte do seu tempo atacando os inimigos. Por sorte, ele sobreviveu àquela campanha e um dia se tornou um barão. Mas vale a pena notar que nós tínhamos adaptado as regras de classe dupla que permitiram que ele se tornasse um guerreiro.

Com o advento da Terceira Edição, eu fiquei encantado em descobrir que a classe ladino era interessante e útil. Com ataques furtivos, os ladininhos tinham agora um lugar no combate, além da chance de atacar pelas costas uma vez na campanha inteira. Com suas abundantes perícias, eles são mestres em áreas em que as outras classes apenas desejam ter talento. Foi com algum orgulho que eu notei que muitos, muitos jogadores na GenCon 2000, onde as regras básicas de d20 foram apresentadas, escolheram jogar com ladininhos. Finalmente, aqueles entre nós que gostam de uma abordagem mais sutil para as coisas tinha uma opção de representação viável.

Mas, algumas coisas ainda estavam faltando. As regras básicas de d20 dão muitas chances para que os ladininhos brilhem, mas eu ainda queria mais. Este livro é basicamente a minha lista de compras para o que eu quero que o meu ladino faça.

A seção de armadilhas nasceu da minha frustração com as ofertas atuais no campo do d20. Se eu quiser uma engenhoca complexa, há muitos livros detalhando-as. Mas e o pobre grupo de aventureiros que quer fortificar o acampamento? Como este é um livro direcionado diretamente para os jogadores, as armadilhas apresentadas aqui são a minha tentativa de dar a eles uma chance de pegar os monstros com algumas armadilhas. O sistema básico de construção originou-se de um jogo de computador ancestral, cujo nome eu nem lembro, que envolvia a construção de uma engenhoca com montes de componentes diferentes. Isto é o que me deu a idéia de dividir as armadilhas em gatilhos e efeitos.

O capítulo de conceitos de personagens é um de que eu me orgulho particularmente. Sistemas que permitem aos jogadores comprar vantagens em troca de assumir desvantagens não são nada de novo. Enquanto estas

regras poderiam ser descritas como trocar algumas vantagens velhas por algumas novas, eu sou bastante orgulhoso dele por um detalhe importante. Forçar os jogadores a pagar a desvantagem mais cara com que eles possam arcar adiciona muita textura ao sistema e aplica a idéia de que, se você ganha alguma coisa, é melhor você estar pronto a pagar por isto.

As regras para venenos foram tremendamente divertidas de se trabalhar. Qualquer veterano de edições passadas lembra dos muitos avisos sobre permitir que jogadores usem veneno contra seus inimigos. Agora que o Sistema d20 lida com venenos de uma maneira muito mais balanceada e utilizável, eu acho que é hora de o veneno se tornar uma ferramenta importante na bolsa de truques de qualquer aventureiro. O sistema pode parecer um pouco intimidador, mas na prática é bastante simples de usar. Apenas comece do começo, escolha as suas opções e todos os efeitos que você quer. Ah, e mais uma coisa – antes que você fique todo feliz em usar estas regras, lembre-se, os monstros agora podem fazer isto também.

A jóia da coroa deste volume e o maior e mais complexo sistema que eu já projetei sem um computador são as regras para organizações. Como jogador, eu sempre quis uma chance de comandar uma guilda de ladrões. Afinal, na maior parte das campanhas de fantasia, os ladrões poderosos em uma cidade invariavelmente encabeçam um poderoso cartel do crime. Por que não deixar os jogadores fazerem isto também? Mais importante, eu não queria limitar o sistema a apenas ladininhos com intenções criminosas. Uma das maiores características da classe ladino é sua extrema flexibilidade. Ladininhos não são mais ladrões apenas, e eu queria um sistema que refletisse isto. De muitas formas, o sistema pode operar em piloto automático, lentamente produzindo lucro no fundo. Eu queria que ele exigisse tanta atenção na sua campanha quanto você quisesse dar. De algumas formas, o sistema não é tão detalhado quanto eu gostaria, mas, logicamente, poucos jogos de fantasia giram somente ao redor de ladrões. Por enquanto, eu acho que o sistema tem detalhes suficientes para manter as coisas interessantes, especialmente se o Mestre decidir que é hora de uma guilda rival aparecer e causar problemas.

Então é isso. Escrever A Quintessência do Ladino foi uma das maiores tarefas a que eu já me propus na minha vida. Ele é com certeza o livro de RPG mais longo que eu já escrevi e contém alguns dos sistemas de jogo mais intrincados que eu já tentei produzir. Eu espero que você se divirta tanto usando ele na sua campanha quanto eu tive construindo-o.

Michael Mearls

Este beco, Freethe refletiu, não era provavelmente o lugar mais glamuroso para morrer. Ele se permitiu um olhar rápido para baixo, na direção do anão, Diallo, que agora tinha duas facas curvas nas mãos. Um líquido azul opaco espalhado em suas lâminas brilhava à luz da lua.

“Bom. Elfos negros,” disse o anão.

“Você é louco?” Freethe chiou enquanto as duas criaturas de pele cor de ébano moviam-se em frente com uma graça sinistra que lembrava um grande felino aproximando-se da presa.

“Olhe,” disse o anão, “e aprenda.”

Com um movimento de pulso treinado, Diallo enviou uma adaga cortando o ar em direção ao líder dos elfos. O seu alvo saltou para o lado, rapidamente, mas não rápido o suficiente. A adaga cortou o braço do elfo, arrancando um leve grunhido de dor, uma fina linha de sangue e nada mais.

“Eu espero que a próxima tenha mais sucesso, amigo Diallo.”

O anão riu. O elfo grunhiu e sorriu, preparando sua cimitarra para um ataque enquanto ele mesmo se preparava para saltar. De repente, a criatura endureceu. Um gargarejar nojento emergiu do seu peito enquanto que uma espuma ensanguentada emergia de sua boca. O elfo teve um espasmo, seus olhos esbugalharam-se, e ele despencou ao chão. Seu companheiro parou onde estava, seu broquel e lâmina prontos para o anão, seus olhos fixos em seu recém-morto companheiro.

“Aqui está uma para você também, amigo,” disse Diallo enquanto sua segunda adaga entrava no ombro do elfo. Em um momento aquele, também, estava morto no chão.

“Eu pensei que você tinha dito que clérigos de Fistus estavam atrás de nós? A menos que o Justo tenha mudado suas opiniões, eu não acho ele permitiria que os seus seguidores andassem por aí com estes tipos,” Diallo falou, com um gesto na direção dos elfos mortos.

“Alguma coisa não cheira bem aqui, não cheira bem mesmo.” Freethe esforçava-se, procurando por uma ligação por que elfos negros estavam disfarçados como seguidores da divindade mais honrada na cidade? Era o mapa? Freethe agarrou Diallo pelo ombro, puxando-o de sua atividade de saquear os bolsos dos elfos.

*

*

*

Mais tarde naquele mês, depois de duas semanas de banquetes e cerimônias de prêmios, os companheiros se encontraram ao redor de uma mesa capenga em sua taverna favorita.

“Nós enfrentamos elfos negros, combatemos um horror cheio de tentáculos nos esgotos, descobrimos um simulacro fazendo-se passar pelo prefeito e, como resultado, paramos a maior invasão de elfos negros nos últimos quatro séculos. Tudo porque eles pensaram que nós tínhamos um mapa para a sua cidade. Acaso, é o que isso se chama.”

“Sim, e imagine a nossa surpresa se o mapa realmente fosse o que aponta os túneis secretos para Abonoea. Bem, aquele mapa está nas mãos dos paladinos de Fistus. Eles vão usá-lo bem.”

“Eu sinto falta da comida no palácio,” Vod disse, olhando com tristeza o seu faisão queimado.

“Eu ainda tenho o mapa.”

“Você honestamente espera que nós acreditemos neste mapa depois de todos os problemas que ele nos trouxe? Eu não posso penhorar as minhas medalhas, o verme púrpura destruiu o meu esconderijo debaixo do depósito de armas, e depois do incidente com a prataria do prefeito, cada guarda na cidade está de olho em mim.”

“O cartógrafo do templo de Beroa disse que ele era legitimo.”

“Então, quando nós partimos?”

SUMÁRIO DE REGRAS

Talentos de Ladinos

Talento	Pré-Requisitos
Alquimia Diabólica	Preparar Veneno
Armadilhas Rápidas	Projetista Inteligente
Ataque Agonizante	Ataque Doloroso
Ataque Cegante	Brigão de Rua
Ataque Cruel	Ataque Incapacitante
Ataque Doloroso	Brigão de Rua, BBA +3
Ataque Estilhaçador	BBA +3
Brigão de Rua	BBA +3
Contatos	-
Criar Matriz	Perícia Usar Instrumento Mágico
Luta Vertical	Mestre Alpinista
Mão Leve e Rápida	Des 15+, Iniciativa Aprimorada
Mestre de Guilda	Liderança, 10º nível de personagem ou superior
Mestre em Armadilhas	Des 15+
Projetista Diabólico	Projetista Inteligente
Projetista Inteligente	Mestre das Armadilhas

Talentos Gerais

Talento	Pré-Requisitos
Alvo Desprezível	Aparência Comum, For máxima 13.
Aparência Comum	-
Atento à Qualidade	Sab 15+.
Coletor de Venenos	Preparar Veneno.
Conhecimento Arcano	Sensibilidade Arcana.
Contragolpe	BBA +3, Iniciativa Aprimorada
Especialista Arcano	-
Mestre Alpinista	Des 15+.
Preparar Veneno	Perícia Ofícios (venenos).
Reflexos Instantâneos	Des 15+, Iniciativa Aprimorada
Sensibilidade Arcana	Perícia Usar Instrumento Mágico.
Torturador	Tendência não-Bom, perícia Intimidar.

Tabela de Equipamento

Item	Custo	Peso
Ácido (frasco)	5 PO	-
Choque Frio	50 PO	0,5 kg.
Gazuas de Cabo Longo	100 PO	-
Lupa de Fechaduras	1.500 PO	1 kg.
Maquiagem de Camuflagem	10 PO	0,5 kg.
Pó de Luz (pacote)	40 PO	-

Locais para Esconderijos

Local do Esconderijo	Valor Base de Sigilo
Povoado (pop. 20 – 400)	-10
Aldeia (pop. 401 – 900)	-5
Vila Pequena (pop. 901 – 2.000)	-2
Vila Grande (pop. 2.001 – 5.000)	0
Cidade Pequena (pop. 5.001 – 12.000)	+1
Cidade Grande (pop. 12.001 – 25.000)	+2
Metrópole (pop. 25.001+)	+4
Região Selvagem – até 159 quilômetros da cidade mais próxima	+2
Região Selvagem – 160 - 319 quilômetros da cidade mais próxima	+4
Região Selvagem – 320 - 479 quilômetros da cidade mais próxima	+8
Região Selvagem – 480 ou mais quilômetros da cidade mais próxima	+16

Características do Esconderijo

Característica	Custo
Aposentos/Corredores Adicionais (madeira)*	150 PO/ área de 1,5 por 1,5 metro
Aposentos/Corredores Adicionais (pedra)*	250 PO/ área de 1,5 por 1,5 metro
Fenda para Flecha/ Orifício de Assassinato	1,5 por 1,5 metro
Porta (interior ou exterior, madeira)	50 PO
Porta (interior ou exterior, pedra)	510 PO
Portão/Portal*	100 PO
Paredes Reforçadas (+50% pontos de vida)*	50 PO/3 metros de comprimento
Porta Secreta ou Alçapão	CD para Procurar vezes 20 PO
À Prova de Som	40 PO por aposento
Magias	Custo normal para conjurar
Armadilha	100 PO x ND
Túnel*	150 PO/por cubo de 1,5 por 1,5 por 3 metros

Modificadores de Sigilo

Atividade	Modificador de Sigilo
Cada mês sem usar o esconderijo	+1
Cada mês que você usa-o pelo menos 4 vezes*	-1
Cada mês que você usa-o mais de 10 vezes	-2
Fazer modificações em sua estrutura de valor maior que 100 PO	-4
Para cada PdM não-aliado que o visita	-2
PdM não-aliado ativamente espalha notícias de sua localização	-8

*Isto não se aplica a esconderijos residenciais.

Armas Simples - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Adaga de Cabo Oco	Miúdo	20 PO	1d4	19-20/x2	-	0,5 kg	Perfurante
Adaga do Assassino	Miúdo	4 PO	1d3	x4	-	0,5 kg	Perfurante
Bastão Acolchoado	Médio	1 PO	1d6 (C)	x2	-	2 kg	Concussão
Soqueira	Miúdo	5 PO	1d3	x2	-	0,5 kg	Perfurante

Armas Comuns - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Adaga de Mola	Miúdo	30 PO	1d4	19-20/x2	3 m	1 kg	Perfurante
Adaga, Cabo de Bastão	Pequeno	1 PO	1d4/1d6 (C)	x2	-	1,5 kg	Perfurante ou Concussão
Manopla com Garras	Miúdo	2 PO	1d4	x3	-	1,5 kg	Perfurante

Armas Exóticas - Ataque à Distância

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Besta de Precisão	Médio	350 PO	1d8	19-20/x2	24 m	3,5 kg	Perfurante
Laço	Médio	1 PO	-	-	-	4 kg	-
Zarabatana	Médio	10 PO	1	x2	3 m	1 kg	Perfurante
Dardo de Zarabatana	Mínimo	1 PP	-	-	-	-	-

Armaduras

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade por Armadura	Falha de Magia Arcana	Velocidade (9 m) (6 m)	Peso
Armadura Leve							
Armadura de Couro, Cão do Inferno	9.200 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Armadura de Couro, Digestor	8.000 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Armadura de Couro, Gárgula	1.400 PO	+4	+4	-2	20%	9 m 6 m	15 kg
Armadura de Couro, Górgona	2.500 PO	+5	+6	0	10%	9 m 6 m	10 kg
Armadura de Couro, Monstro da Ferrugem	13.500 PO	+1	+6	0	10%	9 m 6 m	5 kg
Armadura de Couro, Pantera Deslocadora	12.000 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Armadura de Couro, Troglodita	1.200 PO	+2	+6	0	10%	9 m 6 m	7,5 kg
Colete do Gatuno	60 PO	-	-	-	-	9 m 6 m	1 kg
Armadura Média							
Robes-Armadura	55 PO	+3	+3	-4	25%	6 m 4,5 m	15 kg
Armadura Pesada							
Armadura de Troca Rápida	950 PO	+5	+0	-8	20%	6 m 4,5 m	27,5 kg
Extras							
Acolchoamento	+50 PO	+0	-1	-2/+2	+5%	- -	+2,5 kg

SUMÁRIO DE REGRAS

Modificadores de Segurança

Atividade

Você tem uma reputação de bravura e habilidade	+1/2 do seu nível
Você tem uma reputação de covardia	-1/2 do seu nível
Você é conhecido por ser rico	-2
Você é conhecido por possuir um item extremamente valioso ou raro	-4
Armadilhas instaladas	+ND total/10
Você é conhecido por desprezar riqueza material	+2
Ladrões anteriormente já roubaram-no com sucesso	-4
Ladrões já tentaram roubá-lo anteriormente e falharam	+4

Reputação e Distância

Distância	CD Temporária do Teste de Reputação	Modificador de Reputação
160–800 km	25	-5
801–1.600 km	30	-10
1.601+km	35	-20
Área separada por um oceano, cordilheira, ou outro grande obstáculo*	-5	-5

*Aplique este modificador às distâncias listadas acima.

Componentes de Armadilhas

Componente	Modificador		Tipo de Componente	Modificador de CD para Procurar	Materiais/Ferramentas Necessários
	Básico	de CD			
Aríete	+10	2 horas	Efeito (ataque)	-10	Tronco pesado, 15 metros de corda
Armadilha de Laço	+5	20 minutos	Efeito (resistência)	+2	Corda
Besta Engatilhada	+6	15 minutos	Efeito (ataque)	+0	Besta, virote, fio
Chicote com Cravos	+15	2 horas	Efeito (ataque)	-5	Madeira pesada e flexível, cravos de metal ou madeira, faca
Cobertura de Camuflagem	+5	1 hora	Característica	+5	Cobertores, folhagem cortada, folhas, terra
Enganador	+12	30 minutos	Gatilho	+0	Armadura, elmo, boneco de palha
Estacas de Poço	+2	30 minutos	Efeito (ataque)	+0	Estacas grossas, faca
Fio Esticado	+0	20 minutos	Gatilho	+0	Fio, linha ou corda
Ganchos de Rede	+10	1 hora	Característica	+0	Ganchos ou anzóis, pedra para afiar
Gatilho de Porta/Baú	+10	15 minutos	Gatilho	+0	Fio
Gatilho Mágico	+10	5 minutos	Efeito	-5	Fio
Gatilho Manual	-2	15 minutos	Gatilho	-5	Corda ou fio
Parede que Cai	+5	2 horas	Efeito (resistência)	-3	Troncos grossos, paredes, vigas curtas de suporte, 15 metros de corda
Poço	+0	2 horas	Efeito (resistência)	-10	Pá ou outra ferramenta para cavar
Rede que Cai	+4	30 minutos	Efeito (ataque)	-5	Rede, pesos
Rede que Sobe	+8	1 hora	Efeito (resistência)	-10	Rede, 15 metros de corda
Sineta de Alarme	+2	0	Efeito	+0	Sineta, tambor ou outro item que faça ruído



Modificadores de Reputação

Ação

Ação	Modificador de Reputação
Derrotar uma criatura perigosa ou um vilão maior cujo ND seja 1 - 3 acima do seu nível *	+1
Derrotar uma criatura perigosa ou um vilão maior cujo ND seja 4 - 6 acima do seu nível*	+2
Derrotar uma criatura perigosa ou um vilão maior cujo ND seja 7 ou mais acima do seu nível*	+3
Derrotar um PdM cuja Reputação seja 15 – 19	+1
Derrotar um PdM cuja Reputação seja 20 - 29	+2
Derrotar um PdM cuja Reputação seja acima de 30	+3
Passar três meses consecutivos sem entrar em aventuras**	-1
Retorno de uma terra distante e lendária	+1
Construir um castelo ou juntar-se à nobreza	+4
Subir a líder de uma guilda ou outra organização maior	+4
Tornar-se o governante de uma nação ou reino	+15
Vencer uma grande batalha ou completar uma busca maior	+5
Vencer uma grande batalha ou completar uma busca maior que salva um reino	+10
Morrer heroicamente salvando um grande número de pessoas de um destino terrível	+5
Ganhar um nível de personagem	+1

*Um monstro ou PdM fornece este bônus apenas se é uma ameaça perigosa na área ou é conhecido pelos plebeus de uma área. O bônus de Reputação por ganhar um nível sobre o espalhar geral da sua fama enquanto a sua habilidade e feitos aumentam. Você também ganha estes bônus por derrotar inimigos observado por grandes grupos de plebeus.

**Esta penalidade se aplica para cada período de três meses passados em inatividade. Veja as regras abaixo sobre como a Reputação decai com o tempo.



ÍNDICE

A

- Ácido 43, 57
Acolchoamento 55
Acrobacias (Des) 34
Adaga de Cabo Oco 53
Adaga de Mola 53
Adaga do Assassino 53
Adaga, Cabo de Bastão 53
Adestrar Animais (Car) 34
Agente da Coroa 21
Alquimia (Int) 34
Alquimia Diabólica 46
Alter-egos 71
Alvo Desprezível 46
Anão Renegado 15
Arco ou Besta 43
Armadilhas Rápidas 46
Armadura de Couro 56
Armadura de Couro, Cão do Inferno 55
Armadura de Couro, Digestor 55
Armadura de Couro, Gárgula 55
Armadura de Couro, Górgona 55
Armadura de Couro, Monstro da Ferrugem 55
Armadura de Couro, Pantera Deslocadora 56
Armadura de Couro, Troglodita 56
Armadura de Troca Rápida 57
Armas Mágicas 58
Arte da Fuga (Des) 34
Assassino 4
Ataque Agonizante 46
Ataque Cegante 46
Ataque Cruel 52
Ataque Doloroso 48
Ataque Estilhaçador 48
Atento à Qualidade 48
Atividade 102
Atuação (Car) 34
Avaliação (Int) 34

B

- Bárbaro 4
Batedor 5
Besta de Precisão 53
Blefar (Car) 35
Bolinhas de Gude 43

C

- Caçador de Tesouros 6
Caneta-Tinteiro 43
Capanga 6
Características do Esconderijo 118
Chicote 44
Choque Frio 57
Círculo de Espiões 106
Coletor de Venenos 49
Comandando uma Organização 99

Comando 23

- Companhia de Comércio 106
Componentes de Armadilhas 83, 120
Conceitos de Personagens Anões 15
Conceitos de Personagens Elfos 17
Conceitos de Personagens Gnomos 17
Conceitos de Personagens Halflings 19
Conceitos de Personagens Meio-Elfos 18
Conceitos de Personagens Meio-Orcs 18
Concentração (Cons) 36
Conhecimento (Int) 36
Conhecimento Arcano 49
Contatos 49
Contrabandista 7
Contragolpe 50
Criando Matrizes 86
Criando uma Organização 97
Criar Matriz 50
Cura (Sab) 36

D

- Decifrar Escrita (Int) 36
Desarmando Matrizes 88
Destruidor de Mentes 73
Diletante 8
Diplomacia (Car) 36
Diplomata 9
Disfarce (Car) 37

E

- Engenhoqueiro Gromo 18
Equilíbrio (Des) 37
Escalar (For) 37
Esconderijos de Ladinhos 111
Esconderijos na Campanha 114
Esconder-se (Des) 38
Especialista Arcano 50
Espião 9
Executor 24
Exemplos de Patrulhas de Guardas 64
Explorador 10
Explorador de Tumbas 26

F

- Falsificação (Int) 38
Farinha 44
Fechaduras 60
Ferramentas de Artesão, Obra-prima 44
Fora-da-Lei 10
Fundas 44
Furtividade (Des) 38

G

- Gazua de Cabo Longo 57
Guarda da Cidade 62
Guia 11
Guilda de Assassinos 107
Guilda de Ladrões 108
Guilda de Ladrões na Sociedade 91

H

- Histórico de um Ladino 89

I

- Identificar Magias (Int) 38
 Inspetor 12
 Intimidar (Car) 38
 Itens Maravilhosos 60

J

- Jarro 45
 Jogador 12

L

- Laço 53
 Locais para Esconderijos 118
 Lupa de Fechadura 57
 Luta Vertical 50

M

- Manopla com Garras 53
 Mão Leve e Rápida 50
 Matrizes Mágicas 86
 Mendigo 13
 Mercenários 110
 Mestre Alpinista 51
 Mestre de Guilda 51
 Mestre em Armadilhas 51
 Metas Genéricas 103
 Modificadores de Reputação 68, 121
 Modificadores de Sigilo 115, 118

N

- Natação (For) 39
 Negociante Halfling 20

O

- Observar (Sab) 39
 Obter Informação (Car) 39
 Obter Informação 97
 Ofícios (armadilhas) (Int) 81
 Ofícios (Int) 39
 Operações Especiais 106
 Operar Mecanismo (Int) 40
 Organizações 93
 Ouvir (Sab) 40

P

- Pirata 14
 Pó de Luz 58
 Poções 60
 Políticas 106
 Bastão Acolchoado 53
 Preparar Veneno 51
 Procurar (Int) 40
 Profissão (Sab) 40
 Projetando um Esconderijo 111
 Projeta Diabólico 52
 Projeta Diabólico 52
 Punga (Des) 41
 Punições 66

Q

- Quebrando a Lei 66

R

- Rastreador das Profundezas 28

Rede

- Reflexos Instantâneos 52
 Renda da Organização 101
 Reputação 68
 Reputação e Distância 70, 120
 Reutilizando Matrizes 88
 Robes-Armadura 57

S

- Saco de Dormir ou Cobertor 45
 Saltar (For) 41
 Salteador Idealista 30
 Sensibilidade Arcana 52
 Senso de Direção (Sab) 41
 Sentir Motivação (Sab) 41
 Sobrevida (Sab) 42
 Sociedade de Exploradores 108
 Soqueira 55

T

- Tabela de Atividade 95
 Tabela de Informações 97
 Tabela de Lealdade 94
 Tabela de Visibilidade 95
 Talentos de Ladinhas 118
 Talentos Gerais 118
 Teste de Lealdade 96
 Tinta 45
 Torturador 52

U

- Usar Cordas (Des) 43

V

- Venenos
 Água da Verdade 73
 Allevar 73
 Destruidor de Mentes 73
 Enevoante 73
 Essência Demoníaca 74
 Extrato de Lótus 74
 Fogo Branco 74
 Névoa Vermelha 74
 Óleo de Tremedeira 75
 Óleo de Varran 75
 Óleo Verde 75
 Ovos de Dolleck 75
 Pó de Telsath 75
 Pulmão Negro 75
 Quebra-Magias 76
 Raiz Negra 76
 Sementes de Vithil 76
 Sombal 76
 Sono de Morte 76
 Veneno de Caro 77
 Veneno de Tarzag 77
 Vingador Élfico 17
 Vingador Sombrio 32
 Visibilidade 102

Z

- Zarabatana 55

A Quintessência do Ladino

PERSONAGEM _____

JOGADOR _____

CLASSE _____

NÍVEL _____

CONCEITO DE PERSONAGEM _____

RAÇA _____

TENDÊNCIA _____

DIVINDADE / RELIGIÃO _____

TERRA NATAL _____

GUILDA _____

ESTILO DE LUTA _____

HABILIDADES

	VALOR	MODIF.	VALOR	MODIF.
	TEMP.	TEMP.	TEMP.	TEMP.
FORÇA				
DESTREZA				
CONSTITUIÇÃO				
INTELIGÊNCIA				
SABEDORIA				
CARISMA				

PONTOS DE VIDA

DANO CONT.	
DADO DE VIDA	
REDUÇÃO DE DANO	

CLASSE _____

DE ARMADURA

ARMADURA DES. ESCUDO SAB. TAM. NATURAL MISC.

= 10 +					
ARMADURA EM USO					

GRAD. MÁX. = NÍVEL +3 (/2) CLASSE CHAVE OUTRA HAB. MODIFICADORES

ABRIR FECHADURAS	S/N	DES	
ACROBACIA	S/N	DES*	
ADESTRAR ANIMAIS	S/N	CAR	
ALQUIMIA	S/N	INT	
ARTE DA FUGA ✓	S/N	DES*	
ATUAÇÃO ✓ ()	S/N	CAR	
AVALIAÇÃO ✓	S/N	INT	
BLEFAR ✓	S/N	CAR	
CAVALGAR ✓	S/N	DES	
CONCENTRAÇÃO	S/N	CONS	
CONHECIMENTO ()	S/N	INT	
CONHECIMENTO ()	S/N	INT	
CURA ✓	S/N	SAB	
DECIFRAR ESCRITA	S/N	INT	
DIPLOMACIA ✓	S/N	CAR	
DISFARCE ✓	S/N	CAR	
EMPATIA COM ANIMAIS	S/N	CAR	
EQUILÍBRIO ✓	S/N	DES*	
ESCALAR ✓	S/N	FOR*	
ESCONDER-SE ✓	S/N	DES*	
ESPIONAR	S/N	INT	
FALAR IDIOMA	S/N	N/A	
FALSIFICAÇÃO ✓	S/N	INT	
FURTIVIDADE ✓	S/N	DES*	
IDENTIFICAR MAGIA	S/N	INT	
INTIMIDAR ✓	S/N	CAR	
LEITURA LABIAL	S/N	INT	
MENSAGENS SECRETAS	S/N	SAB	
NATAÇÃO ✓	S/N	FOR★	
OBSERVAR ✓	S/N	SAB	
OBTER INFORMAÇÃO ✓	S/N	CAR	
OFÍCIOS ✓ ()	S/N	INT	
OFÍCIOS ✓ ()	S/N	INT	
OPERAR MECANISMO	S/N	INT	
OUVIR ✓	S/N	SAB	
PROCURAR ✓	S/N	INT	
PROFISSÃO ()	S/N	SAB	
PUNGA	S/N	DES*	
SALTAR ✓	S/N	FOR	
SENSO DE DIREÇÃO	S/N	SAB	
SENTIR MOTIVAÇÃO ✓	S/N	SAB	
SOBREVIVÊNCIA	S/N	SAB	
USAR CORDAS ✓	S/N	DES	
USAR INSTRUMENTO MÁGICO	S/N	CAR	
	S/N		
	S/N		

TESTES DE
RESISTÊNCIA
BÔNUS DE
COMBATE

TOTAL BASE HABILIDADE MAGIA VARIADO TEMP.

FORTITUDE (CONS)				
REFLEXOS (DES)				
VONTADE (SAB)				

MODIFICADORES

TOTAL	BASE	HABILIDADE	TAM.	VARIADO	TEMP.
INICIATIVA (DES)					
CORPO A CORPO (FOR)					
DISTÂNCIA (DES)					

MODIFICADORES

CA QUANDO SURPREENDIDO
CA CONTRA ATAQUES DE TOQUE
CHANCE DE ERRO BÔNUS MÁX.
DESTREZA PENALIDADE POR ARMADURA
FALHA DE FALHA ARCANAS
RESISTÊNCIA À MAGIA

PERÍCIAS COM ARMAS E ARMADURAS

ARMAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs

NOTAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs

NOTAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs

NOTAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs

NOTAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM.	DUR.	PVs

NOTAS

✓ PODE SER USADA COM 0 GRADUAÇÕES. * AS PENALIDADES POR ARMADURA SE APPLICAM AO TESTE

★-1 DE PENALIDADE PARA CADA 2,5 KG DE EQUIPAMENTO

EQUIPAMENTO

TALENTUS

CARGA ATUAL

PESO TOTAL CARREGADO

DESLOCAMENTO/LEVANTAR

DINHEIRO

Deslocamento	Metros	Deslocamento	km	
Caminhada		1h de caminhada		
Marcha		1h de marcha		
Corrida (x3)		1 dia de caminhada		
Corrida (x4)		Especial		
Carga	Peso	Des Max	Pen. Arm.	Correr
Leve		-	-	-
Média		+3	-3	x4
Pesada		+1	-6	x3



**ERGUER SOBRE
A CABEÇA
= CARGA MÁXIMA**

ERGUER DO CHÃO
= 2 X CARGA MÁXIMA

**EMPURRAR OU
ARRASTAR**
- 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

Continued from back cover

NOME	EFEITO

HABILIDADES RACIAIS E DE CLASSE

EFEITO	HABILIDADE

EXPERIÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

XP PARA O PRÓXIMO NÍVEL

TAXA DE CURA POR DIA

--

ITENS MÁGICOS

MAGIAS

RES. À MAGIA CD	NÍVEL	MAGIAS DIÁRIAS	MAGIAS ADIC.	MAGIAS CONHECIDAS
	0			
	1º			
	2º			
	3º			
	4º			
	5º			
	6º			
	7º			
	8º			
	9º			
		CD MOD. RES. À MAGIA		

SEGUIDORES / COMPANHEIRO ANIMAL / MERCENÁRIOS

NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	DV / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	DV / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														

APARÊNCIA FÍSICA	IDADE	SEXO
	ALTURA	TAMANHO
	PESO	CABELO
	OLHOS	DESTREZA MANUAL

CITAÇÃO / FRASE FAVORITA	INIMIGOS, ALIADOS, CONHECIDOS
--------------------------	-------------------------------

PERSONALIDADE E CARÁTER	
-------------------------	--

HISTÓRIA E NOTAS ADICIONAIS	
-----------------------------	--

<p>ESCONDERIJO</p> <p>LOCALIZAÇÃO:</p> <p>NATUREZA:</p> <p>SIGILO:</p> <p>SEGURANÇA:</p>	CARACTERÍSTICAS
--	-----------------

<p>TIPO:</p> <p>TENDÊNCIA:</p> <p>ALCANCE:</p> <p>LEALDADE:</p> <p>ATIVIDADE:</p> <p>VISIBILIDADE:</p> <p>RENDA:</p>	<p>GUIDA</p> <p>ALIADOS</p> <p>RECURSOS</p>
--	---

LICENÇAS

Open Game License

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST®

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), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgement 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.
D20 System Rules & Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Open game content from The Quintessential Rogue Copyright 2002, Mongoose Publishing.

The d20 System® License version 3.0

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

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide version 1.0, incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast in accordance with the conditions specified in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide version 1.0. (the "Licensed Articles")

3. Agreement not to Contest

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

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

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

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

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

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

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

11. Notices to Licenser:

Wizards of the Coast
d20 System License Dept.
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

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

13. No Warranty / Disclaimer

THE d20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE d20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE. MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.



MONGOOSE PUBLISHING



A QUINTESSENCIA DO LADINO

O assassino de olhos frios segurando uma adaga serrilhada que goteja veneno. O velho e grisalho anão explorador com olhos atentos para armadilhas e nariz farejando problemas. O negociante halfling, pronto para vender a própria filha pelo preço certo e capaz de enfiar uma faca entre suas costelas caso você lhe dê as costas. A queridinha da alta sociedade, a beldade do baile, mas que, à badalada da meia-noite, se torna a mascarada Saqueadora dos Telhados. Todos estes são exemplos de ladinos, a classe mais flexível disponível nas regras básicas do Sistema d20. *A Quintessência do Ladino* é um livro que expande em muito os horizontes disponíveis para esta classe. Os ladinos sempre confiaram em sua própria inteligência e versatilidade, e agora podem encontrar regras para realizar atividades questionáveis como criar novos venenos, construir armadilhas para pegar seus inimigos ou fundar um império criminoso que se espalhe por um continente inteiro.

Dentro deste livro você encontrará:

Conceitos de Personagem

Reputação

O Ladino de Prestígio

Leis da Noite

Truques do Ofício

Venenos e Como Produzi-los

Talentos de Ladinos

Armadilhas e Como Fabricá-las

Ferramentas do Ofício

Guildas e Outras Organizações

Lei e Ordem

Esconderijos

PARA MESTRES E JOGADORES

Requer o uso do Livro do Jogador do Dungeons & Dragons®, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®

Publicado sob autorização de:

**MONGOOSE
PUBLISHING**

www.mongoosepublishing.com



Classificação
Inadequado para
menores de 16 anos
Ministério da Justiça



ISBN 85-89134-05-9



9 788589 134057