



CANÇÃO e SILÊNCIO

Um Livro de Referência para Bardos e Ladinos



David Noonan e John D. Rateliff

CANÇÃO E SILÊNCIO

Um Livro de Referência para Bardos e Ladinos

Créditos

Design: David Noonan e John D. Rateliff

Design e Desenvolvimento

Adicional: Skip Williams

Editor: Penny Williams

Diretor de Criação: Ed Stark

Ilustração da Capa: Todd Lockwood

Ilustrações Internas: David Roach, Wayne Reynolds

Cartografia: Todd Gamble

Tipografia: Erin Dorries

Design Gráfico: Cynthia Fliege

Diretor de Arte: Dawn Murin

Gerente de Negócios: Anthony Valterra

Gerente do Projeto: Justin Ziran

Gerente de Produção: Chas DeLong

Jogadores da Fase de Teste: Rich Baker, Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Marleone Cumpston, Cameron Curtis, Christopher Dauer, Jesse Decker, Dale Donovan, David Eckelberry, Jeff Grubb, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, Gwendolyn F. M. Kestrel, Kevin Kulp, Toby Latin, Duane Maxwell, Will McDermont, Lorcan Murphy, Jon Oraguro, Rich Redman, Andrew Rothstein, Steve Schubert, Ed Stark, Tim J. Stellmach, John Sussenberger, Chris Thomasson, JD Wiker, Penny Williams, Skip Williams

THE CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN
AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Bainbridge, WA 98007-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 1031
1600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Esse produto da Wizards of the Coast não contém Open Game Content. Nenhuma parte desse trabalho pode ser reproduzida, de qualquer forma, sem permissão por escrito da editora ou do detentor dos direitos autorais. Para obter mais informações sobre a Open Game License e o D20 System, visite o site www.wizards.com/d20.

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e a nova edição de Dungeons & Dragons desenvolvida por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.



Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrita da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência. © 2000, 2001, 2002, 2003 Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título D&D Accessory Song & Silence.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U.S.A.

Visite nosso site www.wizards.com/dnd

Créditos da Edição Brasileira

Copyright© Wizards of the Coast

Título Original: D&D Accessory:
Song & Silence

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Clarice Yusa Yamasaki

Revisão: Douglas Ricardo Guimarães e
Deborah Fink

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-053-3

PUBLICADO EM JANEIRO/2004

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO
NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Noonan, David

Dungeons & Dragons: Canção e Silêncio : Um Livro de Referência para Bardos e Ladinos / David Noonan, John D. Rateliff ; Tradução: Clarice Yusa Yamasaki ; ilustrações Todd Lockwood, David Roach e Wayne Reynolds. - São Paulo : Devir, 2003.

Titulo Original Dungeons & Dragons: Accessory : Song & Silence.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I Rateliff, John D.
II. Lockwood, Todd III. Reynolds, Wayne IV. Roach, David V. Titulo.

03-0658

CDD-793.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games": Recreação	793.9

Agradecimentos:

D - Azul, sempre!!!

& D3 - O inferno VAI esperar! Minha vez!

"Altino 151" - Não o silêncio mas que uma bela canção embale nosso amigo Pontes.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

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



DEVIR LIVRARIA LTDA.

BRASIL

Brasil
Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP 01539-000
São Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail:
duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial
Brejo dos Carreiros
Armazém 4, Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212 - 139 440
Fax: 212 - 139 449
E-mail:
edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPAÑA

Rambla Cataluña, 117
Principal 2º
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail:
spain@devir.net
Site: www.devir.pt/spain

SUMÁRIO

Introdução	4
O que esse livro é e o que ele não é	4
Como Usar esse Livro.....	4
Capítulo 1: Classes de Prestígio	5
Bandido da Estrada Rubra	5
Características da Classe	5
O Código do Bandido.....	5
Explorador de Masmorras	7
Características da Classe	8
Explorador Real	9
As Minutas da Sociedade dos	
Exploradores Reais	9
Características da Classe	10
Ladrão Acrobata	10
Características da Classe	11
Mestre da Espionagem.....	12
Características da Classe	13
Pirata Temível	14
Características da Classe	15
Presas de Lolth	16
Características da Classe	17
Escaravelho do Ferrão.....	18
Saqueador de Templos de Olidammara	18
Características da Classe	19
Vigilante	20
Características da Classe	21
Virtuoso	22
Características da Classe	23
Capítulo 2: Talentos e Perícias	25
Uma Instrução Sobre Venenos.....	25
Faça suas Próprias Armadilhas	25
1º Passo: Defina o Conceito.....	25
2º Passo: Determine o Gatilho e a Reativação	26
Gatilho	26
Reativação.....	28
Supressor	28
3º Passo: Defina os Valores	28
CDs dos Testes de	
Procurar e Operar Mecanismo	28
Bônus de Ataque/Testes de Resistência	28
Dano/Efeito.....	29
Características Variadas das Armadilhas	29
Formas Alternativas de Superar Armadilhas.....	29
Como Reparar e	
Reativar Armadilhas Mecânicas.....	30
ND das Armadilhas	30
4º Passo: Determine o Custo	30
5º Passo: Construa a Armadilha	31
Variação: "Armadilhas" Úteis.....	31
Exemplo de Armadilha: Pedregulho Móvel de Baltoí	31
Variação: O que Significa Desarmar um Mecanismo?	32
90 Exemplos de Armadilhas.....	32
As Mesmas Perícias, Novas Utilizações	37
A Admirável Arte de Esconder-se.....	37
Armas Ocultas	38
Variação: Testes mais Difíceis de Acrobacia	38

Talentos	38
Acrobático	39
Aleijar	39
Apanhar Arma	39
Atlético.....	39
Atraente	39
Audiência Vegetal	39
Canção Prolongada.....	40
Charlatão	40
Confiável	40
Conhecimento Obscuro	40
Disfarçar Magia [Metamágico]	40
Especialista Tático	40
Faz-Tudo	40
Fendas de Armadura	40
Golpe Arterial	40
Ligeiro	40
Mais Veloz que a Visão	41
Multicultural	41
Música Adicional.....	41
Persuasivo	41
Piromania	41
Presteza.....	41
Réquiem	41
Saque Relâmpago	41
Sombra	41
Subsônico	41

Capítulo 3: Equipamento para

Bardos e Ladinos	42
Os Bardos e seus Instrumentos Musicais.....	42
Tipos de Instrumentos	42
Descrições dos Instrumentos	42
Variação: Vocalistas e Instrumentalistas.....	43
Bardos Mortos-Vivos	44
Instrumentos Automáticos.....	51
Armas	51
Novas Armas.....	51
Equipamentos de Ladrão	52
Itens Mágicos	53
Armas e Armaduras Mágicas.....	53
Poções.....	53
Itens Maravilhosos	53

Capítulo 4: Organizações para

Bardos e Ladinos	55
Dez Guildas de Ladrões	55
A Guilda Ladina Tradicional.....	55
Exemplo: A Guilda da Pousada Rochosa.....	55
A Família	55
Exemplo: A Família Gathra.....	55
Gangue Regional.....	55
Guilda de Assassinos	55
Sedes das Guildas de Assassinos	55
Ladrões nos Bastidores do Trono	55
A Rede de Espionagem.....	55
Cartel de Contrabando	55
Contrabando Aleatório	55
Guerra entre Ladrões!.....	55
Guildas de Monstros	55

Guildas Novas e Arruinadas.....	70
Colégios de Bardos	71
A Escola da Doutrina Crescente.....	71
Liga dos Tecelões de Histórias	72
Universidade de Estudos Arcanobiológicos	73
Ordem dos Lamentadores	73
Sentinelas do Crepúsculo Iminente.....	74
Níveis das Sentinelas do Crepúsculo Iminente.....	74
Conservatório do Acorde Inefável	75
Liga das Botas e Trilhas	75
Os Exploradores e a Liga	76

Capítulo 5: Bardos e Ladinos e o

Mundo Onde Vivem

○ Ladino	77
Função na Campanha.....	77
Função no Jogo	78
Motivação	78
Relação com Outras Classes	80
○ Bardo	81
Função na Campanha.....	81
Função no Jogo	82
Motivação	82
Relação com Outras Classes	83
Opções Especiais de Combate.....	84
Situações Incomuns Para Flanquear	84
Como Encontrar o Ponto Central.....	84
Como Flanquear Criaturas Grandes	85
Como Flanquear com Armas de Haste	85
Ângulos Diagonais e Flanquear	86
Ataques Furtivos	86
Ataques com Garrote	86

Capítulo 6: Magias.....

Novas Magias de Assassino.....	88
Novas Magias de Bardo	88
Novas Magias	89

TABELAS

Tabela 1-1: O Bandido da Estrada Rubra	7
Tabela 1-2: O Explorador de Masmorras	8
Tabela 1-3: O Explorador Real	10
Tabela 1-4: O Ladrão Acrobata	12
Tabela 1-5: O Mestre da Espionagem	14
Tabela 1-6: O Pirata Temível.....	16
Tabela 1-7: A Presa de Lolth	18
Tabela 1-8: O Saqueador de Templos de Olidammara	20
Tabela 1-9: O Vigilante	21
Tabela 1-10: Magias Conhecidas do Vigilante	22
Tabela 1-11: O Virtuoso	24
Tabela 2-1: CD de Ofícios (venefício).....	25
Tabela 2-2: Custo Base e Modificadores de ND para Armadilhas Mecânicas.....	26, 27
Tabela 2-3: Custos de Matéria-Prima e Modificadores de ND para Armadilhas de Instrumentos Mágicos	28
Tabela 2-4: Modificadores de ND conforme o Veneno.....	29
Tabela 2-5: CD para Ofícios (armadilheiro).....	31
Tabela 3-1: Armas	53
Tabela 3-2: Equipamentos de Ladrão	53



INTRODUÇÃO

Eles são as damas e cavalheiros habilidosos do mundo.

Alguns preferem se manter em silêncio, nas sombras, evitando chamar atenção enquanto cuidam de seus afazeres. Outros adoram exibir seus talentos, saboreando a aclamação do público. Eles são ladinos e bardos e com frequência significam a diferença entre o sucesso e o fracasso para seus companheiros.

Ao interpretar um desses indivíduos altamente especializados, você assumirá uma posição de destaque em qualquer grupo de aventureiros. Permita que os guerreiros, bárbaros, rangers e monges assumam a frente de combate quando o perigo é iminente. Permita que os magos e feiticeiros recuem para conjurar suas magias de uma distância segura. Permita que os clérigos, paladinos e druidas coordenem o grupo e forneçam a recuperação necessária para a sobrevivência. Seus métodos devem ser mais sutis e indiretos. Caso interprete um ladino, você será capaz de desferir o golpe mais letal possível — um corte cirúrgico que transformará o

mundo dos oponentes em um oceano de dor. Caso interprete um bardo, você atuará como um curinga — a soma de habilidades marciais razoáveis, um leque respeitável de magias, a capacidade de socializar-se com os demais e poderes especiais capazes de aprimorar os talentos de seus aliados. Em essência, os grupos que se aventuram sem um ladino tendem a disparar uma infinidade de armadilhas, enquanto os companheiros de um bardo geralmente se tornam melhores nas suas próprias especialidades.



O QUE ESSE LIVRO É O QUE ELE NÃO É

Todo o material contido aqui é novo e pertence à 3ª Edição de *Dungeons e Dragons*®. Você encontrará novos talentos, regras e classes de prestígio, assim como dicas úteis para desenvolver e extrair o melhor do seu ladino ou bardo.

Nenhuma regra descrita aqui revoga ou substitui as regras ou informações contidas no *Livro do Jogador*, exceto se especificado o contrário. Esse suplemento foi desenvolvido para se integrar ao sistema de regras apresentado no *Livro do Jogador* e nos demais livros de regras básicas, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*.

Assim como as próprias regras novas, esse livro apresenta opções, e não restrições, para se jogar D&D. Use aquilo que você gostar, modifique qualquer coisa que julgar necessária e ignore o resto. Os jogadores deveriam pedir permissão ao Mestre com antecedência antes de selecionar qualquer elemento deste livro. Os Mestres podem usar as regras, classes e itens mágicos para seus PdMs e para os PJs.

COMO USAR ESSE LIVRO

O objetivo principal desse livro é ajudá-lo a enriquecer seu personagem bardo ou ladino. As novas classes de prestígio, talentos, equipamentos e organizações lhe permitem personalizar seu PJ, aumentar seu leque de habilidades e aprimorar a função que ele desempenha no grupo de aventureiros.

A informação contida neste livro foi desenvolvida para jogadores e Mestres e, portanto, serve igualmente a ambos — todo o material se aplica a PJs e PdMs. Quando forem citados nomes de lugares, eles estarão se referindo ao cenário padrão de D&D, conforme definido no *Atlas de Greyhawk*. Os Mestres que utilizam outros cenários de campanha podem simplesmente substituir estes nomes por outros a sua escolha.

O **Capítulo 1: Classes de Prestígio** fornece dez novas classes especialmente desenvolvidas para ladinos e bardos. Cada uma discute um caminho único a ser trilhado pelos aventureiros.

O **Capítulo 2: Talentos e Perícias** apresenta diversos novos talentos que ampliam as capacidades de qualquer bardo ou ladino. Ele também descreve novas utilizações para as perícias existentes.

O **Capítulo 3: Ferramentas da Arte** apresenta uma infinidade de novos equipamentos para ladinos e bardos, desde instrumentos musicais até itens mágicos.

O **Capítulo 4: Organizações** descreve as guildas de ladrões e os colégios de bardo. A afiliação a essas instituições oferece aliados e outros benefícios aos integrantes dessas classes.

O **Capítulo 5: Bardos Ladinos e o Mundo Onde Vivem** discute a função desses personagens e sua relação com o cenário de campanha. Ele também fornece dicas para utilizar e tirar proveito das manobras especiais de combate, como flanquear e ataque furtivo.

Finalmente, o **Capítulo 6: Magias** apresenta novas magias para bardos e assassinos. Além de ampliar as capacidades normais da classe, estes efeitos servem para distingui-los ainda mais dos outros conjuradores.

CAPÍTULO 1: CLASSES DE PRESTÍGIO

"Como você fez aquilo?"

— Regdar

"O segredo está no pulso, exatamente...deste...jeito!"

— Lidda

Apresentadas no *Livro do Mestre*, as classes de prestígio são determinadas classes especiais que os jogadores podem escolher, mas têm alguns pré-requisitos para tanto. Essas exigências estarão indicadas nas suas respectivas seções, sob cada descrição. As classes a seguir foram desenvolvidas especialmente para ladinos e bardos (embora estejam disponíveis a qualquer personagem qualificado). Os ladinos e bardos, definitivamente os indivíduos mais habilidosos do jogo, são candidatos ideais para seguir essas carreiras.

BANDIDO DA ESTRADA RUBRA

Um ditado popular afirma que ninguém escolhe a estrada rubra — ela escolhe suas vítimas. "A estrada rubra" é a denominação folclórica para a vida de banditismo, pois ela é uma trilha sangrenta e perigosa. Mas, embora um indivíduo possa ser declarado um criminoso sem nenhuma culpa, muitos bandidos inquestionavelmente arrastam esse destino sobre si.

O bandido da estrada rubra é um proscrito da sociedade normal. Qualquer cidadão tem o direito de eliminá-lo sem nenhuma represália legal, pois os cartazes de "Procurado" já revogaram seus direitos a um julgamento e defesa. Não importa se o personagem é culpado ou inocente dos crimes atribuídos a ele; há uma recompensa por sua cabeça e ele deve ser enforcado numa encruzilhada.

Um bandido da estrada rubra pode ser um revolucionário fracassado, um partidário do regente deposto ou apenas um indivíduo comum que enfureceu a pessoa errada, na hora errada. Com uma sentença de morte pairando sobre seus ombros, ele escolheu viver fora das leis da sociedade, roubando os viajantes, mas poupando aqueles que estão sob sua proteção especial (consulte o Código dos Bandidos, a seguir).

Os personagens de diversas classes podem se tornar criminosos, mas alguns se adaptam melhor à situação. Os ladinos são especialistas em furtividade e os rangers são os mestres das florestas — ambos têm as perícias adequadas para armar emboscadas. Os bardos, por outro lado, se apóiam intensamente em suas reputações e nas lendas sobre suas façanhas para convencer os viajantes a entregar pacificamente seus bens. Um monge solitário, expulso de sua ordem, seria um criminoso muito eficaz, assim como um paladino cansado de uma administração clerical corrupta, que se isolou nas florestas como um ato final e desesperado para corrigir os erros da igreja.

ja. Em geral, os bárbaros não possuem a sutileza necessária para viver desta forma.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um bandido da estrada rubra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Especialista, Iniciativa Aprimorada.

Perícias: 5 graduações em Blefar, Disfarces, Obter Informação, Intimidar e Cavalgar.

Especial: Uma autoridade legal precisa declarar que o personagem é um criminoso, embora ele possa ser inocente de qualquer crime atribuído à sua autoria. Além disso, o personagem deve aderir ao Código dos Bandidos (veja a seguir).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bandido da estrada rubra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliar (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Sab), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os bandidos da estrada rubra sabem usar todas as armas simples, uma arma comum (a escolha do jogador) e uma arma exótica (rede), assim como todas as armaduras leves.

Emboscada: Apenas durante uma rodada surpresa, o bandido da estrada rubra é capaz de desferir um ataque inesperado contra qualquer adversário que ainda não teve a chance de agir. Se obtiver sucesso, esse golpe inesperado causará +1d6 pontos de dano adicional no 1º nível e +1d6 a cada dois níveis subsequentes na classe de prestígio (3º, 5º, 7º e 9º). As criaturas imunes a ataques furtivos (como os mortos-vivos, constructos, limos e plantas) não são afetadas pelo ataque inesperado. Um ataque à distância somente causará o dano adicional contra alvos a 9 m ou menos. Se o bandido da estrada rubra possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula, mas apenas se as condições do ataque furtivo forem atendidas.

O Código do Bandido

Cada bandido da estrada rubra deve escolher um grupo (sujeito à aprovação do Mestre) que será poupado em suas emboscadas. Por exemplo, os Piratas de Penzance se recusam a roubar órfãos, enquanto Robin Hood poupava os pobres. Alguns bandidos da estrada rubra se recusam a atacar membros do sexo oposto, da sua raça ou seguidores da sua divindade. Em troca, o grupo selecionado idolatra o bandido da estrada rubra e o auxilia em momentos de dificuldade. Por exemplo, os integrantes de uma comunidade poderiam fornecer um refúgio seguro ou despachar caçadores de recompensa na direção errada. Um bandido da estrada rubra que ferir voluntariamente um integrante do grupo selecionado deverá fazer uma *penitência* (consulte a magia *penitência* no *Livro do Jogador*). Até completar sua redenção, o personagem perde todas as características da classe, exceto os talentos relacionados com armas e armaduras.

Vida na Estrada Rubra: O bandido aprendeu bastante com sua existência do lado errado da lei. No 2º nível e novamente no 5º nível, ele pode escolher um talento adicional da lista a seguir: Prontidão, Desarme Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Arqueirismo Montado, Combate Montado, Saque Rápido, Investida Montada, Investida Implacável, Atropelar, Acuidade com Arma ou Ataque Giratório. Os pré-requisitos se aplicam normalmente.

Evasão (Ext): A partir do 3º nível, o bandido da estrada rubra adquire a habilidade Evasão (consulte a classe ladino, pág. 48 do *Livro do Jogador*).

Sorte do Fugitivo (Ext): A partir do 4º nível, o bandido da estrada rubra recebe +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência e +2 de bônus de sorte em testes de Arte da Fuga. Esses modificadores aumentam para +2 e +4 no 6º nível e +3 e +6 no 9º nível.

Liderança: A partir do 4º nível, o bandido da estrada rubra adquire o talento adicional Liderança. Ele começa a atrair um bando de parceiros e seguidores com ideologias semelhantes. Eles podem incluir viajantes poupados em emboscadas anteriores (consulte o Código dos Bandidos) ou tenentes em potencial atraídos pela crescente reputação do personagem entre os plebeus e sem-teto que ele protege. Alguns destes parceiros e seguidores podem se unir ao criminoso em seu esconderijo e atuarem abertamente ao seu lado, enquanto outros podem auxiliá-lo fornecendo refúgios, álibis, suprimentos e possivelmente escondendo sua identidade quando necessário — afinal, um bandido que entre numa cidade onde sua cabeça está a prêmio teria uma chance maior de se manter incógnito com um bom disfarce e a ajuda de companheiros de aparência inocente.

Evasão Aprimorada (Ext): A partir do 6º nível, o bandido adquire a habilidade Evasão Aprimorada (consulte a classe ladino, pág. 48 do *Livro do Jogador*).

Desarme à Distância: A partir do 7º nível, o bandido da estrada rubra pode usar ataques à distância para desarmar oponentes num raio de 9 m. Essa manobra não provoca ataques de oportunidade, a menos que um ataque à distância regular o fizesse (por exemplo, se o bandido e o alvo estiverem adjacentes). A despeito da arma utilizada pelo bandido, ela é considerada uma arma Média de uma única mão para determinar a CD do teste de desarme. É impossível desarmar o bandido em resposta a essa manobra.

Lenda: A partir do 8º nível, a reputação do personagem lhe concede +4 de bônus de circunstância em testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Intimidar. Este bônus é aplicado somente quando o bandido interagir abertamente com pessoas que conhecem a sua reputação, mas não se ele estiver disfarçado ou ocultar sua identidade de outra forma de seus interlocutores. Além disso, a reputação lendária do bandido da estrada rubra lhe fornece "grande prestígio" para determinar o valor de liderança do personagem quando ele quiser atrair parceiros e seguidores.

Ludibriar a Morte (Ext): No 10º nível, o bandido da estrada rubra adquire a habilidade extraordinária de evitar um golpe fatal. Isto reflete a dificuldade inata de terminar em definitivo com a carreira notável de um verdadeiro criminoso das estradas. Essa habilidade é idêntica à característica de classe dos ladinos Amortecer Impacto (consulte a classe ladino, pág. 48 do *Livro do Jogador*), mas é possível evitar o dano de qualquer fonte (inclusive magias e armadilhas) e o bandido não precisa estar ciente do ataque. Uma vez por dia, ele é capaz de



Tabela 1-1: O Bandido da Estrada Rubra

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial
1ª	+0	+2	+2	+0	Emboscada +1d6
2ª	+1	+3	+3	+0	Talento adicional
3ª	+2	+3	+3	+1	Emboscada +2d6, evasão
4ª	+3	+4	+4	+1	Sorte do fugitivo +1/+2, liderança
5ª	+3	+4	+4	+1	Emboscada +3d6, talento adicional
6ª	+4	+5	+5	+2	Sorte do fugitivo +2/+4, evasão aprimorada
7ª	+5	+5	+5	+2	Emboscada +4d6, desarme à distância
8ª	+6	+6	+6	+2	Lenda
9ª	+6	+6	+6	+3	Emboscada +5d6, sorte do fugitivo +3/+6
10ª	+7	+7	+7	+3	Ludibriar a morte

*Básica Base de Ataque

realizar um teste de resistência de Reflexos (CD = dano sofrido) para reduzir à metade o dano de um ataque, magia ou efeito que reduziria seus pontos de vida a 0 ou menos. Se um efeito ou armadilha permite um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, a habilidade evasão aprimorada deve ser aplicada normalmente; depois, ela não afetará de nenhuma forma o teste de resistência de ludibriar a morte.

Obviamente, um bandido inescrupuloso que saiba com antecedência que seu esconderijo está prestes a ser atacado poderia usar a perícia Disfarces para trocar de aparência com um laçao. Então, ele precisaria apenas simular a própria morte com um ferimento relativamente pequeno (capaz de eliminar o laçao) e fugir assim que possível enquanto seus "assassinos" estiverem ocupados em outro lugar. Com frequência, embusões como este ajudam a estender a carreira de um bandido da estrada rubra.

EXPLORADOR DE MASMORRAS

De diversas maneiras, o explorador de masmorras é a expressão máxima do ladino aventureiro. Ele é perito em se deslocar furtivamente em todos os tipos de locais das masmorras, detectar e desarmar armadilhas inconvenientes, superar fechaduras e trancas, localizar tesouros e furtar itens protegidos.

O explorador de masmorras típico ignora as perícias sociais para se concentrar na essência da exploração de ruínas e da recuperação de tesouros. Os ladinos se tornam excelentes exploradores, assim como os raros bardos e rangers que trilham este caminho. No entanto, muitos bardos sentiriam falta de suas estimadas audiências e os rangers encontrariam dificuldades para acumular todas as perícias necessárias.

Uma vez que o explorador de masmorras trabalha sozinho com muita frequência, ele deve aprender a raciocinar e agir de forma independente, confiando somente na sua capacidade. Mesmo quando invade uma masmorra em companhia de outros aventureiros, ele quase sempre cuida de seu bem-estar de maneira isolada — atuando como batedor, desativando armadilhas a uma distância segura do grupo ou procurando tesouros enquanto os demais estão distraídos.

Os melhores exploradores de masmorras se tornaram lendas e são procurados por muitos aventureiros e organizações para recuperar tesouros particularmente inacessíveis. Alguns até aceitam salários de vários nobres para deixarem seus cofres em paz. Entretanto, apenas os exploradores mais habilidosos



sobrevivem para acumular essa reputação grandiosa. Os candidatos que não têm a habilidade e a astúcia necessárias perecem, anônimos, em expedições fracassadas, deixando seus ossos para algum compatriota mais sortudo encontrar.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um explorador de masmorras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talento: Prontidão, Lutar às Cegas.

Perícias: 10 graduações em Abrir Fechaduras, Escalar, Operar Mecanismo e Procurar; 5 graduações em Esconder-se, Furtividade e Ofícios (alvenaria).

Especial: Para se tornar um explorador de masmorras, o personagem deve sobreviver a um grande desafio no Subterrâneo. Isto normalmente abrange uma das seguintes situações:

Uma expedição isolada (sozinho) em uma masmorra que forneça metade dos pontos de experiência necessários ao personagem para alcançar o próximo nível. Por exemplo, um personagem de 7º nível deveria acumular 3.500 XP nesta expedição. O candidato precisa terminar a aventura em uma semana, embora possa abandonar a masmorra e retornar conforme desejar nesse período.

Sobreviver a um desabamento ou desmoronamento (veja Desmoronamentos e Desabamentos na página 114 do *Livro do Mestre*).

Sobreviver um ano afastado da luz solar, normalmente entre os habitantes do Subterrâneo, como os anões das profundezas ou os drow.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um explorador de masmorras (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Avaliar (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os exploradores de masmorras sabem usar todas as armas simples, comuns e todas as armaduras leves.

Senso de Perigo (Ext): O explorador de masmorras desenvolve uma intuição fantástica que o alerta contra perigos iminentes. Ela concede +2 de bônus intuitivo nos testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas, +2 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas e +4 de bônus intuitivo em testes de Observar realizados para perceber criaturas no início de um encontro (consulte as regras sobre Distância de Encontro no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). A partir do 6º nível, estes bônus aumentam para +4, +4, e +6 respectivamente.

Armadilhas: A partir do 1º nível, o explorador de masmorras adquire a habilidade Armadilhas, caso não a tenha de sua classe anterior (consulte a seção do ladino no *Livro do Jogador*).

Percepção às Cegas (Ext): A partir do 2º nível, o explorador de masmorras adquire uma sensibilidade intensa a sons, odores, movimentos e outras perturbações do ambiente num raio de 6 m. Este sentido aprimorado de espaço lhe permite se deslocar e lutar como se estivesse em condições normais, não importa a intensidade da iluminação ambiente. A invisibilidade é irrelevante, embora o personagem não seja capaz de distinguir criaturas etéreas. A percepção às cegas não substitui a visão normal. Ativar esta habilidade exige uma ação padrão e o efeito permanece ativo durante 10 minutos. A habilidade não depende da audição, portanto a magia *surdez* ou efeitos similares não a neutralizam. A partir do 8º nível, o alcance da percepção às cegas do explorador aumenta para 12 m.

Ligação com Pedras (Ext): A partir do 3º nível o explorador de masmorras adquire a habilidade ligação com pedras. Ela é semelhante à característica racial dos anões (consulte a seção Anões, no Capítulo 2 do *Livro do Jogador*), mas o personagem recebe bônus de competência no lugar de bônus raciais.

Reduzir (SM): A partir do 4º nível, o explorador de masmorras é capaz de deslizar através de cavidades estreitas, corredores desmoronados, barras de prisão e outras passagens apertadas que normalmente impediriam a travessia de um personagem do seu tamanho. Esta habilidade pode ser utilizada três vezes por dia e seus efeitos são idênticos à magia *reduzir* conjurada por um feiticeiro de 5º nível.

Visão no Escuro (SM): A partir do 5º nível o explorador de masmorras adquire a habilidade *visão no escuro*, com alcance de 18 m e sem limite diário. Essa habilidade não se acumula ou eleva o alcance de uma característica de classe ou habilidade racial similar possuída pelo explorador.

Sentir Tesouros (Sob): A partir do 7º nível, o explorador de masmorras é capaz de pressentir o acúmulo de materiais valiosos equivalentes a 1.000 PO ou mais num raio de 60 m a partir do 7º nível da classe de prestígio. Ele não distingue a composição ou a natureza do tesouro localizado, apenas a direção e a distância aproximadas (com 3 m de margem de erro). Todos os objetos de valor em uma área de 3 m² são considerados um único tesouro, portanto duas caixas de ouro a 1,5 m de distância entre si seriam identificadas em conjunto, não isoladamente. A habilidade sempre indica a localização dos objetos com o maior valor de mercado se houver mais de um acúmulo de valores na área afetada. Esta habilidade não oferece qualquer conhecimento sobre o caminho mais seguro (se houver) entre o explorador e o tesouro; ela apenas indica a direção e a distância aproximadas.

Tabela 1-2: O Explorador de Masmorras

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Senso de perigo +2/+4, armadilhas
2º	+1	+3	+3	+0	Percepção às cegas 6 m
3º	+2	+3	+3	+1	Ligação com pedras
4º	+3	+4	+4	+1	Reduzir
5º	+3	+4	+4	+1	Visão no escuro
6º	+4	+5	+5	+2	Senso de perigo +4/+6
7º	+5	+5	+5	+2	Pressentir tesouros
8º	+6	+6	+6	+2	Percepção às cegas 12 m
9º	+6	+6	+6	+3	Encontrar o caminho
10º	+7	+7	+7	+3	Passagem invisível

* Bônus Base de Ataque

Encontrar o Caminho (SM): Três vezes por dia, um explorador de masmorras de 9º nível ou superior é capaz de encontrar a saída ou entrada dos labirintos e masmorras mais complexas. Esta habilidade é idêntica à magia *encontrar o caminho* conjurada por um feiticeiro de 16º nível, mas afeta apenas o usuário.

Passagem Invisível (SM): A partir do 10º nível o explorador de masmorras adquire a habilidade de criar uma *passagem invisível* uma vez por dia. Isto lhe permite atravessar desabamentos, superar becos sem saída e obstruções imóveis (como um portão de grades soldado nos batentes) e realizar fugas emergenciais através das paredes. Esta habilidade é idêntica à magia *passagem invisível* conjurada por um feiticeiro de 18º nível, mas o explorador é capaz de criar uma passagem etérea sobre qualquer material inorgânico, não apenas madeira, tijolos ou pedra.

EXPLORADOR REAL

Os monarcas de Keoland valorizam a descoberta e a investigação de outras terras e culturas, mas os assuntos urgentes do estado com frequência mantêm esses regentes aprisionados aos seus tronos. Dessa forma, há muitos anos a nobreza financeira grupos de exploradores que viajam aos quatro cantos do mundo e voltam com relatórios sobre maravilhas distantes. Por conseguinte, a biblioteca real de Keoland apresenta a melhor coleção de mapas de Greyhawk, assim como uma fascinante série de diários batizados como as *Minutas da Sociedade dos Exploradores Reais*.

Quase sempre essas *minutas* são usadas em aulas de geografia e, assim, muitos filhos da nobreza passam noites em claro, imaginando como seria escalar as montanhas ao lado de Ahn Balic ou caçar lobos atrozinhos albinos com Istai da Benção Solar. Entretanto, as provas para ingressar na Sociedade dos Exploradores Reais são bastante rigorosas. Para ser aceito, o candidato precisa demonstrar um conhecimento intenso de geografia e perícias cartográficas impecáveis, além de impressionar o comitê de admissão da sociedade com relatos confiáveis sobre uma exploração particularmente digna de nota.

Em geral, os geógrafos da academia não sobrevivem muito tempo nas explorações das regiões selvagens; dessa forma, a maioria dos exploradores reais é composta de ladinos e bardos. Em certas ocasiões, personagens envolvidos com suas próprias investigações encontram um explorador real do Mestre, que

pode oferecer conselhos ou solicitar auxílio. Além disso, muitos contratam grupos de aventureiros para lidar com os habitantes mais perigosos das regiões que pretendem mapear. Os exploradores reais também pagam valores razoáveis por cópias de quaisquer mapas de uma região previamente inexplorada desenhados pelos aventureiros.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um explorador real, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: 5 graduações em Decifrar Escrita e Sobrevivência; 8 graduações em Senso de Direção e Profissão (cartógrafo).

Talents: Prontidão, Tolerância.

Especial: O personagem tem que ingressar na Sociedade dos Exploradores Reais. Ele precisa atender aos pré-requisitos descritos acima e ainda submeter um relatório confiável de uma expedição importante para a análise do comitê de admissão da sociedade. O relatório deve apresentar um mapa detalhado da área explorada (no mínimo), uma descrição da flora e fauna regionais, uma narrativa dos encontros com os habitantes nativos da região e uma relíquia significativa (de preferência mágica) doada para o museu da organização.

As Minutas da Sociedade dos Exploradores Reais

As cópias das *minutas* dos exploradores reais incluem diversos mapas detalhados e narrativas manuscritas, sendo muito raras. Portanto, são achados valiosos para personagens em busca de aventura (e tesouros). Cada edição bimestral inclui pelo menos uma descrição extensa de uma região distante, em geral apresentada como séries de registros de um diário. Todos os mapas relevantes são publicados, além de outras informações obtidas durante a exploração. Relatórios breves das explorações em andamento são inclusos em uma seção especial chamada "Correspondência do Exterior".

No entanto, a parte mais interessante das *minutas* é publicada no final de cada edição. A seção "Anotações" apresenta um debate acalorado, onde exploradores trocam perguntas, desafios ou elogios sobre o relatório da edição anterior. A seção "Ordem dos Contos Cautelares" sempre oferece relatos pessoais de aventuras fracassadas, sejam cômicas ou trágicas, enfrentadas pelos exploradores reais. Certamente, a Ordem dos Contos Cautelares não é uma ordem nobre de cavalaria, mas diversos exploradores ostentam um orgulho curioso ao se tornarem membros. Afinal, um explorador precisa sobreviver para publicar um conto cautelar...

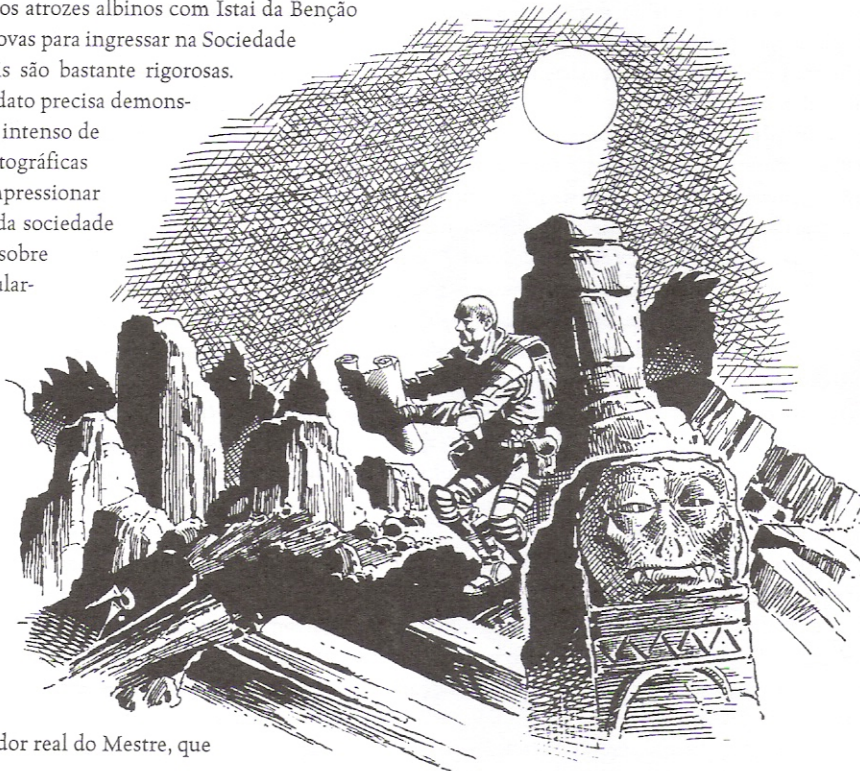


Tabela 1-3: O Explorador Real

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Idioma adicional, cultura de explorador
2º	+1	+3	+3	+0	Conhecimento acumulado (diplomacia), rastrear
3º	+2	+3	+3	+1	Idioma adicional, bravura
4º	+3	+4	+4	+1	Conhecimento acumulado (sentir motivação)
5º	+3	+4	+4	+1	Idioma adicional, bônus em Procurar
6º	+4	+5	+5	+2	Conhecimento acumulado (obter informação), localização exata
7º	+5	+5	+5	+2	Idioma adicional, maestria em perícia
8º	+6	+6	+6	+2	Conhecimento acumulado (operar mecanismo)
9º	+6	+6	+6	+3	Idioma adicional, temeridade
10º	+7	+7	+7	+3	Conhecimento acumulado (usar instrumento mágico)

* Bônus Base de Ataque

Perícias de Classe

As perícias de classe de um explorador real (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Avaliar (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Falar Idioma (n/a), Natação (For), Usar Instrumento Mágico (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os exploradores reais sabem usar uma arma exótica (a escolha do jogador). Eles não sabem usar armas ou armaduras adicionais.

Idioma Adicional: A partir do 1º nível, e a cada nível ímpar na classe de prestígio (3º, 5º, 7º e 9º), o personagem adquire um idioma adicional dentre os existentes na Tabela 4-6: Idiomas do *Livro do Jogador*.

Cultura de Explorador: Um explorador real tem acesso à praticamente qualquer informação, seja em função de sua experiência pessoal ou através dos relatos de seus companheiros de ordem. Esta habilidade é similar ao conhecimento de bardo (consulte a classe bardo, pág. 29 do *Livro do Jogador*), mas os modificadores do teste equivalem ao nível de explorador real + modificador de Inteligência. Adicione os níveis de bardo do personagem ao valor obtido para determinar o bônus final desta habilidade.

Conhecimento Acumulado: O explorador real pode realizar um teste de Conhecimento (geografia) (CD 15) uma vez por mês ou sempre que visitar uma nova região ou cultura. Se obtiver sucesso, ele será capaz de utilizar seu conhecimento acumulado sobre a região a seu favor, recebendo +4 de bônus de circunstância em testes de algumas perícias. A partir do 2º nível, este bônus se aplica somente aos testes de Diplomacia. A cada dois níveis subsequentes, o modificador afetará uma perícia adicional, conforme indicado na Tabela 1-3: O Explorador Real. O personagem conserva esses bônus até realizar um novo teste de Conhecimento (geografia) com este propósito. Para culturas muito isoladas ou distantes, o Mestre

deveria elevar a CD do teste de Conhecimento (geografia) para 20 ou mais.

Rastrear: A partir do 2º nível, o explorador real adquire o talento adicional Rastrear.

Bravura (Ext): Um explorador real de 3º nível ou superior recebe +4 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade contra efeitos de medo.

Bônus em Procurar: A partir do 5º nível, o explorador real recebe +2 de bônus de competência em testes de Procurar ou Sobrevivência realizados para encontrar caminhos, inclusive testes para identificar portas secretas e rastrear.

Localização Exata (Ext): Um explorador real de 6º nível ou superior obtém sucesso automaticamente em testes de Sobrevivência e Senso de Direção realizados para não se perder; o personagem se torna imune à magia *labirinto*.

Maestria em Perícia: A partir do 7º nível, o explorador real será capaz de utilizar suas perícias de forma mais confiante, mesmo sob condições adversas. Assim que o personagem atingir o 7º nível na classe de prestígio, selecione uma quantidade de perícias equivalente a 3 + modificador de Inteligência. Sempre que realizar um teste de uma dessas perícias, ele poderá 'escolher 10', ainda que as distrações ou a tensão fossem capazes de impedi-lo de utilizá-las sob circunstâncias normais.

Temeridade (Ext): Um explorador real de 9º nível ou superior é imune aos efeitos de medo.

LADRÃO ACROBATA

Assim como qualquer organização importante, uma guilda de ladrões conta com diversos especialistas entre suas fileiras — batedores de carteira, assaltantes, fraudadores e até ladrões de estrada. No entanto, nenhum deles tem o prestígio do ladrão acrobata — o assaltante supremo de edifícios elevados, famoso por suas fugas ousadas através dos telhados urbanos.

O ladrão acrobata se especializa em invadir (e se evadir de) lugares que ninguém mais tentaria. Quando todas as entradas térreas da Guilda de Joalheiros estão bem trancadas e vigiadas, um acrobata simplesmente salta entre as construções até um telhado próximo, arremessa seu arpéu no pináculo da torre mais elevada, desliza preso a uma corda até a janela fechada, arromba a tranca com eficiência. Caso enfrente algum problema durante sua fuga com as jóias, seu estilo de combate acrobático será capaz de garantir sua segurança.

Muitos ladrões acrobatas iniciam suas carreiras como ladrões e acumulam prestígio entre os regentes da guilda local.

Com frequência, os integrantes de outras classes — em particular os bárbaros e os ilusionistas — consideram as perícias Acrobacia e Escalar da classe de prestígio muito atraentes.

Quase sempre, o grupo de aventureiros encontrará um ladrão acrobata do Mestre envolvido com algum crime. Em certas ocasiões, ele poderá enganar os heróis para ajudá-lo com uma incursão especialmente perigosa ou para criar distrações enquanto ele cumpre sua verdadeira missão.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um ladrão acrobata, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Perícias: 8 graduações em Equilíbrio, Escalar, Saltar e Acrobacia.

Especial: O personagem deve possuir a habilidade Braço e ser um integrante ativo da guilda de ladrões local.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ladrão acrobata (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da fuga (Des), Atuação (Car), Avaliar (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Mensagens Secretas (Sab), Ofícios (Sab), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int), Saltar (For), Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os ladrões acrobatas sabem usar todas as armas simples. Com exceção do ataque furtivo, nenhuma característica desta classe de prestígio estará disponível quando o ladrão acrobata estiver usando armaduras médias ou pesadas.

Soerguer (Ext): Um ladrão acrobata é capaz de reassumir uma posição favorável (levantar do solo, por exemplo) como uma ação livre.

Salto Ilimitado (Ext): A altura do ladrão acrobata não limita sua distância máxima de salto (vertical ou horizontal).

Equilíbrio Rápido (Ext): A partir do 2º nível, o ladrão acrobata adquire a habilidade de se equilibrar facilmente em superfícies precárias. Um sucesso em um teste de Equilíbrio (a CD consta na descrição da perícia Equilíbrio, no Capítulo 4 do Livro do Jogador) lhe permite percorrer seu deslocamento normal sob estas condições.

Imobilização Aprimorada: No 2º nível, o ladrão acrobata adquire o talento adicional Imobilização Aprimorada, mesmo que não atenda os pré-requisitos normais (talento Especialista e Inteligência 13+).

Evasão Aprimorada (Ext): A partir do 3º nível, o ladrão acrobata adquire a habilidade Evasão Aprimorada (consulte a classe ladino, pág. 48 do Livro do Jogador).

Queda Lenta (Ext): A partir do 3º nível, o ladrão acrobata adquire a habilidade Queda Lenta (consulte a classe Monge,



pág. 40 do *Livro do Jogador*). Inicialmente, ele reduzirá a altura efetiva de queda em 6 m. A cada três níveis na classe de prestígio, adicione 3 m à altura reduzida (9 metros no 6º nível e 12 metros a partir do 9º nível). Essa habilidade não se acumula com uma característica de classe similar.

Bônus de Combate Defensivo: O ladrão acrobata está sempre rodopiando e saltando durante o combate, portanto é um alvo mais difícil de atingir. Quando lutar defensivamente, ele recebe +4 de bônus de esquiva na CA (no lugar do bônus padrão de +2) ou +3 caso tenha 5 ou mais graduações na perícia Acrobacia. Quanto utilizar a ação de defesa total, ele recebe +8 de bônus de esquiva na CA (no lugar do bônus normal de +4) ou +6 caso tenha 5 ou mais graduações em Acrobacia.

Ataque Furtivo: Idêntica é habilidade homônima dos ladinos (consulte a classe ladino, pág. 47 do *Livro do Jogador*). O dano adicional será +1d6 no 4º nível e +2d6 a partir do 9º nível. Se o ladrão acrobata possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Investida Giratória: A partir do 5º nível, o personagem é capaz de executar saltos acrobáticos para percorrer uma linha reta na direção de um inimigo a 3 m de distância ou mais. Esse ataque incomum equivale a uma Investida normal (+2 de bônus de ataque e -2 de penalidade na CA). Para utilizar a investida giratória, o ladrão acrobata deve realizar um teste de Acrobacia (CD 20). Se obtiver sucesso, ele poderá causar o dano adicional do ataque furtivo caso atinja o oponente; se fracassar, ele ainda recebe os benefícios normais de uma Investida, mas não causa o dano adicional.

Escalada Acelerada (Ext): A partir do 5º nível, o ladrão acrobata se torna um especialista em sobrepujar paredes e muros. Um teste bem-sucedido de Escalar permite ao aventureiro percorrer todo o seu deslocamento (em vez da metade) usando uma ação de rodada completa sempre que houver necessidade de um teste dessa perícia.

Defesa Irregular: No 6º nível, o ladrão acrobata está habituado a rolar e girar no solo. Seus oponentes não recebem +4 de bônus na jogada de ataque para atingi-lo enquanto ele estiver caído ou numa posição desfavorável.

Amortecer Impacto: A partir do 7º nível, o ladrão acrobata adquire a habilidade Amortecer Impacto (consulte a classe ladino, pág. 48 do *Livro do Jogador*).

Solo Instável (Ext): A partir do 8º nível, o ladrão acrobata sempre consegue se deslocar normalmente, mesmo enquanto se equilibra em superfícies precárias ou escala uma parede. Ele percorre todo o seu deslocamento usando uma

ação equivalente a movimento e poderá usar a manobra Correr, mas é obrigado a descrever uma trajetória retilínea. Além disso, o acrobata pode 'escolher 10' em testes de Escalar e Equilíbrio, exceto quando estiver envolvido em um combate corporal.

Combate Instável (Ext): A partir do 10º nível, o ladrão acrobata consegue lutar normalmente mesmo enquanto se equilibra em superfícies precárias ou escala. Essa habilidade lhe permitiria, por exemplo, escalar alguns metros de uma muralha para receber o bônus de ataque relacionado a uma posição favorável (lugar elevado). Entretanto, ele deve manter pelo menos uma das mãos livres para escalar.

MESTRE DA ESPIONAGEM

Alguns aventureiros se vangloriam de suas reputações — quanto mais suas proezas forem conhecidas, mais felizes ele estarão. O mestre da espionagem, por outro lado, prefere não chamar atenção. Ele executa seu trabalho de forma silenciosa e sigilosa, mantendo-se afastado dos olhares públicos. Para evitar suspeitas, com frequência ele cria uma identidade falsa, alega pertencer às fileiras de outra classe — quase sempre a classe inicial da sua carreira.

Raramente os mestres da espionagem são populares, mas enquanto uma nação desconfiar de outra, haverá trabalho para indivíduos capazes de obter as informações que os regentes desejam manter ocultas. Diversos monarcas que alegam abertamente odiar espões empregam grupos de mestres da espionagem em segredo, muitas vezes apenas para resguardar suas próprias estratégias dos infiltradores de outras nações. A sutileza inata da classe e a elevada taxa de mortalidade da profissão não permitem determinar quantos mestres da espionagem estão ativos em um mesmo local, ao mesmo tempo.

Os ladinos se tornam excelentes mestres da espionagem graças à sua enorme variedade de perícias e à sua tendência para ações furtivas. Da mesma forma, os rangers obtêm vantagens ao se tornarem espões em ambientes abertos. Na verdade, os personagens de qualquer classe podem se tornar mestres da espionagem — as combinações aparentemente mais improváveis oferecem os melhores disfarces. Alguns magos feiticeiros utilizam sua capacidade arcana como fachada para embuste e diversos bárbaros são mais sutis do que aparentam. Os mestres da espionagem podem apresentar qualquer tendência. Eles incluem desde o negociante de informações auto-suficiente, que vende seus talentos a quem pagar mais

Tabela 1-4: O Ladrão Acrobata

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Soerguer, salto ilimitado
2º	+1	+0	+3	+0	Equilíbrio rápido, imobilização aprimorada
3º	+2	+1	+3	+1	Evasão aprimorada, queda lenta (6 m)
4º	+3	+1	+4	+1	Bônus de combate defensivo, ataque furtivo +1d6
5º	+3	+1	+4	+1	Investida giratória, escalada acelerada
6º	+4	+2	+5	+2	Defesa irregular, queda lenta (9 m)
7º	+5	+2	+5	+2	Amortecer impacto
8º	+6	+2	+6	+2	Solo instável
9º	+6	+3	+6	+3	Queda lenta (12 m), ataque furtivo +2d6
10º	+7	+3	+7	+3	Combate instável

* Bônus base de ataque

um infiltrador altruísta que invade e desbarata organizações corruptas.

É importante que os mestres da espionagem conservem suas emoções pessoais separadas das suas metas profissionais. Quando são ordenados, eles devem estar preparados para eliminar até mesmo alguém muito próximo sem nenhuma hesitação. A traição é a sua moeda e sua lealdade pertence somente à missão atual, não aos indivíduos encontrados durante a execução da mesma.

Em certas ocasiões, os mestres da espionagem se infiltram em grupos de aventureiros viajando para seu destino, onde a verdadeira missão o aguarda.

Dado de Vida: d8

Requisitos

Para se tornar um mestre da espionagem, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de

Ataque: +5.

Perícias: 5 graduações em Blefar, Obter Informação e Mensagens Secretas.

Talentos: 5 pontos em Perícia (Blefar).

Especial: 5 graduações em duas perícias da seguinte lista: Diplomacia, Disfarces, Intuição ou Sentir Motivação.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre da espionagem (e a habilidade chave para cada perícia) são:

Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliar (Int), Blefar (Car), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Espionar (Int), Falar Gíria (n/a), Falsificação (Sab), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Mensagens Secretas (Sab), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Punga (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres da espionagem podem usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias.

Identidade Falsa: Em geral, um mestre da espionagem deseja manter sua verdadeira profissão em segredo. Portanto, quase sempre ele finge ser um simples ladino, ranger ou especialista. Além de evitar as suspeitas de seus "compatriotas", sustentar uma identidade falsa garante que os oponentes subestimem as habilidades do espião até ser tarde demais. No 1º nível, o mestre da espionagem deve selecionar uma identidade falsa (como Murek, o alfaiate de Sumberton).

Enquanto atuar sob este disfarce, ele recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Disfarces e +2 de bônus de circunstância em testes

de Blefar e Obter Informação. No 4º e no 7º níveis, o personagem é capaz de inventar uma nova identidade, que concede os mesmos modificadores de circunstância da primeira.

Se o mestre da espionagem quiser "aposentar" uma identidade falsa e criar uma nova, ele deverá gastar uma semana praticando rigorosamente variações de entonação vocal e linguagem corporal antes de receber os bônus. A identidade alternativa não fornece acesso às perícias, talentos ou características de classe adicionais que o profissional deveria possuir, embora as graduações necessárias ao disfarce (veja a seguir) elevem naturalmente os modificadores das perícias escolhidas.

Contudo, o mestre da espionagem precisa ser cauteloso e selecionar identidades capazes de resistir a um exame minucioso e constante.

Graduação Necessária: Um mestre da espionagem é forçado a realizar diversas tarefas enquanto pretende ser outro indivíduo. A cada nível na classe de prestígio, ele deve atribuir pelo menos 2 pontos às perícias relacionadas com sua identidade falsa, em geral Ofícios, Profissão e Conhecimento. O limite máximo de graduações ainda se aplica a essas perícias.

Ataque Furtivo: Idêntica é habilidade homônima dos ladinos (consulte a classe ladino, pág. 47 do Livro do Jogador). O dano adicional será +1d6 no 1º nível, +2d6 a partir do 4º nível e +3d6 no 7º nível. Se o mestre da espionagem possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Dissimular Tendência (Ext): A partir do 2º nível, a variedade de objetivos e identidades distintas armazenadas na



Tabela 1-5: O Mestre da Espionagem

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Identidade falsa, graduação necessária, ataque furtivo +1d6
2º	+1	+0	+3	+3	Graduação necessária, dissimular tendência
3º	+2	+1	+3	+3	Mudança rápida, graduação necessária, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA)
4º	+3	+1	+4	+4	Identidade falsa, graduação necessária, ataque furtivo +2d6
5º	+3	+1	+4	+4	Graduação necessária, mente escorregadia, detectar observação
6º	+4	+2	+5	+5	Graduação necessária, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado)
7º	+5	+2	+5	+5	Identidade falsa, graduação necessária, ataque furtivo +3d6
8º	+6	+2	+6	+6	Imersão total, distinguir harmonia, graduação necessária
9º	+6	+3	+6	+6	Neutralizar detecção, linguagem corporal reflexa, graduação necessária
10º	+7	+3	+7	+7	Limpar a mente, graduação necessária

* Bônus base de ataque

mente do mestre da espionagem torna impossível detectar sua tendência por meio de qualquer adivinhação. Esta habilidade é similar a magia *dissimular tendência*, mas afeta o personagem constantemente. Apenas as adivinhações são neutralizadas; as magias que funcionam contra determinadas tendências, como *proteção contra o mal* e *destruição sagrada* ainda afetam o espião.

Mudança Rápida (Ext): A partir do 3º nível, o mestre da espionagem se especializa em alternar suas identidades rapidamente. Ele será capaz de assumir um disfarce em 1/10 do tempo padrão (1d3 minutos) e vestir ou retirar uma armadura na metade do tempo normal.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 3º nível, o mestre da espionagem adquire a habilidade esquiva sobrenatural (consulte a classe ladino, pág. 48 do *Livro do Jogador*). Ele recebe os benefícios adicionais da habilidade conforme eleva o nível da classe de prestígio (descritos na Tabela 1-5: O Mestre da Espionagem). Essa habilidade se acumula com a Esquiva Sobrenatural de outras classes; some os níveis para determinar a aquisição de bônus adicionais. Por exemplo, se um ladino se tornar um mestre da espionagem, adicione os níveis de ladino com os níveis da classe de prestígio e então consulte a Tabela 3-15: O Ladino do *Livro do Jogador* para determinar os benefícios da esquiva sobrenatural do personagem.

Mente Escorregadia (Ext): No 5º nível, o mestre da espionagem adquire a habilidade de ignorar efeitos mágicos que possam controlá-lo ou forçá-lo a agir involuntariamente. Quando o personagem for afetado por um encantamento (falhando no seu teste de resistência), poderá tentar anular o efeito novamente uma rodada depois. O mestre da espionagem dispõe somente de uma oportunidade adicional para realisar essa jogada.

Detectar Observação (Ext): A partir do 5º nível, o mestre da espionagem será capaz de perceber os sensores criados pelas magias *olho arcano*, *observação* e instrumentos como a *bola de cristal* se obtiver sucesso em um teste de Observar (CD 20).

Imersão Total (Ext): A partir do 8º nível, o mestre da espionagem é capaz de ocultar completamente sua personalidade original e assumir a identidade falsa conforme desejar. Enquanto a imersão total permanecer ativa, as magias de *adivinhação* somente revelarão informações relacionadas à identidade falsa; elas não conseguem localizar ou revelar qualquer aspecto da personalidade verdadeira do mestre da espionagem.

Distinguir Harmonia: No 8º nível, o mestre da espionagem consegue determinar as verdadeiras motivações de seus

interlocutores analisando atentamente a entonação de suas palavras. Sua audição especializada lhe concede +3 de bônus intuitivo em testes de Sentir Motivação.

Neutralizar Detecção (Sob): A partir do 9º nível, o mestre da espionagem gera interferências subconscientes que neutralizam os efeitos de *detectar magia*. A força da aura de qualquer item mágico carregado ou utilizado pelo espião é identificada como duas categorias inferiores ao normal. Por exemplo, uma aura forte pareceria um sinal; um sinal ou uma aura fraca se tornariam praticamente indistinguíveis.

Linguagem Corporal Reflexa (Ext): No 9º nível, o mestre da espionagem aprende a linguagem silenciosa dos movimentos corporais subconscientes. Reagindo à linguagem corporal de seus interlocutores, ele recebe +2 de bônus intuitivo em testes de Blefar e Disfarces.

Limpar a Mente (SM): A partir do 10º nível, o mestre da espionagem é capaz de se tornar imune a qualquer efeito de adivinhação e ação mental isolando sua mente por completo. Ativar essa habilidade exige uma ação padrão e o mestre da espionagem pode fazê-lo uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + modificador de Inteligência. Essa habilidade é similar a magia *limpar a mente* conjurada por um feiticeiro de 15º nível, mas afeta somente o mestre da espionagem e tem duração de 10 minutos.

PIRATA TEMÍVEL

Capangas e assassinos em todos os portos se autodenominam "piratas", mas *realmente* acumular fortunas por meio da pirataria não é uma tarefa fácil. No entanto, um pirata temível domina cada aspecto da apropriação indébita em alto-mar. Sua rede de contatos lhe revela quando uma carga particularmente valiosa zarpa do cais. Depois de uma emboscada perfeita no oceano, ele aborda o navio mercante usando cordas e empunhando sabres. Assim que ele e seus companheiros subjagam a tripulação inimiga, eles se apoderam da carga valiosa e fogem. Mais tarde, o pirata encontra seus atravessadores de confiança do mercado negro em alguma baía isolada e negocia a carga recém-adquirida por quantias lucrativas.

Alguns piratas alcançam seus objetivos através do medo do assassinato indiscriminado e comandando seu navio na ponta do sabre. Outros minimizam o derramamento de sangue e ostentam uma variação curiosa de cavalheirismo, pois acreditam que o capitão e a tripulação do navio abordado serão mais facilmente rendidos se acreditarem que viverão para

as docas outra vez. Em certas situações, um pirata temível refina seu código de honra e saqueia apenas os navios de nações inimigas — ou mesmo somente outros navios piratas.

O estilo de vida de um pirata temível se ajusta aos ladinos perfeitamente, pois a ocupação exige um leque de perícias que os integrantes de outras classes não tendem (ou não dispõem de tempo) a desenvolver. Entretanto, a classe também atrai alguns conjuradores, que utilizam suas magias para ocultar seus navios ou incapacitar a tripulação de outras embarcações.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um pirata temível, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de

Ataque: +4.

Tendência: Qualquer um, exceto Leal.

Talentos: Saque Rápido, Acuidade com Arma (qualquer uma).

Perícias: 8 graduações em Avaliar e Profissão (marinheiro); 5 graduações em Natação e Usar Cordas.

Especial: O personagem deve possuir um navio com valor mínimo de 10.000 PO. O método de aquisição — compra, força bruta ou negociatas — não importa, conquanto ele seja capaz de navegar livremente em alto-mar.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um pirata temível (e a habilidade chave para

cada perícia) são:

Acrobacia (Des),

Avaliar (Int),

Blefar (Car),

Equilíbrio (Des),

Escalar (For),

Intimidar (Car),

Mensagens Secretas (Sab),

Natação (For), Observar (Sab), Obter

Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir

(Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For),

Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas

(Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para

obter as descrições das perícias.

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um pirata temível sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias.

Se estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média, ele é capaz de combater com duas armas com todos os benefícios dos talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas. Com frequência, os piratas temíveis empunham um sabre e uma espada curta ou uma adaga na mão inábil. Se o personagem não dispuser de auxílio mágico para nadar usando a armadura, é provável que não utilize essa proteção, ao menos para abordar navios mercantes.

Reputação Espantosa: No 2º nível, o pirata temível adquire uma reputação em alto-mar. A partir deste momento, ele precisa decidir entre adotar o código honrado do pirata (evitando a matança e a destruição gratuitas nas abordagens) ou a sede de sangue e um comportamento desonrado. A

menos que esteja incógnito, o pirata temível recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia (caso seja honrado) ou Intimidar (caso seja desonrado). A cada dois níveis na classe de prestígio, o modificador aumenta em +2. A critério do Mestre, se o pirata não seguir o próprio código moral, não receberá esses bônus.

Usar Cordame

(Ext): Caso exista uma grande quantidade de cordas ou botalós ao seu alcance (e quase sempre há num navio), um pirata temível de 3º nível ou superior é capaz de se agarrar ao cordame e se deslocar 6 m, em linha reta, usando uma ação equivalente a movimento ou como o deslocamento de uma investida. Se o personagem obtiver sucesso em um teste de Usar

Cordas (CD 15), este movimen-

to não provocará ataques de oportunidade ao atravessar áreas ameaçadoras. Um sucesso em um teste de Usar Cordas (CD 25) permite que o pirata se desloque até 6 m entre áreas ocupadas sem provocar ataques de oportunidade. Em ambos os casos, um fracasso indica que o personagem percorreu a distância desejada, mas provocou estes ataques normalmente. É possível usar esta habilidade em terra firme, com tapeçarias ou lustres, por exemplo.

Os Mestres que estiverem usando as regras opcionais de Acrobacia (descritas no Capítulo 2) devem considerá-las para Usar Cordame.

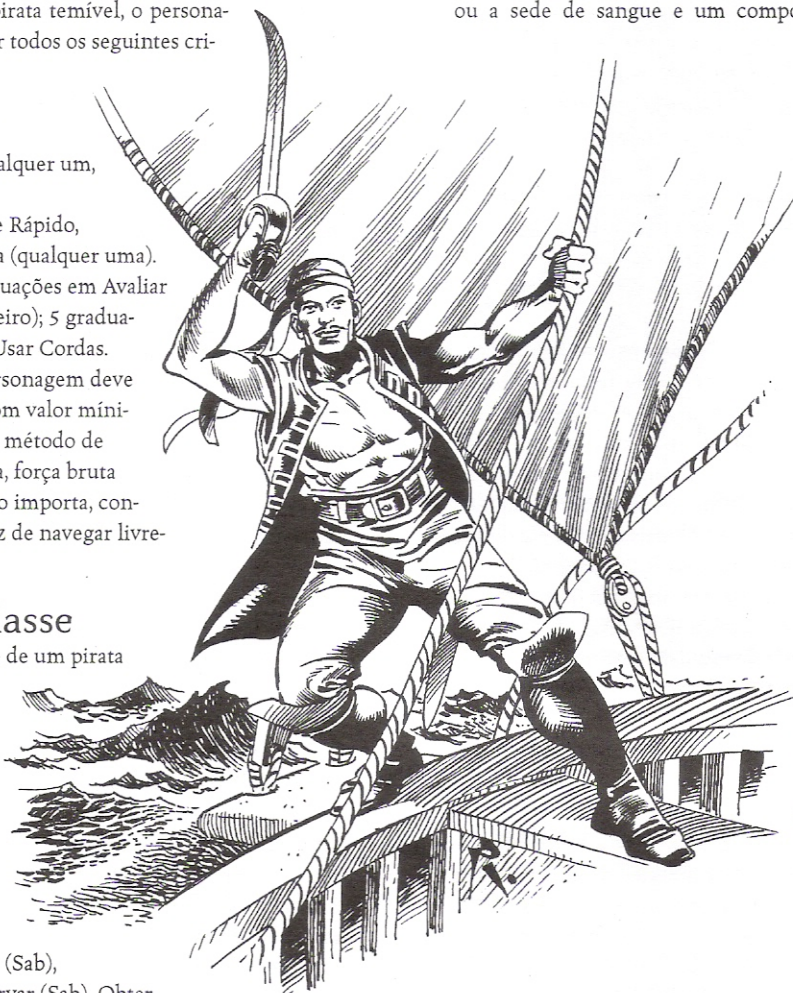


Tabela 1-6: O Pirata Temível

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Combater com duas armas
2º	+2	+0	+3	+0	Reputação espantosa +2
3º	+3	+1	+3	+1	Usar Cordame, vento em popa
4º	+4	+1	+4	+1	Reputação espantosa +4
5º	+5	+1	+4	+1	Liderança +2, Convés instável
6º	+6	+2	+5	+2	Pilotagem, reputação espantosa +6
7º	+7	+2	+5	+2	Ataque com arma oculta, liderança +4
8º	+8	+2	+6	+2	Reputação espantosa +8, <i>izar a bandeira negra</i>
9º	+9	+3	+6	+3	Liderança +6
10º	+10	+3	+7	+3	Reputação espantosa +10, flagelo dos mares

* Bônus Base de Ataque

Vento em Popa (Ext): A partir do 3º nível, a habilidade de navegação do pirata temível lhe permite aproveitar cada minuto de propulsão fornecida por ventos favoráveis. Qualquer navio sob seu comando adquire 1,5 km/h de velocidade acima do normal (consulte o Capítulo 5 do *Livro do Mestre*).

Bônus de Liderança: A partir do 5º nível, o pirata temível adquire +2 de bônus em seu nível de personagem com a finalidade de atrair parceiros e seguidores com o talento Liderança. A cada dois níveis nesta classe de prestígio, o bônus aumenta em +2.

Convés Instável (Ext): Como uma ação livre, um pirata temível de 5º nível ou superior pode realizar um teste de Equilíbrio (CD 15) para anular qualquer penalidade em função de solo instável (como o convés de um navio em águas agitadas) e qualquer bônus devido à vantagem de posicionamento de seus adversários (exceto na manobra flanquear). O Mestre pode determinar uma CD mais elevada para situações particularmente incomuns ou solo muito perigoso.

Pilotagem: A capacidade de manobra do pirata temível alcança níveis lendários. A partir do 6º nível, ele recebe +4 de bônus intuitivo em teste de Profissão (marinheiro).

Ataque com Arma Oculta: Com frequência, um pirata temível esconde pequenas adagas sob as roupas ou nas botas. A partir do 7º nível, caso o personagem ainda não tenha a habilidade ataque furtivo, ele a adquire (+2d6 pontos de dano adicional), mas somente será capaz de desferir esses ataques usando armas ocultas. Caso o pirata já tenha a habilidade ataque furtivo advinda de uma classe anterior, o dano adicional se acumula quando ele utilizar suas armas escondidas.

izar a Bandeira Negra (SM): A insígnia única de um pirata temível de 8º nível ou superior se tornou famosa (ou infame) — quando ela é içada em um mastro ou estandarte, todos os aliados num raio de 15 m recebem +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque. Este bônus permanece ativo durante 10 rodadas após o hasteamento da insígnia ou até que ele seja destruído ou derrubado, o que ocorrer primeiro. É possível ativar *izar a bandeira negra* três vezes por dia; o pirata temível deve hastear a bandeira pessoalmente ou entregá-la a um aliado responsável pela tarefa.

O Açoite dos Mares: As façanhas de um pirata temível de 10º nível se tornaram tão lendárias que centenas de marinheiros treinados desejam se unir à sua tripulação, sem nenhuma exigência além de uma parte justa no saque. Os piratas temíveis de níveis elevados organizam esse exército de

voluntários para tripular armadas piratas com dezenas de navios. Qualquer ancoradouro de uma pequena cidade portuária dispõe de marinheiros suficientes (especialistas e combatentes de 1º nível) para tripular um único navio; uma cidade grande é capaz de abrigar a tripulação de uma armada inteira. Esta habilidade é diferente do talento Liderança; os tripulantes atraídos pela habilidade flagelo dos mares não são considerados parceiros ou seguidores.

PRESAS DE LOLTH

Muitos bardos e ladinos estudam formas de “enganar” os inimigos mágicos e ativá-los sem atender aos pré-requisitos normais. Entretanto, muitas vezes os curiosos recebem mais do que pediram.

Alguns adoradores de Lolth criam um item mágico chamado *escaravelho do ferrão*, um amuleto que concede bônus de ataque para aranhas. Ele é um objeto encantado comum — que um bardo ou ladino obtenha sucesso em um teste de Uso do Instrumento Mágico para forçar a ativação do item. Embora o usuário receba o benefício do *escaravelho*, o amuleto se presa na garganta do personagem, iniciando uma metamorfose que finalmente o transformará em uma abominação semi-arácnida.

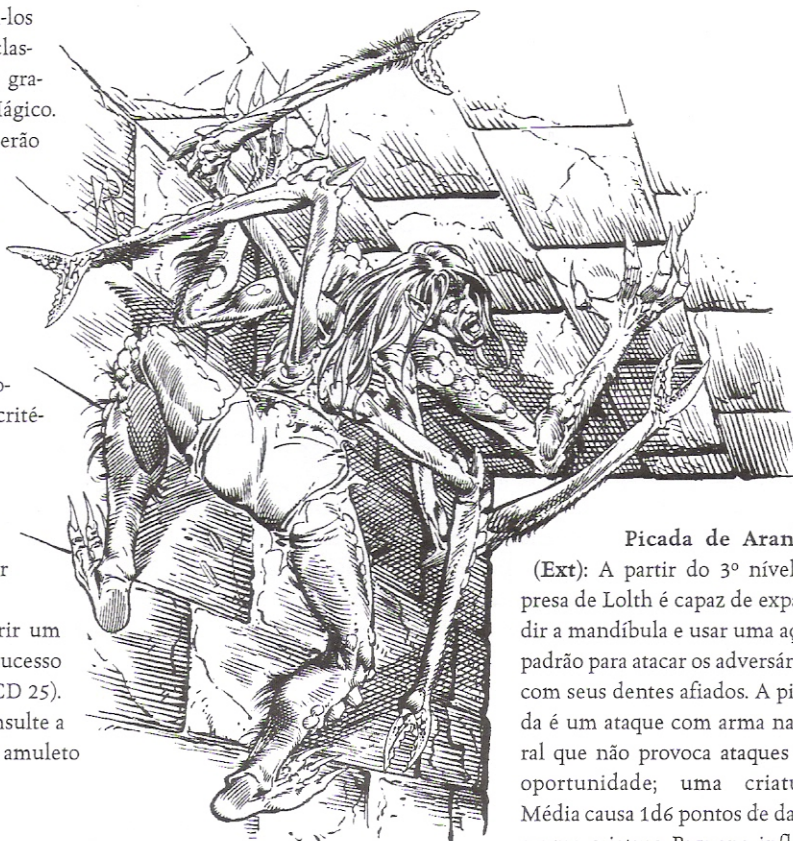
Muitos resistem à transformação e prosseguem normalmente em suas aventuras, apresentando somente algumas manifestações das características arácnidas. Outros aceitam a metamorfose e adquirem níveis da classe de prestígio Presa de Lolth, alterando seus corpos à imagem e semelhança da Rainha Demoníaca das Aranhas. A despeito de suas atitudes em relação ao seu novo legado, os indivíduos amaldiçoados pelo *escaravelho do ferrão* terminam por descobrir que a morte é o único meio de separar os itens do seus corpos.

Os clérigos e outros agentes da divindade reconhecem este aspecto do item e não poupam esforços para seduzir os bardos e ladinos amaldiçoados para ingressar na igreja de Lolth. A maioria das presas de Lolth do Mestre trabalham como clérigos da Rainha Aranha, mas existem alguns renegados que desejam o poder do *escaravelho* mas não estão dispostos a servir aos desígnios da deusa. Os agentes da Rainha Aranha caçam constantemente estes personagens, seja para subjugá-los ao clero ou para eliminá-los e recuperarem o *escaravelho do ferrão*.

Uma vez que os personagens ingressam nessa classe de prestígio quando ativam os segredos do *escaravelho do ferrão*,

elas precisam forçar o item a considerá-los como aranhas. Esta singularidade limita a classe somente aos personagens que tenham graduações na perícia Usar Instrumento Mágico. Mesmo os arcanos mais poderosos nunca serão capazes de ativar o *escaravelho do ferrão* desta forma; o processo exige suposições intuitivas (e sorte) de indivíduos que saibam como enganar itens mágicos.

Dado de Vida: d6



Pré-requisitos

Para se tornar uma presa de Lolth, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Tendência: Neutro, Neutro e Mau, Caótico e Neutro ou Caótico e Mau.

Perícias: 10 graduações em Usar Instrumento Mágico.

Especial: O personagem deve adquirir um *escaravelho do ferrão* e ativá-lo com um sucesso em teste de Usar Instrumento Mágico (CD 25). Isso lhe fornece os benefícios do item (consulte a *lata lateral*) e funde permanentemente o amuleto à sua garganta.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma presa de Lolth (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Decifrar Escrita (Int), Equilíbrio (Des), 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), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: As presas de Lolth não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Bônus em Perícia (Ext e Sob): A presa de Lolth recebe +2 de bônus de competência em testes de Escalar e Saltar; esta é uma habilidade extraordinária. Além disso, as tentações e sussurros de Lolth lhe oferecem uma compreensão subconsciente do funcionamento da magia, concedendo +4 de bônus intuitivo em testes de Usar Instrumento Mágico; esta é uma habilidade sobrenatural.

Ataque Furtivo: Idêntica é habilidade homônima dos ladinos (consulte a classe ladino, pág. 47 do *Livro do Jogador*). O bônus adicional será +1d6 no 2º nível, +2d6 a partir do 5º nível e +3d6 no 8º nível. Se a presa de Lolth possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Picada de Aranha

(Ext): A partir do 3º nível, a presa de Lolth é capaz de expandir a mandíbula e usar uma ação padrão para atacar os adversários com seus dentes afiados. A picada é um ataque com arma natural que não provoca ataques de oportunidade; uma criatura Média causa 1d6 pontos de dano e uma criatura Pequena inflige

1d4 pontos de dano. Se a presa de Lolth usar uma ação de ataque total, poderá desferir um ataque com uma arma e usar a mordida como um ataque secundário, sofrendo a penalidade padrão (-5 no ataque secundário).

Escalar 6 m (Ext): A partir do 4º nível, a presa de Lolth torna-se capaz de escalar paredes e tetos com 6 m de deslocamento, idêntico à aranha monstruosa em que ela está se transformando gradualmente. Esta habilidade concede +8 de bônus racial em testes de Escalar.

Armadura Natural: A partir do 6º nível, a pele do personagem enrijece, concedendo +2 de bônus de armadura natural na CA. No 10º nível, essa proteção se transforma em uma carapaça de quitina, elevando o bônus de armadura natural para +4.

Visão Aracnídea (Ext): A partir do 6º nível, a visão da presa de Lolth se torna mais aguçada e concede +4 de bônus de competência em testes de Procurar e Observar. O personagem adquire Visão no Escuro com alcance de 18 m. Essa habilidade não se acumula ou eleva o alcance de uma característica de classe ou habilidade racial similar possuída pelo personagem.

Invocar Enxames (SM): Três vezes por dia, uma presa de Lolth de 7º nível ou superior é capaz de invocar e controlar um exército de aranhas normais conforme desejar. Esta habilidade é idêntica à magia *invocar enxames* conjurada por um druida de nível equivalente ao nível do personagem, embora não afete qualquer inseto, apenas aranhas. A presa de Lolth pode usar uma ação equivalente a movimento para comandar o enxame, que tem 9 m de deslocamento.

Tabela 1-7: A Presa de Lolth

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial	Mudanças Físicas
1º	+0	+0	+2	+0	Bônus de perícias	A pele escurece
2º	+1	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6	Extensão dos membros
3º	+2	+1	+3	+1	Picada de aranha	A mandíbula se desloca e permite desferir ataques de mordida
4º	+3	+1	+4	+1	Escalar 6 m	Os olhos aumentam e se tornam multi-facetados
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6	Os dedos dos pés e das mãos se estendem
6º	+4	+2	+5	+2	Armadura natural +2, visão aracnídea	Tufos de pelos grossos e negros recobrem a pele, os olhos desenvolvem a visão aracnídea
7º	+5	+2	+5	+2	Invocar enxames	As costas se curvam
8º	+6	+2	+6	+2	Ataque furtivo +3d6	Os dedos mínimos de cada membro se atrofiam (nenhum efeito adicional)
9º	+6	+3	+6	+3	Membros aracnídeos	Desenvolve membros adicionais similares aos de uma aranha
10º	+7	+3	+7	+3	Armadura natural +4, subtipo inseto	Quitina de insetos recobre a pele

* Bônus Base de Ataque

Escaravelho do Ferrão

Esse amuleto é um medalhão em forma de teia de aranha, que ostenta um cristal moldado como um ferrão oscilando no centro; o conjunto é sustentado por uma fivela e uma corrente de prata refinada. Quando a corrente é usada para envolver o *escaravelho* na junção do cefalotórax (cabeça) e do abdômen de uma aranha monstruosa, o subconsciente da criatura se torna capaz de ouvir os sussurros obscuros de Lolth, adquirindo uma compreensão instintiva dos eventos subsequentes. Isso lhe concede +1 de bônus intuitivo nas jogadas de ataque.

Como foi desenvolvido para aranhas, o *escaravelho do ferrão* não é muito útil para os aventureiros. Um personagem será capaz de ativar o amuleto se obtiver sucesso em um teste de Usar Instrumento Mágico (CD 25), mas o *escaravelho* se fundirá de forma permanente à garganta do portador. Apenas a morte do usuário removerá o amuleto.

No entanto, o *escaravelho do ferrão* garante ao usuário o mesmo bônus de ataque concedido às aranhas, mas dispara uma metamorfose terrível que transformará o portador em uma aberração meio-aranha com o passar do tempo. Assim que o *escaravelho* se vincular ao usuário, seus caninos aumentam e tufos de cabelo negro e espesso surgem nas suas costas. Nenhuma alteração adicional ocorrerá até que o personagem adquira níveis na classe Presa de Lolth (consulte Mudanças Físicas).

Nível do Item: 5º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, adivinhação; preço de mercado: 3.500 PO. Peso: —.

Membros Aracnídeos (Ext): A partir do 9º nível, a presa de Lolth desenvolve dois pares de braços adicionais, que emergem das costas ou das laterais do dorso quando necessário e são totalmente retráteis. Expandir ou retraindo os membros aracnídeos é uma ação equivalente a movimento que não provoca ataques de oportunidade. Os braços extras são dotados de garras simples, capazes de empunhar armas e outros objetos, embora sejam incapazes de executar manipulações delicadas, imprescindíveis para conjurar magias ou usar as perícias baseadas em Destreza, como Abrir Fechaduras e Punga. Apesar de seus membros extras, a presa de Lolth continua limitada a uma ação padrão por rodada. No entanto, o personagem consegue desferir um ataque adicional com as garras aracnídeas usando uma ação de ataque total, sofrendo -5 de penalidade em cada. Uma criatura Média causa 1d4 pontos de dano e uma criatura Pequena inflige 1d3 pontos de dano. A presa de Lolth deverá adquirir os talentos Ataques Múltiplos, Destreza Múltipla e Combater com Múltiplas Armas (descritos no *Livro dos Monstros*) se desejar usar as garras com mais eficácia ou brandir várias armas com seus membros aracnídeos.

A partir do 10º nível, os membros aracnídeos da presa de Lolth se alongam e adquirem força suficiente para sustentar a criatura. Se o personagem utilizar dois braços adicionais exclusivamente para a locomoção, seu deslocamento é elevado em 6 m (inclusive para Escalar).

Subtipo Inseto (Ext): A partir do 10º nível, o tipo de criatura da presa de Lolth muda para "Inseto", embora ela conserve seu valor de Inteligência, seus Dados de Vida e suas habilidades de classe e raciais. O personagem se torna imune a efeitos de ação mental (*feitiços*, *compulsão*, *fantasmas*, *padrão* e *efeitos de moral*).

Mudanças Físicas: A cada nível acumulado nesta classe de prestígio, o corpo da presa de Lolth sofre uma metamorfose. Com exceção da mandíbula expansiva e dos membros aracnídeos adicionais (que permitem ataques especiais des-

critos acima), todas as mudanças são meramente estéticas permanentes. Os aspectos aracnídeos não alteram o valor de Carisma do personagem ou suas perícias sociais; o Mestre poderá aplicar modificadores de circunstância em quaisquer testes relacionados à interação com outras criaturas inteligentes que considerem essas mudanças aterradoras. Uma presa de Lolth seria capaz de evitar essas penalidades usando um *chapéu do disfarce* ou outro item mágico que ocultasse sua aparência.

SAQUEADORES DE TEMPLOS DE OLIDAMMAR

Os adoradores de Olidammara não erigem muitos templos, mas alguns dispõem períodos extensos nos santuários de outras divindades — roubando cada objeto valioso de seu interior, até mesmo os difíceis de transportar. Os saqueadores de templos formam um grupo de ladrões de elite que veneram o Ladino Sorridente e se especializaram em furtar tesouros, conhecimentos secretos dos santuários de outros deuses. Poucas empreitadas são tão perigosas quanto invadir um templo, portanto Olidammara oferece uma capacidade limitada de conjuração aos integrantes da ordem.

Normalmente, os saqueadores de templos agem em pequenas equipes, infiltrando-se em segredo nos templos usando furtividade, disfarces ou magia. No interior do santuário, eles pilham qualquer tesouro disponível, furtam relíquias sagradas e carregam os segredos que os clérigos locais se preocuparam em registrar. Quando a incursão termina bem, eles escapam sem serem percebidos; caso contrário, não hesitam em se entregar sem lutar por sua liberdade. Eles sabem que a punição reservada aos ladrões de templos quase sempre é a morte, portanto desembainham suas espadas sem hesitação quando a captura parece iminente.

Os saqueadores estão sempre atentos a notícias sobre grandes tesouros ou segredos obscuros guardados nos templos de outras divindades e investigam com cautela os rumores sobre santuários ocultos e catedrais do passado soterrado. Ainda assim, geralmente resta-lhes tempo suficiente entre as incursões para se envolverem com aventuras normais compreendidas com frequência e com a benção de Olidammara. Afinal, a exploração de masmorras aprimora as habilidades

necessárias para suas missões especiais — como liberar os espólios de guerra transportados pelos clérigos de St. Cuthbert até sua catedral por segurança.

Os sacerdotes que veneram as demais divindades consideram os ladrões de templo uma ameaça direta. Dessa forma, a maioria dos saqueadores atua como ladinos, bardos ou mesmo clérigos de Olidammara. Em geral, apenas os ladinos e os bardos acumulam as perícias necessárias para selecionar esta classe de prestígio, uma vez que somente alguns clérigos — mesmo de Olidammara — são capazes de arrombar uma fechadura ou sabotar uma armadilha com eficácia comparável aos padrões dos saqueadores. Os PJs poderiam encontrar os saqueadores de templos do Mestre fugindo de uma cidade (com suas últimas vítimas em seus calcanhares) ou durante o planejamento de uma invasão.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um saqueador de templos, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Caótico e Bom, Caótico e Neutro ou Caótico e Mau.

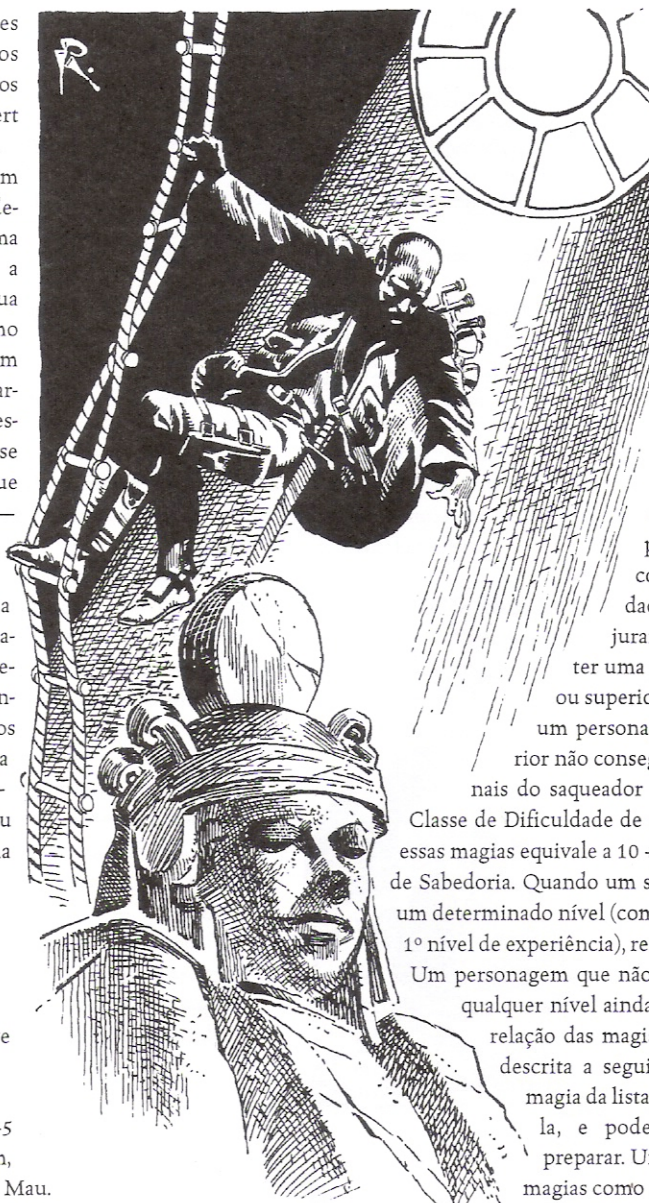
Perícias: 4 graduações em Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras; 8 graduações em Procurar.

Especial: O personagem deve venerar Olidammara e ser convidado a ingressar nas fileiras dos saqueadores de templos por três integrantes da classe de prestígio (no mínimo).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um saqueador de templos (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Avaliar (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Sab), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Usar Cordas (Des), Usar instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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



Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os saqueadores de templos sabem usar todas as armas simples, sabres, armaduras leves e médias.

Armadilhas: A partir do 1º nível, o saqueador de templos adquire a habilidade de Armadilhas, caso não a tenha de sua classe anterior (consulte a seção do ladino no *Livro do Jogador*).

Magias: A partir do 1º nível, um saqueador de templos adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, o personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; logo, um personagem de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do saqueador são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um saqueador adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do saqueador de templos é descrita a seguir; ele tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual preparar. Um saqueador prepara e conjura magias como um clérigo, mas não pode usar a Conversão Espontânea para lançar magias de cura ou infligir no lugar de uma magia preparada, nem expulsar ou fascinar mortos-vivos. A preparação exige 1 hora de meditação e preces a Olidammara durante a noite e o tempo de repouso não é considerado para este propósito.

Idêntico ao clérigo, o saqueador é capaz de lançar uma magia de domínio de cada nível, somada ao seu limite diário de conjuração. Quando adquire um nível nessa classe de prestígio, o personagem deve escolher 2 domínios pertencentes a Olidammara (entre Caos, Sorte e Enganação). Ele terá acesso a duas magias diferentes de cada nível e poderá prepará-las todos os dias como sua magia de domínio. Ele não recebe os poderes concedidos dos domínios.

Ataque Furtivo: Idêntica é habilidade homônima dos ladinos (consulte a classe ladino, pág. 47 do *Livro do Jogador*). O dano adicional será +1d6 no 2º nível, +2d6 a partir do 5º nível e +3d6 no 8º nível. Se o saqueador de templos possuir ataques

Tabela 1-8: O Saqueador de Templos de Olidammara

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia**			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+2	+2	Armadilhas	0+1	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	1+1	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA)	1+1	0+1	—	—
4º	+3	+1	+4	+4	Bônus em testes de resistência +1	1+1	1+1	—	—
5º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	1+1	1+1	0+1	—
6º	+4	+2	+5	+5	Esquiva Sobrenatural (não pode ser flanqueado)	1+1	1+1	1+1	—
7º	+5	+2	+5	+5	Bônus em testes de resistência +2	2+1	1+1	1+1	0+1
8º	+6	+2	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	2+1	1+1	1+1	1+1
9º	+6	+3	+6	+6	Esquiva sobrenatural (+1 contra armadilhas)	2+1	2+1	1+1	1+1
10º	+7	+3	+7	+7	Bônus em testes de resistência +3	2+1	2+1	2+1	1+1

* Bônus base de ataque

** Além da quantidade indicada de magias diárias entre o 1º e o 4º níveis, um saqueador de templos dispõe de uma magia adicional de domínio a cada nível a partir do 1º. A indicação "+1" representa esse aspecto. Essas magias se acumulam com as magias adicionais fornecidas por um valor elevado de Sabedoria.



furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 3º nível, o saqueador de templos adquire a habilidade esquiva sobrenatural (consulte a classe ladino, pág. 48 do *Livro do Jogador*). Ele recebe os benefícios adicionais da habilidade conforme eleva o nível da classe de prestígio (descritos na Tabela 1-8: O Saqueador de Templos de Olidammara). Essa habilidade se acumula com a Esquiva Sobrenatural de outras classes; some os níveis para determinar a aquisição de bônus adicionais. Por exemplo, se um ladino se tornar um saqueador de templos, adicione os níveis de ladino com os níveis da classe de prestígio e então consulte a Tabela 3-15: O Ladino do *Livro do Jogador* para determinar os benefícios da esquiva sobrenatural do personagem.

Bônus em Testes de Resistência: Uma parcela da sorte de Olidammara auxilia o saqueador de templos. No 4º nível, ele recebe +1 de bônus de sorte em qualquer teste de resistência. Esse bônus aumenta para +2 a partir do 7º nível e +3 no 10º nível.

Lista de Magias do Saqueador de Templos

Um saqueador de templos escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível — ação aleatória, curar ferimentos leves, detectar ordem, detectar o bem, detectar o caos, detectar o mal, detectar segredos, escudo da fé, escudo entrópico, infligir ferimentos leves, invisibilidade a mortos-vivos, névoa obscurecente, patas da aranha, proteção contra a ordem, proteção contra o bem, proteção contra o mal, remover medo, santuário, suportar elementos.

2º nível — agilidade felina, arrombar, augúrio, confusão, detecção, curar ferimentos moderados, dissimular tendência, escudo, imobilizar pessoas, infligir ferimentos moderados, névoa, resistência a elementos, restauração menor, retardar envenenamento, silêncio, visão no escuro.

3º nível — cegueira/surdez, círculo mágico contra a ordem, círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra o mal, curar ferimentos graves, dissipar magia, infligir ferimentos graves, localizar objetos, proteção contra elementos, proteção contra energia negativa, remover maldição, roupa encantada.

4º nível — andar no ar, curar ferimentos críticos, imunidade a magia, infligir ferimentos críticos, movimentação livre, neutralizar venenos, restauração.

VIGILANTE

Um vigilante pode ser um indivíduo que sofreu diretamente nas mãos de bandidos e jurou vingança, alguém que perdeu entes queridos sob o fio da espada num beco escuro ou um minoso em busca de redenção pelo tempo que passou do lado errado da lei. Não importa sua origem, um vigilante tem o desejo quase incontrolável de solucionar crimes e entregar culpados à justiça.

Um vigilante combina técnicas arcanas e mundanas de investigação para examinar a cena de um crime. Ele é especialista em descobrir os "rumores urbanos" sobre qualquer transgressão, analisar pistas e identificar suspeitos. Quando encontra uma evidência, ele a persegue de forma implacável, reunindo provas e interrogando suspeitos até descobrir a verdade. Alguns vigilantes trabalham para o regimento local, na guarda da cidade ou atuam como detetives particulares e independentes. Outros patrulham as ruas durante

Tabela 1-9: O Vigilante

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia			
						1	2	3	4
1º	+0	+0	+2	+2	Detectar o mal	0	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+3	Encontrar pistas, manha urbana +2	1	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Sorte espantosa 1/dia	1	0	—	—
4º	+3	+1	+4	+4	Manha urbana +4, sombra	1	1	—	—
5º	+3	+1	+4	+4	Punir os culpados 1/dia	1	1	0	—
6º	+4	+2	+5	+5	Manha urbana +6	2	1	1	—
7º	+5	+2	+5	+5	Sorte espantosa 2/dia, punir os culpados 2/dia	2	1	1	0
8º	+6	+2	+6	+6	Manha urbana +8	2	2	1	1
9º	+6	+3	+6	+6	Mente escorregadia	2	2	2	1
10º	+7	+3	+7	+7	Punir os culpados 3/dia	3	2	2	2

*BAB base de ataque

crime, impedindo os crimes em andamento — ou desestimulando os criminosos em potencial a atacar os cidadãos locais.

Os bardos e ladinos são capazes de reunir a variedade de perícias necessárias ao vigilante rapidamente. Os rangers também são atraídos pelos benefícios da classe, que lhes permite realizar caçadas urbanas contra novas presas — os criminosos e malfeitores.

Um vigilante do Mestre pode surgir em um momento crucial, impedindo que os aventureiros se tornem vítimas alvos de um crime. Por outro lado, caso desrespeitem as leis da cidade, eles podem ser investigados ou mal recebidos pelo BMM.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um vigilante, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talento: Prontidão.

Perícias: 8 graduações em Obter Informação, Intimidar, Procurar e Sentir, Motivação.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um vigilante (e a habilidade chave para cada perícia) são:

- Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int),

Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des).

Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os vigilantes sabem usar todas as armas simples, comuns e uma arma exótica (rede). Eles não sabem usar armaduras adicionais.

Magias: A partir do 1º nível, um vigilante adquire a habilidade de conjurar magias arcanas como um feitiцеiro. Para conjurar magias, o personagem deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um vigilante de Carisma 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do personagem são baseadas em Carisma; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra esses efeitos equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma. A relação das magias do vigilante é descrita a seguir; ele tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual delas conjurar sem prepará-las com antecedência, idêntico ao feitiцеiro.

Detectar o Mal (SM): Uma vez por dia a cada nível da classe



de prestígio, o vigilante pode conjurar *detectar o mal* exatamente como um paladino (consulte a classe paladino, pág. 42 do *Livro do Jogador*).

Encontrar Pistas: Um vigilante de 2º nível ou superior que estiver a 1,5 m de qualquer pista de um crime poderá realizar um teste de Procurar para percebê-la como se estivesse ativamente procurando-a. O vigilante deve estar ciente do crime, mas não precisa conhecer detalhes sobre a ocorrência. A evidência não pode ter mais de uma semana.

Manha Urbana: Selecione uma cidade como a "base de operações" do vigilante. Enquanto estiver neste local, o personagem adquire um bônus de circunstância nos seus testes de Mensagens Secretas e Obter Informação. No 2º nível, ele recebe +2 de bônus; esse valor aumenta no 4º, 6º e 8º níveis, conforme indicado na Tabela 1-9: O Vigilante. Caso o personagem esteja em outra cidade, precisará despendar um mês para se familiarizar com a nova vizinhança antes de receber novamente os modificadores.

Sorte Espantosa: Um vigilante de 3º nível ou superior pode refazer qualquer jogada ou teste imediatamente após determinar seu resultado, mas antes do Mestre definir suas consequências. O novo resultado tem que ser mantido. É possível utilizar essa habilidade uma vez por dia no 3º nível e duas vezes por dia a partir do 7º nível, embora não seja permitido afetar o mesmo teste duas vezes.

Sombra: No 4º nível, o vigilante adquire o talento adicional Sombra (consulte o Capítulo 2 para obter a descrição do talento).

Punir os Culpados (Sob): Caso um vigilante de 5º nível ou superior testemunhe uma ação contrária às leis da sua cidade atual (ou seja, um crime), ele poderá tentar punir o transgressor. Para fazê-lo, ele realiza um ataque regular, mas adiciona seu bônus de Carisma (se houver) à jogada de ataque, além de qualquer outro modificador aplicado normalmente. Se obtiver sucesso, o vigilante causará 1 ponto de dano adicional por nível da classe de prestígio. O ataque especial deverá ocorrer no período de três dias após o crime (no máximo); caso contrário, os modificadores serão perdidos. É possível utilizar essa habilidade uma vez por dia no 5º nível, duas vezes por dia no 7º nível e três vezes por dia no 10º nível. O vigilante é capaz de empregá-la repetidamente contra o mesmo transgressor, em resposta ao mesmo evento, respeitando o período máximo indicado. Se o vigilante atacar por engano um inocente ou criatura que não estivesse relacionada ao crime em questão, os bônus não se aplicam, mas a tentativa é subtraída do limite diário de utilizações.

Mente Escorregadia (Ext): No 9º nível, o vigilante adquire a habilidade mente escorregadia (consulte a classe ladino, pág. 48 do *Livro do Jogador*).

Lista de Magias do Vigilante

Um vigilante escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível — *alterar-se, causar medo, detectar magia, detectar portas secretas, identificar, luz, névoa obscurocente.*

2º nível — *aterrorizar, detectar pensamentos, localizar objetos, luz do dia, ver o invisível, visão no escuro, zona da verdade.*

3º nível — *círculo mágico contra o mal, clarividência/clarividência, discernir mentiras, dissipar magia, emoções, falar com mortos, idiomas.*

4º nível — *âncora dimensional, detectar observação, localizar criatura, medo, observação, olho arcano.*

Tabela 1-10: Magias Conhecidas do Vigilante

Nível	1º	2º	3º	4º
1º	2	—	—	—
2º	2	—	—	—
3º	3	1	—	—
4º	3	2	—	—
5º	4	2	1	—
6º	4	3	2	—
7º	5	3	2	1
8º	5	4	3	2
9º	5	5	4	2
10º	5	5	4	3

VIRTUOSO

O troar da multidão, os aplausos dos espectadores após uma excelente atuação, a enxurrada de presentes de admiradores atraentes — porque alguém trocaria tudo isso para dormir em florestas ou nos arredores de uma masmorra velha, desconfortável e fedorenta? O virtuoso permite que outras pessoas não sejam por corredores escuros e desafiem o próprio raciocínio contra armadilhas letais. O palco é o seu ambiente, cercado por fãs que o veneram. Felizmente, qualquer lugar no mundo pode se tornar um palco e enquanto houver pessoas a serem comovidas, o virtuoso terá seu destaque.

Um virtuoso é sociável, carismático e gracioso. Ele adora ser venerado pela multidão e acumula amigos rapidamente com seu comportamento encantador. Alguns o definem como um egocêntrico temperamental, mas todos se sentem mais confortáveis diante de sua presença.

A maioria dos virtuosos é composta de músicos, em muitos sejam dançarinos ou dramaturgos talentosos. Alguns escolhem se especializar em formas mais obscuras e inusitadas de entretenimento, como mágica de palco ou misticismo.

Considerando que os artistas praticamente vivem na estrada, um virtuoso pode viajar para onde desejar, envolvendo-se em todas as aventuras capazes de interessá-lo. Em vez de usar seu talento para conquistar admiradores, normalmente ele permanece acima de qualquer suspeita quando algum evento incomum ocorre nos lugares que ele visita durante suas excursões.

Com frequência, os bardos selecionam esta classe de prestígio, embora os ladinos, os ilusionistas e personagens de outros níveis das três classes também consigam atender os requisitos. Os bardos costumam atuar como músicos ou atores, ilusionistas como mágicos de palco e os ladinos como dançarinos, acrobatas ou prestidigitadores. A maioria dos personagens de outras classes não é sociável o bastante para se tornar um virtuoso ou encontra formas distintas para demonstrar seus talentos.

Dado de Vida: d6

Requisitos

Para se tornar um virtuoso, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: 10 graduações em Atuação, 6 graduações em Intimidar ou Diplomacia.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de nível 10 (magiques).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um virtuoso (e a habilidade chave

para cada perícia) são: Acrobacia (Des),

Arte da Fuga (Des), Atuação (Car),

Defiar (Car), Concentração

(Con), Diplomacia (Car),

Ilusões (Car),

Equilíbrio (Des),

Identificar Magia (Int),

Intimidar (Car), Obter

Informação (Car),

Ofícios (Int), Saltar

(Int). Consulte o

Capítulo 4: Perícias, no

Livro do Jogador, para

ver as descrições das

perícias.

Pontos de perícia a

cada nível: 4 + modifica-

ção de Inteligência.

Características

Classe:

Usar Armas e Armaduras: Os virtuosos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quase sempre, os virtuosos utilizam sua capacidade mágica para aprimorar suas atuações, dessa forma, eles nunca abandonam seu treinamento mágico.

Entanto, quando o personagem atinge um novo nível nessa classe, adquire mais magias diárias e conhecidas — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Essencialmente, isso significa que o nível de virtuoso é somado ao nível de outra classe de conjurador do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias e conhecidas (para bardos e feiticeiros) é determinada. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se

tornar um virtuoso, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

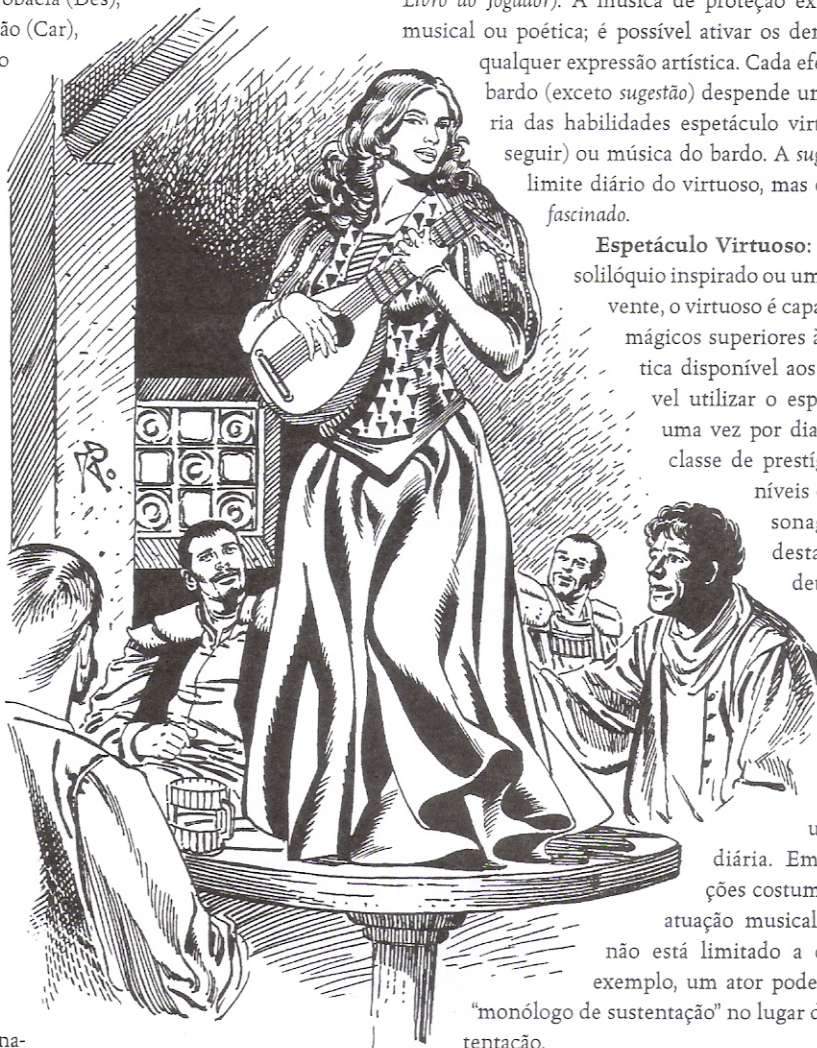
Música de Bardo: No 1º nível, o virtuoso adquire a habilidade música de bardo, caso ainda não tenha níveis de bardo. Todos os efeitos dessa habilidade (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza e sugestão) se tornam disponíveis imediatamente, sujeitas aos testes de Atuação normais (consulte a classe bardo, pág. 28 do Livro do Jogador). A música de proteção exige uma atuação musical ou poética; é possível ativar os demais efeitos com qualquer expressão artística. Cada efeito da música de bardo (exceto sugestão) despende uma utilização diária das habilidades espetáculo virtuoso (descrita a seguir) ou música do bardo. A sugestão não afeta o limite diário do virtuoso, mas o alvo deve estar fascinado.

Espectáculo Virtuoso: Ao executar um solilóquio inspirado ou uma melodia comovente, o virtuoso é capaz de criar efeitos mágicos superiores à inspiração mística disponível aos bardos. É possível utilizar o espetáculo virtuoso uma vez por dia a cada nível na classe de prestígio. Adicione os níveis de bardo do personagem aos níveis desta classe para determinar o limite diário de utilizações da habilidade.

Muitos efeitos do espetáculo virtuoso exigem mais de uma utilização diária. Embora as descrições costumem indicar uma atuação musical, o personagem não está limitado a canções — por exemplo, um ator poderia executar um “monólogo de sustentação” no lugar da canção de sustentação.

Semelhante à habilidade música de bardo, geralmente o virtuoso é capaz de lutar enquanto utiliza o espetáculo, mas não conseguirá lançar magias ou usar itens mágicos de palavra de comando ou complemento de magia. Se a atuação exigir que os alvos realizem testes de resistência de Vontade, a única outra ação disponível ao virtuoso será um passo de 1,5m.

Música de Sustentação (Sob): A partir do 1º nível, um virtuoso que tenha 11 graduações em Atuação será capaz de sustentar seus aliados inconscientes, eliminando a necessidade de testes de estabilização enquanto continuar atuando. Uma vez que a realização dos testes é suspensa, os aliados afetados não estarão estabilizados nem perdendo pontos de vida.

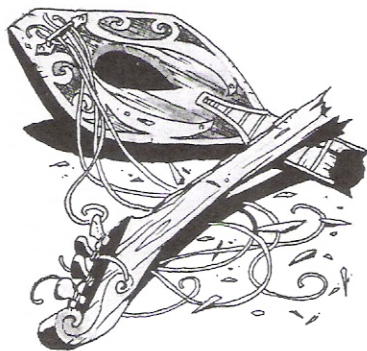


A *música de sustentação* permanece ativa durante 5 minutos ou até que o virtuoso seja impedido de executá-la, o que ocorrer primeiro.

Calúnia (Sob): A partir do 3º nível, um virtuoso que tenha 13 graduações em Atuação dominará a refinada arte da difamação. Ele será capaz de executar um espetáculo que mostrará um determinado personagem ou grupo (classe, raça, nacionalidade ou similares) da pior maneira possível. Cada criatura presente na audiência deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD = resultado do teste de Atuação) para anular o efeito da *calúnia*; caso fracasse, a atitude desse indivíduo em relação ao alvo será reduzida em um nível em direção a hostil — de amistoso para indiferente, de indiferente para pouco amistoso ou de pouco amistoso para hostil (veja a tabela 5-4: Influência Sobre as Atitudes dos PdMs, pág. 149 do *Livro do Mestre*). Além disso, cada criatura afetada recebe +2 de bônus de moral em qualquer teste resistido de interação social contra o alvo. Os efeitos da *calúnia* afetarão a audiência durante 24 horas por utilização de espetáculo virtuoso atribuído à habilidade; por exemplo, um bardo 7/virtuoso 3 é capaz de atribuir 7 utilizações de espetáculo a uma balada anti-duerger — todos os ouvintes que fracassarem no teste de resistência serão afetados durante uma semana e o virtuoso terá apenas 3 cargas de espetáculo virtuoso naquele dia. A *calúnia* é uma habilidade sobrenatural, de ação mental e dependente de idioma.

Choque Musical (Sob): A partir do 4º nível, um virtuoso que tenha 14 graduações em Atuação será capaz de neutralizar a conjuração de magias. Qualquer personagem que tentar lançar magias enquanto o *choque musical* estiver ativo deverá obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para concluir o processo; caso fracasse, a magia estará perdida. O *choque musical* despende três utilizações diárias de espetáculo virtuoso, é uma habilidade sobrenatural e sônica.

Nota Afiadora (SM): A partir do 5º nível, um virtuoso que tenha 15 graduações em Atuação será capaz de afiar as lâminas de qualquer arma perfurante e cortante num raio de 3 m. As armas recebem os efeitos da magia *lâmina afiada* conjurada por um feiticeiro de 6º nível, embora a duração esteja limitada a 10 minutos. A *nota afiadora* despende três uti-



lizações diárias de espetáculo virtuoso, é uma habilidade similar a magia e de transmutação.

Melodia da Dominação (SM): A partir do 6º nível, um virtuoso que tenha 16 graduações em Atuação será capaz de dominar um humanóide que esteja *fascinado*. Essa habilidade é idêntica à magia *dominar pessoas* conjurada por um feiticeiro de 9º nível (CD 15 + modificador de Carisma do virtuoso). A *melodia da dominação* despende 2 utilizações diárias de espetáculo virtuoso, é uma habilidade similar a magia, um *feito* de ação mental e dependente de idioma.

Calúnia Aprimorada (Sob): A partir do 7º nível, um virtuoso que tenha 17 graduações em Atuação será capaz de imergir sua audiência em um estado de frenesi temporário. A *calúnia aprimorada* é similar a *calúnia*, mas a atitude é reduzida em dois níveis (indiferente para hostil, por exemplo) e cada criatura recebe +4 de bônus de moral nos testes resistidos de interação social contra o alvo. A *calúnia aprimorada* é uma habilidade sobrenatural, de ação mental e dependente de idioma.

Melodia Mística (Sob): A partir do 8º nível, um virtuoso que tenha 18 graduações em Atuação será capaz de inspirar seus aliados conjuradores, aumentando seu nível de conjurador efetivo em +1 para determinar efeitos de magia e a CD dos testes de resistência enquanto entoar a *melodia mística*. Essa habilidade sobrenatural despende 2 utilizações diárias de espetáculo virtuoso por minuto.

Canção da Fúria (Sob): A partir do 9º nível, um virtuoso que tenha 19 graduações em Atuação será capaz de enfurecer seus aliados. Esta habilidade gera efeitos idênticos à *Fúria* do bárbaro em todos os aliados voluntários numa área de 6 m enquanto o virtuoso entoar a *canção da fúria*. A *canção da fúria* despende três utilizações diárias de espetáculo virtuoso por rodada, é uma habilidade sobrenatural e de ação mental.

Melodia da Revelação (SM): A partir do 10º nível, um virtuoso que tenha 20 graduações em Atuação será capaz de revelar a aparência real de qualquer objeto ou criatura. Todas as criaturas que ouvirem a *melodia da revelação* recebem os benefícios da magia *visão da verdade* conjurada por um feiticeiro de 17º nível enquanto o virtuoso entoar a *melodia da revelação*. Essa habilidade similar à magia, de ação mental, despende 2 utilizações diárias de espetáculo virtuoso por rodada.

Tabela 1-11: O Virtuoso

Nível	BAB*	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Música de bardo, espetáculo virtuoso (<i>música de sustentação</i>)	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3		+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Espectáculo virtuoso (<i>calúnia</i>)	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Espectáculo virtuoso (<i>choque musical</i>)	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Espectáculo virtuoso (<i>nota afiadora</i>)	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Espectáculo virtuoso (<i>melodia da dominação</i>)	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Espectáculo virtuoso (<i>calúnia aprimorada</i>)	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Espectáculo virtuoso (<i>melodia mística</i>)	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Espectáculo virtuoso (<i>canção da fúria</i>)	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Espectáculo virtuoso (<i>melodia da revelação</i>)	+1 nível de uma classe anterior

* Bônus base de ataque

CAPÍTULO 2: TALENTOS E PERÍCIAS

Este capítulo apresenta duas novas categorias da perícia *Ofícios* — venefício e armadilheiro. A seção subsequente detalha novas utilizações de algumas perícias existentes. A última parte do capítulo descreve novos talentos, especialmente úteis para bardos e ladinos.

UMA INSTRUÇÃO SOBRE VENENOS

Uma dose ilícita de veneno é capaz de eliminar um adversário sem o risco de um combate extenso. Os assassinos habitualmente utilizam essas substâncias e alguns ladinos e bardos estão dispostos a aceitar os riscos envolvidos com sua manipulação. Contudo, nem sempre os venenos são obtidos com facilidade; mesmo onde são legais, sua aquisição geralmente chama atenção indesejada. Logo, seria mais prático que os usuários freqüentes de venenos os preparassem sozinhos.

Transformar a matéria-prima em venenos eficazes requer paciência e cautela. Uma categoria especial da perícia *Ofícios*,

venefício, fornece o treinamento necessário. A Classe de Dificuldade para criar venenos com as substâncias relacionadas no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* são indicadas na Tabela 2-1: CD de *Ofícios* (venefício). Esta manufatura obedece às regras para criação de itens descritas sob a perícia *Ofícios* no *Livro do Jogador*, com as seguintes exceções:

1. O custo da matéria-prima varia conforme o acesso que o personagem tem ao ingrediente ativo — ou seja, a substância ou a planta que servirá para criar o veneno. Se houver um suprimento facilmente disponível, a matéria-prima custará 1/6 do valor de mercado em vez de 1/3. Caso contrário, ela custará pelo menos 3/4 do preço de mercado — supondo que o ingrediente apropriado esteja à venda.

2. Para calcular a quantidade de veneno obtida, faça um teste de *Ofícios* (venefício) no final de cada semana de trabalho. Se obtiver sucesso, multiplique o resultado pela CD original do teste — o produto será o valor em PO de veneno criado no período. Quando o valor total em PO igualar ou superar o preço de mercado de uma dose da substância, o processo estará terminado. É possível criar mais de uma dose a cada semana, conforme o resultado do teste e o valor de mercado do veneno. Caso fracasse no teste, o personagem não conseguirá progredir naquela semana; se fracassar com uma margem de 5 pontos ou mais, metade da matéria-prima ficará inútil e será necessário comprá-la novamente.

FAÇA SUAS PRÓPRIAS ARMADILHAS

Há muito tempo as armadilhas fazem parte do arsenal do Mestre. No entanto, a utilização adequada da perícia *Ofícios* (armadilheiro) oferece aos PJs a chance de empregá-las na melhoria das defesas de seus esconderijos e fortalezas. Os Mestres também podem usar essas regras para definir as estatísticas das armadilhas que eles criaram e pretendem disparar sobre aventureiros imprudentes.

Os passos a seguir apresentam sugestões para criar armadilhas únicas. O bom senso do Mestre deveria equilibrar as estatísticas conflitantes. Caso essas referências não consigam representar todos os detalhes de uma armadilha especial desenvolvida pelo Mestre ou pelo jogador, extrapole-as conforme necessário.

1º Passo: Defina o Conceito

Este passo estabelecerá quase todas as outras decisões do processo. Ele é a etapa mais importante e também a mais simples — definir exatamente os efeitos da armadilha.

Tipos de Armadilhas: Uma armadilha pode ser mecânica ou mágica. As armadilhas mecânicas incluem fossos, alças, pedras disparadas, pedras móveis, salas que se enchem de água, lâminas giratórias, pêndulos e qualquer outra variação que dependa de um mecanismo para funcionar. As armadilhas mágicas se subdividem nas categorias magias e instrumentos mágicos. As primeiras são magias simples que atuam como armadilhas, como *símbolo de proteção* ou *armadilha de fogo*. As últimas disparam efeitos mágicos quando são ativadas, seme-

Tabela 2-1: CD de *Ofícios* (venefício)

Veneno	Tipo	CD para		Preço de Mercado (dose)
		Criar		
Antídoto	Ingerido CD 13	15		120 PO
Assalto azul	Ferimento CD 14	15		120 PO
Óleo de dragão	Contato CD 26	30		1.500 PO
Humo da insanidade	Inalado CD 15	20		1.500 PO
Óleo-impigem	Ferimento CD 12	15		100 PO
Essência de sombra	Ferimento CD 17	20		250 PO
Incremento de sapo listrado	Ingestão CD 11	15		180 PO
Óleo de lótus negra	Contato CD 20	35		4.500 PO*
Óleo do cérebro	Contato CD 13	15		200 PO
Óleo de verme da carniça				
Óleo da morte	Ferimento CD 20	25		1.800 PO
Óleo id	Ingestão CD 14	15		125 PO
Óleo de taggit	Contato CD 13	20		650 PO
Óleo de sangue verde	Ferimento CD 13	15		100 PO
Óleo de taggit	Ingerido CD 15	15		90 PO
Pó de mantor negro	Ingestão CD 18	25		300 PO
Pó de ungol	Inalado CD 15	20		1.000 PO
Pó de lich	Ingestão CD 17	20		250 PO
Pó de malys	Contato CD 16	20		500 PO
Pó de terinav	Contato CD 16	25		750 PO
Resíduo de folha de sassone	Contato CD 16	20		300 PO
Sabor queimado de othur	Inalado CD 18	25		2.100 PO
Veneno de aranha Média	Ferimento CD 14	15		150 PO
Veneno de centópéia Pequena	Ferimento CD 11	15		90 PO
Veneno de verme púrpura	Ferimento CD 24	20		700 PO
Veneno de vespa gigante	Ferimento CD 18	20		210 PO
Veneno de víbora negra	Ferimento CD 12	15		120 PO
Veneno de wyvern	Ferimento CD 17	25		3.000 PO
Veneno do escorpião Grande	Ferimento CD 18	20		200 PO

* Este é o preço de mercado revisado. Ele substitui o valor indicado no *Livro do Mestre*.

Tabela 2-2: Custo Base e Modificadores de ND para Armadilhas Mecânicas

Característica	Modificador de Custo Base	Modificador de ND
Tipo de Gatilho		
Local	—	—
Proximidade (mecânico)	+1.000 PO	—
Toque	—	—
Toque (vinculado)	-100 PO	—
Periódica	+1.000 PO	—
Tipo de Reativação		
Sem reativação	-500 PO	—
Reparo	-200 PO	—
Manual	—	—
Automática	+500 PO (ou 0 para gatilhos periódicos)	—
Tipo de Supressor		
Fechadura	+100 PO, +200 PO/a cada +5 de aumento na CD de Abrir Fechaduras acima de 30	—
Interruptor oculto	+200 PO, +200 PO/a cada +5 de aumento na CD de Procurar acima de 25	—
Fechadura oculta	+300 PO, +200 PO/a cada +5 de aumento na CD de Abrir Fechaduras acima de 30, +200 PO/a cada +5 de aumento na CD de Procurar acima de 25	—
CD de Procurar		
15 ou menos	-100 PO/a cada -1 de redução na CD abaixo de 20	-1
16-19	-100 PO/a cada -1 de redução na CD abaixo de 20	—
20	—	—
21-24	+200 PO/a cada +1 de aumento na CD acima de 20	—
25-29	+200 PO/a cada +1 de aumento na CD acima de 20	+1
30+	+200 PO/a cada +1 de aumento na CD acima de 20	+2
CD para Operar Mecanismo		
15 ou menos	-100 PO/a cada -1 de redução na CD abaixo de 20	-1
16-19	-100 PO/a cada -1 de redução na CD abaixo de 20	—
20	—	—
21-24	+200 PO/a cada +1 de aumento na CD acima de 20	—
25-29	+200 PO/a cada +1 de aumento na CD acima de 20	+1
30+	+200 PO/a cada +1 de aumento na CD acima de 20	+2

lhante as varinhas, bastões, anéis e outros itens mágicos. As regras para custo, ND e construção diferem conforme a categoria da armadilha desejada.

Elementos de uma Armadilha: Todas as armadilhas — mecânicas ou mágicas — devem apresentar os seguintes elementos: gatilho, reativação, CD de Procurar, CD de Operar Mecanismo, bônus de ataque (ou teste de resistência ou tempo de ataque), dano/efeito e Nível de Desafio. Alguns deles podem ser mais importantes do que outros e determinadas armadilhas também incluem elementos opcionais, como venenos ou supressores.

2º Passo: Determine o Gatilho e a Reativação

Depois de esboçar um conceito geral sobre os efeitos da armadilha, é possível determinar suas características específicas. As escolhas a seguir podem alterar o Nível de Desafio (ND) e o custo da armadilha, conforme indicado nas Tabelas 2-2 e 2-3. Mantenha um registro dos ajustes selecionados; eles serão necessários no 4º passo.

Gatilho

O gatilho determina como a armadilha será ativada. Os detalhes de cada tipo de gatilho são descritos a seguir.

Local: Um gatilho local dispara a armadilha quando uma criatura invade um espaço pré-determinado. Por exemplo, uma armadilha de fossos geralmente é ativada quando uma criatura passa sobre o alçapão. Este é o tipo mais comum de gatilho para dispositivos mecânicos.

Proximidade: Esse gatilho dispara a armadilha quando uma criatura se aproxima a uma distância pré-determinada do mecanismo. A vítima não precisa tocar uma localização específica — esta é a principal diferença entre os gatilhos locais e de proximidade. As criaturas voadoras ativarão uma armadilha com este dispositivo, mas não se houvesse um gatilho local. Os gatilhos mecânicos de proximidade são extremamente sensíveis a deslocamentos de ar. Isto, é óbvio, limita sua utilização a locais como criptas, onde o ar é mais estagnado que o normal.

A magia *alarme* serve como gatilho de proximidade para armadilhas do tipo instrumento mágico. É possível reduzir o alcance da magia para fazê-la abranger uma área menor.

Certas armadilhas mágicas apresentam um gatilho de proximidade especial, ativado somente quando determinadas criaturas invadem a área. Para construir este gatilho, acrescente a magia adequada (geralmente da escola adivinhação) ao dispositivo, que será capaz de diferenciar as criaturas na área.

Tabela 2-2: Custo Base e Modificadores de ND para Armadilhas Mecânicas

Característica	Modificador de Custo Base	Modificador de ND
Armadilha com Teste de Resistência		
Reflexos (CD 19 ou inferior)	-100 PO/a cada -1 de redução na CD abaixo de 20	-1/a cada -5 abaixo de 20
Reflexos (CD 20)	—	—
Reflexos (CD 21+)	+300 PO/a cada +1 de aumento na CD acima de 20	+1/a cada +5 acima de 20
Armadilha de Ataque à Distância		
Bônus de ataque +9 ou inferior	-100 PO/a cada -1 de redução abaixo de 10	-1/a cada -5 abaixo de 10
Bônus de ataque +10	—	—
Bônus de ataque +11 ou superior	+200 PO/a cada +1 de aumento acima de 10	+1/a cada +5 acima de 10
Dano Elevado	+100 PO/a cada +1 ponto de dano (Max +4)	—
Armadilha de Ataque Corporal		
Bônus de ataque +9 ou inferior	-100 PO/a cada -1 de redução abaixo de 10	-1/a cada -5 abaixo de 10
Bônus de ataque +10	—	—
Bônus de ataque +11 ou superior	+200 PO/a cada +1 de aumento acima de 10	+1/a cada +5 acima de 10
Dano Elevado	+100 PO/a cada +1 ponto de dano (Max +8)	—
Dano/Efeito		
Dano padrão	—	+1/a cada 7 pontos de dano médio*
Características Variadas		
Mecanismo alquímico	—	nível da magia ou efeito imitado
Cão	—	—
Inevitável	+1.000 PO	—
Ataques múltiplos	—	+1 (ou 0 caso seja Inevitável)
Tempo de ataque (1 rodada)	—	+3
Tempo de ataque (2 rodadas)	—	+2
Tempo de ataque (3 rodadas)	—	+1
Tempo de ataque (4+ rodadas)	—	-1
Venenos	—	ND do veneno**
Estacas	—	+1
Ataque de toque	—	+1
Água	—	+5
Custos extras (adicionados ao custo base modificado)		
Veneno	Custo do veneno usado † (x20 para reativação automática)	
Mecanismo alquímico	Custo do item na tabela 7-9 do Livro do Jogador (x20 para reativação automática)	

*Arredondando para o múltiplo de 7 mais próximo (para cima, caso a média fique exatamente entre dois múltiplos). Por exemplo, uma armadilha que cause 2d8 pontos de dano (média 9 — 4 e 5) seria arredondada para baixo até 7, enquanto uma que cause 3d6 pontos de dano (média 10 — 3, 4 e 5) seria arredondada para cima até 14.

**Ver Tabela 2-4.

†Ver Tabela 2-1.

de ativação. Por exemplo, a magia *detectar o bem*, posicionada sobre um altar maligno, serviria como um gatilho de proximidade que dispararia somente quando um invasor de tendência boa se aproximasse do local.

Sônico: Este gatilho mágico dispara a armadilha quando detecta qualquer tipo de som. O dispositivo atua como um ouvido humano e tem +15 de bônus em testes de Ouvir. Os movimentos furtivos, *silêncio* e outros efeitos capazes de anular o som não ativariam o gatilho. Para incorporar um gatilho sônico em sua armadilha, acrescente a magia *clariaudiência* ao mecanismo.

Visual: Este gatilho mágico dispara a armadilha quando percebe qualquer estímulo visual. O dispositivo atua como um olho e terá o bônus de Observar e o alcance indicado na tabela a seguir. Para incorporar um gatilho visual em sua armadilha, adicione a magia pertinente, indicada na tabela.

Magia	Alcance da Visão	Bônus de Observar
Olho arcano	Linha de visão (alcance ilimitado)	+20
Clarividência	Um local pré-determinado	+15
Visão da verdade	Linha de visão (até 36 m)	+30

Para que o dispositivo “enxergue” no escuro, é necessário escolher a magia *visão da verdade* ou acrescentar *visão no escuro* às outras opções (esta última limitará a visão da armadilha a 18m). Caso a invisibilidade, disfarces ou ilusões sejam capazes de anular a magia vinculada à armadilha, também conseguirão neutralizar o gatilho visual.

Toque: Em geral, o gatilho de toque é o dispositivo mais simples presente nas armadilhas — ele será disparado quando for tocado. É possível conectá-lo fisicamente ao mecanismo responsável pelo dano (como a agulha que salta de uma fechadura) ou em separado. Um gatilho de toque mágico inclui a magia *alarme*, com alcance reduzido até abranger somente o local do mecanismo.

Periódica: Este gatilho dispara a armadilha sequencialmente depois de um determinado período de tempo. Um pêndulo afiado que atravessa um corredor a cada 4 rodadas é um exemplo de gatilho periódico.

Magia: Todas as armadilhas mágicas apresentam este gatilho. A descrição da magia pertinente no Livro do Jogador indica as condições de ativação destas armadilhas.

Tabela 2-3: Custos de Matéria-Prima e Modificadores de ND para Armadilhas de Instrumentos Mágicos

Característica	Modificador de Custo da Matéria-Prima**	Modificador de custo em XP**	Modificador de ND
Magia de nível mais alto (um disparo)	50 PO x nível do conjurador x nível da magia	4 XP x nível do conjurador x nível da magia	Nível da magia ou +1/a cada 7 pontos de dano por rodada*
Magia de nível mais alto (reativação automática)	500 PO x nível do conjurador x nível da magia	40 XP x nível do conjurador x nível da magia	Nível da magia ou +1/a cada 7 pontos de dano por rodada*
Alarme	—	—	—
Magia ou efeito adicional (um disparo)	50 PO x nível do conjurador x nível da magia	4 XP x nível do conjurador x nível da magia	—
Magia ou efeito adicional (reativação automática)	500 PO x nível do conjurador x nível da magia	40 XP x nível do conjurador x nível da magia	—
Custos extras (adicionados ao custo da matéria-prima)			
Componentes materiais	Custo dos componentes materiais necessários (x100 para reativação automática)		
Custo de XP	5 x custo de XP (x100 para reativação automática)		

* Arredonde para o múltiplo de 7 mais próximo (para cima, caso a média fique exatamente entre dois múltiplos). Por exemplo, uma armadilha que cause 26 pontos de dano (média 9 — 4 e 5) seria arredondada para baixo até 7, enquanto uma que cause 3d6 pontos de dano (média 10 — 3, 4 e 3) seria arredondada para cima até 14.

** Estas fórmulas estão corretas. Substitua os valores indicados na seção Criação de Armadilhas Mágicas, pág. 115 do Livro do Mestre.

Reativação

A reativação abrange simplesmente as condições que preparam a armadilha para disparar novamente. Os tipos disponíveis são os seguintes:

Sem Reativação: É impossível disparar novamente a armadilha, a menos que ela seja completamente reconstruída. As armadilhas mágicas não podem ser reativadas.

Reparo: É necessário consertar a armadilha para que ela dispare novamente.

Manual: Reativar a armadilha exige que alguém recoloque seus dispositivos no lugar. Esta é a forma de reativação padrão da maioria das armadilhas mecânicas.

Automática: A reativação ocorre automaticamente, de imediato ou depois de um intervalo pré-definido. As armadilhas de instrumentos mágicos apresentam essa característica sem qualquer custo adicional.

Supressor (elemento opcional)

Se o construtor planeja utilizar as áreas de suas armadilhas com frequência, o ideal seria adicionar um mecanismo supressor — algum dispositivo capaz de desarmar a armadilha temporariamente. Em geral, os elementos supressores são utilizados somente em armadilhas mecânicas; as variações mágicas quase sempre contêm exceções inatas que permitem a travessia do conjurador. As CDs dos testes a seguir consideram os valores mínimos; elevá-las mudará o custo base, conforme indicado na Tabela 2-2.

Fechadura: Este supressor exige um teste de Abrir Fechaduras (CD 30) para ser ativado.

Interruptor Oculto: Este supressor exige um teste de Procurar (CD 25) para ser localizado.

Fechadura Oculta: Este tipo de supressor combina as duas características anteriores e exige um teste de Procurar (CD 25) para ser localizado e um teste de Abrir Fechaduras (CD 30) para ser ativado.

3º Passo: Defina os Valores

Após selecionar os tipos de gatilho, reativação e supressores, será necessário definir os valores da própria armadilha. Isso inclui as Classes de Dificuldade dos testes de Procurar e

Operar Mecanismo, dos testes de resistência, do bônus de ataque e do dano ou efeito. Mantenha o registro dos custos e ajustes atualizado; muitos dos elementos a seguir também alteram estes fatores.

CDs dos Testes de Procurar e Operar Mecanismo

O construtor determina as Classes de Dificuldade dos testes de Procurar e Operar Mecanismo para qualquer armadilha mecânica. As armadilhas mágicas consideram a CD da magia de nível mais elevado utilizada.

Armadilha Mecânica: A CD para os testes de Procurar e Operar Mecanismo é sempre 20. Aumentar ou diminuir esses valores afeta o custo e o ND da armadilha, conforme indicado na Tabela 2-2.

Armadilha Mágica: A CD para os testes de Procurar e Operar Mecanismo será 25 + nível da magia pertinente. Somente os personagens que tenham a habilidade de classificar Armadilhas podem tentar realizar esses testes. Estes valores não afetam o custo ou o ND da armadilha.

Bônus de Ataque/Testes de Resistência

Em geral, as armadilhas realizam uma jogada de ataque ou exigem um teste de resistência para evitá-las. Verifique as opções a seguir para determinar os elementos apropriados à sua armadilha, conforme o tipo do dispositivo. Em alguns casos, a armadilha utilizará as duas opções ou nenhuma (considere inevitável, a seguir).

Fossos: Buracos (cobertos ou não) onde os aventureiros podem cair e sofrer dano. Um fosso não realiza uma jogada de ataque, mas exige um sucesso em um teste de resistência Reflexos para evitá-lo (CD definida pelo construtor). Outras armadilhas mecânicas que exigem testes de resistência também se enquadram nessa categoria.

Armadilhas de Ataque à Distância: Estas armadilhas disparam virotes, dardos, flechas, lanças e similares contra o alvo. O construtor determina o bônus de ataque.

Armadilhas de Ataque Corporal: Estas armadilhas incluem lâminas afiadas que emergem das paredes e blocos de pedra que se soltam do teto. O construtor determina o bônus de ataque.

Tabela 2-4: Modificadores de ND conforme o Veneno

Veneno	Modificador de ND
Amatizul	+1
Armadilha de Dragão	+6
Armadilha de insanidade	+4
Armadilha de imagem	+1
Armadilha de sombra	+3
Armadilha do cérebro de verme da carniça	+1
Armadilha de lotus negra	+8
Armadilha de morte	+5
Armadilha de morte	+4
Armadilha de sangue verde	+1
Armadilha de sangue	+3
Armadilha de malyss	+3
Armadilha de terrinav	+5
Armadilha de folha de sassone	+3
Armadilha de othur	+6
Armadilha de aranha Média	+2
Armadilha de centopéia Pequena	+1
Armadilha de escorpião Grande	+3
Armadilha de verme púrpura	+4
Armadilha de vespa gigante	+3
Armadilha de víbora negra	+1
Armadilha de wyvern	+5

Efeito

O efeito de uma armadilha abrange as consequências sofridas pela criatura que disparou o gatilho. Normalmente, o dispositivo causa dano ou conjura um efeito mágico no alvo, mas certas armadilhas geram outras consequências especiais.

Caso a armadilha inflija dano, calcule o valor médio para o ataque bem-sucedido e arredonde o resultado para o múltiplo de 7 mais próximo. O dano de venenos e estacas não é considerado neste cálculo, embora o dano adicional de ataques múltiplos e de arcos reforçados seja. Por exemplo, se uma armadilha dispara 1d4 dardos contra cada alvo, o dano médio é a quantidade de dardos x o dano médio dos disparos, arredondado para o múltiplo de 7 mais próximo — ou seja, 2,5 dardos x 2,5 pontos de dano = 6,25 pontos, arredondando para 7 pontos de dano. Consulte a Tabela 2-2 para determinar o aumento no ND.

Fossos: Cair em um fosso causa 1d6 pontos de dano a cada 3 m de profundidade.

Armadilhas de Ataques à Distância: Estas armadilhas causam o dano padrão da munição de seu tipo. Uma armadilha que dispara flechas de arco longo, por exemplo, infligiria 1d8 pontos de dano. É possível construir armadilhas reforçadas, que causam dano adicional a cada disparo. Por exemplo, uma armadilha reforçada [+4 de bônus de Força] que atire lanças infligiria 1d8+4 pontos de dano a cada disparo.

Armadilhas de Ataque Corporal: Estas armadilhas causam o dano padrão da arma branca utilizada. Para blocos de pedra, é possível determinar qualquer quantidade de dano de pancada, mas a reativação selecionada deverá ser capaz de atingir novamente a rocha. É possível construir armadilhas reforçadas que causam dano adicional.

Armadilhas Mágicas: Estas armadilhas produzem os efeitos das magias utilizadas, conforme sua descrição apresentada no *Livro do Jogador*. Dessa forma, caso a magia permita a

realização de um teste de resistência, a CD será 10 + nível da magia + modificador da habilidade relevante do conjurador.

Armadilhas de Instrumentos Mágicos: Estas armadilhas produzem o efeito da magia utilizada, conforme sua descrição apresentada no *Livro do Jogador*. Caso a magia permita a realização de teste de resistência, a CD será 10 + nível da magia x 1,5. Certas magias realizam uma jogada de ataque e não permitem testes de resistência.

Especial: Algumas armadilhas possuem características variadas que geram efeitos especiais, como afogamento em mecanismos aquáticos ou dano de habilidade causado por venenos. Os testes de resistência e o dano variam conforme o veneno utilizado (consulte a Tabela 2-1) ou são definidos pelo construtor.

Características Variadas das Armadilhas

Algumas armadilhas incluem características opcionais que podem torná-las ainda mais letais. As características mais comuns são descritas a seguir.

Mecanismo Alquímico: As armadilhas mecânicas podem incorporar compostos alquímicos e outras substâncias especiais, como bolsas de cola, fogo grego, pedras-trovão e similares. Alguns desses itens geram efeitos semelhantes a magias. Por exemplo, o efeito de uma bolsa de cola é similar a magia *construção* e o efeito da pedra-trovão é similar a magia *sundez*. Caso a substância imite um efeito mágico, ela aumentará o ND da armadilha conforme indicado na Tabela 2-2.

Gás: Nas armadilhas de gás, o perigo reside na inalação do veneno utilizado no dispositivo. Estas armadilhas geralmente possuem as características “Inevitável” e “Tempo de Ataque”.

Inevitável: Quando uma parede da masmorra se desloca para esmagar os aventureiros, os reflexos dos heróis serão inúteis, já que não existe possibilidade da rocha errar os alvos. Estas armadilhas não possuem bônus de ataque, nem permitem testes de resistência para evitá-las, mas sempre apresentam “Tempo de Ataque” (veja a seguir). Muitas armadilhas baseadas em água e gás apresentam esta característica.

Alvos Múltiplos: Estas armadilhas são capazes de afetar mais de uma criatura simultaneamente.

Tempo de Ataque: Esta característica indica a quantidade de tempo entre o acionamento da armadilha e o momento de seu disparo efetivo — para causar dano, por exemplo. As armadilhas “Inevitáveis” sempre apresentam um tempo de ataque.

Formas Alternativas de Superar Armadilhas

Obviamente, é possível destruir muitas armadilhas sem a perícia Operar Mecanismo.

Armadilhas de Ataque à Distância: Logo após descobrir a localização da armadilha, a estratégia mais óbvia para desarmá-la é esmagar o mecanismo — supondo que exista uma forma de executar essa tarefa. Por outro lado, é possível tapar os buracos que disparam os projéteis. Esta opção oferece cobertura total aos personagens em relação à armadilha e também a impede de disparar, a menos que sua munição cause dano suficiente para atravessar as proteções.

Armadilhas de Ataque Corporal: É possível evitar esses mecanismos destruindo ou bloqueando as armas, conforme descrito acima. Por outro lado, caso os personagens observem a armadilha e seu gatilho, talvez consigam se esquivar no momento exato para evitar o dano. Se um aventureiro apenas estudar a armadilha quando ela disparar, recebe +4 de bônus de esquiva na CA contra a jogada de ataque do dispositivo, mas deve tentar superá-la em 10 rodadas ou menos.

Fossos: Em geral, desarmar ou ativar uma armadilha de fosso destrói o alçapão, tornando-o visível. Encher o poço com entulho ou construir uma ponte temporária envolve apenas trabalho manual e descarta a necessidade de Operar Mecanismo. É possível inutilizar as estacas no fundo de um fosso usando armas brancas — elas têm a dureza e os pontos de vida de adagas.

Armadilhas Mágicas: Dissipar magia sempre é a melhor escolha. Se o personagem obtiver sucesso no teste de conjurador (CD = nível do criador), neutralizará a armadilha durante 1d4 rodadas. No entanto, apenas a opção “dissipar um alvo” será eficaz; a versão de área não afetará a armadilha.

Como Reparar e Reativar Armadilhas Mecânicas

Reparar uma armadilha exige um teste de Ofícios (armadilheiro) contra a mesma CD obtida para construir o mecanismo. O custo em matéria-prima equivale a 1/5 do preço de mercado original. Para determinar o tempo necessário para consertar a armadilha, repita os mesmos cálculos utilizados durante a construção, mas substitua o preço de mercado pelo custo da matéria-prima necessária para os reparos.

Em geral, reativar uma armadilha exige apenas um minuto — basta recolocar a alavanca do alçapão no lugar, recarregar a besta suspensa na parede ou esconder a agulha envenenada novamente na maçaneta. Para armadilhas com reativação mais complexa, como a Armadilha de Baltoi, o Mestre determinará o tempo e o pessoal necessários.

Veneno: As armadilhas baseadas em venenos são mais letais do que as variações comuns; por conseguinte, apresentam um Nível de Desafio maior. Para determinar o modificador do ND de um veneno específico, consulte a Tabela 2-4. Somente os venenos inoculados por ferimento, contato e inalação podem ser usados em armadilhas; as substâncias inoculadas por ingestão são ineficazes.

Algumas armadilhas (como uma mesa recoberta com veneno de contato) simplesmente infligem o dano do veneno utilizado. Outros, como setas ou lâminas envenenadas, também causam o dano do ataque.

Estacas: As estacas no fundo de um fosso são consideradas adagas, com +10 de bônus de ataque cada. O dano adicional das estacas equivale a +1 a cada 3 m de profundidade (máximo +5). Um personagem que caia em um poço será atacado por 1d4 estacas. Elas não adicionam a característica "dano médio" à armadilha (veja acima), nem podem ser reforçadas.

Fundo do Fosso: Se houver outra coisa além de estacas no fundo de um fosso, é melhor considerá-la uma armadilha separada (consulte armadilhas múltiplas, a seguir) com um gatilho local acionado por qualquer impacto significativo, como a queda de um personagem. Algumas sugestões incluem ácido, monstros ou água (que reduziria o dano da queda; consulte a seção Queda na Água, pág. 112 do *Livro do Mestre*).

Ataque de Toque: Esta característica se aplica a qualquer armadilha que exija somente um ataque de toque (corpo a corpo ou à distância) para atingir o alvo.

Água: Qualquer armadilha que envolva o perigo de afogamento (como uma sala trancada se enchendo de água ou um poço de areia movediça) se incluem nesta categoria. As armadilhas baseadas em água apresentam as características "Inevitável" e "Tempo de Ataque" (descritas acima).

ND das Armadilhas

Para calcular o ND de uma armadilha, adicione os modificadores obtidos nos passos anteriores ao Nível de Desafio base da armadilha.

Armadilhas Mecânicas: O ND base de uma armadilha mecânica é sempre zero. Caso o Nível de Desafio final seja inferior a zero, adicione características até obter um ND 1 ou superior.

Armadilhas Mágicas: O ND base das armadilhas mágicas e de instrumentos mágicos é sempre 1. Apenas a magia de nível mais alto altera o Nível de Desafio.

Armadilhas Múltiplas: Caso a armadilha inclua dois ou mais dispositivos interligados, capazes de afetar aproximadamente a mesma área, determine o ND de cada um separadamente.

Armadilhas Múltiplas Dependentes: Quando um mecanismo depende da ativação de outros (ou seja, é possível evitar com-

pletamente a segunda armadilha se superar a primeira), considere-os como armadilhas diferentes.

Armadilhas Múltiplas Independentes: Quando dois ou mais dispositivos atuam de maneira isolada (ou seja, nenhum depende do acionamento dos demais), utilize seus Níveis de Desafio combinados para determinar o Nível de Encontro (NE), como se fossem criaturas. Consulte a Tabela 4-1 do *Livro do Mestre*. O Nível de Encontro resultante será o ND das armadilhas interligadas.

4º Passo: Determine o Custo

Os custos variam conforme o tipo da armadilha. Os cálculos para as três categorias básicas são descritos a seguir.

Armadilhas Mecânicas

O custo base de uma armadilha mecânica é 1.000 PO. Aplique todos os modificadores para as características selecionadas indicados na Tabela 2-2 e calcule o novo custo base.

O preço de mercado equivale ao custo base atualizado ao Nível de Desafio + custos extras. O preço de mercado mínimo de uma armadilha mecânica equivale a 100 PO a cada nível de ND.

Depois de multiplicar o custo base atualizado pelo Nível de Desafio, adicione o valor de quaisquer venenos ou mecanismos alquímicos incorporados à armadilha. Caso o dispositivo utilize estas características e tenha reativação automática, multiplique o custo do veneno ou do mecanismo alquímico por 2 para assegurar um suprimento adequado.

Armadilhas Múltiplas: Caso a armadilha incorpore dois dispositivos interligados, determine o preço de mercado de cada um de forma distinta e então some os resultados. Esta regra se aplica tanto a armadilhas dependentes quanto independentes.

Armadilhas de Instrumentos Mágicos

Um mecanismo de disparo único custa 50 PO x nível do conjurador x nível da magia + custos extras, além de 4 XP x nível do conjurador x nível da magia. As armadilhas mágicas com característica reativação automática custam 500 PO x nível do conjurador + custos extras, além de 40 XP x nível do conjurador x nível da magia. Caso o dispositivo utilize mais de um efeito (por exemplo, um gatilho sonoro ou visual que dispare a magia principal selecionada) é necessário calcular o preço de cada uma delas (exceto alarme, que não custa nada).

Estes custos assumem que o construtor lançará todas as magias necessárias. Caso ele contrate um PdM para fazer, consulte a seção Itens Especiais e Superiores, página 114 do *Livro do Jogador* para obter os custos em PO.

As armadilhas de instrumento mágico exigem um custo base de 500 PO para serem construídas.

Magias

Uma armadilha de magia somente terá um custo base se o personagem contratar um PdM conjurador para ajudá-lo. Consulte a seção Itens Especiais e Superiores, página 114 do *Livro do Jogador* para obter os custos em PO.

Passo: Construa a Armadilha

Para que todas as características da armadilha foram elaboradas e definidas, basta construir o dispositivo. De acordo com os elementos selecionados, será necessário adquirir matéria-prima, utilizar a perícia Ofícios (armadilheiro), conjurar magia ou uma combinação destas etapas.

Armadilhas Mecânicas

Construir uma armadilha mecânica é um processo de três etapas. Primeiro, é necessário definir a CD da perícia Ofícios (armadilheiro); segundo, adquirir a matéria-prima exigida e, finalmente, realizar um teste de Ofícios (armadilheiro) a cada semana até que a construção termine.

CD do Teste de Ofícios: A CD base para os testes de Ofícios (armadilheiro) depende do ND do mecanismo, conforme indicado na Tabela 2-5.

Tabela 2-5: CD para Ofícios (armadilheiro)

Ofício Armadilha	CD base para Ofícios (armadilheiro)
Armadilha	20
Armadilha	25
Armadilha	30
Componentes Adicionais	Modificador da CD
Gatilho de proximidade	+5
Reativação automática	+5

Adicione os modificadores da segunda parte da tabela (quando aplicável) à Classe de Dificuldade base. O resultado será a CD do teste de Ofícios (armadilheiro).

Adquirir Matéria-Prima: Em geral, o custo da matéria-prima (inclusive armas, venenos e substâncias mundanas) equivale a 1/3 do preço de mercado total da armadilha. No entanto, a critério do Mestre, as armadilhas incomuns podem exigir materiais que não estão disponíveis no local da construção. Isto forçaria o construtor a empreender uma jornada para obtê-los ou pagar um custo mais elevado. Por exemplo, o veneno de escorpião gigante não seria facilmente encontrado por um monarca que estivesse protegendo seu castelo de gelo polar.

Teste de Ofícios: Para calcular o progresso da construção, faça um teste de Ofícios (armadilheiro) a cada semana. Caso obtenha sucesso, multiplique o resultado do teste pela CD original. O produto indica a quantidade de trabalho (em PO) realizado naquela semana. Quando o total em PO igualar ou superar o preço de mercado da armadilha, ela estará terminada. Se o teste fracassar, o personagem não obteve qualquer progresso naquela semana; caso fracasse com uma margem de 5 pontos ou mais, metade dos materiais será inutilizada e será preciso adquiri-la novamente.

Modificadores do Teste: O construtor precisa de um conjunto de ferramentas de artesão para iniciar o trabalho. As ferramentas improvisadas impõem -2 de penalidade de circunstância aos testes de Ofícios (armadilheiro), embora as ferramentas (obra-prima) concedam +2 de bônus de circunstância. Além disso, os anões recebem +2 de bônus em testes de Ofícios (armadilheiro) para construir dispositivos que envolvam metal ou pedras.

Auxílio: Caso o dispositivo exija trabalho manual, qualquer auxílio será benéfico, mesmo de profissionais sem treinamento na perícia armadilheiro. Exceto quando a armadilha for pequena demais para duas pessoas trabalharem simultaneamente com eficácia, a assistência de um ou mais indivíduos reduzirá o tempo de construção. Enquanto o construtor tiver um número adequado de ajudantes (definido pelo Mestre), será possível duplicar a quantidade de trabalho (em PO) realizada a cada semana.

Exemplo de Armadilha:**Pedregulho Móvel de Baltoi**

A seguir, apresentamos um exemplo do funcionamento das regras para criação de armadilhas.

1º Passo (Conceito): Baltoi, o ladino anão, deseja construir uma armadilha capaz de impedir as invasões de sua fortaleza subterrânea. Ele imaginou um pedregulho enorme, que rolaria pelo corredor até a entrada, esmagando os intrusos.

2º Passo (Gatilho, Reativação e Supressor): Até agora, Baltoi não teve sorte contra oponentes voadores, então seleciona um gatilho de proximidade — um dispositivo muito sensível que liberaria a rocha em resposta à menor perturbação no ar. A reativação manual lhe parece adequada, ainda que exija a convocação de todos os guardas para empurrar a rocha de volta a posição original. Como supressor, Baltoi escolhe um interruptor oculto especial (CD 30 para testes de Procurar). O gatilho de proximidade adiciona +1.000 PO ao custo base e o interruptor do supressor +400 PO. A reativação manual não altera o custo base. Nenhum destes componentes aumentam o ND. *Modificador de custo base: +1.400 PO. Modificador de ND: +0.*

3º Passo (Valores): Para economizar alguns recursos, Baltoi não se esforça em ocultar a enorme abertura no teto que libera a rocha. Ele reduz a CD de Procurar para 16, reduzindo o custo base em 400 PO. Contudo, o orgulho inato dos anões em relação a trabalhos com pedra o convence a manter a CD para Operar Mecanismo em 20. *Modificador de custo base: + 1.000 PO. Modificador de ND: +0.*

O pedregulho desfere um ataque corporal e Baltoi pretende se assegurar que ele atingirá o alvo. Portanto, o anão eleva o bônus de ataque da armadilha para +15, adicionando +1.000 PO ao custo base e +1 ao ND. *Modificador de custo base: +2.000 PO. Modificador de ND: +1.*

Baltoi seleciona uma rocha grande o bastante para causar 6d6 pontos de dano. O dano médio da armadilha será 21 (+3 no ND pelo dano padrão). Ela é ampla o suficiente para atingir dois invasores adjacentes (+1 no ND por alvos múltiplos). *Modificador de custo base: +2.000 PO. Modificador do ND: +5.*

**Variação:
“Armadilhas” Úteis**

É possível utilizar as regras de criação de armadilhas de instrumentos mágicos para elaborar dispositivos que auxiliam os alvos em vez de prejudicá-los. Estes mecanismos são construídos como armadilhas mágicas, mas utilizam um efeito benéfico no lugar de uma magia ofensiva.

Por exemplo, Mialec poderia construir uma maca que eleva a Constituição de qualquer criatura sobre ela. Ela seria uma “armadilha” mágica, de gatilho local, com reativação automática, que conjura vigor sobre o alvo deitado na maca. Vigor é uma magia de 2º nível, portanto o mecanismo custaria 500 PO x 3 x 2 = 3.000 PO em matéria-prima, além de 40 XP x 3 x 2 = 240 XP. Mialec gastaria 6 dias para construir o dispositivo (um dia a cada 500 PO do custo). Se um espião desejasse sabotar a maca, a CD de Operar Mecanismo seria 27 (25 + 2).

Os mecanismos benéficos não têm ND, pois não representam desafios. Seria justo que o Mestre os considerasse “armadilhas” estacionárias, embora isso não seja absolutamente necessário.

Varição: O que Significa Desarmar um Mecanismo?

O jogador obtém sucesso no teste de Operar Mecanismo contra uma armadilha — mas o que isso representa? A resposta depende do grau de sucesso contra a CD original. Os parágrafos a seguir descrevem os resultados conforme a margem de sucesso.

0-3: O personagem impede a ativação subsequente do gatilho da armadilha. No entanto, o gatilho voltará a funcionar normalmente depois disso e será necessário outro teste de Operar Mecanismo para desarmá-lo.

4-6: O personagem enguiçou o dispositivo. Ele não voltará a funcionar até a próxima reativação. Caso seja uma armadilha com reativação automática, use o resultado a seguir.

7-9: O personagem realmente quebrou o mecanismo. Ela não voltará a funcionar até que alguém o conserte com a perícia Ofícios (armadilheiro). O reparo custará 1d8 x 10% do valor total da construção. Se o personagem não quiser destruir a armadilha, poderá reduzir voluntariamente o estrago causado (e o custo do reparo).

10+: O personagem é capaz de destruir o mecanismo ou adicionar um supressor. Esta última opção lhe permite superar a armadilha sem ativá-la ou neutralizar seu efeito. Por exemplo, é possível travar as placas de pressão de um corredor e impedi-las de acionar os atiradores de dardos envenenados da parede ou determinar o ponto cego de uma entrada, que serviria de refúgio contra uma rocha móvel.

4º Passo (Custo): O custo base da armadilha mecânica é 1.000 PO. Considerando o modificador de custo de +2.000 PO, o dispositivo terá um custo base atualizado de 3.000 PO. Multiplicando este valor pelo ND (5), Baltoi obtém o preço de mercado da armadilha: 15.000 PO.

5º Passo (Construção): Conforme indicado na Tabela 2-5, a CD base para construir uma armadilha de ND 5 equivale a 25 +5 do modificador de um gatilho de proximidade; a CD final para o teste de Ofícios (armadilheiro) será 30. Baltoi adquire 5.000 PO em matéria-prima (1/3 do preço de mercado da armadilha) e inicia a construção.

Normalmente, Baltoi tem +19 de bônus de Ofícios (armadilheiro). Para construir esta armadilha, ele recebe +2 de bônus racial da sua habilidade ligação com pedras e +2 por empregar ferramentas de artesão (obra-prima); seu modificador total de Ofícios (armadilheiro) é +23. No primeiro teste, ele obtém 15, que somado ao bônus da perícia resulta em 38 — sucesso! O Mestre multiplica esse valor (38) pela CD original do teste (30) e obtém 1.140, que indica a quantidade de trabalho em PO da primeira semana de construção. O Mestre determina que até cinco assistentes poderiam auxiliar na manufatura da armadilha, e Baltoi convoca essa quantidade de trabalhadores em seu complexo. Os assistentes dobram a quantidade de trabalho possível e o ano completa 2.280 PO do valor do dispositivo na primeira semana.

Aparentemente, construir esta armadilha não será uma tarefa fácil! Assumindo resultados médios, Baltoi precisará de mais sete semanas para terminar o dispositivo. Talvez o gatilho de proximidade tenha sido uma escolha ruim...

Armadilhas Mágicas

Construir uma armadilha mágica envolve um processo mais simples do que construir um dispositivo mecânico. Os custos são descritos no 4º passo, acima.

Armadilhas de Instrumentos Mágicos: A construção destas armadilhas não envolve a perícia Ofícios (armadilheiro). Em vez disso, exige o talento Criar Item Maravilhoso — afinal, as armadilhas de instrumento mágico são essencialmente itens maravilhosos estacionários, embora sejam mais caras. Caso o personagem tenha o talento e seja capaz de conjurar as magias necessárias para construir a armadilha, o sucesso é automático. O tempo necessário equivale a um dia a cada 500 PO de matéria-prima.

Armadilhas de Magia: Estes dispositivos envolvem somente a conjuração da magia pertinente. Nenhum outro teste é necessário.

90 Exemplos de Armadilhas

As armadilhas a seguir utilizam as regras de construção descritas anteriormente e são adequadas para a proteção de masmorras, guildas de mercadores ou complexos militares. Os valores indicados para as armadilhas mecânicas são preços de mercado; os preços dos mecanismos mágicos indicam o custo da matéria-prima. As referências dos dispositivos de instrumento mágico e de magia também relacionam a classe e o nível de conjurador necessário para construir a armadilha. Todos os demais efeitos mágicos (inclusive para os gatilhos) consideram o nível do conjurador mínimo.

ND 1

Alcapão Camuflado: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 3 m de profundidade (dano 1d6, queda); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 20); preço de mercado: 1.800 PO.

Arame Farpado: ND 1; mecânica; gatilho local; sem reativação; Ataque corporal: arame +10 (dano: 2d6); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 15); preço de mercado: 400 PO.

Bloco de Pedra Oscilante: ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; Ataque corporal: bloco de pedra +10 (dano: 4d6); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); preço de mercado: 500 PO.

Dardo Envenenado: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardo +8 (dano: 1d4 + veneno); veneno (erva-impigem, Fortitude [CD 12] anula, -1d4 Con + 1d3 Sab); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 18); preço de mercado: 700 PO.

Flechas: ND 1; mecânica; gatilho de proximidade; reativação manual; Ataque à distância: flecha +10 (dano: 1d6 + 1d4); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); preço de mercado: 2.000 PO.

Fosso Profundo: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; supressor com interruptor oculto (Procurar (CD 25); Reflexos (CD 15) para evitar; 6 m de profundidade (dano: 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 23); preço de mercado: 1.300 PO.

Lâmina na Parede: ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação automática; supressor com interruptor oculto (Procurar (CD 25); Ataque corporal: foice +10 (dano: 2d4 + 1d6); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 22); preço de mercado: 2.500 PO.

Maçaneta Coberta com Veneno de Contato: ND 1; mecânica; gatilho de toque (vinculado), reativação manual; veneno (extrato do cérebro de verme da carniça, Fortitude [CD 13] anula, paralisia/-); Procurar (CD 19); Operar Mecanismo (CD 19); preço de mercado: 900 PO.

Pedregulho Móvel: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque corporal: pedra +10 (dano: 2d6 + 1d4); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 22); preço de mercado: 1.400 PO.

Rajada de Dardos: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardos +10 (dano: 1d4 + veneno);

alvos múltiplos (1d4 dardos contra cada alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 14); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 500 PO.

ND 2

Agulha Envenenada: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação por reparo; supressor com fechadura (Abrir Fechaduras [CD 30]); Ataque corporal: agulha +17 (Dano: 1 mais veneno); veneno (basalto azul, Fortitude [CD 14] aula, 1 Con/inconsciência); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 17); *preço de mercado*: 4.720 PO.

Alçapão Camuflado: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 19); *preço de mercado*: 3.400 PO.

Alçapão Bem Camuflado: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Reflexos (CD 20) para evitar; 3 m de profundidade (dano 1d6, queda); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 4.400 PO.

Azagaia: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: azagaia +16 (dano: 1d6+4); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado*: 4.800 PO.

Caixa de Limbo Marrom: ND 2; mecânica; gatilho de toque (abrir a caixa); reativação automática; aura de 1,5 m de gelo (dano: 3d6 por frio, contusão); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado*: 3.000 PO.

Corrente Imobilizadora: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação automática; armadilhas múltiplas (imobilização e ataque corporal); Ataque de toque +15 (imobilização); ataque corporal: corrente com cravos +15 (dano: 2d4+2); Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado*: 3.800 PO.

Observação: Este dispositivo é composto de uma armadilha de ND 1 (imobilização) e outra de ND 1 (corrente com cravos). Se a imobilização obtiver sucesso, aplique +4 de bônus ao ataque da corrente, pois o alvo estará imobilizado.

Fosso com Estacas: ND 2; mecânica; gatilho local; reativação automática; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+2 por estaca); Procurar (CD 18); Operar Mecanismo (CD 15); *preço de mercado*: 1.600 PO.

Infligir Ferimentos Leves: ND 2; instrumento mágico; gatilho de toque; reativação automática; efeito da magia (*infligir ferimentos leves*, clérigo de 1º nível, Vontade [CD 11] para reduzir a metade, 1d8+1 energia negativa); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 26). *Custo*: 500 PO, 40 XP.

Mãos Flamejantes: ND 2; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*mãos flamejantes*, mago de 1º nível, Reflexos [CD 11] para reduzir a metade, 1d4 fogo); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 26). *Custo*: 500 PO, 40 XP.

Telhas Soltas: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação por reparo; Ataque corporal: telhas +12 (dano: 2d6); alvos múltiplos (todos em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 2.400 PO.

ND 3

Alçapão Camuflado: ND 3; mecânica; gatilho de proximidade; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 9 m de profundidade (dano 3d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado*: 4.800 PO.

Armadilha de Fogo: ND 3; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*armadilha de fogo*, druida de 3º nível, Reflexos [CD 13] para reduzir a metade, 1d4+3 fogo); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). *Custo*: 85 PO para contratar um conjurador PdM.

Blocos de Pedra Soltos no Teto: ND 3; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Ataque corporal: bloco de pedra +10 (dano: 4d6); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 5.400 PO.

Flecha Ácida de Melf: ND 3; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; Toque à distância +2; efeito da magia (*flecha ácida de Melf*, mago de 3º nível, 2d4 ácido/2 rodadas); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). *Custo*: 3.000 PO, 240 XP.

Flecha Envenenada: ND 3; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; supressor com fechadura (Abrir Fechaduras [CD 30]); Ataque à distância: flecha +12 (dano: 1d8 mais veneno); veneno (escorpião gigante, Fortitude [CD 18] anula, 1d6 For/1d6 For); Procurar (CD 19); Operar Mecanismo (CD 15); *preço de mercado*: 2.900 PO.

Fosso com Estacas: ND 3; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+2 por estaca); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 3.600 PO.

Maldição Menor estendida: ND 3; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*detectar o bem*); reativação automática; efeito da magia (*maldição menor estendida*, clérigo de 3º nível, Vontade [CD 13] anula); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). *Custo*: 3.500 PO, 240 XP.

Mãos Flamejantes: ND 3; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*mãos flamejantes*, mago de 5º nível, Reflexos [CD 11] para reduzir a metade, 5d4 fogo); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 26). *Custo*: 2.500 PO, 200 XP.

Pêndulo de Teto: ND 3; mecânica; gatilho periódico; reativação automática; Ataque corporal: machado grande +15 (dano: 1d12+8/x3); Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (CD 27); *preço de mercado*: 4.800 PO.

Toque do Carniçal: ND 3; instrumento mágico; gatilho de toque; reativação automática; efeito da magia (*toque do carniçal*, mago de 3º nível, Fortitude [CD 13] anula); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). *Custo*: 3.000 PO, 240 XP.

ND 4

Alçapão Camuflado: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 12 m de profundidade (dano 4d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em

dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 17); *preço de mercado*: 6.800 PO.

Dardos Envenenados: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardo +15 (1d4+1 mais veneno); alvos múltiplos (1 dardo em cada alvo numa área de 3 m²); veneno (centopéia Pequena, Fortitude [CD 14] anula, 1d2 Des/1d2 Des); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 22); *preço de mercado*: 12.090 PO.

Desabamento de Colunas: ND 4; mecânica; gatilho de toque (vinculado); sem reativação; Ataque corporal: blocos de pedra +15 (dano: 6d6); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 24); *preço de mercado*: 8.800 PO.

Foice na Parede: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação automática; Ataque corporal: foice +20 (dano: 2d4+8/x4); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado*: 17.200 PO.

Fosso Profundo com Estacas: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 6 m de profundidade (dano 2d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+2 por estaca); Procurar (CD 18); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado*: 7.200 PO.

Relâmpago: ND 4; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*relâmpago*, mago de 5º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 5d6 elétrico); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). *Custo*: 7.500 PO, 600 XP.

Rogar Maldição: ND 4; instrumento mágico; gatilho de toque (*detectar o caos*); reativação automática; efeito da magia (*rogar maldição*, clérigo de 5º nível, Vontade [CD 14] anula); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). *Custo*: 8.000 PO, 640 XP.

Sala Inundada: ND 4; mecânica; gatilho local; reativação automática; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m²); inevitável; tempo de ataque (5 rodadas); água; Procurar (CD 17); Operar Mecanismo (CD 23); *preço de mercado*: 11.200 PO.

Selo da Serpente Sépia: ND 4; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*selo da serpente sépia*, mago de 5º nível, Reflexos [CD 14] para evitar); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). *Custo*: 650 PO para contratar um conjurador PdM.

Símbolo de Proteção (explosão): ND 4; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*símbolo de proteção [explosão]*, clérigo de 5º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 2d8 ácido); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 1,5 m); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). *Custo*: 350 PO para contratar um conjurador PdM.

ND 5

Alçapão Camuflado: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 15 m de profundidade (dano 5d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 17); *preço de mercado*: 8.500 PO.

Armadilha de Fogo: ND 5; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*armadilha de fogo*, mago de 7º nível, Reflexos [CD 16] para reduzir a metade, 1d4+7 por fogo); Procurar (CD 29); Operar Mecanismo (CD 29). *Custo*: 305 PO para contratar um conjurador PdM.

Assassino Fantasmagórico: ND 5; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme* em toda a sala); reativação automática; efeito da magia (*assassino fantasmagórico*, mago de 7º nível, Vontade [CD 16] descredita e Fortitude [CD 16] parcial); Procurar (CD 29); Operar Mecanismo (CD 29); *preço de mercado*: 14.000 PO, 1.120 XP.

Bola de Fogo: ND 5; instrumento mágico; gatilho de toque; reativação automática; efeito da magia (*bola de fogo*, mago de 8º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 8d6 por fogo); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). *Custo*: 12.000 PO, 960 XP.

Estacas Envenenadas nas Paredes: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque corporal +16 (dano 1d8+4 mais veneno); alvos múltiplos (dois alvos em dois espaços adjacentes de 1,5 m); veneno (aranha Média, [CD 14] anula, 1d4 For/1d6 For); Procurar (CD 17); Operar Mecanismo (CD 21); *preço de mercado*: 12.650 PO.

Estátua Executora Móvel: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação automática; supressor com interruptor oculto (Procurar [CD 25]); Ataque corporal: machado grande +16 (dano: 1d12+8/x3); alvos múltiplos (ataques com os dois braços); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 18); *preço de mercado*: 22.500 PO.

Fosso com Estacas: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 25) para evitar; 12 m de profundidade (4d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+4 por estaca); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 13.500 PO.

Maçaneta Coberta com Veneno de Contato: ND 5; mecânica; gatilho de toque (vinculado), reativação manual; veneno (nitarita, Fortitude [CD 13] anula, -3d6 Con); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 19); *preço de mercado*: 9.650.

Pó de Ungol Vaporizado: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; gás; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m²); inevitável; tempo de ataque (2 rodadas); veneno (pó de ungol, Fortitude [CD 15] anula, 1 Car/1d6 Car, +1 ponto de Carisma permanente); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado*: 9.000 PO.

Rajada de Dardos: ND 5; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardo +18 (dano: 1d4+1); alvos múltiplos (1d8 dardos contra cada alvo numa área de 3 m²); Procurar (CD 19); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado*: 18.000 PO.

ND 6

Blocos com Estacas Soltos no Teto: ND 6; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Ataque corporal: estaca +20 (dano: 6d6); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m²); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 21.600 PO.

Colunas de Chamas: ND 6; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*detectar magia*); reativação automática; efeito da magia (*colunas de chamas*, clérigo de 9º nível, Reflexos [CD 17] para reduzir a metade, 9d6 por fogo); Procurar (CD 30); Operar Mecanismo (CD 30). Custo: 22.750 PO, 1.820 XP.

Flecha da Wyvern: ND 6; mecânica; gatilho de proximidade; reativação manual; Ataque à distância: flecha +14 (dano: 1d8 mais veneno); veneno (wyvern, Fortitude [CD 17] anula, 2d6 Con/2d6 Con); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 16); preço de mercado: 17.400 PO.

Fosso Profundo e Largo: ND 6; mecânica; gatilho local, reativação manual; Reflexos (CD 25) para evitar, 12 m de profundidade (dano 4d6, queda); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m²); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 25); preço de mercado: 28.200 PO.

Lâminas Giratórias Envenenadas: ND 6; mecânica; gatilho periódico, reativação automática; supressor com fechadura oculta (Procurar [CD 25], Abrir Fechaduras [CD 30]); Ataque corporal: adagas +10 (dano: 1d4+4; 19-20/x2 mais veneno); veneno (verme púrpura, Fortitude [CD 24] anula, 1d6 For/1d6 For); alvos múltiplos (três alvos em espaços pré-determinados de 1,5 metro); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); preço de mercado: 30.200 PO.

Parede Instável (Desabamento): ND 6; mecânica; gatilho de proximidade; sem reativação; Ataque corporal: blocos de pedra +20 (dano 8d6); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m²); Procurar (CD 14); Operar Mecanismo (CD 16); preço de mercado: 15.000 PO.

Rajada de Lanças: ND 6; mecânica; gatilho de proximidade; reativação por reparo; Ataque à distância: lança +21 (dano: 1d8); alvos múltiplos (1d6 lanças contra cada alvo numa área de 3 m²); Procurar (CD 26); Operar Mecanismo (CD 20); preço de mercado: 31.200 PO.

Relâmpago: ND 6; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*relâmpago*, mago de 10º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 10d6 elétrico); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 15.000 PO, 1.200 XP.

Sala Esmagadora: ND 6; mecânica; gatilho periódico, reativação automática; supressor com interruptor oculto; (Procurar [CD 25]); as paredes se deslocam (dano: 12d6, esmagamento); alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m²); inevitável; tempo de ataque (4 rodadas); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 22); preço de mercado: 25.200 PO.

Símbolo de Proteção (explosão): ND 6; magia; gatilho mágico; sem reativação; efeito da magia (*símbolo de proteção* [explosão], clérigo de 16º nível, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 8d8 sônico); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 1,5 m); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Custo: 680 PO para contratar um PdM conjurador.

ND 7

Alçapão Bem Camuflado: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Reflexos (CD 25) para evitar; 21 m de profundidade (dano 7d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 18); preço de mercado: 24.500 PO.

Barreira de Lâminas: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*barreira de lâminas*, clérigo de 11º nível, Reflexos [CD 19] para evitar); Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 33.000 PO, 2.640 XP.

Corrente de Relâmpagos: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*corrente de relâmpagos*, mago de 11º nível, Reflexos [CD 19] para reduzir a metade; 11d6 elétrico no alvo mais próximo, mais 5d6 contra até 11 alvos secundários); Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 33.000 PO, 2.640 XP.

Invocar Criaturas IV: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); sem reativação; efeito da magia (*invocar criaturas IV*, mago de 11º nível), Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 3.300 PO, 264 XP.

Névoa Ácida: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*névoa ácida*, mago de 11º nível, 2d6 ácido/11 rodadas); Procurar (CD 31); Operar Mecanismo (CD 31). Custo: 33.000, 2.640 XP.

Rajada de Dardos Envenenados: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação manual; Ataque à distância: dardos +18 (dano: 1d4+1 mais veneno); veneno (óleo de sangue verde, Fortitude [CD 13] anula, 1 Con/1d2 Con); alvos múltiplos (1d8 dardos contra cada alvo numa área de 3 m²); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 25); preço de mercado: 33.000 PO.

Sala Inundada: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação automática; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m²); inevitável; tempo de ataque (3 rodadas); água; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25); preço de mercado: 21.000 PO.

Tentáculos Negros de Evard: ND 7; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); sem reativação; efeito da magia (*tentáculos negros de Evard*, mago de 7º nível, 1d4+7 tentáculos, ataque corporal +7 [dano: 1d6+4 mais imobilização]); alvos múltiplos (até seis tentáculos contra cada alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 29); Operar Mecanismo (CD 29). Custo: 1.400 PO, 112 XP.

Tranca Coberta com Bile de Dragão: ND 7; mecânica, gatilho de toque (vinculado); sem reativação; veneno (bile de dragão, Fortitude [CD 26] anula, 3d6 For/-); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 16); preço de mercado: 11.300 PO.

Vapor Queimado de Othur: ND 7; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; gás; alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m²), inevitável; tempo de ataque (3 rodadas); veneno (vapor queimado de othur, Fortitude [CD 18] anula, 1 Con permanente/3d6 Con); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 21); preço de mercado: 17.500 PO.

ND 8

Alçapão Bem Camuflado: ND 8; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; Reflexos (CD 20) para evitar; 30 m de profundidade (10d6, queda); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 18); preço de mercado: 16.000 PO.

Bruma da Insanidade Vaporizada: ND 8; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; gás; inevitável; tempo de ataque (1 rodada); veneno (bruma da insanidade, Fortitude [CD 15] anula, 1d4 Sab/2d6 Sab); alvos múltiplos; (todos os

alvos numa sala de 3 m²); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 23.900 PO.

Destruição: ND 8; instrumento mágico; gatilho de toque (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*destruição*, clérigo de 13º nível, Fortitude [CD 20] parcial); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). *Custo*: 45.500 PO, 3.640 XP.

Flecha Ácida de Melf: ND 8; instrumento mágico; gatilho visual (*visão da verdade*); reativação automática; Toque à distância +9; efeito da magia (*flecha ácida de Melf*, mago de 18º nível, 2d4 dano ácido/7 rodadas); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo (CD 27). *Custo*: 83.500 PO, 4.680 XP.

Observação: Este dispositivo é composto de duas armadilhas *flecha ácida de Melf*, com ND 6, que disparam simultaneamente usando o mesmo gatilho e reativação.

Foice Envenenada na Pared: ND 8; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; Ataque corporal: foice +16 (dano: 2d4+8/x4 mais veneno); veneno (lâmina da morte, Fortitude [CD 20] anula, 1d6 Con/2d6 Con); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 19); *preço de mercado*: 31.400 PO.

Inverter a Gravidade: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*inverter a gravidade*, mago de 13º nível, Reflexos [CD 20] para evitar o dano — 6d6, queda, ao atingir o teto de uma sala com 18 m de altura, depois 6d6, queda, quando a duração da magia terminar); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). *Custo*: 45.550 PO, 3.640 XP.

Palavra do Caos: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*detectar a ordem*); reativação automática; efeito da magia (*palavra do caos*, clérigo de 13º nível); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). *Custo*: 46.000 PO, 3.680 XP.

Palavra de Poder, Atordoar: ND 8; instrumento mágico; gatilho de toque; sem reativação; efeito da magia (*palavra de poder, atordoar*, mago de 13º nível); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). *Custo*: 4.550 PO, 364 XP.

Rajada Prismática: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*rajada prismática*, mago de 13º nível, Reflexos, Fortitude ou Vontade [CD 20] conforme o efeito); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). *Custo*: 45.550 PO, 3.640 XP.

Terremoto: ND 8; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*terremoto*, clérigo de 13º nível, Fortitude [CD 15 ou 20, conforme o terreno] 20 m de raio); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). *Custo*: 45.500 PO, 3640 XP.

ND 9-10

Cubo de Força e Invocar Criaturas VII: ND 10; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; armadilhas múltiplas (*cubo da força e invocar criaturas VII* que invoca um hamatula); efeito da magia (*cubo de força*, mago de 13º nível), efeito da magia (*invocar criaturas VII*, mago de 13º nível, hamatula); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). *Custo*: 241.000 PO, 7.280 XP.

Observação: Este dispositivo é composto de uma armadilha de ND 8 (*cubo da força*) e outra de ND 8, que invoca um hamatula para a mesma área. Caso ambas sejam disparadas, a criatu-

ra surge dentro do cubo de força. Os dois efeitos são independentes.

Desabamento do Teto: ND 9; mecânica; gatilho local; reativação por reparo; a sala desmorona (dano: 12d6, esmagamento); ataques múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m² inevitável; tempo de ataque (1 rodada); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 16); *preço de mercado*: 12.600 PO.

Drenar Energia: ND 10; instrumento mágico; gatilho visual (*visão da verdade*), reativação automática; Toque à distância +8; efeito da magia (*drenar energia*, mago de 17º nível, Fortitude [CD 23] anula, 2d4 níveis negativos durante 2 horas); Procurar (CD 34); Operar Mecanismo (CD 34). *Custo*: 124.000 PO, 7.920 XP.

Fosso com Estacas Envenenadas: ND 10; mecânica; gatilho local; reativação manual; supressor com fechadura oculta (Procurar [CD 25], Abrir Fechaduras [CD 30]); Reflexos (CD 20) para evitar; 15 m de profundidade (dano 5d6, queda alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+5 mais veneno por estaca); veneno (verme púrpura, Fortitude [CD 24] anula, 1d6 For/1d6 For) Procurar (CD 16); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado*: 19.700 PO.

Fosso Profundo e Largo: ND 9; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 25) para evitar; 30 m de profundidade (dano 10d6, queda); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m²); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 25); *preço de mercado*: 40.500 PO.

Fosso Profundo e Largo com Estacas Envenenadas: ND 9; mecânica; gatilho local, reativação manual; supressor com fechadura oculta (Procurar [CD 25], Abrir Fechaduras [CD 30]); Reflexos (CD 20) para evitar; 21 m de profundidade (dano 7d6, queda); alvos múltiplos (todos os alvos numa área de 3 m²); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+5 mais veneno por estaca); veneno (vespa gigante, Fortitude [CD 18] anula, 1d6 Des/1d6 Des) Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 11.910 PO.

Gancho de Gaveta Coberto com Veneno de Contato: ND 9; mecânica; gatilho de toque (vinculado); reativação manual; veneno (extrato de lótus negra, [CD 22] anula, 3d6 Con/3d6 Con); Procurar (CD 18), Operar Mecanismo (CD 26); *preço de mercado*: 21.600 PO.

Grito da Banshee: ND 10; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*), reativação automática; efeito da magia (*grito da banshee*, mago de 17º nível, Fortitude [CD 23] anula alvos múltiplos (até 17 criaturas); Procurar (CD 34); Operar Mecanismo (CD 34). *Custo*: 76.500 PO, 6.120 XP.

Nuvem Incendiária: ND 9; instrumento mágico; gatilho de proximidade (*alarme*); reativação automática; efeito da magia (*nuvem incendiária*, mago de 15º nível, Reflexos [CD 22] para reduzir a metade, 4d6 fogo/15 rodadas); Procurar (CD 30); Operar Mecanismo (CD 33); *Custo*: 60.000 PO, 4.800 XP.

Sala Esmagadora: ND 10; mecânica; gatilho local; reativação automática; as paredes se deslocam (dano: 16d6, esmagamento); alvos múltiplos (todos os alvos numa sala de 3 m² inevitável; tempo de ataque (2 rodadas); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 29.000 PO.

AS MESMAS PERÍCIAS, NOVAS UTILIZAÇÕES

A seguir, apresentamos novas utilizações para as perícias Esconder-se e Punga, além de variações de regras para Operar Mecanismo e Acrobacia.

Admirável Arte de Esconder-se

Para os ladinos, esconder-se provavelmente é uma parte essencial de sua rotina típica de aventureiro. No entanto, é possível realizar diversas façanhas com essa perícia — além de simplesmente ocultar-se. O ladino poderia espreitar um alvo, atacar alguém furtivamente, desaparecer em meio à multidão, atuar como franco-atirador ou ainda aumentar suas chances de evitar a detecção enquanto estiver invisível.

Um teste de Esconder-se é resistido pelo teste de Observar do oponente. Obviamente, o requisito essencial para uma tentativa bem-sucedida é um lugar para se ocultar. Não importa a graduação do ladino na perícia, é impossível esconder-se em campo aberto, a menos que ele tenha alguma habilidade especial que lhe permita fazê-lo (como a habilidade mimetismo do dançarino das sombras, descrita no Capítulo 2 do *Livro do Mestre*). Dessa forma, o ladino precisa encontrar cobertura. Qualquer superfície capaz de lhe fornecer meia camuflagem (ou mais) servirá como esconderijo — peças de mobília, arbustos ou mesmo uma sombra intensa é suficiente.

Situações Especiais para Esconder-se

A utilização padrão da perícia Esconder-se assume que o personagem encontrou algum esconderijo e permaneceu imóvel até decidir sair. Entretanto, em um sentido mais amplo, esconder-se abrange a arte de passar despercebido — e o ladino é capaz de fazê-lo de várias maneiras. Por exemplo, Esconder-se poderia ajudá-lo a se ocultar durante os primeiros momentos de um encontro (consulte Esconder-se e Avistar, página 60 do *Livro do Mestre*). Além disso, existe uma enorme variedade de truques especiais disponíveis aos mestres desta perícia. Alguns deles são descritos a seguir.

Espreitar: Uma vez que a perícia Esconder-se não impede o deslocamento, se desejar o ladino é capaz de usá-la como uma ação equivalente a movimento ou como parte de uma ação de movimento. Isso significa que ele poderia seguir um alvo enquanto realiza testes sequenciais de Esconder-se para continuar despercebido. A frequência dos testes varia conforme a distância entre o ladino e o alvo. Se estiverem a 18 m de distância ou mais, os testes devem ser realizados a cada 10 minutos, a menos que o alvo suspeite que está sendo seguido ou o ladino realize qualquer outra tarefa capaz de distraí-lo. Para distâncias inferiores a 18 m, será necessário realizar um teste a cada rodada.

Novamente, o ladino ainda precisará de uma camuflagem adequada para obter sucesso nos testes de Esconder-se enquanto espreita o alvo, mas quase sempre há muitas opções disponíveis. Se estiver seguindo alguém nas ruas de uma cidade, por exemplo, ele poderia se misturar aos transeuntes — nesse caso, ele não estaria se ocultando dos cidadãos locais, somente da sua presa. Em ruas movimentadas, utilizar a plebe

como camuflagem não impõe qualquer penalidade nos testes de Esconder-se, embora possa prejudicar o deslocamento do personagem (consulte a descrição da perícia Esconder-se, no Capítulo 4 do *Livro do Jogador*).

Se não houver indivíduos se movimentando nas ruas, o personagem ainda será capaz de se deslocar entre diversos esconderijos enquanto persegue o alvo. Nesse caso, a distância é um fator muito importante — essa tática somente funcionará enquanto os locais estiverem a menos de [30 cm x graduação de Esconder-se do personagem] entre si. Se o perseguidor usar um item mágico capaz de auxiliar sua camuflagem, como um *manto élfico* ou um *robe da camuflagem*, a distância máxima será maior [60 cm x graduação em Esconder-se fornecida pelo item]. Caso o ladino tente percorrer uma distância superior ao limite entre dois esconderijos, o alvo conseguirá avistá-lo. Além disso, o Mestre deveria aplicar uma penalidade adicional ao teste de Esconder-se quando o personagem percorrer a distância entre dois esconderijos usando mais da metade de seu deslocamento normal.

Mesmo que o personagem fracasse no teste de Esconder-se enquanto persegue o alvo ou seja avistado quando se ultrapassar a distância máxima entre dois esconderijos, ainda poderá realizar um teste de Blefar, resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo, para dissimular suas intenções. Se o caçador obtiver sucesso, a presa avistará o personagem mas não notará que está sendo seguida; caso contrário, a perseguição estará arruinada. O Mestre deveria conceder bônus aos testes de Sentir Motivação da presa, de acordo com seu nível de suspeita. A tabela a seguir indica alguns modificadores aplicáveis.

O Alvo...	Modificador
Está certo que ninguém está lhe seguindo	-5
Não tem razão para suspeitar que alguém está lhe seguindo	+0
Está preocupado com a possibilidade de estar sendo seguido	+10
Está preocupado em estar sendo seguido e sabe que você é um inimigo	+20

Atacar Furtivamente: Um ladino é capaz de desferir um ataque furtivo usando testes de Esconder-se, mas ele precisará se deslocar entre esconderijos para fazê-lo. Conforme o processo descrito anteriormente em “Espreitar”, o personagem deve sair de um esconderijo a menos de [30 cm x graduação de Esconder-se] do alvo, deslocar-se até ele e atacá-lo antes que a vítima perceba.

Misturar-se à Multidão: É possível utilizar a perícia Esconder-se para ocultar-se numa multidão. Obviamente, isso esconderá o ladino apenas dos alvos selecionados, nunca dos cidadãos nas ruas. Todas as pessoas ao redor do personagem são capazes de notá-lo; caso sejam hostis, é provável que eles o denunciem. Mesmo que fracasse em um teste de Esconder-se enquanto se mistura à multidão, o personagem ainda poderá realizar um teste de Blefar para dissimular suas intenções (consulte Espreitar, acima).

Franco-atirador: Caso obtenha sucesso em manter-se oculto a 3 metros do alvo (ou menos), o ladino poderá desferir um ataque à distância e esconder-se novamente logo em seguida, usando uma ação equivalente a movimento. No entanto,

ele sofre -20 de penalidade de circunstância no teste de Esconder-se para ocultar-se depois do ataque.

Esconder-se Invisível: O personagem é capaz de impedir que o avistem com a magia *ver o invisível* se obtiver sucesso em um teste de Esconder-se, mas ainda precisará de uma local para ocultar-se.

Armas Ocultas

A descrição da perícia Punga indica que ela pode ser utilizada para ocultar objetos nas roupas do personagem. E se o item fosse uma adaga?

Na maioria dos casos, um teste de Punga para esconder uma arma é resistido pelo teste de Observar do alvo (se o personagem estiver sendo vigiado) ou Procurar (se estiver sendo revistado). Nesta última situação, o teste de Procurar recebe +4 de bônus, porque geralmente não é difícil encontrar uma arma no corpo de um indivíduo revistado. Existem modificadores adicionais para os dois testes, conforme indicado na tabela a seguir.

Modificador

de Punga	Condição
-4	Cada categoria de tamanho da arma superior a Pequena
+4	Arma miúda
+2	O personagem usa um manto, cota de malha ou outra vestimenta pesada
+4	O personagem tem uma bainha oculta ou bolsos e correias com esse propósito
+6	A arma está oculta num compartimento criado especialmente com esse propósito (uma espada numa bengala, por exemplo)
+0	É possível sacar a arma normalmente usando uma ação padrão
-2	É possível sacar a arma como uma ação equivalente a movimento ou parte de uma ação equivalente a movimento
-4	É possível sacar a arma como uma ação livre, usando o talento Saque Rápido

Modificador

de Observar	Condição
-1	Cada 3 m de distância entre os envolvidos
-5	O observador está distraído

Tentativas Sem Treinamento: É impossível utilizar a perícia Punga sem treinamento. Caso um personagem sem graduações tente ocultar uma arma, este não será um teste resistido. Em vez disso, qualquer criatura que avistar o personagem poderá realizar um teste de Observar e qualquer indivíduo que revistá-lo poderá fazer um teste de Procurar. Os dois testes apresentam CD base 10 e todos os modificadores descritos na tabela ainda se aplicam, inclusive os modificadores normais da perícia Punga. Simplesmente inverta os valores (de +2 para -2, por exemplo) pertinentes e aplique-os à Classe de Dificuldade do teste de Observar ou Procurar.

Variação: Testes mais Difíceis de Acrobacia

Para os Mestres que desejam regras mais complexas (e mais severas) para controlar os testes de Acrobacia em combate, apresentamos duas variações: penalidades de circunstância e testes resistidos de Acrobacia.

Penalidades de Circunstância: Nesta variação, as CDs dos testes de Acrobacia para se deslocar ao redor de uma área

ameaçada ou atravessar o espaço ocupado por um inimigo permanecem as mesmas (CD 15 e 25, respectivamente). Entretanto, as condições inadequadas (como aquelas encontradas numa masmorra comum), a iluminação precária ou o solo irregular podem dificultar os testes de Acrobacia. Consulte a tabela a seguir para obter algumas penalidades apropriadas.

Circunstância	Penalidade
Iluminação precária (tochas ou fontes de luz similares)	-2
Solo irregular ou arenoso	-2
Escombros pequenos (seixos ou lixo espalhado)	-2
Chão molhado	-4
Chão em ruínas	-4
Escombros médios (espalhado no solo)	-4
Acrobacia começa ou termina no escuro	-4
Pedra crua/caverna natural	-6
Água parada/lamaçais	-6
Escombros grandes (fossas ou lixeiras públicas)	-6
Piche	-6

Estas penalidades de circunstância se acumulam enquanto representarem situações distintas; portanto, considere todas as referências aplicáveis da tabela acima. Por exemplo, se um solo é arenoso (-2) e tem esqueletos espalhados sobre ele (-4), o acrobata sofrerá -6 de penalidade de circunstância no teste.

Esta variação dificulta as acrobacias em combate. Todavia, ela não impede que os personagens de níveis elevados utilizem a perícia para circular ou confundir seus adversários.

Testes Resistidos de Acrobacia: Parece óbvio que é mais difícil executar acrobacias ao redor de um combatente experiente do que fazer o mesmo com um adversário mais fraco. Esta variação permite que o defensor realize um teste de resistência de Reflexos (CD idêntica ao resultado do teste de Acrobacia do atacante) em vez de assegurar que um teste bem-sucedido de Acrobacia evite completamente os ataques de oportunidade. Se o acrobata atravessar o espaço ocupado pelo defensor, este último recebe +10 de bônus de circunstância no teste de resistência. Caso obtenha sucesso, ele poderá desferir um ataque de oportunidade contra o acrobata. Os testes de Acrobacia fracassados provocam ataques de oportunidade normalmente.

Observação: Essa variação é mais detalhada do que as regras de "Contra-Acrobacia" descritas no Capítulo 4 do suplemento *Punhos e Espadas*. Os Mestres que tiverem acesso aos dois livros devem selecionar uma das variações e informar seus jogadores.

Acelerando o Combate: Caso o personagem tenha +4 de modificador na perícia Acrobacia, ele não precisará realizar mais testes desta perícia para evitar ataques de oportunidade durante seu deslocamento.

TALENTOS

Os talentos representam um elemento novo e fascinante no D&D. Essa seção descreve opções desenvolvidas essencialmente para bardos e ladinos, embora qualquer personagem qualificado possa selecioná-las.

Acrobático [Geral]

Você possui excelente coordenação motora e agilidade.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Acrobacia e Saltar.

Aleijar [Geral]

Você é capaz de golpear as pernas de um adversário, afetando seu deslocamento.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, ataque furtivo.

Benefícios: Caso o personagem atinja um inimigo com um ataque furtivo, ele poderá descartar +2d6 pontos de dano adicional fornecido pela habilidade para reduzir o deslocamento terrestre do alvo pela metade. As outras formas de deslocamento (vôo, escavar, etc.) não são afetadas. A redução termina quando a vítima receber assistência (um teste bem-sucedido da perícia Cura, qualquer efeito de cura ou outras formas de cura mágica) ou após 24 horas, o que ocorrer primeiro. Um aleijamento não reduz o deslocamento de criaturas imunes a ataques furtivos, que não tenham pernas ou criaturas com mais de quatro patas. São necessários dois ataques para afetar um quadrúpede.

Apanhar Arma [Geral]

Você é capaz de desarmar um inimigo e então apanhar a arma no ar.

Pré-requisitos: Desarme Aprimorado.

Benefícios: Quando o personagem obtiver sucesso ao desarmar um inimigo e tiver uma das mãos livres, ele poderá agarrar a arma suspensa no ar (em vez de deixá-la cair). Caso seja capaz de usar a arma com uma única mão, ele poderá des-

ferir um ataque regular imediatamente, mas sofrerá as penalidades normais de combater com duas armas e atacar com a mão inábil.

Normal: Caso uma tentativa de desarme obtenha sucesso, a arma cairá no solo no espaço ocupado pelo inimigo, a não ser que um personagem desarmado realize a manobra.

Atlético [Geral]

Você é fisicamente saudável e propenso a ações externas.

Benefícios: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Escalar e Natação.

Atraente [Geral]

As pessoas têm uma tendência inexplicável em acreditar nas suas palavras.

Pré-requisitos: Persuasivo, Confiável.

Benefícios: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e adiciona +2 nas CDs dos testes de resistência contra suas magias de ação mental e dependentes de idioma.

Audiência Vegetal [Geral]

Sua música de bardo e/ou espetáculo virtuoso afetam vegetais e criaturas-planta.

Pré-requisitos: Música de bardo, 10+ graduações em Atuação.

Benefícios: O personagem é capaz de alterar quaisquer efeitos de ação mental das habilidades música de bardo e/ou espetáculo virtuoso para afetarem vegetais e criaturas-planta além das criaturas normalmente influenciadas.



Normal: As plantas são imunes a qualquer efeito de ação mental.

Canção Prolongada [Geral]

Sua música de bardo continua na mente da audiência muito tempo depois da última nota desaparecer.

Pré-requisitos: Música de bardo.

Benefícios: Se o bardo utilizar as habilidades inspirar competência, inspirar coragem ou inspirar grandeza, os efeitos permanecem ativos durante o dobro do tempo normal.

Normal: Inspirar coragem e inspirar grandeza continuam ativas enquanto o bardo atuar e nas 5 rodadas subsequentes. Inspirar confiança tem duração de 2 minutos.

Charlatão [Geral]

Você é um especialista na arte do logro e sabe dizer exatamente o que as pessoas querem ouvir.

Benefícios: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Blear e Disfarces.

Confiável [Geral]

As pessoas confiam em você e lhe contam os próprios segredos.

Benefícios: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Obter Informação.

Conhecimento Obscuro [Geral]

Você é um depósito ambulante de informações quase desconhecidas.

Pré-requisitos: Conhecimento de bardo.

Benefícios: O personagem recebe +3 de bônus em testes da habilidade conhecimento de bardo.

Disfarçar Magia [Metamágico]

Você é capaz de conjurar magias sem que os observadores percebam.

Pré-requisitos: Música de bardo, 12+ níveis em Atuação.

Benefícios: O personagem dominou a arte de lançar magias com sutileza, misturando componentes verbais e gestuais em suas performances com tanta habilidade que os presentes raramente notam a conjuração. Semelhante as magias silenciosas e sem gestos, é impossível determinar a natureza de uma magia disfarçada com um teste de Identificar Magia. A atuação do bardo é visível para qualquer observador, mas a conjuração da magia alterada não é óbvia. A não ser que o efeito da magia emane a partir do conjurador ou os presentes tenham outro método para distinguir a sua fonte, eles não saberão de onde ele surgiu. Uma magia disfarçada ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Especialista Tático [Geral]

Sua perícia tática aprimora sua vantagem em combate.

Pré-requisitos: Des 13+, bônus base de ataque +2, Reflexos de Combate.

Benefícios: Este talento permite que o personagem realize um ataque corpo a corpo adicional (ou qualquer manobra

que envolva um ataque corpo a corpo regular ou de toque, inclusive tentativas de desarme, imobilização ou Agarrar) contra um adversário que perca seu bônus de Destreza na CA por qualquer motivo e esteja ao alcance de ataque do personagem. Esse ataque adicional será executado durante o turno do especialista, seja antes ou depois da sua ação regular. Caso diversos oponentes estejam ao alcance do personagem e percam seu bônus de Destreza na CA, o jogador deve escolher apenas um deles como alvo desse talento.

Observação: Esse talento foi descrito originalmente no suplemento *Punhos e Espadas*. Essa versão substitui a anterior.

Faz-Tudo [Geral]

Você adquiriu um conhecimento limitado sobre quase tudo, até as perícias mais obscuras.

Pré-requisitos: 8º nível de experiência.

Benefícios: O personagem é capaz de utilizar qualquer perícia sem treinamento, mesmo as exclusivas de outras classes ou que não permitam esse tipo de testes. Entretanto, ele não poderá adquirir graduações nas perícias exclusivas, a menos que estejam disponíveis para a sua classe.

Fendas de Armadura [Geral]

Você é um especialista em deslizar armas entre as placas ou junções das armaduras.

Pré-requisitos: Especialista

Benefícios: Caso o personagem utilize uma ação padrão para estudar um inimigo, ele poderá ignorar metade do bônus da armadura do alvo (arredondando para baixo) durante um único ataque regular subsequente. Apenas o bônus de armadura direto (inclusive armadura natural) é reduzido, mas não o bônus de escudos, de melhoria mágica ou de itens mágicos que fornecem bônus na CA (como as *braçadeiras da armadura*).

Golpe Arterial [Geral]

Seus ataques furtivos atingem grandes vasos sanguíneos, abrindo ferimentos que causam perda de sangue maciça.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, ataque furtivo.

Benefícios: Caso o personagem atinja um inimigo com um ataque furtivo, ele poderá descartar +1d6 pontos de dano adicional fornecido pela habilidade para abrir um ferimento que continuará sangrando. Cada golpe arterial bem-sucedido causa 1 ponto de dano adicional a cada rodada. Diversos ferimentos resultam em perda de sangue cumulativa — ou seja, dois golpes arteriais causariam a perda de 2 pontos de vida adicionais por rodada. O sangramento de qualquer número de ferimentos é estancado quando a vítima receber assistência por meio da perícia Cura, qualquer efeito de cura ou outras formas de cura mágica. As criaturas imunes a ataques furtivos não são afetadas pelo golpe arterial.

Ligeiro [Geral]

Você se desloca mais rápido que o normal para a sua raça.

Benefícios: Caso o personagem use somente armaduras leves ou nenhuma armadura e sua carga total seja leve, seu deslocamento será 1,5 m superior ao normal.

Mais Veloz que a Visão [Geral]

Suas mãos podem se mover tão rapidamente que os observadores não percebem as suas ações.

Pré-requisitos: Destreza 19+.

Benefícios: Enquanto estiver sob vigilância direta, o personagem poderá realizar um teste de Belfar, resistido pelo teste de Observar dos alvos, usando uma ação equivalente a movimento. Se obtiver sucesso, ele desviará a atenção dos presentes enquanto realiza a sua ação parcial normal da rodada. Caso esta ação envolva um ataque contra uma das criaturas distraídas, o alvo perderá o bônus de Destreza na CA.

Multicultural [Geral]

Você convive muito bem com outras raças.

Pré-requisito: Falar Idioma (da raça escolhida).

Benefícios: Escolha qualquer raça humanóide, exceto a do personagem. Sempre que encontrar integrantes dessa raça, é provável que eles o tratem como um semelhante. O personagem recebe +4 de bônus em testes de Carisma realizados para influenciar a atitude da raça escolhida (consulte a seção Atitudes de PdMs, no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*).

Música Adicional [Geral]

Você é capaz de usar sua habilidade música de bardo mais vezes a cada dia.

Pré-requisito: Música de bardo.

Benefício: O personagem adiciona quatro utilizações por dia à sua habilidade música de bardo.

Normal: Os bardos sem este talento podem utilizar a música de bardo uma vez por dia a cada nível.

Especial: É possível escolher este talento diversas vezes.

Persuasivo [Geral]

Você seria capaz de vender uma pederneira para um troll.

Benefícios: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Belfar e Intimidar.

Piromania [Geral]

Você é um especialista em incendiar objetos e adversários.

Benefícios: Caso o personagem incendeie um material ou oponente usando qualquer recurso mundano (fogo grego, por exemplo), as labaredas causarão 1 ponto de dano adicional a cada d6 e a CD do teste de resistência de Reflexos para extinguir as chamas será elevada em +5. Este talento não afeta magias de fogo com duração "instantânea" (como *bola de fogo*).

Normal: O fogo causa 1d6 pontos de dano. Um teste de resistência de Reflexos (CD 15) bem-sucedido extingue as chamas.

Presteza [Geral]

Você se desloca com tanta agilidade que consegue fazer curvas fechadas sem perder tempo.

Pré-requisitos: Des 15+, Corrida.

Benefícios: Quando estiver correndo ou durante uma Investida, o personagem é capaz de realizar uma única mudança de direção de até 90 graus. A criatura perderá esse benefício se estiver usando armaduras médias ou pesadas e caso sua carga total seja superior a leve.

Normal: Os personagens sem esse talento apenas conseguem correr ou realizar Investidas em linha reta.

Réquiem [Geral]

Sua música de bardo e/ou espetáculo virtuoso afetam mortos-vivos.

Pré-requisitos: Música de bardo, 12+ graduações em Atuação.

Benefícios: O personagem é capaz de alterar quaisquer efeitos de ação mental das habilidades música de bardo e/ou espetáculo virtuoso para afetarem mortos-vivos. A duração de todos os efeitos de ação mental que visem-mortos é reduzida à metade.

Normal: Os mortos-vivos são imunes a qualquer efeito de ação mental.

Saque Relâmpago [Geral]

Com um único movimento, você é capaz de sacar uma arma leve e desferir um ataque devastador.

Pré-requisitos: Des 17+, Saque Rápido.

Benefícios: O personagem é capaz de sacar ou desembainhar uma arma leve e desferir um ataque corpo a corpo na mesma rodada — o oponente será considerado surpreendido (perde o bônus de Destreza na CA, etc.), mas somente para este ataque inicial. Esse talento pode ser usado uma única vez por combate.

Sombra [Geral]

Você é um especialista na arte da perseguição e da espreita.

Benefícios: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Esconder-se e Observar enquanto persegue um indivíduo.

Subsônico [Geral]

A sua música é capaz de afetar criaturas que não a ouvem conscientemente.

Pré-requisitos: Música de bardo, 10+ graduações em Atuação.

Benefícios: O personagem consegue entoar melodias tão suaves que os adversários não percebem as notas, embora os aliados ainda recebam todos os benefícios da habilidade do bardo. De forma similar, é possível afetar os inimigos na área de alcance da canção e, a menos que eles sejam capazes de enxergar a atuação do bardo ou disponham de outros métodos para descobri-la, não poderão determinar a fonte do efeito.

CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO PARA BARDOS E LADINOS

O que seria de um bardo sem o seu instrumento musical? Ou de um ladino sem as suas ferramentas de arrombamento? Assim como a arma de fé de um guerreiro, estes equipamentos superam a simples utilidade — eles são os recursos que permitem ao personagem cumprir uma das funções essenciais da sua classe.

Este capítulo apresenta novos equipamentos mundanos que complementam os objetos descritos no Capítulo 7 do *Livro do Jogador*, além de novos itens mágicos para ampliar as opções relacionadas no Capítulo 8 do *Livro do Mestre*.

É improvável que um personagem utilize todo esse arsenal, mas os bardos e ladinos tendem a considerá-los extremamente úteis e, muitas vezes, suas vidas podem depender deles.

OS BARDOS E SEUS INSTRUMENTOS MUSICAIS

Um instrumento serve como um foco para a arte do bardo e ajuda a distinguir o personagem de um simples menestrel urbano. Ele também é uma parte vital da identidade do músico. A escolha de um instrumento incomum elevará o bardo acima da plebe — inclusive diferenciando-o dos outros integrantes da profissão.

Ao selecionar um instrumento musical, considere os tópicos a seguir.

- Se o instrumento não é portátil, o bardo não será capaz de levá-lo consigo durante suas aventuras. Um órgão de tubos pode ser impressionante, mas certamente uma harpa ou alaúde lhe trará mais benefícios durante suas jornadas.
- O instrumento precisa ser durável o suficiente para resistir a um tratamento rude. Afinal, o bardo nunca sabe quando (ou se) encontrará um crítico musical com intenção de reduzir seu amado bandolim a simples pedaços de madeira. Talvez seja bom adicionar a magia *consertar* ao seu repertório — ou pelo menos armazenar um pergaminho com ela disfarçada entre as partituras. Além disso, *consertar* é um excelente truque para manter a aparência imaculada que ajudará o bardo a cativar sua audiência.
- O instrumento não pode ser o único exemplar do mundo. Além do desgaste natural que as aventuras infligem aos equipamentos, talvez o bardo perca sua flauta favorita em meio a um turbilhão dimensional ou numa conversa particular com a magia *desintegrar*. A perda de um instrumento pessoal é um evento triste para qualquer bardo, assim como seria a destruição da espada favorita de um guerreiro. Mas se o personagem não deseja se sentir aleijado após essa infelicidade, é melhor que seja possível substituir seu

instrumento musical. Os objetos comuns (alaúdes, harpas e similares) são mais fáceis de se obter do que as variantes exóticas.

- Finalmente, o instrumento é um reflexo do bardo. Ele precisa ostentar seu estilo e exibir algo sobre sua personalidade. Um bardo halfling tocando um bandolim velho e refinado criará uma atmosfera muito diferente de um halfling dedilhando uma bandola vistosa. Selecione um instrumento que seja compatível com a imagem que o bardo gostaria de exibir — um menestrel popular, um artista talentoso, um cantor/compositor apaixonado ou um vagabundo despreocupado — e utilize-o para sustentar esta imagem entre a audiência.

Tipos de Instrumentos

Esta seção apresenta uma enorme variedade de equipamentos mundanos — em essência, divididos entre instrumentos de palhetas (sopro), embocaduras (sopro), cordas e percussão. Nem todos existem no mundo real e parte dos existentes foi alterada para gerar opções de jogo mais interessantes. Considerando que cada instrumento é fabricado artesanalmente, não existem dois que sejam idênticos — portanto, o tamanho, o formato dos orifícios ou cordas e outras características podem variar entre dois exemplares do mesmo item.

Embora cada bardo tenha seu instrumento predileto, nada o impede de transportar vários modelos diferentes consigo (exceto sua capacidade de carga). Dessa forma, ele sempre poderá selecionar o instrumento mais adequado para a ocasião.

Descrições dos Instrumentos

Todas as referências a seguir fornecem uma breve descrição do instrumento e indicações das raças ou criaturas que os utilizam com mais frequência. Em função da sua disponibilidade e amplitude de acordes, os instrumentos musicais mais usados pelos bardos são a rabeca (violino), a harpa e o alaúde. Obviamente, os jogadores podem escolher quaisquer variações que seus personagens consigam tocar. Entretanto, os músicos e bardos do *Mestre* quase sempre selecionam os tipos favorecidos por suas raças. Algumas criaturas têm limitações físicas que as impedem de usar determinados instrumentos. Os lábios e a língua do povo lagarto, por exemplo, são incapazes de tocar flautas ou gaitas e seus dedos não têm a sutileza ou as articulações exigidas pelos instrumentos de corda. Os dragões apresentam limitações similares, portanto raramente utilizam qualquer instrumento em sua forma natural, com exceção das flautas d'água. Os dragontinos na forma humana preferem instrumentos complexos e suaves, como órgãos de tubos, alaúdes ou harpas, embora sejam capazes de utilizar todos eles.

Cada um dos instrumentos a seguir fornece aprimoramentos especiais para a música de bardo. Alguns deles modificam os efeitos específicos de uma habilidade, enquanto outros afetam a audiência de formas distintas. Se a melhoria alterar os aspectos de um poder existente, apenas as características indicadas serão afetadas; as demais permanecem inalteradas. Exceto quando especificado o contrário, os novos efeitos atingem todas as criaturas capazes de ouvir a melodia e continuam ativos enquanto o bardo atuar. Os músicos que não tenham níveis de bardo não obtêm acesso aos aprimoramentos especiais e os bardos somente adqui-

sem os benefícios descritos se usarem instrumentos obras-primas. Antes de cada ativação, o bardo deve escolher entre o benefício especial do item e o bônus normal (+2 nos testes de Atuação) que o instrumento obra-prima concede.

Alaúde: Este ancestral do violão é composto de uma caixa em forma de pêra e um braço especial, curvado e com trastes para dedilhar. Entre quatro e oito cordas são esticadas da base da caixa até a extremidade do braço. O comprimento dos alaúdes varia entre 75 cm e 90 cm; a caixa equivale a dois terços desse tamanho. Para tocar o instrumento, o músico dedilha ou puxa as cordas.

O alaúde é um instrumento bastante versátil devido à sua ampla escala de notas e inflexão; embora seja acessível aos iniciantes, é capaz de gerar melodias belíssimas nas mãos de um mestre. A caixa em forma de pêra emite um som refinado e pleno, diferenciando o alaúde de outros instrumentos de corda. Certamente, é o equipamento mais popular entre os bardos, especialmente os meio-elfos e os humanos.

Música de Bardo: Dos três instrumentos principais dos bardos, o alaúde é o mais popular; ele permite que o artista sustente mais de um efeito de música de bardo ou espetáculo virtuoso simultaneamente. Desta forma, o personagem seria capaz de inspirar competência sobre um alvo enquanto *sugestiona* outros.

Apito: Um apito é uma mistura entre a corneta e a flauta, mas não é nenhum deles. Ele é um instrumento de sopro feito de metal, que consiste de um tubo retilíneo com orifícios para os dedos. Para tocar o instrumento, o músico sopra a embocadura na extremidade enquanto libera ou tapa as aberturas para obter as notas da escala. Um apito é pequeno, com 30 cm de comprimento e 2,5 cm de diâmetro.

O apito produz tonalidades muito agudas, consideradas quase perfurantes. Os gnomos apreciam sua música e vários bardos da raça o adotam como seu instrumento predileto.

Música de Bardo: Um apito concede +5 de bônus de circunstância nos testes de Atuação realizados para ativar a música de proteção.

Bandola: Este instrumento é composto por uma caixa circular similar ao tamborim, revestida de couro ou pele retesada, que atua como caixa de ressonância, e cinco cordas de metal esticadas sobre um braço de madeira longo e reto, presas a cravelhas na extremidade. Uma bandola tem cerca de 45 cm de comprimento.

Esse instrumento é raro, embora seja valorizado entre os bardos halflings. Sua tonalidade é considerada alegre e inspiradora em certas regiões, mas vários críticos afirmam que ele combina as piores características do banjo e do ukulele (a guitarra havaiana).

Música de Bardo: Caso seja utilizada para inspirar coragem, a melodia alegre da bandola eleva o bônus de moral dos testes de resistência dos aliados contra efeitos de *medo* para +3.

Bandolim: Em essência, o bandolim é uma versão menor do alaúde. Seu comprimento varia entre 50 cm e 60 cm e seu braço é mais retilíneo, com cravelhas levemente inclinadas ou retas sustentando as cordas. O bandolim é incomum em função da sua quantidade de cordas — entre quatro e seis pares (um total de oito a doze) ou mais. Para tocar o instrumento, quase sempre o artista utiliza uma palheta, seja para proteger os dedos ou porque a proximidade das cordas impede a dedilhação.

As notas do bandolim são mais doces que o som do alaúde e, devido a suas cordas curtas, a tonalidade é mais aguda. Sua imen-

sa escala de notas e sonoridade o transformou no instrumento favorito dos bardos Pequenos, em particular entre os gnomos e os halflings, onde supera inclusive o alaúde.

Música de Bardo: Veja alaúde.

Charamela: Essa precursora do oboé é um instrumento de palheta dupla muito similar a um cetro invertido. Algumas são ricamente adornadas, elevando ainda mais sua semelhança com cetros. O comprimento de uma charamela padrão varia entre 65 cm e 70 cm e tem sete ou oito orifícios.

As charamelas foram desenvolvidas para atuações em campo aberto, portanto suas notas apresentam um volume bem elevado. Muitos artistas iniciantes da aristocracia adotaram a charamela como seu instrumento predileto, uma vez que ela é visualmente bonita e produz notas características. Os entes apreciam a sonoridade de qualquer charamela, embora prefiram o corne (consulte a descrição).

Música de Bardo: A charamela confere prestígio a qualquer artista capaz de tocá-la adequadamente. Dessa forma, um teste bem-sucedido de Atuação realizado num ambiente aristocrático concede +4 de bônus de circunstância nos testes de Blefar, Diplomacia, Disfarces e Obter Informação contra os integrantes da audiência durante 1d6 horas depois da apresentação. Além disso, a atitude dos presentes é alterada em uma categoria a favor do artista (por exemplo, de amigável para prestativo — consulte Atitudes dos PdMs no *Livro do Mestre*). Entretanto, ela também impõe -4 de penalidade de circunstância nos testes de Intimidar realizados contra os mesmos indivíduos no período. Estes efeitos são habilidades sobrenaturais de ação mental.

Cítara: Uma cítara é similar a um alaúde achatado, cujo braço foi arrancado e acondicionado em outra posição na lateral esquerda do instrumento. Ela tem uma caixa de ressonância plana e retangular, embora existam outros formatos, e dois conjuntos de cordas feitas de intestinos de animais ou metal — um esticado sobre a caixa de ressonância e outro no braço de modulação lateral.

Para tocar a cítara, o músico apóia o instrumento no colo ou sobre uma mesa, e utiliza um dedal no polegar para dedilhar uma melodia nas cordas do braço de modulação enquanto puxa o outro conjunto de cordas (quase sempre com uma pena ou vareta) para criar um acompanhamento harmônico.

A cítara é popular entre os humanos e os gnomos. Sua tonalidade amena e alegre e a complexidade das melodias possíveis com os dois conjuntos de cordas a tornam o instrumento predileto de muitos bardos.

Variação: Vocalistas e Instrumentalistas

Tradicionalmente, os bardos ativam suas habilidades de classe por meio de uma combinação entre melodia instrumental e canto. No entanto, existem bardos que se especializam somente numa delas. Não há nenhuma restrição para estes personagens. Eles simplesmente escolheram acionar seus poderes de formas diferentes e, portanto, não enfrentam qualquer limitação inexistente para os demais integrantes da classe devido ao método selecionado para utilizar suas habilidades. Por exemplo, um instrumentista (veja a seguir) não seria menos capaz de *inspirar coragem* porque não canta para acompanhar a melodia de seu instrumento.

Canto Acompanhado: Este é o bardo padrão, que toca uma melodia e canta para ativar suas habilidades de classe. Ele utiliza um instrumento que deixa sua boca livre, como um alaúde, uma harpa ou rabeca.

Vocalista: Este bardo não utiliza instrumentos musicais. Suas habilidades de classe estão relacionadas exclusivamente ao canto sem acompanhamento. Sua voz é um instrumento delicado com alcance, expressão e eficácia suficientes para comover audiências e gerar efeitos sônicos sem auxílio.

Instrumentista: Este bardo é um mestre do seu instrumento musical e não precisa dizer uma única frase para levar os ouvintes mais insensíveis às lágrimas (com um teste bem-sucedido de Atuação, obviamente). Ele é capaz de obter a emoção e a sutileza necessárias com as notas de seu instrumento, dispensando as palavras.

Bardos Mortos-Vivos

Bardos mortos-vivos enfrentam dificuldades especiais que os demais não imaginam. Os esqueletos possuem lábios ou língua, rescindíveis para tocar os instrumentos de palhetas e bocais; zumbis não têm fôlego suficiente para entoar flautas e outros instrumentos de sopro. Um morto-incorpóreo sequer é capaz de tocar um instrumento, exceto os mortos que o acompanharam na vida — após a morte — existem divergências de lendas sobre bateristas e flautistas fantasmas.

Provável que um músico dedicado pela sua profissão em vida conserve seus interesses após a morte, ainda que as habilidades de classe de um bardo morto-vivo dificilmente sejam eficazes. Os bardos espectrais são capazes de tocar instrumentos ou cantar para obter efeitos especiais a música de um morto-vivo. Além disso, um fantasma também poderia manifestar suas habilidades de morto-vivo entoando canções hipnóticas e assombradas. Na forma, não é incomum que um morto aterrorizado seja a escolha para a criação dos bardos fantasmas.

Os demais mortos-vivos são capazes de tocar instrumentos especiais. Alguns necromantes especialmente macabros usam esqueletos e zumbis para fazer entretenimento musical. Essas criaturas apresentam a força necessária para extrair sons simples de alaúdes, flautas, rabecas e instrumentos de percussão. Quando se depara com esta situação, considere as habilidades físicas e mentais dos mortos-vivos, o efeito desejado e o contexto geral que o espetáculo faz na sua aventura.

Música de Bardo: Caso seja utilizada para inspirar coragem, a cítara eleva o bônus de moral dos testes de resistência dos aliados contra efeitos de feitiço e medo para +3, mas também reduz o bônus de moral do dano com armas para +0.

Clavicórdio: O clavicórdio, um ancestral do piano moderno, utiliza o teclado do órgão, mas substitui os tubos por cordas horizontais. Pressionar uma tecla obriga uma peça de metal a se chocar com uma corda (ou um par de cordas) no interior do clavicórdio e emitir a nota desejada. O clavicórdio é um baú achatado, retangular ou oblongo, com 30 cm de largura e 1 m de comprimento. O músico deve apoiá-lo sobre uma mesa ou superfície lisa similar para tocá-lo.

O clavicórdio apresenta uma tonalidade nítida, suave e permite uma enorme variedade de combinações. O volume se altera levemente de acordo com a força aplicada sobre as teclas, mas nunca é alto em excesso. Esses instrumentos são populares especialmente nos arranjos de orquestras e nos espetáculos nas casas de mercadores abastados.

Música de Bardo: É possível sustentar apenas um efeito simultâneo de música de bardo ou espetáculo virtuoso usando um clavicórdio. Devido a sua tonalidade suave, o instrumento impõe -1 de penalidade de circunstância nos testes de Atuação para acionar a música de proteção, mas concede +2 de bônus de circunstância nos testes de fascinar ou sugestão. O clavicórdio também fornece +1 de bônus de circunstância nos testes de Diplomacia e Obter Informação realizados pelo músico contra os integrantes da audiência durante 1d6 horas depois da apresentação.

Corne: O corne legítimo é um instrumento de sopro de palheta tripla, criado e valorizado pelos elfos, mas quase impossível de ser tocado pela maioria dos humanóides. Um corne legítimo é um tubo retilíneo com cerca de 2 m de comprimento, seis a oito orifícios para os dedos e um pavilhão de ressonância levemente dilatado. Uma peça de madeira em formato de chavena abriga as palhetas e serve como embocadura. A versão humanóide tem quase 1 m de comprimento e produz um som amadeirado e nasal bem diferente do timbre majestoso do corne legítimo.

Embora os entes sejam os principais fabricantes e usuários do corne, as dríades também apreciam sua melodia com entusiasmo. Os demais habitantes das florestas consideram a tonalidade do corne bastante

harmônica, embora melancólica.

Música de Bardo: Um corne fornece +1 de bônus de circunstância nos testes de Atuação do músico para afetar audiências silvestres. Essas criaturas sofrem -4 de penalidade de circunstância nos testes de resistência contra os efeitos fascinar e sugestão do bardo. Esses modificadores são duplicados para as dríades (+2 e -8, respectivamente). A penalidade é uma habilidade sobrenatural de ação mental.

Corne Alpino: O instrumento predileto das raças de gigantes mais civilizadas, o corne alpino (ou trompa dos Alpes ou trompa branca) é um cano de madeira longo e retilíneo, terminado em um pavilhão voltado para cima. A extensão do cano varia entre 3,5 m e 6 m e ele é revestido com casca de bétula, responsável pela sua cor pálida e sua tonalidade oca. Para tocar um corne alpino, o músico repousa a curvatura do instrumento no solo e sopra a embocadura na extremidade oposta. Os cornes alpinos não têm perfurações para mudança de tonalidades, portanto emitem uma única nota.

O soar de um corne alpino percorre distâncias imensas e alguns gigantes isolados usam-nos para se comunicar com seus vizinhos distantes. Um crítico desfavorável comparou o som do instrumento aos uivos dos lobos para a lua, mas seus herdeiros elaboraram uma retratação póstuma luxuosa quando os gigantes ofendidos esclareceram o mal-entendido.

Música de Bardo: A tonalidade grave do corne alpino reverbera suas notas a até 15 km de distância (1d10 x 1,5 km), permitindo que as habilidades inspirar grandeza, música de proteção e inspirar coragem sejam eficientes mesmo quando distâncias enormes separam o músico e seus alvos.

Corneta: Originalmente, essas cornetas eram chifres retirados de touros ou bestas mais exóticas. A corneta é uma ponte pequena conectada a uma abertura circular mais larga por meio de um chifre oco e curvo.

Para tocar o instrumento, o músico sopra a embocadura na extremidade da ponte. No entanto, a menos que a corneta tenha orifícios para os dedos no chifre, ela produzirá uma única nota.

Existem cornetas de vários tamanhos e formatos, mas os instrumentos utilizados pelas criaturas Médias geralmente variam entre 30 cm e 50 cm de comprimento. Os humanóides maiores preferem cornetas proporcionais ao seu tamanho, feitas de chifres de animais atrezo. As lendas afirmam que os minotauros usam cornetas feitas com os chifres de membros da própria raça, derrotados em combates de honra individuais.

A maioria das cornetas mágicas é feita com chifres de criaturas sobrenaturais, como demônios ou diabos. Uma lenda antiga relata que diversos integrantes de um notável colégio de bardos tentou forjar uma usando um chifre retirado do temível tarrasque. Embora tenham obtido sucesso, eles descobriram que entoad a corneta atraía a própria criatura, que imediatamente destruiu o instrumento e seus criadores.

As cornetas são populares em todas as sociedades primitivas. Os rogboblins e os orcs apreciam bastante esses instrumentos em função da sua sonoridade marcial, elevada e perturbadora.

Música de Bardo: Caso seja utilizada para inspirar coragem, a corneta eleva o bônus de moral das jogadas de ataque e dano com armas para +2, mas reduz o bônus de moral dos testes de resistência contra feitiços para +0.

Espineta: Embora apresente um ou mais teclados, essencialmente a espineta (ancestral do cravo) é uma harpa fechada. Pressionar as teclas obriga o mecanismo interno do instrumento a puxar as cordas em vez de se chocar contra elas, como o piano. A música da espineta é mais elevada que as notas do clavicórdio, mas o músico não consegue alterar o volume original.

A espineta emite notas delicadas, que os apreciadores consideram ram ao som da água, mas os difamadores consideram bamba

metálicas. Assim como o órgão de tubos, a espineta é um instrumento imóvel para ambientes internos. Dessa forma, geralmente é encontrada apenas em grandes cidades ou em casas de nobres amantes da música.

Música de Bardo: É possível sustentar apenas um efeito simultâneo de música de bardo ou espetáculo virtuoso usando uma espineta. Entretanto, no lugar dos efeitos normais dessa habilidade, a melodia impõe -1 penalidade de circunstância nos testes de resistência dos alvos contra efeitos de *feitiço* e -2 de penalidade de circunstância nos testes de resistência contra *sono*. Esta é uma habilidade sobrenatural de ação mental.

Flauta: Dentre todos os instrumentos de sopro, a flauta apresenta a tonalidade mais aguda. Diferente da flauta doce, sua ancestral direta, ela é empunhada num ângulo reto em relação à boca do músico, de forma que o ar seja soprado lateralmente.

O comprimento das flautas varia entre 20 cm e 60 cm. O tipo menor é chamado de flautim. Cada variação possui seis aberturas com botões (ou, raramente, oito), além de um orifício para o polegar que, caso seja tapado, reduzirá todas as outras notas em uma oitava.

As flautas têm a reputação de produzir melodias gentis e idílicas, mas também podem criar efeitos marciais ou sons distorcidos de lamentos. As flautas abissais apresentam uma quantidade estranha de botões e não se adaptam a nenhuma escala ou clave utilizada pelos bardos humanóides. Entretanto, nas mãos de flautistas demoníacos, elas produzem "músicas" que soam como uma combinação desarmoniosa de efeitos agudos, sibilantes, monótonos e bizarros.

Música de Bardo: Veja flauta doce.

Flauta Doce: Originalmente, este instrumento antigo era um tubo simples e oco, que produzia uma única nota ressonante

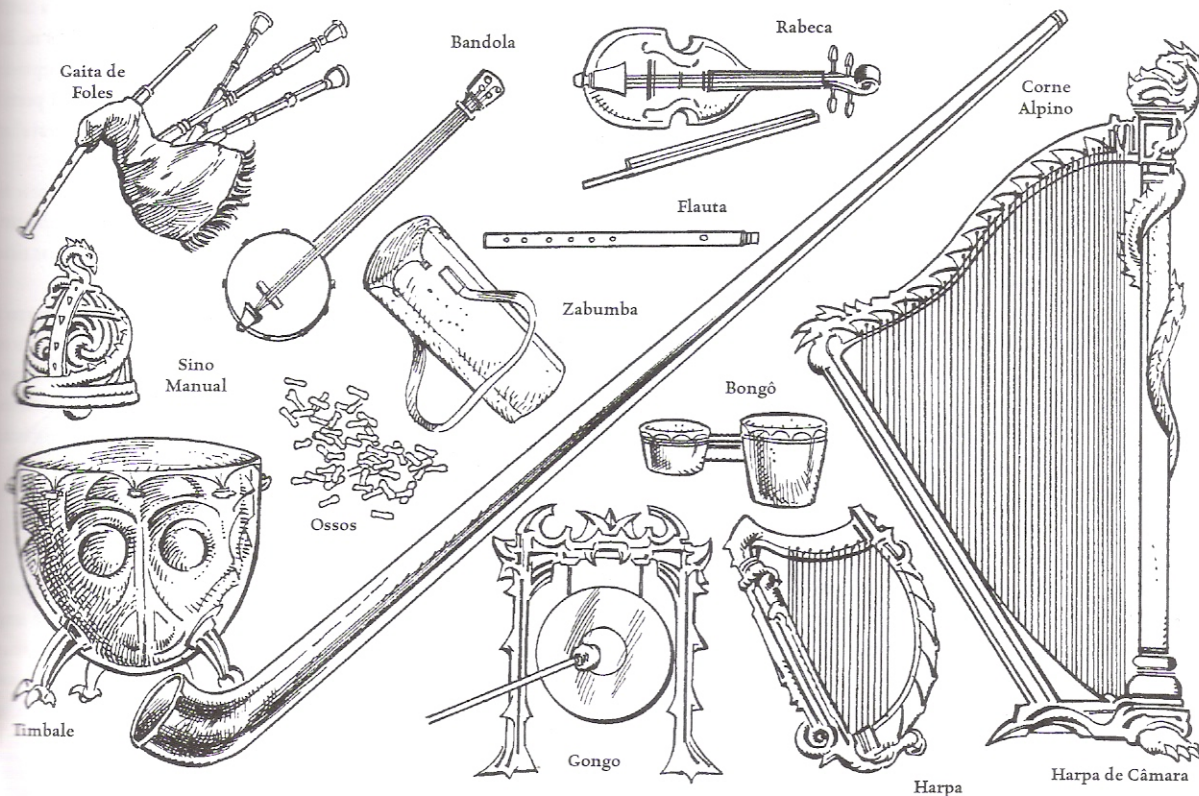
quando o ar era soprado em seu interior. A inclusão posterior de seis (ou oito) orifícios permitiu que os músicos variassem as notas e uma abertura opcional para o polegar, quase na extremidade superior da flauta, adicionou uma oitava inferior à escala do instrumento. Essas alterações resultaram no instrumento chamado flauta doce. Existem flautas de vários tamanhos, mas o comprimento padrão varia entre 30 cm (criaturas Pequenas) e 45 cm (criaturas Médias).

Como as flautas doces são extremamente simples de tocar e fáceis de confeccionar, tornaram-se populares entre os artistas incapazes de adquirir ou estudar os instrumentos mais complexos. Alguns bardos consideram essa simplicidade um benefício — eles alegam que as flautas tranqüilizam a audiência e aprimoram a capacidade do músico para lançar magias de encantamento como *sono*, *enfeitiçar pessoas* e similares.

Música de Bardo: A melodia da flauta doce impõe -1 de penalidade de circunstância nos testes de resistência dos alvos contra efeitos de encantamento e compulsão, inclusive para as habilidades *fascinar* e *sugestão* dos bardos. Esta é uma habilidade sobrenatural de ação mental.

Flauta de Pã: Uma flauta de pã é um conjunto de palhetas ocas ou tubos de madeira com tamanhos diferentes, enfileirados em ordem crescente. Para tocar o instrumento, o músico sopra a parte superior dos tubos, gerando um som muito similar às tonalidades de várias flautas de madeira pequenas. Ao deslocar o conjunto horizontalmente diante da boca, o flautista obtém as notas da escala. Uma variação rápida de sons produz o efeito doce e sibilante que tornou o instrumento famoso.

Simples, mas empolgante, as flautas de pã são os instrumentos favoritos dos sátiros e outras fadas silvestres. Os humanos e alguns elfos também consideram sua música agradável.



Música de Bardo: A flauta de pã fornece +1 de bônus de circunstância nos testes de Atuação do músico para afetar animais ou fadas.

Gaita de Foles: Uma gaita de foles consiste de uma bolsa de tecido ou couro com três hastes de madeira (bordões), um tubo de soprar (porta-vento) e um tubo modulante (flauta melódica). O músico infla o saco de ar usando o porta-vento e depois expelle o ar através das outras quatro flautas para produzir o som. Os orifícios do tubo modulante permitem uma grande variação de notas; por sua vez, cada um dos bordões emite um som único, grave e constante. Este conjunto fornece a harmonia necessária para a flauta melódica.

Poucas sociedades valorizam as qualidades distintas da gaita de foles, apesar das melodias agradáveis que ela produz. O instrumento exige muito esforço do músico, pois ele deve manter a bolsa com ar suficiente para soar as quatro flautas em uníssono. Dessa forma, um bardo capaz de tocar melodias extensas será respeitado e invejado por seus colegas, a despeito das suas opiniões em relação à gaita de foles.

Música de Bardo: O gaitista é capaz de entoar um lamento macabro que impõe -1 de penalidade de moral nos testes de resistência dos alvos contra efeitos de *medo*. Esta é uma habilidade sobrenatural de ação mental.

Gongo: Um gongo é um disco grande e levemente convexo, semelhante a um único prato (ou címbalo) enorme. A versão mais comum é feita de bronze, tem uma borda distinta e curvada para dentro e uma corcova ou botão central mais saliente. Quase sempre, os gongos são pendurados em estrados de madeira para garantir uma reverberação irrestrita. Conforme desejado, ambos — as estruturas e os gongos — podem ser simples ou decorados.

É impossível não perceber o ressoar do gongo. Para tocar o instrumento, o músico simplesmente golpeia a corcova com uma maceta grande, quase sempre envolta em feltro ou tecido. Cada gongo produz uma única nota, mas ela é audível a distâncias consideráveis e reverbera durante 5 rodadas após cada golpe. O som é tão impressionante que os entusiastas alegam que nenhum outro instrumento é capaz de igualá-lo.

Os gongos fixos geralmente pesam centenas de quilos, portanto não são adequados para aventuras. Entretanto, eles são populares em concertos cerimoniais e para emitir alertas contra perigo. As raças primitivas muitas vezes penduram escudos circulares de metal em suas muralhas para servir como gongos de alarme improvisados.

Música de Bardo: Enquanto reverbera, o gongo adiciona +5 à CD para os testes de Concentração realizados pelos ouvintes (inclusive o artista). Esta é uma habilidade sobrenatural e sônica. Quando é usado para ativar a música de proteção, o gongo concede +5 de bônus de circunstância no teste de Atuação do bardo.

Harmônica: Um refinamento posterior das flautas de Pã (consulte a descrição), a harmônica substitui os tubos de metal por palhetas confinadas em um estojo pequeno e retangular. O músico sopra a abertura superior da gaita em pontos distintos para obter as notas da escala. O som agudo e sibilante do instrumento é popular entre os halflings e os gnomos.

Música de Bardo: A música da harmônica acalenta os corações dos plebeus e das pessoas mais humildes. Um teste bem-sucedido de Atuação contra essas pessoas concede +4 de bônus de circuns-

tância nos testes de Blefar, Diplomacia, Disfarces e Obter Informação realizados pelo músico envolvendo essa audiência durante 1d6 horas depois da atuação. Além disso, a atitude dos presentes é alterada em uma categoria a favor do artista (por exemplo, de amigável para prestativo — consulte Atitudes dos PdMs no *Livro do Mestre*). Entretanto, ela também impõe -4 de penalidade de circunstância nos testes de Intimidar realizados contra os mesmos indivíduos no período. Estes efeitos são habilidades sobrenaturais de ação mental.

Harpa: Geralmente, uma harpa possui dezessete cordas, mas existem variações menores com doze e maiores com até vinte e quatro. Os fios de prata são a escolha mais comum para as cordas, mas também são usados outros materiais. As harpas são feitas de madeira, mas alguns artistas conseguem esculpi-las em osso ou marfim. A despeito do material, elas são finamente polidas e decoradas com inscrições elaboradas, transformando-as em objetos de arte respeitados e apreciados, além de seu valor como instrumentos musicais. As harpas variam entre 50 cm e 1 m de altura e metade desse valor em largura.

Com exceção do alaúde, a harpa é o instrumento mais popular entre os músicos, bastante estimada pelos bardos élficos por sua tonalidade suave e macia e por suas notas amenas e ressonantes. As harpas élficas são passadas de geração em geração e muitas delas adquirem reputações lendárias. Qualquer personagem com a habilidade conhecimento de bardo que examinar uma harpa élfica recebe automaticamente +5 de bônus no teste para identificar o instrumento e seu portador.

Música de Bardo: Assim como os outros instrumentos principais dos bardos (o alaúde e a rabeca), a harpa permite que o artista sustente mais de um efeito de música de bardo ou espetáculo simultaneamente. Desta forma, o personagem seria capaz de fascinar um alvo enquanto inspira coragem nos demais.

Harpa de Câmara: Em oposição à sua prima menor, a harpa de câmara não é portátil. Sua altura varia entre 1,5 m e 1,8 m. Ela tem quarenta e seis cordas, que oferecem uma escala surpreendente com mais de cinco oitavas. Pedais de uso opcional permitem que o músico eleve (tom agudo) ou reduza (tom grave) os acordes, propiciando uma escala ainda mais ampla.

Apesar de seu tamanho, as harpas são delicadas e fáceis de danificar. Isso restringe os espetáculos dos harpistas a ambientes internos, quase sempre teatros ou residências de aristocratas, o bastante para adquirir um desses instrumentos.

Os instrumentistas mais eruditos sustentam que a harpa é ainda mais suave e elegante que sua parente menor, embora os defensores da última insistam que o instrumento apresenta tonalidades mais suntuosas. As harpas são especialmente apreciadas entre os celestiais e os elfos, mas os humanos também consideram sua música agradável.

Música de Bardo: A harpa impõe -2 de penalidade de moral nos testes de resistência dos alvos contra efeitos de *feitiço*. Esta é uma habilidade sobrenatural de ação mental.

Lira: Uma ancestral simplificada da harpa, quase sempre a lira é feita de casco de tartaruga, com dois braços curvos e uma barra transversal para sustentar suas quatro, seis ou, raramente, oito cordas de intestinos ou tendões de animais. Para tocar o instrumento, o músico o empunha numa das mãos enquanto com a outra puxa as cordas com a outra.

A própria simplicidade da lira é a sua vantagem, pois até um novato pode arranhá-la e obter resultados aceitáveis. Além disso, elas são fáceis de confeccionar e muito populares entre as criaturas silvestres (especialmente os sátiros) e os habitantes rurais. Entretanto, um verdadeiro mestre (como o lendário Orfeu) adota a lira como um instrumento fidedigno e produz melodias surpreendentes.

Música de Bardo: Enquanto toca uma lira, o músico recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação para ativar a música de proteção, *fascinar* ou *sugestão* contra fadas.

Lur: Essa grande trompa tem quase 2,5 m de comprimento e pesa 25 kg. Ela é curvada como as presas de um mamute e termina num disco de bronze plano, com cerca de 1 m de diâmetro, adornado com a carranca de um monstro. As lures são usadas aos pares, compostos de um instrumento para cada mão (direita e esquerda).

A lur é o instrumento favorito das espécies de gigantes que tratam a música com seriedade — em especial os gigantes das nuvens e das tempestades. Como produzem canções ao mesmo tempo solenes, grandiosas e melancólicas, as lures são tocadas principalmente em cerimônias.

Música de Bardo: Caso seja utilizada para inspirar coragem, a lur aumenta o bônus de moral das jogadas de ataque e dano com armas de todos os gigantes aliados para +2.

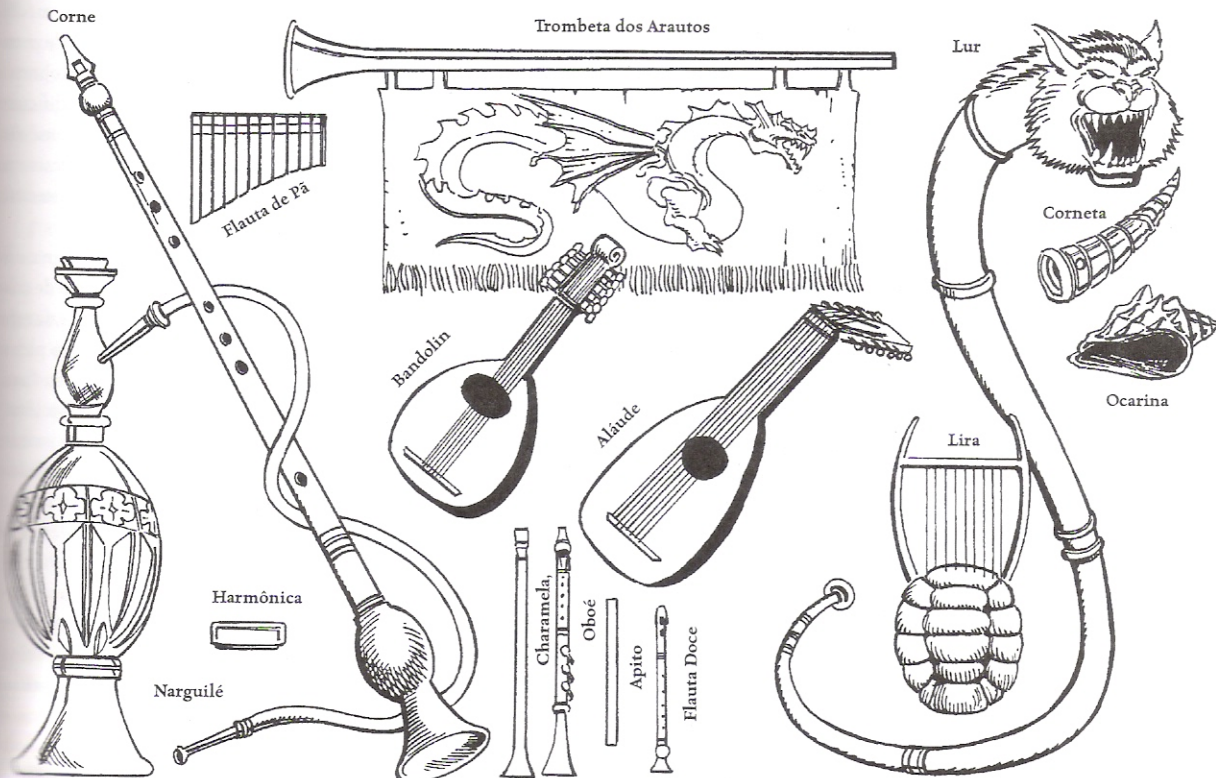
Narguilé: O narguilé, ou hookah, é bastante difundido entre algumas culturas humanas, mas suas características como instrumento musical foram desenvolvidas a pedido de um dragão de bronze, que desejava um instrumento que pudesse tocar sem assumir a forma humanóide. Desde então, outros dragões adotaram o narguilé.

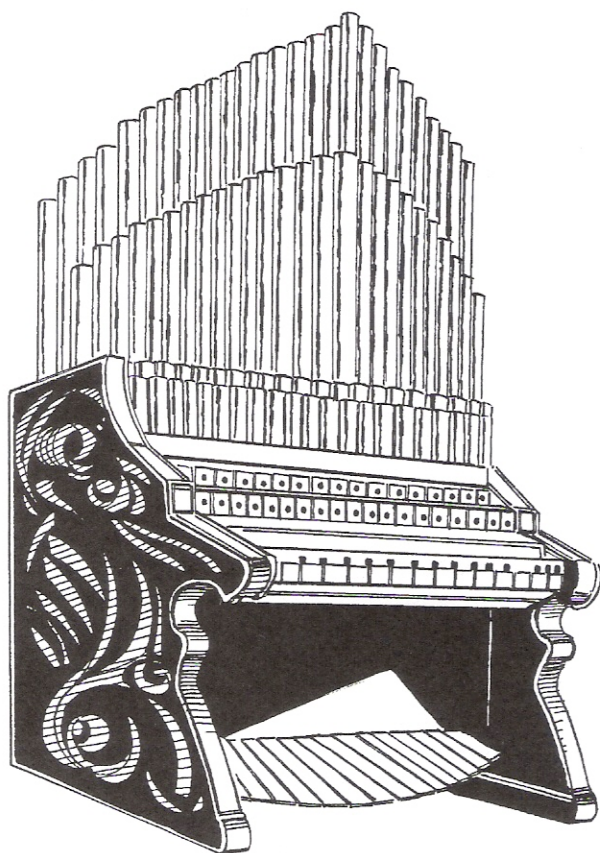
Assim como o hookah de fumo, o narguilé musical emite notas ao filtrar a fumaça através da água acondicionada em um recipiente grande e semelhante a um vaso. No entanto, em vez de resfriar o ar para inalação, a variante musical utiliza diversas alterações especiais para aprimorar o som da água em movimento. Alguns narguilés contêm lascas de cristal que golpeiam as laterais do vaso quando uma onda de fumaça atravessa a água. Outros apresentam carrilhões ou pequenos címbalos pendurados no interior, que se chocam e ressoam suavemente enquanto o ar se desloca no recipiente.

Os dragões têm um entusiasmo aparentemente ilimitado pelo narguilé e sua música. De fato, alguns músicos da raça gastam anos ponderando sobre possíveis refinamentos e melhorias do instrumento. Quase todos os humanóides consideram a sonoridade do narguilé tranquilizadora, mas não muito interessante. Entretanto, em certas ocasiões um feiticeiro humanóide ou kobold adota o narguilé para enfatizar sua relação com os dragões.

Música de Bardo: Caso seja utilizado para inspirar coragem, o narguilé eleva o bônus de moral dos testes de resistência dos aliados contra efeitos de *medo* para +4, mas também reduz o bônus dos testes de resistência contra *feitiços* para +0. Devido à suavidade das notas desse instrumento, ela afeta somente as criaturas num raio de 9 m.

Oboé: Uma variação mais leve da charamela (consulte a descrição), o oboé apresenta orifícios adicionais (totalizando dez ou mais), botões e algumas vezes um pavilhão oval e coberto na extremidade. As teclas ampliam a quantidade de combinações de notas possíveis e a extremidade coberta fornece ao instrumento uma sonoridade mais suave e ressonante. Um oboé utiliza palhetas mais estreitas que sua prima mais antiga.





Órgão de Tubos

Música de Bardo: Veja charamela.

Ocarina: Quase sempre, este instrumento é feito a partir de uma concha. Quando é soprado, ele emite um silvo distinto com volume variável, mas com uma única tonalidade.

A ocarina é um excelente instrumento de alerta — em especial em ambientes submersos, uma vez que as ondas sonoras viajam mais rápido na água do que no ar. Algumas raças aquáticas, como o povo do mar e os kuo-toa, recolhem conchas de tamanhos diferentes para tocá-las em harmonia, em seqüência, ou ambos. As melodias dessas orquestras marinhas demonstram uma magnificência profunda e assombrosa.

Música de Bardo: As ocarinas geram os mesmos efeitos das cornetas (consulte a descrição), mas somente para criaturas aquáticas ou marinhas.

Órgão de Tubos: Enorme, pesado e sempre imóvel, o órgão de tubos é o mais complexo de todos os instrumentos musicais. Ele tem centenas de flautas de diversos tamanhos, variando entre 2,5 cm e 9,5 m de comprimento. Quase todas são tubos de metal circulares e verticais, mas algumas hastes retilíneas de madeira (geralmente quadradas) fornecem notas com diferentes profundidades. Um enorme fole impulsiona o ar para gerar o som. Um órgão comum possui entre dois e cinco teclados (o primeiro na altura dos pés e os demais na altura das mãos); é possível programar cada teclado para emular um instrumento ou combinação de instrumentos. Um painel de chaves (chamadas paradas) controla a utilização das flautas — girar a chave para

“abrir” o tubo permite que o ar comprimido saia do fole e atravesse uma flauta específica ou um grupo de flautas quando a tecla adequada é pressionada.

Para tocar um órgão de tubos, o músico programa as chaves que direcionam o ar para as flautas selecionadas, então pressiona combinações de teclas para criar a melodia. As flautas exigem um suprimento constante de ar durante a atuação. É possível “abastecer” um órgão menor pressionando o fole com pedal que fica aos pés do músico. Entretanto, um instrumento maior requer pelo menos um assistente para bombear os compressores. O volume depende exclusivamente da quantidade de ar que atravessa as flautas, portanto todas as notas apresentam a mesma variação.

O órgão de tubos representa o ápice da tecnologia de criação de instrumentos. A enorme variedade de flautas com tamanhos diferentes oferece uma escala de notas realmente impressionante. Quanto menor a flauta, mais aguda será sua tonalidade e vice-versa. Em alguns instrumentos, o conjunto de tubos complementares apresenta flautas grandes o bastante para gerar notas que ultrapassam o limite da audição humana (embora ainda possam criar efeitos subsônicos) ou tão minúsculas que apenas os animais conseguem distingui-las. Os teclados permitem que o músico obtenha acordes plenos, com múltiplas notas, pressionando várias teclas ao mesmo tempo.

As sociedades humanas apreciam o órgão de tubos e seus parentes, o clavicórdio e a espineta (consulte a descrição). Em função do seu tamanho, custo e imobilidade, geralmente o instrumento é encontrado somente em catedrais e palácios.

Música de Bardo: Com seus diversos teclados, um órgão de tubos permite que o músico sustente três efeitos de música de bardo ou espetáculo virtuoso simultaneamente. Por exemplo, no início da sua atuação, um bardo poderia inspirar coragem. Então, com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 20 — modificador de Atuação do personagem), ele ativaria a música de proteção enquanto sustenta o primeiro efeito. Finalmente, obtendo sucesso em outro teste de Concentração (CD 25 — modificador de Atuação do personagem), o bardo poderia fascinar um alvo enquanto mantém os outros efeitos ativos. Qualquer fracasso no teste de Concentração cancela a habilidade anterior (sustentada por mais tempo) devido à distração do músico.

Ossos: Apesar do nome, na verdade estes instrumentos de percussão são pequenos blocos de madeira muito polida e de cor escura. Um conjunto varia entre doze e trinta peças, sempre de tamanhos diferentes. Todas são mais estreitas no centro para encaixarem facilmente entre os dedos. A batida de cada um emite um som oco e ressonante com uma tonalidade específica.

Os ossos são tocados ao colidir pares de peças sucessivamente para gerar combinações de tons. Um instrumentista habilidoso é capaz de obter uma ampla escala de efeitos variando as peças, duração de cada ressonância, a força da batida e a frequência de repetição.

Os kobolds adoram esta forma de percussão. De fato, é comum um menestrel da raça manipular duas ou mais peças com cada mão, trocando-as com os ossos remanescentes numa velocidade deslumbrante — como se estivesse fazendo malabarismos tocando ao mesmo tempo. Com frequência, os espectadores admiram com a velocidade das mãos do artista e com a melodia obtida.

Música de Bardo: A ressonância lúgubre, oca e sustentada dos ossos impõe -2 de penalidade de moral nos testes de resistência contra efeitos de *medo* dos alvos. Esta é uma habilidade sobrenatural de ação mental.

Rabeca: Este instrumento de cordas, ancestral do violino moderno, é pequeno, portátil e tem uma caixa de ressonância semelhante a uma ampulheta. Quatro ou cinco cordas paralelas, feitas de tendões ou intestinos de animais, atravessam o corpo do instrumento e são presas a cravelhas na extremidade do braço longo e fino. Uma peça separada, chamada arco, é composta de uma vara de madeira longa, amarrada com pêlos de animais trançados. O comprimento das rabecas varia entre 60 cm (criaturas Médias) e 45 cm (criaturas Pequenas). Para tocar o instrumento, o músico o apoia horizontalmente, geralmente com a base encaixada sob o maxilar, e passa o arco nas cordas.

A rabeca é popular entre os bardos que preferem músicas animadas e dançantes (cirandas ou jigas) as melodias serenas e "puras", mas sem alegria. Embora seja apreciada em quase todas as regiões, a rabeca é o instrumento predileto dos kobolds, cujas mãos habilidosas dominaram a dedilhação há muitas eras (a raça insiste que inventou a rabeca, mas essa alegação é, no mínimo, duvidosa). Os menestrelis kobolds e bardos halflings costumam dançar enquanto tocam, demonstrando à audiência exemplos da dança vívida encorajada pelas melodias. Os músicos de outras raças tocam a rabeca sentados ou parados diante do público.

Música de Bardo: Assim como os outros instrumentos principais dos bardos (o alaúde e a harpa), a rabeca permite que o artista sustente mais de um efeito de música de bardo ou espetáculo virtuoso simultaneamente. Desta forma, o personagem seria capaz de sustentar a música de proteção sobre um alvo enquanto inspira coragem nos demais.

Saltério: O saltério se parece com uma cítara (consulte a descrição), mas não tem o braço de modulação. Ele apresenta somente um conjunto de cordas e sua tonalidade lembra as notas da harpa. Para tocar o instrumento, o músico dedilha ou puxa as cordas com os dedos, penas ou pequenos ganchos.

Os celestiais são grandes apreciadores do saltério. Os humanos e alguns elfos também consideram a melodia espiritualmente gratificante.

Música de Bardo: Veja cítara.

Saltério de Plectros: Este instrumento é composto de uma caixa de ressonância lisa, em forma de trapézio, com vários pares de cordas esticadas horizontalmente. Devido ao seu tamanho (cerca de 75 cm por 45 cm), geralmente ele é apoiado sobre uma estante angular diante do músico. Para tocar esse instrumento incomum, o personagem golpeia sucessivamente as cordas com macetas finas, chamadas plectros, uma em cada mão.

Música de Bardo: Veja cítara.

Sino Manual: O sino manual é um instrumento oco, em formato de colméia, com um badalo no centro e um cabo no topo. Em geral, os sinos manuais são feitos de bronze ou outro metal resistente. Esse instrumento é pequeno o suficiente (entre 5 cm e 30 cm de comprimento) para ser utilizado numa única mão. Para tocar o sino, o artista deve agita-lo no ar, forçando o badalo a golpear as paredes do sino repetidamente. Cada sino manual produz uma única nota — quanto maior o sino, mais grave será a tonalidade.

Durante as apresentações musicais, quase sempre são usados vários sinos manuais. Quando são tocados em seqüências específicas pelo artista, produzem melodias e acordes amplamente complexos. Os humanos, elfos e celestiais apreciam muito este instrumento.

Um sino manual encantado poderia ser ativado somente com o badalo correto, que muitas vezes não é encontrado com o instrumento.

Música de Bardo: Um sino manual concede +1 de bônus de circunstância nos testes de Atuação realizados para ativar a música de proteção. A utilização de instrumentos adicionais não eleva esse bônus.

Sino Suspenso: Um sino suspenso é uma versão maior de um sino manual (descrito acima). Geralmente, eles são forjados em bronze ou metais semelhantes, mas também existem versões feitas de pedra. Eles não possuem cabos, mas são pendurados com rebites soldados em armações. Os sinos suspensos são enormes (alguns atingem metros de altura) e quase sempre pesam mais de 1 tonelada. Os modelos mais comuns apresentam uma haste de metal denominada badalo em seu interior.

Para tocar o instrumento, o sineiro balança ou puxa uma corda presa ao badalo em vez de mover o próprio sino. Alguns exemplares incomuns não possuem badalos e são tocados com golpes de marreta. Estes instrumentos produzem uma única nota — quanto maior o sino, mais grave será a tonalidade.

O ressoar de um sino percorre muitos quilômetros, em especial quando ele está localizado no topo de uma torre. Portanto, é possível utilizá-lo para soar alarmes, transmitir sinais, marcar ocasiões especiais, registrar períodos de tempo (as horas do dia, a mudança da guarda, a hora das preces, etc.) ou simplesmente emitir sons agradáveis.

Música de Bardo: Caso seja utilizado para inspirar coragem, um sino com uma tonelada (no mínimo) eleva o bônus de moral dos testes de resistência dos aliados contra efeitos de *medo* e *feitiços* para +3. As notas impõem -1 de penalidade de moral nos testes de resistência dos inimigos contra os mesmos efeitos.

Tambor: O tambor provavelmente é o instrumento musical mais antigo que se conhece; existem inúmeras variações, que abrangem desde simples árvores ocas golpeadas com varetas até um lago mágico famoso, chamado Tom-Ferro, onde é possível "tocar" saltando sobre a superfície rígida.

Um tambor padrão consiste de uma pele, couro ou material similar esticada sobre a abertura de um cilindro de madeira ou vasilhame oco. Esta abertura revestida é chamada de pele retesada. Existem variações com uma, duas ou mais peles retesadas. Golpear esta superfície com varetas, tacos ou com as mãos produzirá o som.

Os tambores são populares em quase todas as raças e culturas por sua habilidade de criar atmosferas variadas, servir como batida de fundo para danças e atuar como contraponto para melodias produzidas por outro instrumento. As exceções incluem os celestiais, que desaprovam os ritmos primitivos do tambor, e os elfos, que os consideram levemente perturbadores e muito enfadonhos (um preconceito reforçado pelo entusiasmo demonstrado por seus inimigos com esses instrumentos). Os orcs, homens-lagarto, trogloditas, trolls, ogros e a maioria dos gigantes inferiores são as raças que mais apreciam a música simples do tambor. Os abissais

adoram batidas repetitivas e profanas, então preferem os tambores e utilizam diversas variações simultaneamente.

Música de Bardo: Caso seja utilizado para inspirar coragem, o tambor eleva o bônus de moral dos testes de resistência dos aliados contra efeitos de *medo* para +4, mas reduz o bônus de moral dos testes de resistência contra *feitiços* para +0.

Tambor, bongô: Estes pequenos tambores são fabricados em pares. Um deles tem cerca de 20 cm de diâmetro e o outro tem 13 cm de diâmetro. Para tocar o instrumento, o músico apóia os tambores no solo ou os amarra numa correia, e bate repetidamente na pele retesada com as pontas dos dedos. Um baterista habilidoso consegue obter ritmos muito complexos alternando batidas entre os dois tambores com velocidade.

Os goblins têm um enorme apreço pelos bongôs, que tocam por entretenimento, para reunir bandos de guerra e transmitir mensagens usando ritmos complexos. Todas essas aplicações parecem idênticas para os integrantes das outras raças.

Música de Bardo: Veja tambor.

Tambor, timbale: Também chamado de tímpano, os timbales são cascos de metal grandes e pesados, que variam entre 60 cm e 1 m de altura, com pele ou couro retesado na abertura superior. Para tocar o instrumento, o músico golpeia a pele retesada com macetas especiais envoltas em tecido. Os timbales são conjuntos de dois instrumentos, mas existem variações com cinco tambores distintos, com tamanhos e tonalidades diferentes (quanto maior o tambor, mais grave será o tom). Em função do peso, esses tambores não são portáteis.

O baterista golpeia sucessiva, rápida e alternadamente diversos tambores para obter múltiplos tons de reverberação extensa. Esse efeito, combinado ao derradeiro *crescendo* de uma peça musical, cria um final espetacular para qualquer atuação.

Os timbales são populares entre os gnolls, que desenvolvem ritmos sofisticados com esses tambores. A maioria dos concertos de timbale dos gnolls termina com bandos de guerreiros empolgados para atacar quaisquer alvos predeterminados.

Música de Bardo: Veja tambor.

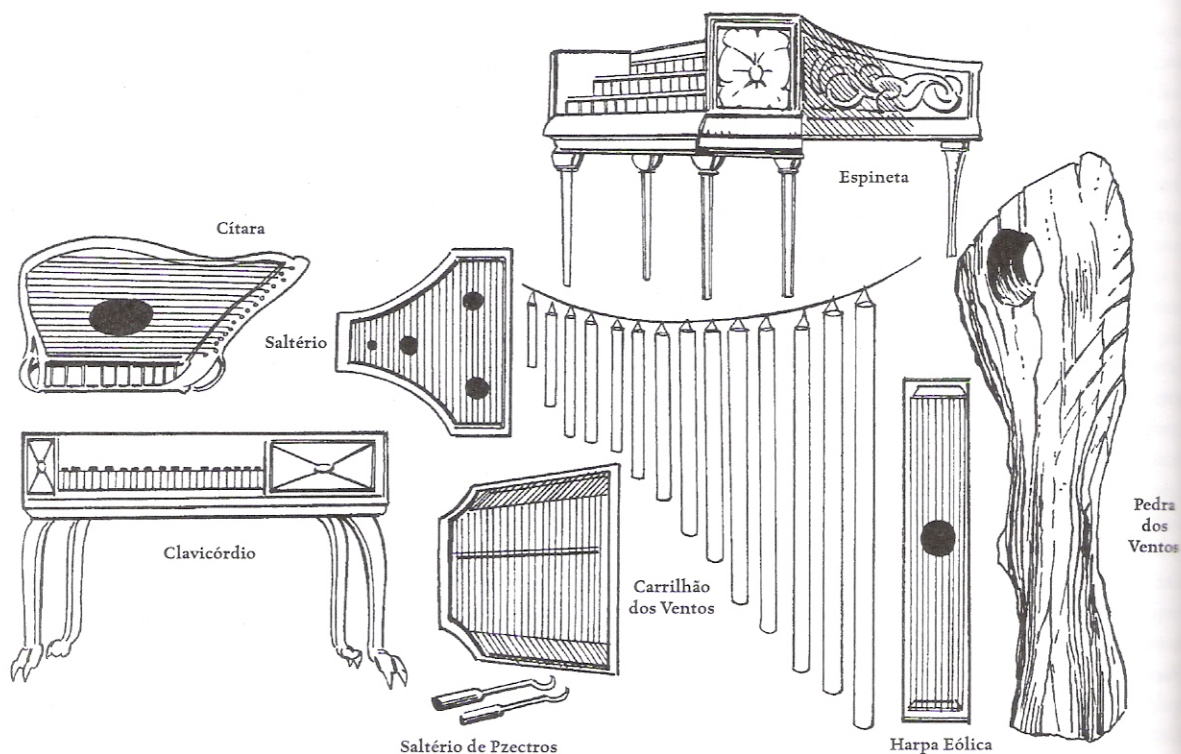
Trombeta dos Arautos: Com o tempo, as cornetas de chifre foram substituídas por variações feitas de ouro, prata, bronze, latão ou metais exóticos. Essas trombetas metálicas se tornaram famosas entre as espécies humanas e humanóides, em essência devido à possibilidade de forjá-las com tamanhos e formas específicos.

A trombeta dos arautos é um tubo retilíneo de latão ou bronze com um pavilhão reluzente na extremidade. Ele é um dos instrumentos mais altos que existem, pois seu volume está limitado somente pelo fôlego do músico. O comprimento de uma trombeta padrão varia entre 90 cm e 1,5 m. Sua embocadura exige a utilização da língua e do fôlego do artista para gerar variações de notas. As versões mais complexas apresentam três ou mais orifícios para os dedos no punho; tapar ou liberar essas aberturas em combinações diferentes permite obter as notas da escala na mesma trombeta.

Como a trombeta dos arautos emite notas límpidas e altas, elas são populares entre os humanos e as raças humanóides para enviar sinais, soar alarmes e motivar as tropas. Os artistas que usam as versões complexas produzem melodias de beleza excepcional. Os abissais também são apreciadores das trombetas — quanto mais elevado e dissonante a sonoridade, melhor.

Música de Bardo: Veja corneta.

Zabumba: Este pequeno instrumento tem 30 cm de diâmetro, quase 60 cm de profundidade e uma pele retesada em uma extremidade. A zabumba (ou bombo) é leve o suficiente para



carregada em uma bandoleira, correia ou faixa presa ao corpo do personagem. Ela é perfeita para executar músicas marciais e conduzir marchas forçadas. A zabumba produz uma tonalidade distinta em função das redes, feitas de intestinos de animais, na extremidade inferior, que vibram quando a pele superior é golpeada.

Os anões apreciam o poderoso tom marcial da zabumba. Eles tocam o instrumento por diversão e para manter a cadência enquanto marcham para a guerra.

Música de Bardo: Veja tambor.

Instrumentos Automáticos

Uma vez posicionados, os instrumentos automáticos não exigem qualquer intervenção humana — eles entoarão suas melodias sempre que as condições adequadas forem atendidas. Isso os torna um gatilho perfeito para determinados efeitos mágicos. Quando ocorrer a condição que ativa seu funcionamento, a música irá disparar a magia.

Algumas versões encantadas dos instrumentos descritos acima também podem reproduzir melodias sem intervenção humana. Contudo, eles seriam objetos normais, aprimorados com magia, não uma categoria de instrumentos criados especialmente com este propósito.

Carrilhão dos Ventos: Um carrilhão dos ventos pode ser feito de madeira, metal ou cristal. A variação mais simples é composta de faixas do material escolhido, com tamanhos similares, suspensas em paralelo num suporte. Uma versão mais complexa usa faixas de comprimentos diferentes, também suspensas em paralelo, separadas por espaços de 1 cm entre si. A variante mais sofisticada, o carrilhão cromático, é composta de pavilhões tubulares com notas diferentes, cuidadosamente arranjados para criar uma escala harmônica. Cada instrumento pode variar entre 30 cm e 2,5 m de comprimento.

Os carrilhões são pendurados em locais onde podem ser facilmente movimentados pelo vento. Quando uma corrente de ar mais forte os atinge, as peças repicam entre si. Caso todas sejam do mesmo tamanho, o instrumento produzirá uma única nota, mas o ritmo sempre será aleatório. Os carrilhões com faixas de tamanhos diferentes produzem notas distintas, que variam de acordo com a colisão dos tubos.

O carrilhão dos ventos mágico mais comum concede +1 de bônus de moral nos testes de resistência dos ouvintes contra efeitos de *feitiço* e *medo* enquanto a melodia prossegue.

Harpa Eólica: Embora seja muito parecida com o saltério, a sonoridade da harpa eólica (também chamada de harpa dos ventos) é similar a tonalidade da harpa de câmara. Em geral, o instrumento tem 90 cm de comprimento, 12 cm de largura e 5 cm de profundidade. Ela apresenta entre dez e doze cordas do mesmo comprimento, mas com espessuras variáveis.

Geralmente, uma harpa eólica é colocada em espaços abertos. Quando o vento atravessa o instrumento, a mudança de pressão obriga as cordas a vibrarem, a partir das mais finas e leves. O processo equivale ao dedilhar de um músico. A intensidade do vento determina a quantidade de notas emitidas. A melodia da harpa continua enquanto a brisa soprar.

Alguns consideram a música da harpa eólica assustadora; outros afirmam que é etérea. Ela é muito popular entre os elfos e os humanos.

Alguns bardos criam harpas eólicas encantadas que produzem o efeito da música de proteção continuamente. O instrumento aciona a habilidade como um bardo com o mesmo nível e modificador de Atuação do criador no momento da construção.

Pedra dos Ventos: Muitas vezes, as rochas apresentam orifícios, canais ou sulcos criados naturalmente; quando um vento forte atravessa as aberturas na direção correta, a pedra sibila ou “murmura”. Foi uma questão de tempo até as criaturas inteligentes decidirem imitar e, se possível, aprimorar essa música natural. “Pedra dos ventos” é um termo genérico para indicar o resultado desses experimentos — uma rocha perfurada, alterada ou colocada em um determinado lugar para emitir sons em resposta ao vento. Cada pedra dos ventos produz um sussurro, lamento ou sibilo único e característico, com duração que varia entre alguns segundos e vários minutos.

O silvo de uma pedra dos ventos é inquietante para os humanos e os halflings, mas os anões e os gnomos o consideram agradável. As demais raças costumam ignorar totalmente o som ou imaginar que ele pertence a criaturas invisíveis, que devem ser apaziguadas com sacrifícios periódicos.

Em algumas ocasiões, um bardo lapida uma pedra dos ventos encantada, que impõe -4 de penalidade de moral nos testes de resistência dos ouvintes contra efeitos de *medo* enquanto o som perdurar e durante 1d6 minutos depois. O criador é imune ao efeito.

ARMAS

Esta seção descreve armas mundanas incomuns consideradas úteis por bardos, ladinos e assassinos.

Novas Armas

Algumas armas incomuns são particularmente adequadas às estratégias de batalha prediletas dos ladinos e bardos. A próxima seção descreve itens que o Mestre pode disponibilizar em suas campanhas.

Baioneta: Muitas vezes, um bardo enfrenta situações que exigem autodefesa imediata. Nesses casos, uma baioneta de instrumento é bastante útil.

Uma baioneta (uma adaga fina e longa) fixada no braço de um alaúde ou instrumento similar seria capaz de rechazar um atacante ou mesmo infligir um dano considerável se fosse preparada contra uma Investida. No entanto, existe algum risco de dano ao equipamento devido ao impacto repentino (consulte a seção Quebrar Itens, página 136 do *Livro do Jogador*).

Besta, Atirador de Arpéu: Este dispositivo auxilia os aventureiros a escalar paredes muito íngremes, superar abismos, escapar de paredões verticais, etc. Um atirador de arpéus é uma besta pesada, alterada para disparar um virote especial com um arpéu na extremidade, preso a 30 m de corda fina e leve.

Um disparo bem-sucedido contra um alvo apropriado (consulte Ataques a um Objeto, página 135 do *Livro do Jogador*) indica que o arpéu estará preso em alguma coisa, sustentando a corda com firmeza e permitindo que o personagem supere o obstáculo com um teste de Escalar (CD 15). Um disparo fracassado gera uma das seguintes consequências: 1) o arpéu simplesmente não se prendeu à superfície, 2) está preso, mas não o bastante para supor-

tar um personagem, ou 3) não há nada no local para sustentar o gancho. No primeiro caso, o usuário é capaz de recolher a corda e tentar de novo. No segundo, é necessário obter sucesso em um teste de Usar Cordas (CD 15) para descobrir a instabilidade, mas será impossível liberar o arpéu; o personagem deverá lançar outro. Se alguém escalar a corda instável, o gancho cederá assim que o personagem superar 1d4 metros. Determine o dano da queda normalmente. No último exemplo, as novas tentativas também fracassam.

É possível ancorar um arpéu com facilidade em qualquer beirada usando as mãos ou em rochas lisas cravando pítions. Isso concede os mesmos benefícios sem a necessidade do disparo.

Besta de Mão, Oculta: Os ladinos muitas vezes estão pendurados em cordas, escalando muralhas e em outras situações que impossibilitam o uso de armas de disparo. Entretanto, essa besta de mão contém uma lâmina de madeira que conserva o virote preso ao encaixe da corda, permitindo que seja disparado de qualquer posição. Esse dispositivo é similar a uma besta de repetição, mas não apresenta engates para a caixa de munição. O virote da besta de mão oculta é introduzido na abertura posterior da arma, que comporta somente um por vez.

Garrote, Arame: Esta arma é um arame fino com duas peças de madeira nas extremidades. Semelhante ao garrote de cordão, ela é usada para estrangular um oponente. A madeira serve para resguardar as mãos do atacante do metal. Um personagem que utilize esse garrote sem as peças ou qualquer proteção sofrerá 1d3 pontos de dano a cada rodada em função do arame. Usá-la requer um ataque especial de garrote (consulte o Capítulo 5).

Garrote, Cordão: Esta arma é uma corda simples usada para estrangular um oponente. Usá-la requer um ataque especial de garrote (consulte o Capítulo 5). Um estrangulador habilidoso poderia utilizar cachecóis, faixas, vinhas e afins como cordões improvisados.

Garrote, Travas: Essa variação terrível do garrote de arame ostenta um par de suportes metálicos — cada um é parte de um mecanismo de trava. Assim que a manobra começar a infligir dano na vítima, o atacante pode conectar as extremidades e girar os suportes até trancá-los. Isso manterá a pressão do estrangulamento depois que o personagem deixar o local. A vítima ainda precisa realizar os testes da manobra Agarrar (resistidos pelo último resultado do atacante) até se libertar ou cair inconsciente.

A CD do teste de Operar Mecanismo para libertar a vítima será 10, caso o defensor possua o talento Usar Arma Exótica (garrote de travas), ou 25, caso contrário. Se outro indivíduo, mas não a vítima, quiser destravar o garrote, sofrerá -5 de penalidade de circunstância a menos que ela esteja imobilizada, inconsciente ou imóvel. Uma criatura que tente remover o garrote de travas da própria garganta sofrerá -5 de penalidade no teste de Operar Mecanismo por trabalhar às cegas. Naturalmente, é impossível 'escolher 10' ou 'escolher 20' nessa situação, exceto quando a vítima aprisionada já estiver morta. Quebrar a trava do garrote trancará o mecanismo em definitivo.

Mangas, Pesadas: Estas armas sutis costumam ser utilizadas para defesa pessoal. As mangas pesadas são encontradas em qualquer região onde as roupas longas e flexíveis sejam comuns. Elas consistem de peças de metal costuradas nas bainhas da indumentária. Os alfaiates incorporam essas armas em vestimentas refina-

das, feitas sob medida, e se preocupam em distribuir o peso do tecido para não levantar suspeitas. As versões plebéias mais simples contêm um pequeno bolso interno no punho de cada manga que oculta uma esfera de metal com cerca de 250 g. Quase sempre as duas mangas são alteradas.

Para usar esta arma, o personagem movimentar o braço ou o corpo para obter impulso, similar ao processo para disparar uma bala de funda. Entretanto, em vez de lançar um projétil, o usuário atinge o oponente com o metal. Acumular força suficiente exige uma ação equivalente a movimento; logo, é possível desferir somente um ataque com cada peso na mesma rodada. Caso o personagem ataque com os dois pesos simultaneamente, sofrerá as penalidades padrão de combater com duas armas. O usuário é capaz de alternar os golpes entre as mangas direita e esquerda, atacando com uma delas enquanto acumula impulso com a outra durante uma rodada e repetindo o processo na rodada seguinte. Essa tática está sujeita às penalidades de atacar com a mão inábil.

Usar roupas com mangas pesadas como parte de um disfardado é o truque favorito dos assassinos. Depois que o personagem cumpre sua missão, ele simplesmente descarta os pesos no estanco ou lixeira mais próxima e continua agindo como um servidor ou visitante desarmado, em especial quando há uma investigação.

EQUIPAMENTOS DE LADRÃO

O conjunto padrão de instrumentos de ladrão descrito no Livro do Jogador contém todas as ferramentas básicas para desarmar armadilhas, arrombar fechaduras e executar tarefas similares. No entanto, os ladinos experientes muitas vezes desejam aparelhos especiais, que permitam o cumprimento dessas tarefas de forma menos arriscada. Essa seção apresenta algumas ferramentas desenvolvidas para facilitar — e talvez estender — a vida do ladrão. Elas incluem instrumentos de ladrões incomuns e aparelhos úteis no cotidiano, além de alguns dispositivos criados especialmente contra os ladinos. Os custos e pesos desses itens encontram-se na Tabela 3-2: Equipamentos de Ladrão.

Alicate Longo: Essas ferramentas versáteis possuem uma infinidade de utilidades em potencial, ainda que os ladinos quase sempre usem-nas para remover objetos de prateleiras, gabinetes, baús e outros recipientes, sem aproximar as mãos do perigo. O alicate não permite uma manipulação exata, mas o usuário é capaz de suspender objetos de 2,5 kg ou menos, empurrar com elas, abrir maçanetas e trincos ou executar qualquer atividade similar. Alguns alicates têm cabos de madeira para resguardar o personagem de choques elétricos e outros efeitos nocivos. O conjunto de alicates padrão atinge 3 m de comprimento.

Andarilho Mecânico: Este dispositivo metálico é uma imitação dos gnomos e parece um cata-vento movido a corda. Quando é acionado e liberado, ele se desloca em linha reta, gerando uma série de passos distintos e audíveis a cada poucos segundos. Sua função principal é distrair a atenção dos guardas, sugerindo que há um invasor caminhando em outro local. Além disso, o aparelho é usado para detectar armadilhas. Caso o usuário obtenha sucesso em um teste de Operar Mecanismo (CD 25), o andarilho mecânico

Tabela 3-1: Armas

	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo	Dureza	Pontos de Vida
Armas Simples — Ataque à Distância								
Atirador de Arpéu	70 PO	1d3	—	36 m	6 kg	Perfurante	10	10
Arpéus (10)	200 PO	—	—	—	4 kg	—	10	1
Armas Comuns — Corpo a Corpo								
Pequenas								
Moimeta	5 PO	1d4	19-20/x2	—	1 kg	Perfurante	10	1
Armas Exóticas — Corpo a Corpo								
Pequenas								
Chavete, cordão	1 PP	1d6*	19-20/x2	—	50 g	Concussão	0	2
Chavete, travas	100 PO	1d8*	18-20/x2	—	1,5 kg	Cortante	7	4
Chavete, arame	10 PO	1d8*	18-20/x2	—	0,5 kg	Cortante	7	3
Mangas, pesadas**	5 PP	1d4	—	—	1,25 kg	Concussão	5	20
Médias								
Mangas, pesadas**	5 PP	1d6	—	—	1,25 kg	Concussão	5	30
Armas Exóticas — Ataque à Distância								
Pequenas								
Arma de mão, oculta	125 gp	1d4	19-20/x2	9 m	2 kg	Perfurante	10	5

* Dano a cada rodada de sucesso da manobra.

** Cada uma das mangas. O preço abrange somente os pesos; adicione o custo da roupa desejada para determinar o custo final.

capaz de disparar uma armadilha que tenham gatilhos de toque ou proximidade.

Arrombador Mecânico: Outra invenção dos gnomos, o arrombador mecânico é um dispositivo movido a corda que abre fechaduras comuns automaticamente (mas não tranças mágicas). Ele é um aparelho sofisticado, com molas que estendem e retraem peças de metal capazes de manipular o mecanismo interno da trança.

Para abrir uma fechadura, o usuário insere o equipamento no local da chave e aciona o mecanismo. O aparelho não é silencioso; ele estala, chia e apita enquanto funciona. O dispositivo gasta 1d10 rodadas para arrombar uma trança.

A qualidade do aparelho determina a complexidade das fechaduras que ele consegue abrir, conforme indicado na tabela a seguir.

Tipo Complexidade da Fechadura

- I Muito simples (CD 20)
- II Muito simples (CD 20) ou média (CD 25)
- III Muito simples (CD 20), média (CD 25) ou boa (CD 30)
- IV Muito simples (CD 20), média (CD 25), boa (CD 30) ou excelente (CD 35)

Para conservar o arrombador em bom estado, o usuário deve mantê-lo seco, lubrificado e protegido de impactos. Caso não seja cuidadoso com o dispositivo, ele deixará de funcionar até ser reparado — isso custará metade do preço original. O instrumento arromba somente fechaduras e cadeados tradicionais.

Bastão Expansível: Esse bastão de bambu resistente e oco tem 30 cm de comprimento e tampões em cada extremidade. O usuário pode remover as tampas para deslizar até cinco seções adicionais em cada ponta. Depois de esticar e travar as extensões (uma ação equivalente a movimento), cada seção adiciona 30 cm ao comprimento total do item. As duas extremidades contêm 5 expansões, portanto o comprimento total do bastão atinge 3,3 m. Os ajustes mais comuns variam entre 1,5 m, 2,1 m, 2,7 m e 3,3 m. Recolher o bastão para o formato original (30 cm) exige que cada

seção seja destravada e depois empurrada para o interior da extensão anterior (uma ação equivalente a movimento cada).

As principais funções do dispositivo incluem atravessar buracos ou alçapões e prender cordas para escalar poços e fendas. A extensão do bastão determina o peso que ele é capaz de suportar: 75 kg com 1,5 m de comprimento, 60 kg com 2,1 m, 50 kg com 2,7 m e 25 kg com 3,3 m. Os halflings e os gnomos consideram o bastão expansível um equipamento muito útil nas masmorras.

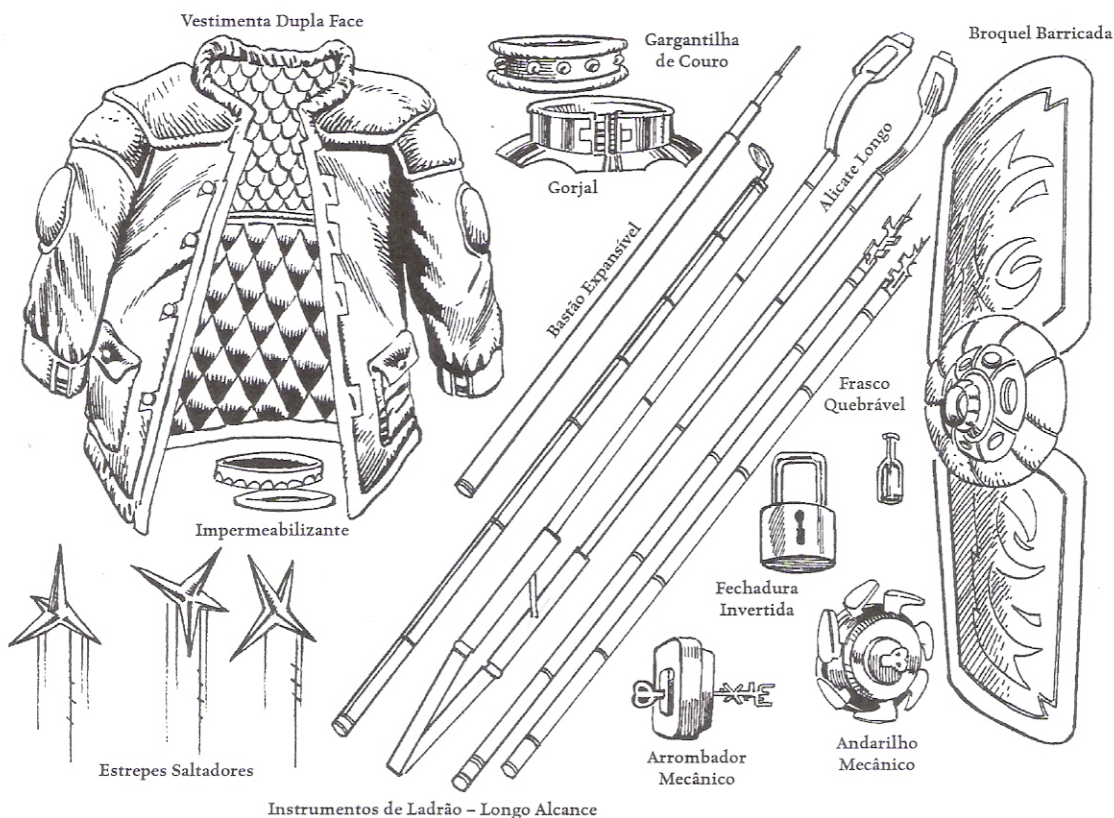
Fechadura Invertida: Esse dispositivo ardiloso protege uma sala ou recipiente, frustrando os ladrões até que desistam. Quando é encontrada, a fechadura invertida parece trancada, mas na verdade está aberta. Se o personagem obtiver sucesso em uma tentativa de arrombamento — um teste de Abrir Fechaduras, as magias *abrir*, *arrombar*, ou qualquer método com o mesmo propósito — o mecanismo se trancará, mas parecerá aberto. Uma tentativa subsequente de abrir a trança irá liberar o dispositivo, que aparentemente estará fechado.

Gargantilha de Couro: Este equipamento simples protege a garganta do usuário, concedendo +4 de bônus de armadura contra

Tabela 3-2: Equipamentos de Ladrão

Item	Custo	Peso
Alicate Longo	20 PO	2,5 kg
Andarilho Mecânico	30 PO	250 g
Arrombador Mecânico (Tipo I)	2.000 PO	1,5 kg
Arrombador Mecânico (Tipo II)	2.500 PO	1,5 kg
Arrombador Mecânico (Tipo III)	3.000 PO	1,5 kg
Arrombador Mecânico (Tipo IV)	4.000 PO	1,5 kg
Bastão Expansível	5 PO	0,5 kg
Fechadura invertida	100 PO	0,5 kg
Gargantilha de Couro (decorada)	5 PO	1 kg ou 1,5 kg
Gargantilha de Couro (plano)	2 PO	1 kg ou 1,5 kg
Gorjal (cravos)	20 PO	2,5 kg
Gorjal (plano)	10 PO	2,5 kg
Impermeabilizante	30 PO	0,5 kg
Instrumentos de Ladrão (longo alcance)	70 PO	1,5 kg
Vestimentas Dupla Face	50 PO	4 kg*

* Um quarto do valor para personagens Pequenos.



Instrumentos de Ladrão - Longo Alcance

ataques de garrote. As versões mais comuns são amarradas com laços, têm entre 5 cm e 10 cm de largura e dureza 3. As gargantilhas de couro devem ser feitas sob medida e os usuários mais vaidosos ostentam versões decoradas com bordados, pinos ou tinturas.

Embora sejam menos restritivas que o gorjal, essas gargantilhas também dificultam a realização de esforços prolongados. O personagem sofre -2 de penalidade de circunstância em quaisquer testes para executar tarefas físicas durante longos períodos (corrida, natação, prender o fôlego, etc.).

Gorjal: Esta gargantilha de metal protege a garganta e o pescoço do usuário, concedendo +10 de bônus de armadura contra ataques de garrotes. Um gorjal comum é formado por duas placas metálicas semicirculares, conectadas por uma trava removível. Ele é utilizado como parte das armaduras de batalha, mas é possível usá-lo em separado ou juntamente com um elmo. Adicionar cravos ao gorjal dobra seu preço, mas pode forçar os oponentes a reconsiderar a idéia de atacar a garganta do usuário; contudo, esta característica não altera a classe de armadura do personagem. Um gorjal tem dureza 10.

Essa gargantilha atrapalha a respiração do usuário, dificultando a realização de esforços prolongados. O personagem sofre -4 de penalidade de circunstância em quaisquer testes para executar tarefas físicas durante longos períodos (corrida, natação, prender o fôlego, etc.).

Impermeabilizante: Essa mistura útil é uma pasta gordurosa ou uma graxa acondicionada em uma lata de estanho. Quando é esfregada sobre objetos de madeira, couro, papel, pergaminho ou metal, ela os protege contra a água durante 24 horas. O equipamento tratado não sofrerá nenhum dano em função da exposição à água — seja umidade, chuvas ou imersão completa. Uma aplica-

ção recobre um objeto do tamanho de um alaúde ou de um par de botas e permanece ativa durante sete dias ou até ser exposta a líquidos. Uma lata de impermeabilizante contém material suficiente para dez aplicações. Os bardos, em particular, consideram esta substância útil para resguardar seus preciosos instrumentos do clima impiedoso ou de mergulhos inesperados.

Instrumentos de Ladrão (Longo Alcance): Estes objetos são variações especialmente modificadas das ferramentas de arrombamento comuns, montadas em cabos longos e estreitos. Elas permitem que o usuário manipule trincos, libere travas e emperre armadilhas a 1,5 m de distância ou em paralelo aos dispositivos. Um espelho de 2,5 cm de diâmetro preso na extremidade de um bastão permite que o usuário enxergue o alvo com nitidez. Embora certas armadilhas ainda tenham alcance suficiente para atingir o ladino, as ferramentas asseguram que um personagem cauteloso evite riscos comuns, como agulhas envenenadas ou jatos de ácido.

Utilizar estas ferramentas é mais difícil e consome mais tempo do que confiar no método padrão. Os instrumentos de ladrão de longo alcance exigem duas rodadas adicionais para gerar o mesmo resultado e o ladino sofre -2 de penalidade de circunstância nos testes relacionados. Entretanto, lembre-se que um conjunto de obras-primas eliminaria a penalidade.

Vestimenta Dupla Face: Esse conjunto de roupas especialmente confeccionadas é útil para afastar suspeitas ou despir perseguidores. Um bardo avistado durante um encontro, um espião tentando se livrar de um investigador ou um ladrão que precisa criar um alibi obteriam diversos benefícios com este equipamento simples.

É possível inverter as peças da vestimenta com facilidade e os lados apresentam cores, estilos e aparências gerais muito diferentes. Um conjunto não tem qualquer detalhe do outro e sempre cada roupa corresponde a uma classe social distinta. Nessa forma, o usuário poderia deixar-se avistar com uma indumentária, esconder-se durante alguns minutos e sair com uma aparência tão diferente que apenas um observador muito desconhecido seria capaz de relacioná-lo com o indivíduo que sumiu. Entretanto, o personagem deve ter cautela para não usar esse truque diversas vezes no mesmo local ou seus adversários associarão o desaparecimento de uma pessoa com o surgimento de outra.

Inverter a roupa e alterar alguns detalhes apropriados (estilo de cabelo, jóias, maquiagem, etc) exige dois minutos. No final do processo, o personagem recebe +5 de bônus nos testes de Disfarces para ocultar características específicas. Se desejar realizar mudanças mais profundas (como utilizar magias, um kit de Disfarces ou simular um sexo, raça ou classe distinta), aplique os modificadores padrão ao teste de Disfarces (consulte a descrição da perícia Disfarces, página 67 do *Livro do Jogador*) e aumente o tempo necessário proporcionalmente.

Itens Mágicos

A próxima seção descreve diversos itens maravilhosos, uma espada e um escudo mágicos desenvolvidos especialmente para os ladinos e os bardos.

Armas e Armaduras Mágicas

Os ladinos e bardos são capazes de superar muitas batalhas, mas qualquer auxílio extra, como armas ou armaduras mágicas, sempre será bem-vindo. Um dos itens a seguir foi criado especialmente para os bardos; o outro seria útil para os integrantes de qualquer classe.

Broquel Barricada: Uma palavra de comando transforma este broquel +1 em um escudo de corpo. Esse último não modifica diretamente a Classe de Armadura do usuário, mas oferece cobertura total à(s) criatura(s) protegida(s). Uma segunda palavra de comando reduz o broquel barricada ao seu tamanho original.

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, aumentar; **preço de mercado:** 4.165 PO; **peso:** 2,5 kg (broquel), 22,5 kg (escudo de corpo).

Espada Cantora: Esta espada longa dançarina +2 é uma arma inteligente e única, passada de um bardo para outro através dos séculos. Há duas coisas que ela aprecia acima de todas as demais: cantar e lutar. Caso o dono não demonstre apreço pelas duas atividades, haverá um conflito de personalidade (veja a seção Itens Contra Personagens, página 230 do *Livro do Mestre*). Quando isto ocorrer, a arma exigirá que o portador compartilhe seus interesses adquirindo graduações em Atuação ou selecionando níveis de bardo) ou seja entregue a um portador mais adequado.

No entanto, quando é empunhada por um bardo que aprecia o combate, a *espada cantora* literalmente brilha. Além de ser uma arma branca formidável, ela também é capaz de se harmonizar com o portador, concedendo +6 de bônus de aprimoramento nos testes de Atuação relacionados ao canto.

Durante as primeiras semanas em que a arma estiver com um portador adequado, ela estará ávida e satisfeita em agradá-lo. Entretanto, algum tempo depois, haverá conflitos de personali-

de caso os demais aventureiros (em especial os Leais) não permitam que o bardo cante ou lute. A *espada cantora* sempre encoraja seu usuário a assumir a frente de batalha e subir ao palco quando houver oportunidade.

A *espada cantora* tem +14 de modificador de Sentir Motivação (10 graduações + 4 de bônus de Sabedoria). Além disso, ela é capaz de detectar a ordem sem limite diário e o portador adquire os benefícios do talento Lutar às Cegas. Finalmente, uma vez por dia, a arma pode conjurar *velocidade* (duração de 10 rodadas) sobre o usuário. A *espada cantora* é Caótica e Neutra, tem Int 11, Sab 19, Car 15 e Ego 19. Ela fala Comum e consegue se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma.

Nível do item: 12º; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, animar objetos, detectar a ordem, velocidade; **preço de mercado:** 127.885 PO; **peso:** 2 kg.

Poções

Esta poção rara é apreciada por assassinos, ladinos e membros da Ordem dos Lamentadores (consulte o Capítulo 4).

Frasco do Último Suspiro: Na verdade, esta poção é o último suspiro de algum personagem famoso, preservado em uma garrafa com magias necromânticas. Um *frasco do último suspiro* permite que o usuário adquira o conhecimento e a força da criatura morta. Quando abre o frasco e inala o vapor resultante, o portador adquire 1d8 pontos de vida temporários, +2 de bônus de aprimoramento na Força e +4 de bônus intuitivo nos testes de uma perícia conhecida pelo falecido (Ofícios, Conhecimento ou Profissão). O criador determina a perícia durante a preparação do item, mas geralmente seleciona a área de especialização da criatura. O bônus não permite a utilização de perícias que exijam treinamento. Se a poção afeta um Conhecimento ou Profissão desconhecida pelo usuário, o benefício será inútil. Além disso, o vapor eleva o nível efetivo do conjurador em +1. Todos os efeitos permanecem ativos durante 10 minutos.

Nível do item: 4º; **pré-requisitos:** Preparar Poção, drenar força vital; **preço de mercado:** 6.200 PO.

Itens Maravilhosos

Os ladinos e os bardos costumam usar mais itens maravilhosos que as outras classes. Os objetos descritos a seguir foram desenvolvidos para os ladinos e os bardos ou para resguardar personagens e objetos dos seus talentos específicos.

Alaúde do Menestrel Errante: Este instrumento finamente adornado é um alaúde (obra-prima). Caso o portador tenha pelo menos 9 graduações em Atuação, o alaúde é capaz de gerar efeitos mágicos menores. Ao pronunciar as palavras de comando, o músico pode conjurar *fortíssimo* (descrita no Capítulo 6), *levitação* e *círculo mágico contra o mal* uma vez por dia (cada).

Um usuário que tenha pelo menos 10 graduações em Atuação será capaz de ativar os efeitos mágicos principais do instrumento. Ao tocar um único acorde no alaúde, o músico pode conjurar *recuo acelerado*, *velocidade* ou *montaria fantasmagórica* uma vez por dia (cada). Além disso, o *alaúde do menestrel errante* concede +2 de bônus de melhoria aos testes de Atuação do personagem para utilizá-lo.

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *fortíssimo*, *recuo acelerado*, *velocidade*, *levitação*, *círculo mágico contra o mal*, *montaria fantasmagórica*; **preço de mercado:** 39.500 PO; **peso:** 1,5 kg.

Aprisionador de Ladrões (O Livro Faminto): Este item traiçoeiro é a ruína dos ladrões de todo o mundo. Ele parece um livro normal, mas na verdade é uma armadilha. Um teste bem-sucedido de Procurar realizado por um ladino ou outro personagem com a habilidade Armadilhas revelará a existência de uma armadilha mágica. Uma análise com *detectar magia* em conjunto com um teste de Identificar Magia (CD 15) indicará somente uma aura de abjuração.

O livro está lacrado com a magia *tranca arcana*, portanto não abrirá até que ela seja superada, suprimida ou neutralizada com os métodos normais (consulte a descrição da magia no *Livro do Jogador*). O criador do livro é capaz de suprimir a tranca sem riscos. Qualquer processo diferente elimina a tranca, mas também dispara a armadilha. Um teste de Procurar (CD 30) realizado por um personagem com a habilidade Armadilhas (depois de superar a *tranca arcana*) mostrará que o dispositivo ainda está funcionando.

Assim que a armadilha for disparada, a primeira criatura que abrir o *aprisionador de ladrões* será absorvido para o interior do livro, que fechará imediata e violentamente. Ele manterá o prisioneiro imobilizado para sempre — a vítima terá consciência dos arredores, mas será incapaz de se mover, falar ou ativar poderes e habilidades.

Quando aprisionar uma criatura, o livro se tornará inofensivo para as demais; os testes de Procurar não revelam a presença de outras armadilhas. Caso um personagem abra o livro, verá uma ilustração vívida do prisioneiro na página inicial. O texto é uma sequência de contos sobre ladrões que tiveram finais trágicos e o nome da criatura absorvida surgirá em vermelho como o protagonista infeliz de cada história. Todas elas acabam com uma advertência moralista sobre a vantagem de deixar a propriedade alheia em paz. Nesse estado, o livro ainda é mágico e uma análise conjunta de *detectar magia* e Identificar Magia (CD 15) revela uma aura de transmutação.

Somente será possível libertar o personagem absorvido com um *desejo restrito* ou magia de poder equivalente. Caso o livro seja incinerado, o prisioneiro morrerá, deixando ossos de tamanho natural entre as cinzas. Um *aprisionador de ladrões* é ativado uma única vez. Quando a criatura for libertada, o texto continuará intacto, mas a página inicial ficará branca e o tomo não será mais um item mágico.

Os *aprisionadores de ladrões* são extremamente raros. Os rumores indicam que seu criador era um arquimago que perdeu itens mágicos únicos e muito valiosos para ladinos ousados. Uma vez que o livro não é fixo como as armadilhas mágicas normais, ele é considerado um item maravilhoso.

Nível do item: 15º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *tranca arcana*, *aura mágica de Nystul*, *aprisionar a alma*; **preço de mercado:** 32.250 gp; **peso:** 1,5 kg.

Bandolim da Musa Inspiradora: Os bardos e outros músicos valorizam este bandolim finamente construído. Um usuário que tenha pelo menos 15 graduações em Atuação pode conjurar *crescendo* (descrita no Capítulo 6), *emoções* e *dominar pessoas* uma vez por dia (cada) usando os acordes adequados. O instrumento concede +4 de bônus de melhoria aos testes de Atuação do personagem para utilizá-lo.

Além disso, uma vez por dia, qualquer personagem é capaz de ativar as seguintes habilidades do *bandolim da musa inspiradora*

com uma palavra de comando: *levitação*, *círculo mágico contra o mal* e *fortíssimo* (descrita no Capítulo 6).

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *fortíssimo*, *crescendo*, *dominar pessoas*, *emoções*, *círculo mágico contra o mal*; **preço de mercado:** 53.920 PO; **peso:** 1,5 kg.

Bolsa Marsupial: Também conhecida como estômago falso, uma *bolsa marsupial* é uma algibeira pequena, achatada e circular com 25 a 30 cm de diâmetro e 5 cm de espessura. Quando colocada sobre o abdômen de um humanóide e selada com a palavra de comando, ela se funde totalmente com a pele da criatura. Para detectar a bolsa, é necessário obter sucesso em um teste de Procurar (CD 30). Os espíões e os mensageiros consideram-na úteis como pastas diplomáticas ocultas, enquanto os nobres e mercadores ricos usam-nas como bolsas principais de dinheiro. Os assassinos e os ladrões furtivos utilizam as *bolsas marsupiais* para contrabandear venenos e pequenos itens valiosos em camadas bem guardadas.

Nível do item: 3º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *transmutação momentânea*; **preço de mercado:** 1.800 PO; **peso:** 0,5 kg.

Caixa-Forte: Esta caixa reforçada protege seu conteúdo de dano proveniente da maioria das fontes externas. Forjada com adamantite de 5 cm de espessura, ela tem dureza 40 e 80 pontos de vida. Além disso, ela ignora os primeiros 12 pontos de dano por fogo e ácido e qualquer ataque direto desferido contra o baú tem 50% de chance de falha.

Existem *caixas-fortes* de diversos tamanhos e formatos, desde estojos de pergaminhos até baús enormes. Embora sejam caras para pessoas que desejam resguardar itens insubstituíveis consideram que o equipamento vale seu preço. Os bardos usam as *caixas-fortes* como estojos para instrumentos.

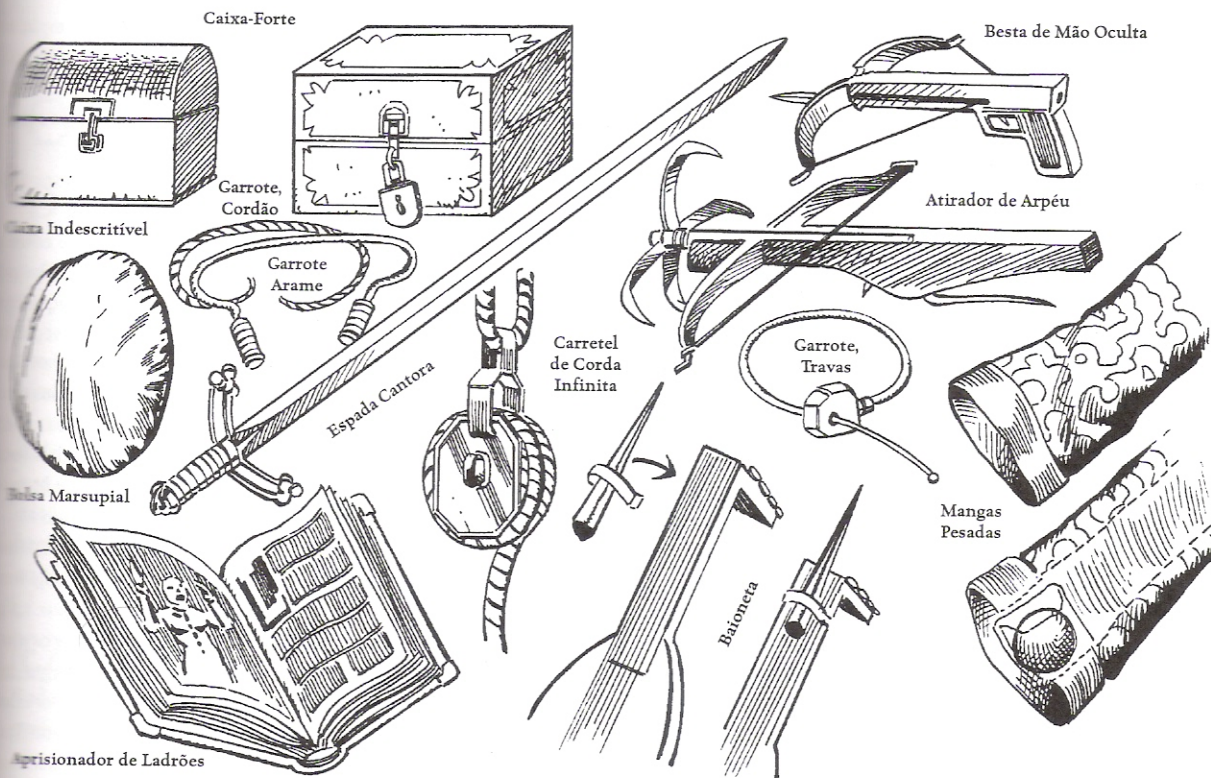
Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *elemento*, *proteção contra elementos*; **preço de mercado:** 77.500 PO; **peso:** 5 kg.

Caixa Indescritível: A aparência de uma *caixa indescritível* é absolutamente comum e ela sempre parece se adequar ao ambiente. De fato, ela se ajusta tão bem que é difícil notá-la. A visão comum ignora-a e a mente esquece sua presença de imediato. Os personagens desviam da caixa, mas nem sequer notam que ela existe, e os observadores não consideram estranhos esses desvios. Os testes de Procurar nunca obtêm sucesso para localizar o baú, pois ele não irradia magia. No entanto, um teste de Observar (CD 25) seria capaz de superar as proteções da caixa e enxergá-la com nitidez. Assim que um personagem localizá-la e indicar sua posição, os demais conseguirão vê-la. Mesmo assim, a caixa está bem protegida e o aventureiro que encontrá-la deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 25) ou esquecerá de levá-la consigo. Uma *caixa indescritível* se torna uma caixa normal, em todos os aspectos, assim que seu conteúdo for removido.

Os indivíduos que podem adquirir estes baús usam-nos para armazenar objetos valiosos, documentos incriminadores e outros itens que desejam manter escondidos. Uma *caixa indescritível* comum é similar a um cofre pequeno — 45 cm de comprimento, 30 cm de profundidade e 30 cm de altura.

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *esconder itens*; **preço de mercado:** 4.552 PO; **peso:** 5 kg.

Carretel de Corda Infinita: Alguns aventureiros acreditam que parecem ter corda suficiente. O *carretel de corda infinita* armazena



90 m de corda de seda de excelente qualidade, mas pesa somente 5 kg. O dispositivo é pendurado convenientemente numa fivela lateral no cinto do personagem. Uma das extremidades está presa firmemente no interior do carretel; é provável que um movimento violento arraste o usuário em vez de arrebentar a conexão.

Para ativar o item, o usuário retira a quantidade de corda desejada até o limite de 90 m. Quando não precisar mais dela, basta recolhê-la novamente no carretel. Cada 15 metros de corda retirados ou recolhidos exigem 1 rodada (arredondado para cima).

Caso um pedaço do material seja cortado, o restante permanecerá no carretel e funcionará normalmente, embora o comprimento máximo da corda seja reduzido. É possível amarrar extensões adicionais na ponta externa (superando os 90 m), mas o comprimento extra não pode ser guardado no carretel.

Alguns personagens utilizam esses carretéis com bestas atiradoras de arpéus (consulte *Novas Armas*).

Nível do item: 9º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *arca secreta* de Leomund, 5 graduações em Usar Cordas; **preço de mercado:** 2.000 PO; **peso:** 5 kg.

Cordas de Armazenar Magias: Este conjunto de cordas, feitas com intestinos de animais, serve para alaúdes, bandolins e instrumentos similares. Elas são capazes de armazenar até seis níveis de magia. O músico deve tocar uma sequência pré-determinada de notas (usando uma ação padrão) e obter sucesso em um teste de Atuação (CD 10) para liberar o efeito desejado. Semelhante a uma varinha, não é necessário providenciar qualquer componente material, foco ou custo em XP para conjurar a magia, e não existe chance de falha arcana, porque o músico não precisa gesticular.

Um conjurador com pelo menos 1 graduação em Atuação é capaz de armazenar magias nas cordas, mas deve respeitar o limite de seis níveis. Para armazenar um efeito, o personagem deve

obter sucesso em um teste de Atuação (CD 10 + nível da magia). Se fracassar, a magia estará perdida. Por exemplo, um bardo poderia conjurar *proteção contra o bem* e *curar ferimentos moderados* nas cordas, depois entregá-las a um mago que tenha a perícia Atuação, que armazenaria *bola de fogo*. Finalmente, qualquer personagem que tenha graduações na perícia Atuação poderá lançar as magias contidas no instrumento.

Para determinar aleatoriamente as magias armazenadas nas cordas, trate o conjunto como um pergaminho. Se obtiver um efeito que ultrapasse o limite do item (6 níveis de magia), ignore o resultado e considere que o instrumento não contém magias (nem todo conjunto recém-descoberto estará carregado).

Nível do item: 7º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *transfêrência de poder divino*; **preço de mercado:** 48.600 PO; **peso:** 250 g.

Estreps Saltadores: Estes estreps incomuns são objetos animados Mínimos. Quando são liberados de sua bolsa, eles começam a saltitar sobre o espaço de 1,5 m² onde foram jogados. Quando uma criatura entrar, sair ou atravessar a área afetada, os estreps saltadores imediatamente deslizarão para debaixo dos seus pés. Esses objetos têm deslocamento de 15 m, embora não possam abandonar a área onde foram lançados.

A quantidade de ataques sofridos pela criatura na área afetada varia conforme o seu deslocamento: 4 ataques para deslocamento normal, 2 para metade e nenhum para um quarto (supondo que o invasor esteja arrastando os pés, sem tirá-los do solo no interior da área). Os bônus de escudo, armadura e deflexão do alvo são desconsiderados na CA. Por outro lado, se o personagem usar sapatos, botas ou qualquer calçado, adicione +2 de bônus de armadura na sua CA. O deslocamento de qualquer vítima atingida por um estrepê é reduzido à metade, devido aos ferimentos nos pés; a redução termina quando a criatura receber assistência (um teste

bem-sucedido da perícia Cura, qualquer efeito de *cura* ou outras formas de cura mágica) ou após 24 horas, o que ocorrer primeiro.

Os *estrepes saltadores* permanecem ativos durante 11 rodadas, mas o usuário é capaz de recolhê-los antes que a duração termine. No entanto, eles serão objetos animados apenas durante a primeira ativação; depois, se tornam estrepes comuns.

- **Estrepe Saltador:** ND 1/4; constructo Mínimo; DV 1/4d10; 1 PV; Inic. +3; Desl.: 15 m; CA 17 (toque 17, surpresa 14); Corpo a corpo +7 (dano: 1); Face/Alcance 15 cm por 15 cm/0 cm; QE Características de constructo, usa o bônus de Destreza para ataques corporais; Tend: N; TR Fort +0, Ref +3, Von -5; For 6, Des 16, Cons -, Int -, Sab 1, Car 1.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos; não recupera pontos de vida, imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço; é destruído quando atinge 0 PV; não pode ser ressuscitado; visão no escuro 18 m.

Nível do item: 11º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, animar objetos; **preço de mercado:** 150 PO; **peso:** 1 kg.

Flauta da Serpente: A música desta flauta, construída com uma variação exótica de madeira negra, pode controlar qualquer tipo de serpente. Este é um efeito de compulsão, ação mental e sônico, semelhante a magia *transe animal*, mas afeta somente cobras.

Ao entoar uma sequência de notas sibilantes durante 1 rodada completa, um músico que tenha pelo menos 5 graduações em Atuação é capaz de invocar 1d4+1 víboras Médias. As criaturas surgem no local definido pelo flautista num raio de 9 m da sua posição atual. Elas lutam conforme as ordens do personagem, agem no seu turno e permanecem no local durante 9 rodadas ou até serem eliminadas.

É possível controlar serpentes três vezes por dia e invocar as víboras uma vez por dia.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *transe animal*, invocar aliado da natureza V; **preço de mercado:** 15.400 PO; **peso:** 0,5 kg.

Frasco Quebrável: Os frascos de poção têm a infeliz tendência de se estilhaçar nos piores momentos. Estes recipientes, por outro lado, foram desenvolvidos para quebrar apenas sob comando. Eles parecem objetos comuns de madeira, metal ou vidro resistente, mas seu exterior é inscrito com treliças e desenhos atraentes. A garrafa foi encantada com o efeito de *despedaçar*, ativada por um gatilho de magia. Quando é derrubada, ela simplesmente ricocheteia no solo. Quando é arremessada através de uma sala, quase sempre sobrevive intacta. Caso a palavra do gatilho seja pronunciada, ela se estilhaça exatamente nas linhas inscritas, espalhando seu conteúdo.

Os *frascos quebráveis* protegem os líquidos armazenados em seu interior, mas também podem ser utilizados como armas de

projétil de área ou componentes de armadilhas. Por exemplo, um ladino seria capaz de enfileirar vários *frascos quebráveis* com *fogo grego* sobre uma prateleira alta, aguardar a aproximação de um inimigo, pronunciar a palavra do gatilho e assistir o conteúdo cair como chuva sobre o alvo desafortunado.

Nível do item: 3º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *despedaçar*; **preço de mercado:** 150 PO; **peso:** 50 g.

Harpa do Maestro Imortal: Esse instrumento de construção magnífica foi desenvolvido para um músico que tenha pelo menos 15 graduações em Atuação. Caso atenda a este requisito, o personagem será capaz de tocar a harpa e conjurar os seguintes efeitos (1/dia): *curar ferimentos críticos*, *deslocamento* e *invocar criaturas V*. O instrumento concede +6 de bônus de melhoria aos testes de Atuação do músico para utilizá-la. Além disso, uma vez por dia qualquer personagem é capaz de ativar as seguintes habilidades da harpa do maestro imortal com uma palavra de comando: *levitação círculo mágico contra o mal* e *fortíssimo* (descrita no Capítulo 6).

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *fortíssimo*, *curar ferimentos críticos*, *deslocamento*, *levitação*, *círculo mágico contra o mal*, *invocar criaturas V*; **preço de mercado:** 69.580 PO; **peso:** 1,5 kg.

Olhos da Aura Negra: Quando são colocadas sobre os olhos, essas lentes de ébano permitem que seu usuário enxergue magicamente e também revelam o estado de saúde de todas as criaturas visíveis num raio de 7,5 m. Os *olhos da aura negra* identificam criaturas mortas, enfraquecidas (3 pontos de vida ou menos lutando contra a morte (viva e com 4 pontos de vida ou menos mortas-vivas ou nenhuma das anteriores (como um constructo). Os membros da Ordem dos Lamentadores (veja o Capítulo 4) apreciam muito este objeto.

Nível do item: 3º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *visão mágica*, *morte*; **preço de mercado:** 2.000 PO.

Trompa do Triunfo: Esse trompete prateado é muito valorizado nos campos de batalha, pois sua melodia eleva de forma significativa a capacidade de combate dos soldados. Quando o bardo ressoar a *trompa do triunfo*, todos os aliados voluntários num raio de 4,5 m recebem +2 de bônus de moral nos testes de resistência, jogadas de ataque e dano com armas, testes de habilidade e perícias. Além disso, as criaturas afetadas recebem +2 de bônus de moral na Força e na Constituição (ajustando o bônus de pontos de vida e testes de resistência de Fortitude adequadamente), mas sofrem -1 de penalidade de moral na CA. O instrumento estimula todas as criaturas afetadas a lutar, a despeito do perigo envolvido.

Os efeitos da trompa permanecem ativos enquanto o bardo tocar o instrumento e as criaturas estiverem num raio de 4,5 m. Se um aliado abandonar a área, ele perderá os bônus de moral, embora não dissipe o efeito sobre as demais criaturas afetadas. A *trompa do triunfo* é capaz de gerar esses benefícios duas vezes por dia. Caso o músico não tenha a habilidade música de bardo, ela funciona como um trompete comum.

Nível do item: 7º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *força*; **preço de mercado:** 35.380 PO; **peso:** 1,5 kg.

CAPÍTULO 4: ORGANIZAÇÕES PARA BARDOS E LADINOS

Em quase todas as cidades, não importa seu tamanho, há um bando organizado de ladrões — é um estereótipo da fantasia. Algumas cidades maiores também abrigam escolas de bardos, onde os personagens aprendem música com os mestres e trocam canções, contos e experiências. Este capítulo oferece descrições detalhadas de dez guildas de ladrões e sete escolas de bardos, que o Mestre pode utilizar conforme são apresentadas ou adaptá-las para a sua campanha.

DEZ GUILDAS DE LADRÕES

Cada guilda de ladinos é única — o resultado de uma cidade, período ou grupo de líderes em particular. Algumas são organizações poderosas, com personagens bem estabelecidos que atuam nas sombras. Outras consistem principalmente de ladrões, capangas e bandidos que estão sempre um passo à frente da lei — ou sobre as gargantas de seus parceiros. No entanto, sem levar em consideração seu tipo, qualquer guilda está destinada a integrar várias espécies de ladinos em suas fileiras.

Esta seção apresenta dez guildas de ladinos, abrangendo do estereótipo básico ao inesperado. Cada descrição inclui um resumo da estrutura, regras, métodos de progressão, localização, pertences, objetivos e conflitos em potencial da organização, além de um conjunto de ganchos de aventuras para envolver os personagens. Contudo, não se limite aos detalhes específicos; é fácil combinar dois ou mais desses conceitos de guilda.

Lembre-se que nem todo ladrão é um ladino e nem todos integram uma guilda. Qualquer mestre de guilda digno do cargo perceberá o valor de um bardo de fala mansa, de um mago poderoso ou de um guerreiro resistente em sua organização. Além disso, os ladrões independentes ou autônomos são comuns em qualquer ambiente de fantasia — inúmeros bandoleiros e assaltantes não estão dispostos a repartir seus lucros com a hierarquia de uma guilda.

Guilda Ladina Tradicional

Esta guilda de ladinos é organizada da mesma forma que as guildas de artesãos e mercadores. Embora seus integrantes operem à margem da lei, sua estrutura interna seria reconhecida por qualquer profissional de uma área mundana. Este é o tipo mais comum de guildas de ladrões.

Organização: Estas guildas de ladrões subdividem seus membros por especialização (punga, assaltos de edifícios, achacadores, etc.) ou localização. Nos dois casos, um líder dife-

renciado coordena cada subgrupo — ou seja, um mestre de guilda supervisiona cada especialidade criminal ou um “chefão” controla cada bairro da cidade. As organizações tradicionais maiores têm ambos: líderes de bairros e de especialização. Embora essa diversidade de líderes aumente o nível de controle da guilda, também acrescenta uma burocracia significativa à administração. Na maior parte do tempo, as divisões operam com eficiência e seus comandantes se reúnem com regularidade para organizar equipes interdisciplinares com missões específicas.

Em geral, os líderes responsáveis pelas especialidades e bairros formam um conselho de regência para administrar a guilda. Alguns conselhos decidem os assuntos mais importantes por meio de votação, enquanto outros atuam como conselheiros para um mestre único e superior.

As informações se espalham rapidamente nestas organizações, mas algumas guildas tradicionais possuem tantos cargos e subgrupos que uma divisão não conhece os planos das demais. Entretanto, como a guilda tradicional trata os assuntos organizacionais com seriedade, seus regentes quase sempre lidam com os problemas de comunicação com velocidade.

Regras da Guilda: O controle é rígido em uma guilda tradicional. Os membros devem obter permissão para negociar ou manipular certas áreas ou alvos específicos, para não prejudicar transações lucrativas ou interferir nas missões de outros integrantes. Os indivíduos que se recusam a obedecer às regras da guilda sofrem punições severas ou são expulsos.

Oportunidades de Progressão: No início, as promoções em uma guilda tradicional acontecem rapidamente. A organização é uma meritocracia nos escalões inferiores, portanto os membros mais capazes tendem a receber os trabalhos mais lucrativos. Algumas guildas de estrutura especializada costumam estabelecer cargos e títulos em cada área — dessa forma, um membro poderia ingressar como trombadinha e se tornar um punhuista excelso ou como assaltante de segunda classe e ser nomeado capitão de arrombamento. Muitas administrações oferecem classes de treinamento formal e testes como parte do processo de promoção. Alcançar os cargos de liderança é mais difícil e os métodos para fazê-lo são menos óbvios do que acumular títulos numa especialidade; a competição por estas posições sempre é acirrada. Em geral, a única forma de alcançar o topo é derrubar seu ocupante.

Localização: É provável que uma guilda tradicional tenha um ponto de encontro central e permanente — um edifício, uma catacumba ou outra estrutura resistente. O quartel da guilda é protegido o dia inteiro e os ladinos entram e saem a qualquer momento para entregar seus saques, fazer relatórios ou treinar para as promoções. A sede geralmente está escondida ou disfarçada com um negócio de fachada. Nas cidades onde a manutenção da lei é negligente, os mestres mais atrevidos fundam sedes oficiais entre os casarões de artesãos e mercadores. Mesmo nas vilas onde elas têm estruturas mais discretas, não é difícil para os ladinos visitantes fazerem contato com os representantes da organização.

Se uma guilda tradicional obtiver muito sucesso, a própria sede poderia ser um alvo lucrativo para um ladrão audacioso.

Entretanto, ainda que o prêmio guardado no interior dos cofres da ordem seja espetacular, roubar de bandidos é incrivelmente perigoso. Eles conhecem todos os truques mais comuns, pois fazem parte de seu cotidiano. O invasor enfrentará uma variedade terrível de armadilhas, combinada com guardas alertas e uma resposta eficiente a qualquer alarme.

Uma guilda tradicional quase sempre mantém diversos esconderijos secundários, incluindo caixas-fortes e lugares seguros para realizar encontros clandestinos. Esses locais podem ser temporários ou permanentes, de acordo com a preocupação da guilda com as instituições de manutenção da lei da cidade.

Pertences: Embora não seja fácil obrigar os criminosos a seguirem as regras, a maior vantagem dessa guilda é a sua estrutura. Coordenando os crimes, seus líderes são capazes de manter os oficiais da lei perdidos em suposições. Ao selecionar integrantes apropriados para cada tarefa, eles se asseguram que os crimes serão bem-sucedidos e lucrativos. Compartilhar informações também aumenta a eficácia de todos os membros da guilda; caso um ladino esteja planejando sua fuga após um assalto, seria ótimo conhecer a rota de escape pelos telhados que os ladrões utilizam há semanas ou quais sargentos da guarda da cidade estão “nas mãos” dos contrabandistas da ordem.

Uma guilda tradicional costuma acumular riquezas significativas, pois cobra uma porcentagem dos lucros de todos os crimes cometidos por seus membros. A natureza estruturada da guilda dificulta trabalhar como “autônomo” ou omitir os ganhos, o que seria mais fácil em hierarquias menos organizadas. No entanto, os gastos de uma guilda tradicional também são maiores — elaborar planos cautelosos muitas vezes envolve subornos, equipamento especializado e outros pagamentos significativos.

Objetivos: O propósito dessa guilda é o enriquecimento direto — seja da organização como um todo ou dos membros com os cargos mais importantes. Geralmente, uma guilda tradicional apóia o funcionamento atual da sua cidade. Seus líderes gastaram muito tempo organizando suas operações e criando um espaço para a ordem na economia local para aceitar grandes mudanças com facilidade.

Os líderes da guilda estão familiarizados com os sistemas de manutenção da lei e de justiça de suas cidades natais e provavelmente já estão infiltrados nesses locais. Eles mantêm os oficiais da milícia afastados, mas permitem que capturem ladrões menores — o suficiente para sustentar o *status quo*. De forma similar, os mestres da ordem observam com atenção os nobres e os mercadores que se tornarão alvos. Afinal, arruinar um comerciante por meio de roubos e assaltos constantes empobreceria a cidade inteira — aquele mercador estaria falido e os outros pensariam duas vezes antes de abrir novos negócios. Desse modo, o líder da guilda procura deixar as vítimas com capital suficiente para recuperar suas fortunas, que então podem ser saqueadas de novo.

Os supervisores da guilda perseguem agressivamente qualquer ladrão autônomo que tente levar uma vida desonesta na cidade. Os ladrões que não estão afiliados representam prejuízos diretos, pois não contribuem com os cofres da ordem.

Eles são capazes de arruinar planos cuidadosamente elaborados ao superar os ladrões da guilda em invasões lucrativas, irritar os mantenedores da lei, que poderiam se vingar de todos os criminosos locais. Finalmente, os integrantes das guildas costumam aceitar melhor as restrições da organização quando sabem que a autonomia significa viver fugindo — talvez morrer em breve.

Conflitos: Eliminar uma guilda bem organizada pode ser uma experiência frustrante para os agentes da lei urbana. Alguns capitães da guarda simplesmente desistem e aceitam um salário da ordem para fechar os olhos, mas outros soldados continuam a perseguir os criminosos da melhor forma possível. Com frequência, a única forma de impedir que os assaltantes visem uma região em particular ou cometam um tipo de crime é gerar dificuldades proibitivas — e, logo, punições recompensadoras — de obterem sucesso.

A resistência organizada contra as atividades de uma guilda pode ser iniciada por mercadores e nobres, que geralmente utilizam seus próprios recursos para guardar sua riqueza. Os mercadores fortificam construções e os nobres contratam guarda-costas. Os comerciantes ou administradores têm mais facilidade para entender os líderes de guilda — afinal, eles dirigem negócios similares (embora legais). Alguns inclusive concordam em pagar taxas de “proteção” para que a guilda deixe suas lojas em paz.

Aventuras: Muitos ladinos adquirem seu treinamento inicial com ladrões experientes. Esses personagens podem retornar ao seu velho ambiente quando precisarem de mais treinamento, informações ou alguma assistência incomum.

Se os aventureiros roubarem dentro de uma cidade que tenha uma guilda bem organizada, atrairão consequências inesperadas, como atenção e desconfiança. Os mestres da guilda podem marcá-los para morrer, enviar ladrões para roubar seu dinheiro ou despachar supervisores para ameaçá-los com retaliação caso não abandonem a cidade ou se afilem à ordem imediatamente.

Os personagens que ostentarem suas riquezas estarão chamando a atenção dos assaltantes locais. Se os integrantes da guilda decidirem extorquir os aventureiros usando armas, roubar suas bolsas nas ruas ou assaltar seus quartos na estalagem, eles gastarão algum tempo estudando os movimentos dos alvos e planejando o crime. Apesar de estarem acostumados a correr riscos, os ladrões de guilda não são suicidas; eles fugirão sem hesitar caso seus planos sejam frustrados.

Alguns personagens audaciosos podem realizar negociações com a guilda local. A maioria possui redes eficientes de receptadores capazes de adquirir itens raros. Por outro lado, é possível que os aventureiros precisem comprar algo que apenas a ordem consiga providenciar, como mapas do castelo do regente ou uma travessia segura usando os esgotos da cidade.

Exemplo: A Guilda da Pousada Rochosa

A agitada Cidade Livre de Pousada Rochosa abriga uma guilda da similarmente tumultuada. Mais de trezentos ladrões, batedores e capangas afiliados controlam muitos bairros da cidade à noite.

Mais de cem integrantes da guilda têm funções especializadas, como assaltante de edifícios, saqueador de caravanas ou ladrão. Quase todos são ladinos, apesar da maioria dos ladrões receber treinamento como bardos e muitos especialistas em roubos armados serem treinados como guerreiros. Os demais afiliados são capangas musculosos com qualidades variadas, mas bem disciplinados.

Uma das funções mais valorizadas na Guilda de Pousada Rochosa é o cargo de ladrão acrobata. O mestre da guilda, Garid Attelayan (humano, Ladino 5/Ladrão Acrobata 3), acumulou seus níveis na classe de prestígio *soziz*. Ele não ostenta mais a agilidade de outrora, mas sustenta um bando de acrobatas treinados na sua guarda pessoal.

Qualquer personagem que cometer um assalto ou outro crime em Pousada Rochosa receberá a visita de um "recrutador". Depois de analisá-lo durante algum tempo, o recrutador se aproximará do alvo e explicará os benefícios da guilda — e a obrigatória afiliação. Caso a oferta seja recusada, o recrutador sorri e parte, mas retorna posteriormente com um exército de capangas para reafirmar sua proposta.

Recrutador Garell: Meia-elfa Lad4/Gue1; ND 5; Humanóide Médio (elfa); DV 4d6 mais 1d10; 22 PV; Inic. +3; Desl: 9 m; CA 17 (toque 13, surpresa 17); Corpo a corpo: sabre (obra-prima) +7 (dano: 1d6+1; dec. 18-20/x2); ou à distância: arco curto composto reforçado [+1] (obra-prima) com flechas (obra-prima) +9 (dano: 1d6+1/x3); AE ataque furtivo +2d6; QE evasão, traços raciais de meio-elfo, armadilhas, esQUIVA sobrenatural; Tend N; TR Fort +4, Ref +8, Von +1; For 12, Des 16, Cons 11, Int 14, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +10, Acrobacia +10, Afiliação +9, Equilíbrio +5, Escalar +5, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +7, Operar Mecanismo +9, Ouvir +7, Procurar +10, Saltar +3, Usar Instrumento Mágico +8; EsQUIVA, Foco em Arma (sabre), Mobilidade.

Traços Raciais de Meio-Elfo: Imune a magias e efeitos mágicos de sono, +2 de bônus racial em testes de Vontade contra magias ou efeitos de feitiço; visão na penumbra (enxerga duas vezes mais longe que um humano em condições de penumbra); +1 de bônus racial em testes de Ouvir, Observar e Procurar (incluso nas estatísticas acima).

EsQUIVA Sobrenatural (Ex): Garell conserva seu bônus de Destreza na CA quando é surpreendido.

Pertences: Corselete de couro batido (obra-prima), broquel (obra-prima), sabre (obra-prima), arco curto composto reforçado [+1] (obra-prima), 20 flechas (obra-prima), manto de resistência +1, mochila de carga I, 2 poções de curar ferimentos leves, poção de salto, poção de patas de aranha, poção de visão no escuro.

Família

Os líderes de algumas guildas valorizam a fidelidade pessoal em detrimento da estrutura e da organização. Muitas vezes, os integrantes destas ordens se concentram em jogos no lugar de crimes relacionados com propriedades. Essas guildas "familiares" são redes de ladrões fortemente unidas que controlam inúmeros negócios ilegais, inclusive cassinos secretos, tráfico de bens ilícitos e estelionato.

Organização: Essas guildas não foram batizadas como famílias por acaso. Embora grande parte da organização seja composta de músculos e talentos contratados, geralmente seus líderes são parentes de sangue ou matrimônio, similar às famílias nobres.

Uma guilda familiar padrão tem um único patriarca ou matriarca, diversos líderes veteranos, quase sempre parentes em algum grau, e dezenas de "ladrões promissores" de confiança. Diferente da mão-de-obra contratada, que é dispensável, os ladrões promissores podem confiar na ordem para tirá-los da prisão, proteger suas famílias em tempos difíceis e até arcar com seu custo de vida quando seus dias de banditismo terminarem.

Os títulos variam muito nessas organizações, mas dificilmente lembram os cargos oficiais das outras guildas. Alguns líderes preferem títulos de família, com um único "vovô" ou "vovó" no topo, "tios" e "tias" nos níveis mais elevados, e "irmãos" e "irmãs" nos níveis inferiores. Os personagens contratados são chamados de "crianças" nesta denominação. Outras guildas utilizam nomes mais esotéricos. Uma delas, por exemplo, seria comandada por uma "águia", auxiliada por diversos "gaviões." A maioria dos integrantes seriam "falcões," "pardais" e outros pássaros menores.

Regras da Guilda: O fator responsável pela união dessa guilda é seu rígido código de lealdade. Em geral, as regras das famílias incluem respeito aos superiores, silêncio ao enfrentar interrogatórios e lealdade inabalável à ordem. Também pode existir um aspecto feudal — os ladrões de níveis mais baixos oferecem lealdade (e muitas vezes suas vidas) em troca de proteção contra as autoridades, uma vida melhor do que teriam normalmente e uma infinidade de outros favores.

Toda a cultura dessa organização está relacionada com demonstrações de lealdade diante de tentações e do perigo. Revelar um segredo significa declarar-se morto. Mesmo os capangas de postos mais baixos sabem que os afiliados que conversam com as autoridades serão inevitável — e permanentemente — silenciados. De fato, as maiores guildas desse tipo empregam assassinos que são responsáveis somente pela manutenção do código. Portanto, os membros dessas guildas se esforçam para demonstrar sua lealdade "familiar" aos superiores e estranhos.

Oportunidades de Progressão: Muitos capangas e ladinos dos escalões inferiores de uma guilda familiar tentam impressionar os líderes o bastante para se tornarem ladrões promissores. Alcançar as posições mais elevadas da ordem obedece ao mesmo processo — o truque é exibir capacidades suficientes para chamar a atenção, mas não o bastante para se tornar uma ameaça. Almejar uma posição elevada nestas guildas é arriscado, pois ainda que os vínculos de lealdade sejam fortes, as rivalidades são ferozes. Afinal, apenas um integrante será capaz de percorrer o caminho até o topo.

Localização: Com frequência, os líderes das famílias conduzem os negócios da guilda a partir de suas mansões particulares. Um grande banquete ou festa poderia ser a fachada para uma transação importante ou para declarar ameaças terríveis. Durante os períodos mais calmos, o chefe ouviria os relatórios dos integrantes da família ou discutiria missões futuras com

subordinados numa galeria ou sala de estar imponente. Os guarda-costas treinados estarão sempre presentes, embora possam estar disfarçados ou escondidos por magia. Os familiares dos cargos mais elevados se acostumaram a explosões periódicas de violência durante os eventos sociais, portanto sempre estarão preparados.

Nas ruas, as guildas familiares controlam redes de esconderijos e pontos de encontro, mas esses locais mudam com regularidade. Os capangas de níveis baixos recebem ordens para se reunir em um armazém específico e aguardar instruções. Entretanto, os operativos mais elevados não tentam se esconder tanto — afinal, um certo grau de visibilidade e disponibilidade é necessário para manter os negócios da guilda em funcionamento. Por exemplo, todos na vizinhança saberiam que Durank, um gavião da família Gathra, janta uma vez por semana na sala privativa da Estalagem Caçarola de Pimenta.

Pertences: Como as guildas familiares se concentram em crimes distintos do roubo (como o vício), seus lucros costumam ser mais estáveis que os rendimentos de uma guilda tradicional. Em vez de esperar um “grande golpe”, os líderes de uma família coordenam as extorsões como negócios, protegendo os territórios existentes enquanto continuam atentos a novas oportunidades.

Um fluxo estável de ouro permite que os líderes vivam com luxo e eles tendem a ostentar suas riquezas. Um estilo de vida abastado é uma excelente ferramenta de recrutamento, pois demonstra aos afiliados potenciais a retribuição que os aguarda se trabalharem duro e continuarem leais. Além disso, muitos “chefões” desenvolvem uma ambição peculiar por legitimidade e as tramas da nobreza podem ajudá-los a obtê-la.

Objetivos: Uma família deseja que seus estelionatos providenciem rendimentos constantes e lucrativos, portanto seus líderes apóiam o *status quo* em suas cidades. Os chefes familiares também querem deixar organizações estáveis como legados para seus filhos — de sangue ou adotados. Deste modo, a força motriz de uma guilda familiar é a preservação, não somente o lucro.

Com o tempo, alguns líderes se cansam de viver contra a lei e tentam legitimar suas organizações; isso exige abandonar as fraudes lucrativas da família em troca de oportunidades mercantis menos excitantes. Este é um objetivo complicado de alcançar, pois muitas pessoas na guilda não querem desistir de suas vidas criminosas. Além disso, as autoridades locais nem sempre acreditam que este esforço é genuíno — e mesmo se o fizerem, alguns provavelmente conservarão velhos ressentimentos.

Conflitos: Essas guildas sempre estão em conflito com agentes da lei locais que pretendem desbaratar as redes de vícios que sustentam a família. Entretanto, o código de silêncio da ordem dificulta relacionar qualquer crime aos líderes da organização.

A melhor defesa da família contra as represálias da lei (além da utilização do suborno e da intimidação) está baseada no esforço dos líderes para encobrir seus próprios rastros. Portanto, mesmo se a guarda da cidade descobrir que determinado chefe é responsável por um crime, ela será incapaz de provar. Nas cidades onde a importância das provas é baixa ou inexistente, os cabeças das famílias e suas guildas utilizam métodos mais secretos e muitos líderes são conhecidos somente por apelidos.

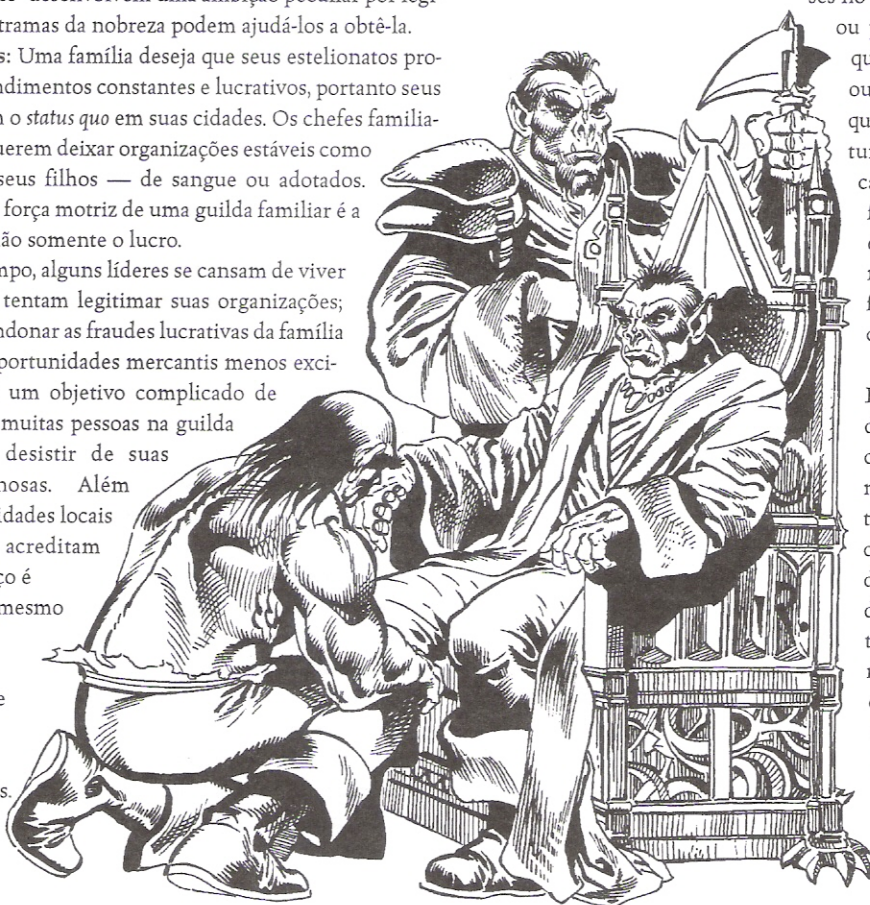
Aventuras: Um (ou mais) personagem do grupo trabalhou como agente contratado para a família antes de iniciar sua carreira de aventureiro. Agora, a ordem precisa de um pequeno favor.

Um personagem nasceu dentro da guilda familiar, mas não deseja ingressar nesse estilo de vida. Alguns membros da organização se ressentem com o personagem por “abandonar a família”, enquanto outros são mais simpáticos — afinal, o xadrez que determina quem será o próximo patriarca ou matriarca, até um membro da família que rejeitou a vida na ordem seria um excelente peão.

Se os personagens usarem qualquer parte da rede de influência da cidade (um cassino ilícito, por exemplo), podem acabar enfrentando a guilda familiar. Talvez eles sejam apenas fracos demais para lutar e na hora certa...

ou possuam alguma coisa que a ordem deseja. Por outro lado, a destruição que os personagens costumam deixar em seu caminho pode incitar a fúria da guilda. Naturalmente, é uma boa ideia manter a estalagem que a família local utiliza como refúgio.

Um personagem Leal pode receber uma missão para “limpar a cidade” ou aceitar uma missão voluntária imediatamente após uma experiência terrível. Entretanto, desmantelar uma guilda familiar não é uma tarefa simples — sem recursos, a lealdade extrema dos membros e a estrutura estável a favor da organização...



Exemplo: A Família Gathra

A família Gathra controla a maioria dos contrabandos, apostas e outros crimes menores de uma grande cidade. Há quarenta anos, Luto Gathra assumiu a liderança de uma organização que não é somente uma guilda de ladrões tradicional. Alterando o curso da ordem — de assaltos e furtos de casas para extorsões e intimidação — ele reduziu os riscos e aumentou os lucros da família. Hoje, seus tentáculos envolvem quase todos os aspectos da sociedade.

Contudo, manter-se na liderança não é uma tarefa simples. A guilda continua a obter lucros, mas a águia atual, Nenosino Gathra, está cercado de problemas. Seu primo está acumulando influência dentro da família em preparação para um golpe. A igreja de Heironeous anunciou uma cruzada para "limpar a cidade dos malfetores". E a filha de Neno, Zaleya, escolheu se tornar uma aventureira contra a vontade do pai. Ela deixou a mansão Gathra há cinco dias, após uma discussão com Neno, e não foi mais encontrada.

Portanto, Neno está preparado para enfrentar problemas. Ele guarda uma besta de mão carregada com um virote envenenado na sua luva de armazenamento; com o talento Saque Rápido, geralmente ele surpreende os inimigos que o ameaçam. O líder tem dois objetivos em um combate: iniciá-lo e terminá-lo — seja vencendo ou escapando.

Choteli Nenosino Gathra: Humano Ari5/Lad9; ND 13; Humanóide Médio; DV 5d8+5 mais 9d6+9; 61 PV; Inic. +5; Desl.: 9 m; CA 16 (toque 11, surpresa 16); Corpo a corpo: adaga (obra-prima) +11/+6 (dano: 1d4+1; dec. 19-20/x2); ou à distância: besta de mão +1 com virotes +2 +13 (dano: 1d4+3 mais veneno [lâmina da morte]; dec. 19-20/x2); AE Venenos, ataque furtivo +5d6; QE Evasão, armadilhas, esquivas sobrenaturais; Tend LE; TR Fort +5, Ref +8, Von +11; For 12; Des 12, Cons 13, Int 14, Sab 15, Car 19.

Perícias e Talentos: Avaliação +11, Blefar +23, Diplomacia +27, Falsificação +19, Intimidar +25, Leitura Labial +11, Mensagens Secretas +21, Observar +11, Obter Informação +23, Ofícios (venefício) +11, Sentir Motivação +19; Confiável, Iniciativa Aprimorada, Persuasivo, Saque Rápido, Usar Arma Exótica (besta de mão), Vontade de Ferro.

Venenos (Ext): Virotes de besta com lâmina da morte, Fortitude CD 20 (1d6 Cons/2d6 Cons).

Esquiva Sobrenatural (Ext): Neno conserva seu bônus de Destreza na CA quando é surpreendido e não pode ser flanqueado.

Pertences: corselete de couro batido da camuflagem +2, adaga (obra-prima), besta de mão +1, 5 virotes +2 com veneno lâmina da morte, anel do escudo mental, manto do carisma +2, luva de armazenamento.

Gangue Regional

Nem todas as cidades têm uma rede criminal organizada. Na verdade, muitas abrigam somente gangues regionais, que controlam a atividade ilegal numa área de alguns quarteirões ou bairros urbanos. Os membros destas organizações coordenam

as taxas de proteção do local, cometem pequenos crimes e lutam pelo território com os demais grupos regionais.

Organização: Uma gangue regional raramente possui mais de cinquenta integrantes. Esses arruaceiros se organizam numa espécie de bando ou matilha, com um único líder supremo (geralmente o mais forte entre eles). Uma gangue muito grande escolheria tenentes para auxiliar o líder a controlar os demais, mas estes casos são incomuns.

Em uma metrópole, poderia surgir uma rede de alianças limitadas entre as gangues de rua. Os bandos aliados confiariam uns nos outros para obter auxílio em combate ou ter acesso livre nos territórios controlados. Estas alianças são terrivelmente frágeis e se alteram com frequência, conforme novas gangues emergem e as antigas são traídas ou eliminadas.

Regras da Guilda: A palavra do líder representa a lei para todos os membros da gangue. Além disto, os capangas respeitam uma hierarquia baseada na força. Cada membro pode dar ordens a qualquer indivíduo mais fraco.

Oportunidades de Progressão: Os membros da gangue conseguem funções na hierarquia aprimorando suas capacidades físicas. Para se tornar o líder, no entanto, o desafiante precisa eliminar o comandante atual, quase sempre por meio da violência.

Localização: As gangues costumam usar esconderijos simples, como edifícios abandonados, tavernas obscuras e afins. No entanto, raramente há alguém no refúgio, pois os arruaceiros gastam a maior parte do tempo patrulhando sua região ou recolhendo o dinheiro das taxas de proteção do comércio local.

Pertences: Os integrantes de uma gangue regional conhecem bem todos os demais. Isoladamente, essa informação é um tipo incomum de valor, pois angaria a cooperação relutante dos elementos que não desejam enfrentar o grupo inteiro.

Todos os arruaceiros também apresentam um conhecimento inigualável sobre a própria região. Eles conhecem todos os becos sem saída, janelas de porões abertas e passagens entre os telhados. Eles também sabem, por exemplo, que Sacnu faria qualquer coisa se alguém ameaçar sua filha e que Kil Barba Férrea guarda um enorme ressentimento contra a milícia. Dessa forma, enfrentar uma gangue em seu território — ou obter qualquer cooperação dos moradores contra ela — é uma tarefa muito difícil.

Objetivos: Embora sua estrutura e aparência externa sejam diferentes das guildas de ladrões tradicionais, as gangues exercem funções praticamente idênticas. A maioria se concentra em assaltos, crimes violentos e extorsão (como taxas de proteção), mas alguns líderes sagazes se envolvem em atividades ilícitas mais sutis.

Conflitos: Essencialmente, os conflitos das gangues envolvem confrontos físicos entre três grupos: vítimas, outras gangues e mantenedores da lei.

As lutas com as vítimas costumam ser breves. Em geral, um proprietário de loja ou vítima de um assalto desiste perante as ameaças de violência (ou ao primeiro soco) e o crime termina rapidamente. Contudo, se o alvo de um roubo for um mago poderoso ou se o dono da loja contratar aventureiros

como guarda-costas, os membros da gangue quase sempre fogem — poucos estão dispostos a colocar suas vidas em risco por algumas moedas.

As lutas entre gangues costumam ser disputas de rua violentas, sem misericórdia de qualquer parte. Nestes conflitos, a moral tende a ser elevada. Fugir de um assalto que deu errado indica bom senso, mas recuar diante de um confronto com os Ratos do Cais é a pior espécie de covardia.

Os arruaceiros não enfrentam a guarda da cidade a menos que a vitória esteja garantida. Escapar da lei entre os becos locais é muito mais fácil que lutar contra soldados bem armados. Com frequência, os moradores da região alertam a gangue que um contingente de soldados se aproxima, fornecendo-lhes mais tempo para desaparecer nas sombras.

Aventuras: Um morador da região precisa de proteção contra uma gangue de rua especialmente violenta e contrata os aventureiros para guardar uma loja ou eliminar os arruaceiros. Caso a organização seja numerosa, primeiro os aventureiros devem se infiltrar nela.

Em uma cidade corrupta, liderada por regentes malignos, a gangue é a única autoridade em que os cidadãos podem confiar. Os arruaceiros ainda cobram taxas de proteção, mas realmente protegem os moradores do bairro contra a opressão de um déspota caprichoso.

Um personagem que já pertenceu à gangue abandonou a cidade em vez de enfrentar um líder furioso. Por outro lado, o aventureiro poderia retornar à sua cidade natal e encontrá-la infestada por grupos de arruaceiros. Para a guarda da cidade, obviamente, não há muita diferença entre um grupo de aventureiros e uma gangue regional.

Membro de Gangue de Rua Típico

Este capanga meio-orc e seus aliados são responsáveis pela má reputação da vizinhança. Eles atuam principalmente durante a noite e cometem diversos assaltos, arrombamentos e furtos, que geram dinheiro suficiente para a sobrevivência do bando. Algumas vezes, eles têm sorte e alguém (talvez um líder de guilda tradicional) contrata a gangue para intimidar, roubar ou espancar um indivíduo. Afinal, certamente é mais assustador quando um meio-orc exige sua bolsa de moedas do que se um halfling o fizesse.

- **Membro de Gangue de Rua:** Meio-orc Gue1/Lad1; ND 2; Humanóide Médio (orc); DV 1d10+2 mais 1d6+2; 17 PV; Inic. -1; Desl.: 6 m; CA 12 (toque 9, surpresa 12); Corpo a corpo: clava grande +4 (dano: 1d10+4) ou bastão +4 (dano: 1d6+3 por contusão); ou à distância: adaga +0 (dano: 1d4+3; dec. 19-20/x2); AE Ataque furtivo +1d6; QE Visão no escuro 18 m, armadilhas; Tend CM; TR Fort +4, Ref +1, Von -2; For 16, Des 8, Cons 14, Int 5, Sab 6, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Intimidar +6; Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Intimidar).

Pertences: Gibão de peles, clava grande, bastão, adaga, 4 PP.

Guilda de Assassinos

Ainda que seus integrantes atuem muito além das fronteiras da lei, as guildas de assassinos quase sempre se estabelecem

em cidades Leais. Embora seja um paradoxo, é uma consequência lógica dos métodos de vida das pessoas dessas comunidades. Em um vilarejo imerso no caos, o conflito é perceptível a todos. É fácil determinar quem são seus inimigos — são os indivíduos que estão atacando. Ninguém precisa de um assassino para eliminar a competição em uma cidade sem lei — um mago ou um guerreiro servem perfeitamente. As cidades ordeiras, por outro lado, costumam estar repletas de inimigos. Nelas, o conflito se desenvolve sob bastidores civilizados e subservientes à lei. Nesses ambientes, um nobre com sede de vingança ou que precise eliminar alguém estará disposto a contratar a lâmina envenenada de um assassino.

Organização: As confrarias de assassinos são estruturadas como guildas de ladrões tradicionais. Em geral, há um único líder, mas as organizações maiores têm diversos tenentes responsáveis por especialidades distintas. No entanto, essas ordens costumam ser menores que as demais guildas de ladrões e quase ninguém alheio à hierarquia sabe exatamente quem está no comando — ou, efetivamente, quem são os integrantes da confraria.

A maioria dos assassinos de uma guilda atua nas sombras, concluindo suas missões de morte sem revelar suas faces ou nomes. Contudo, para realizar qualquer negócio, a ordem precisa de métodos para os clientes em potencial contatar seus representantes. Com frequência, um indivíduo ou grupo (como um mercador ou outra guilda de ladrões) serve como intermediário para a confraria. Ainda que não exista nenhuma afiliação direta, os assassinos tendem a proteger os agentes responsáveis por seus negócios. O intermediário apresenta os clientes a um emissário da guilda de assassinos, que redige o contrato, determina o preço e entrega a missão para a organização (ocasionalmente, um agente permite que o cliente pague somente um adiantamento — os assassinos são excelentes cobradores de dívidas, portanto raramente há problemas com os pagamentos). Assim como os próprios assassinos, os emissários nunca revelam suas faces ou seus nomes para os clientes.

Depois, o líder da guilda distribui a missão para um assassino afiliado ou uma equipe, conforme a dificuldade para eliminar o alvo. Quando tudo corre bem, o alvo é assassinado, o perseguidor escapa e o agente volta a campo para encontrar novos alvos para a confraria.

Embora essas guildas sejam especializadas em assassinatos, algumas aceitam outros tipos de contrato — extorsão, espionagem ou grandes roubos, por exemplo. Afinal, as habilidades de um assassino têm diversas utilidades.

Regras da Guilda: Similar a guilda de ladrões tradicionais, uma ordem de assassinos recebe uma porcentagem de recompensa por missão realizada. Em troca, a organização obtém novos membros e oferece treinamento, recursos e proteção aos seus membros. A única regra comum a todas as confrarias de assassinos é o código de silêncio: revelar qualquer detalhe sobre a guilda resulta numa sentença de morte automática, cumprida pelos melhores especialistas da área.

Oportunidades de Progressão: Em certas ocasiões, os mestres da guilda se aposentam e entregam a liderança a um sucessor qualificado. Entretanto, na maior parte das vezes,



as mudanças de poder numa ordem de assassinos ocorre da forma esperada — por meio da eliminação dos líderes atuais.

Localização: A localização do quartel de uma guilda é o maior segredo da ordem. Os assassinos respeitam precauções elaboradas para assegurar que ninguém conseguirá segui-los até sua base, que poderia ser qualquer lugar, desde uma fortaleza subterrânea até uma torre invisível nos limites da cidade. Mesmo se um espião encontrar a base da confraria, invadi-la não é uma tarefa simples. O local foi desenvolvido por pessoas que usam a infiltração como método de vida e apresenta defesas incríveis (veja Sedes das Guildas de Assassinos, a seguir). Quase sempre, os agentes da organização têm outros pontos de encontro e refúgios, mas nunca se encontram no mesmo estabelecimento duas vezes. Os assassinos reconhecem as consequências de realizar movimentos previsíveis.

Pertences: O bem mais valioso de uma confraria de assassinos é a terrível capacidade dos próprios afiliados. Todos são inimigos treinados e sua pequena quantidade é compensada pela imensa habilidade de combate, sua furtividade inigualável e o acesso a venenos, armas e magias exóticas. A simples ameaça de retaliação de um grupo de assassinos é suficiente para desencorajar seus pretensos inimigos.

Em seguida, uma guilda valoriza a discrição e o segredo. Uma vez que certamente enfrentariam a pena capital caso fossem desmascarados, os assassinos da ordem se esforçam para dissimular suas operações. Senhas elaboradas e bases escondidas são parte do procedimento normal e os nomes reais dos afiliados nunca são pronunciados — para os clientes ou para outros membros. Os líderes da guilda selecionam novos integrantes com extrema cautela, para minimizar o risco de infiltração.

Objetivos: A maioria das guildas de assassinos se devota exclusivamente a operações mercenárias; portanto, seus objetivos são simples — manter a discrição, enriquecer seus afiliados e garantir a sobrevivência das suas operações. Muitas ordens também desenvolvem objetivos políticos específicos. Os membros dessas organizações se recusam a eliminar figuras públicas relacionadas à sua causa e muitas vezes assassinam os inimigos de seus aliados políticos sem quaisquer contratos ou pagamentos. Entretanto, grande parte dos futuros monarcas se recusa a aceitar uma confraria de assassinos como aliada, pois temem as consequências de uma traição.

Conflitos: Os conflitos primários das guildas de assassinos envolvem, obviamente, os agentes da ordem e suas vítimas. Nesses confrontos, os primeiros sempre têm a vantagem. Eles possuem muito tempo para estudar os hábitos de seus alvos e são capazes de escolher a hora, o lugar e método para cumprir a tarefa. A parte mais difícil é escapar ileso dos guardacostas, soldados e outros subordinados que estarão procurando o assassino.

Um integrante da ordem que aceite missões em larga escala provavelmente entrará em conflito com os agentes da lei ou com guildas de mercadores ou ladrões receosos da competição por seus territórios. Contudo, a maioria dos líderes dessas organizações reflete com cautela sobre as consequências de criar um inimigo para a guilda.

Aventuras: A idéia mais óbvia é a mais simples: os inimigos dos personagens contratam um assassino para eliminar o grupo. A despeito do sucesso ou fracasso do atentado, os aventureiros podem se vingar da guilda (como um todo) ou atacar o quartel-general para identificar o contratante original.

Um personagem interessado na classe de prestígio Assassino precisaria localizar a guilda para se afiliar, receber treinamento ou simplesmente adquirir venenos e outras ferramentas do ofício.

Numa aventura baseada em intrigas políticas, a contratação de um assassino para eliminar um adversário poderia ser o método mais direto para a vitória.

Finalmente, a ordem de assassinos poderia contatar os personagens em busca de auxílio para invadir uma fortaleza ou atrair uma vítima. O contratante não revelaria sua profissão ou seus interesses, é claro, mas aquele patrono sombrio no canto da taverna deveria ter uma ótima razão para se esconder.

Sedes das Guildas de Assassinos

Diferente das guildas de ladrões, cujas sedes estão acostumadas a transeuntes, os assassinos estabelecem seus quartéis em locais remotos. Se os personagens desejam visitar uma base dessas — seja para invadi-la ou realizar negócios mais pacíficos — apresentamos alguns locais adequados para procurar.

Topo da Montanha: Imagine uma masmorra completamente habitada por assassinos e seus lacaios. Um complexo subterrâneo é a morada natural desses indivíduos, especialistas em armadilhas, venenos e outros elementos comuns a esse ambiente. De fato, a base da organização do mundo real que criou a denominação “assassino” no século XI era uma fortaleza numa montanha, liderada por um homem chamado “Velho da Montanha”.

Esgotos Urbanos: Nas cidades grandes, os esgotos são uma via de acesso secundária para os indivíduos que desejam permanecer ocultos. Se os assassinos escavarem uma fortaleza no subterrâneo da cidade, bastaria entrar no labirinto de túneis urbanos e seguir um mapa para acessá-la — obviamente, evitando as armadilhas letais e superando as magias de proteção do local.

Estalagens: Pessoas de diversos estilos de vida utilizam estalagens, portanto seria fácil para os assassinos “registrar-se” e “fechar as contas” enquanto aguardam novas ordens. Os possíveis contratantes precisariam somente fazer a indagação correta ao estalajadeiro ou requisitar um quarto específico para serem recebidos pelo emissário. Entretanto, os proprietários que não estiverem seguros da confiança dos assassinos não deveriam se alimentar no local.

Igrejas/Templos: Em cidades liberais, os cidadãos veneram divindades como Nerull e Wee Jas abertamente e seus templos podem servir como quartéis para as ordens de assassinos. Em função do tráfego constante de fiéis, não seria difícil localizar um emissário da guilda.

Outras Guildas: A ordem de assassinos poderia sustentar outra espécie de negócio e utilizar o estabelecimento como fachada. Uma casa funerária seria uma camuflagem excelente, pois as missões da guilda ajudariam a manter o disfarce. Por outro lado, a guilda “falsa” poderia não ter qualquer relação com a organização — uma sapataria, por exemplo. Enquanto uma quantidade adequada de assassinos da oficina tiver graduações em Ofícios (sapataria), a confraria não enfrentará problemas para sustentar o disfarce.

Caravana: Em geral, a melhor forma de evitar a captura é permanecer em movimento. Dessa forma, determinadas ordens de assassinos disfarçam suas operações como caravanas de mercadores. Considerando que um quartel apenas será útil se estiver disponível, essas guildas normalmente limitam suas viagens a algumas cidades da região. Estas sedes são populares entre os assassinos halflings, que preferem um estilo de vida nômade.

Ladrões nos Bastidores do Trono

Algumas vezes, uma guilda de ladrões adquire poder suficiente para abandonar as táticas de suborno e intimidação das autoridades e se infiltrar ou dominar estruturas inteiras de poder. Os líderes de uma guilda capaz de manipular o escritório do prefeito, alguns conselheiros e a guarda da cidade se encontram na linha que separa um criminoso de um cidadão influente.

Organização: No início, a organização destas guildas de infiltradores é semelhante à estrutura de suas contrapartes tradicionais. Com o tempo, pequenos grupos designados para se infiltrar em uma determinada estrutura de poder acumulam influência significativa na guilda e na hierarquia do alvo.

Por exemplo, suponha que uma guilda de ladrões eleja um de seus integrantes como prefeito. Rapidamente, esse indivíduo adquire uma enorme quantidade de poder na ordem, uma vez que seus rivais pensarão duas vezes antes de contrariar a pessoa que controla a milícia da cidade. Além disso, o apoio da organização facilita que o novo prefeito exerça suas funções.

Basta uma ordem do líder da guilda para que o regente elimine o crime de um bairro em particular de imediato — ou elimine a criminalidade a ponto de estagnar o comércio local durante algum tempo. Além disso, as atividades de espionagem da guilda forneceriam informações suficientes para chantagear seus inimigos políticos e mantê-los sob controle indefinidamente.

Regras da Guilda: Os subalternos dessa organização operam sob as mesmas regras que os integrantes das guildas tradicionais. Os membros envolvidos com as operações de infiltração geralmente acumulam funções adicionais — e recompensas proporcionais.

Oportunidades de Progressão: Com frequência, infiltrar-se na estrutura de poder regional parece mais vantajoso que liderar a própria guilda para os membros mais ambiciosos. A indicação para se tornar um agente infiltrado exige que o candidato impressione seus superiores da guilda principal, além dos próprios espíões ativos.

Localização: No início, as ordens de infiltradores são estruturadas nas mesmas localizações das guildas de ladrões tradicionais. Entretanto, gradualmente suas atividades são transferidas para as sedes ocupadas pelos agentes. Com o tempo, os membros da guilda adquirem confiança suficiente para realizar encontros nos salões do governo ou receptáculos clandestinos nos armazéns da guarda costeira.

Pertences: Os benefícios acumulados pela guilda dependem do tipo de estrutura de poder abordada. Os ladrões que se infiltram no exército poderiam descobrir segredos relacionados ao deslocamento de tropas e adquirir livre acesso aos armazéns da cidade. Infiltrar-se no sistema de justiça assegura que os integrantes da ordem evitem quaisquer punições por crimes — ou que os rivais continuem trancados para sempre. Finalmente, os indivíduos capazes de invadir as guildas tradicionais saberiam exatamente o que roubar, como fazê-lo e como jogar a culpa em outras pessoas.

Objetivos: Conforme a guilda começa a se aproveitar dos benefícios de dominar secretamente uma estrutura de poder, seus membros se dedicam a dois objetivos relacionados: manter esse controle em segredo e fortalecer a organização para o futuro.

Conflitos: O conflito essencial dos “bastidores do poder” envolve recursos. Qual parcela da riqueza e dos profissões da guilda deveria ser usada para manter a estrutura de poder invadida e qual seria destinada a sustentar as atividades regulares da ordem? Em alguns momentos, controlar os bastidores de uma organização poderosa significa neutralizar temporariamente as tarefas comuns da guilda. Por exemplo, quando o prefeito infiltrado proíbe o crime em determinado bairro, os ladrões que trabalham no local ficam inativos e não lucram. Esta situação incitaria desentendimentos capazes de abalar a ordem uma vez que os prejudicados não podem se vingar do regime de forma direta.

Outro tipo de problema comum envolve a existência de demais organizações poderosas e ativas na cidade, em especial aquelas que oferecem maior resistência à infiltração, como as igrejas. Quase sempre, os líderes destas entidades atraiam

...bloqueiam os planos cuidadosamente elaborados da ordem — quer saibam da manipulação dos infiltradores ou não.

Aventuras: Talvez os infiltradores controlem o escritório da regente há tanto tempo que dedicam a maioria dos seus recursos para manipular a cidade e quase nenhum para as demais atividades ilícitas. Nestas cidades, a guilda gradualmente se torna “legalizada”, portanto é comum a formação de uma segunda ordem de ladrões. Entretanto, qualquer grupo que tente estabelecer uma organização criminosa enfrentará adversários poderosos.

Um conselheiro ou tenente da milícia contrata os aventureiros para descobrir quem está manipulando os líderes da cidade. Por outro lado, os chefes da guilda poderiam solicitar aos personagens que desempenhem funções no processo de infiltração em andamento.

Um dos personagens atuou na guilda de manipuladores no passado, mas se frustrou com as manobras políticas da ordem e decidiu seguir a carreira de aventureiro.

Rede de Espionagem

Em algumas cidades, a mercadoria mais valiosa ainda é a informação. E os melhores fornecedores desse produto compõem um grupo de indivíduos furtivos, habilidosos e sem nenhum respeito pela privacidade alheia.

Organização: Com frequência, as guildas que se concentram no tráfico de informações estabelecem suas estruturas internas ao redor dos alvos. Por exemplo, uma parte da organização poderia se dedicar a invadir as mansões das famílias nobres, enquanto outra se concentraria nas guildas mercantis. Cada divisão tem um líder, que participa de um conselho a serviço do mestre da guilda ou administra a guilda como um grupo.

Os membros mais graduados da ordem não se envolvem diretamente com a obtenção de informações. Em vez disso, eles analisam e relacionam os segredos adquiridos pelos integrantes inferiores e vendem suas conclusões aos grupos capazes de lucrar com esse conhecimento. Por exemplo, uma equipe poderia descobrir que um certo mercador é viciado em jogos de azar e apostas, enquanto outra encontraria uma série de declarações de comércio vagamente irregulares nos seus documentos de remessas. O analista relaciona as duas informações e procura um comerciante rival para vender os rumores (e as provas) sobre um mau jogador que se voltou ao contrabando para pagar suas dívidas.

Regras da Guilda: A regra mais importante para um coletor de informações é a sinceridade. Os membros de uma rede de espionagem devem relatar cada detalhe incomum que descobrirem sobre seus alvos — não importa seu tamanho.

Oportunidades de Progressão: Os líderes da guilda indicam os novos membros para equipes, conforme suas aptidões e interesses. Embora seja possível trocar de equipe, a maioria dos espões permanece nos locais designados. Antes de se candidatar a analista, o personagem deve atuar em campo durante algum tempo.

Localização: A informação é inútil se não chegar aos ouvidos corretos. Dessa forma, a organização estabelece uma rede complexa de pontos de encontro e mensageiros para

assegurar que toda a informação coletada seja entregue para a liderança da guilda. Cada membro conhece várias alcovas secretas, quartos de estalagem protegidos por senhas e pontos de reuniões noturnas — e quando usar cada método. A própria sede da ordem se encontra em algum local secreto no interior da cidade — seja no subsolo ou disfarçada por um negócio de fachada.

Pertences: Obviamente, a informação é a mercadoria primária da guilda, mas ela também se beneficia de uma estrutura diversificada. Muitos dos seus integrantes iniciam a carreira como ladinos e depois escolhem a classe de prestígio mestre da espionagem. Os magos e os feiticeiros podem encontrar trabalho fixo na ordem, assim como um bardo de língua ferina. Além disso, a rede emprega mendigos, comerciantes, sacerdotes e até nobres. Como seus afiliados não se enquadram no estereótipo dos ladrões, é improvável que levantem suspeitas caso surja algum problema.

Objetivos: Para obter sucesso, uma guilda de espões necessita de abalos frequentes no *status quo* da cidade. Afinal, um segredo será valioso apenas se acrescentar novas perspectivas à informação pública. Quase ninguém está disposto a pagar somente para confirmar suas suspeitas.

Conflitos: A guilda está em conflito com qualquer indivíduo que tenha segredos — numa grande cidade, isso representa quase todos com poder. Entretanto, os líderes da ordem raramente tratam essas desavenças com seriedade, pois vendem os segredos de rivais para estes mesmos grupos.

Aventuras: Um personagem envolvido com a política da cidade poderia receber uma dica de que a guilda descobriu as “sujeiras” de um rival. Em troca dessa informação, a organização exigiria dinheiro, mais informação ou um serviço, como um trabalho de infiltração difícil.

Caso os personagens tenham uma boa reputação, a guilda tentaria obter alguma informação sobre eles. Imagine a surpresa dos aventureiros quando descobrirem que um de seus parceiros desapareceu e que o feiticeiro rival conhece todas as magias do grimório do mago.

Alguns bardos e ladinos adquirem seu treinamento inicial em divisões da rede de espionagem e depois deixam a cidade em busca de segredos maiores, como aqueles enterrados em tumbas perdidas e masmorras.

Cartel de Contrabando

Algumas cidades restringem o comércio de determinadas mercadorias por razões sociais, políticas ou religiosas. Vinho, itens mágicos, armas ou mesmo escrituras e livros poderiam ser proibidos dentro dos muros de um vilarejo. Mas, quando houver demanda, sempre existirá alguém para oferecer um suprimento. Em muitos casos, a guilda de ladrões local atua como esse fornecedor.

Organização: Em geral, um cartel de contrabandistas possui três divisões: aquisição, tráfico e vendas. Os agentes de aquisição operam além das fronteiras da cidade para obter mercadorias ilícitas. Esta missão pode tão simples como comprar os itens desejados em outra região ou tão complexa como manufaturar a mercadoria em segredo ou adquiri-la ilegalmente. Depois, os agentes de tráfico levam a mercadoria para

a cidade. Eles são os contrabandistas clássicos, que escondem seus artigos em barris com fundo falso ou os conduzem para o interior das muralhas usando túneis de esgoto esquecidos há muito tempo. Finalmente, os agentes de venda criam “mercados negros” para distribuir o contrabando. É uma tarefa complicada revelar os pontos de venda aos clientes sem alertar os oficiais de manutenção da lei.

Cada uma das divisões possui um líder e um ou mais tenentes. Os operadores graduados asseguram a transferência tranquila dos bens entre os setores e operam em conjunto para resolver complicações inesperadas. Nem todos os cartéis têm um líder supremo, acima dos chefes de divisão.

Regras da Guilda: Os membros de um cartel recebem funções específicas, mas geralmente têm uma liberdade considerável para agir em comparação aos seus parceiros das guildas tradicionais. Enquanto não interferirem nas demais etapas da operação, o resultado final é o que importa — não os métodos.

Oportunidades de Progressão: Em geral, os novos membros do cartel podem escolher uma divisão para trabalhar, mas as transferências são comuns. As promoções para cargos elevados exigem inovação (como descobrir uma fonte inexplorada e mais barata para as mercadorias, por exemplo).

Localização: Diferente da maioria das guildas, um cartel de contrabando realiza seu trabalho além dos limites da cidade. Portanto, suas bases costumam ficar espalhadas em áreas selvagens. Entretanto, uma organização destas precisa de uma base dentro dos muros da cidade — uma loja de fachada, bazares noturnos ou depósitos de aparência comum — para distribuir seus bens ilícitos.

Pertences: A principal mercadoria do cartel é uma rede de contrabandistas estruturada, capaz de superar as autoridades a qualquer momento. Se a rede for eficiente e segura, a organização progredirá, mas caso se torne muito cara e arriscada, o contrabando se transformará num empreendimento perdido.

O acesso ao próprio contrabando também pode ser valioso se a mercadoria ilegal for particularmente útil. Em uma cidade que proíbe a magia, por exemplo, os contrabandistas de itens mágicos seriam muito poderosos, uma vez que teriam mais magia à sua disposição do que os rivais.

Objetivos: Os contrabandistas estão sempre procurando por novos recursos e meios para infiltrar os bens proibidos na cidade. Mesmo que tenham canais eficazes, ainda precisam de rotas de fuga e reservas para garantir que não serão eliminados caso seus planos sejam frustrados. Além disso, os mercados negros se baseiam em preços monopolistas, portanto os líderes de um cartel trabalham agressivamente para eliminar quaisquer contrabandistas rivais.

Conflitos: O conflito principal da guilda envolve a lei. A guarda da cidade interrogará qualquer criminoso capturado para descobrir todas as conexões da rede de contrabando ou enviará agentes disfarçados para adquirir bens ilegais em uma operação planejada.

Os cartéis também enfrentam problemas incomuns com seus fornecedores. Uma geada poderia ameaçar as videiras (e o vinho) de um contrabando lucrativo ou talvez os anões se

recusem a vender armas aos representantes da guilda. Mesmo a rede de tráfico mais eficiente não é capaz de obter lucros se não houver mercadorias disponíveis.

Aventuras: A guilda contrata os personagens para contrabandear uma mercadoria ilegal para a cidade — ou os convence a fazê-lo involuntariamente.

Se os personagens precisarem de itens contrabandeados, terão que encontrar a guilda, convencer seu representante ou não são agentes disfarçados e completar a transação sem alertar os agentes da lei. Caso desejem transportar algo furtivamente (talvez eles mesmos) para o interior ou exterior da cidade, o cartel seria o melhor aliado disponível.

É possível que os aventureiros tenham alguma relação com os fornecedores externos do cartel. Por exemplo, suponha que um mercador aliado enfrente um problema para transportar seus carregamentos marítimos de ervas até seu destino. Quando decide investigar, o grupo descobre que um pirata do cartel está roubando os navios e contrabandeando a mercadoria para uma jurisdição restrita.

Contrabando Aleatório

O grupo acaba de derrotar um contrabandista. Quando abrem a caixa que ele estava transportando nos esgotos da cidade, o que encontra?

A tabela a seguir apresenta exemplos de mercadorias ilegais contrabandeadas para cidades Leais e Boas ou Leais e Neutras. Quase todas não são proibidas, somente taxadas e controladas. Os comerciantes do mercado negro vendem-na para as pessoas que desejam evitar os impostos e a investigação oficial que a compra destes bens geralmente acarretaria.

Id%	Contrabando
01-10	Bebidas alcoólicas e similares
11-20	Armas
21-25	Armaduras
26-30	Venenos
31-35	Itens Mágicos
36-45	Itens religiosos caóticos e/ou maus
46-50	Escravos
51-60	Fugitivos/refugiados
61-65	Tratados políticos
66-80	Bens roubados
81-90	Monstros perigosos
91-95	Cadáveres para pesquisa de necromancia
96-100	Pinturas com temas proibidos

A composição exata e o valor real dos bens contrabandeados variam conforme o nível de desafio enfrentado para descobri-los — assim como qualquer encontro.

Guerra entre Ladrões!

Por que utilizar uma única guilda de ladrões quando podem existir mais? Em algumas cidades, os criminosos se dividem em várias facções, cada uma com sua própria estrutura. Obviamente, a coexistência pacífica entre várias guildas de ladrões é incomum. Cada ordem dispõe de equipes especializadas a caçar os membros da organização rival, resultando em grandes batalhas nas sombras e nos telhados urbanos.

Organização: Nestes conflitos, cada guilda tem uma estrutura distinta, que utiliza as formas de organização descritas anteriormente. É improvável que duas guildas semelhantes se desenvolvam ao mesmo tempo e na mesma cidade; assim, as ordens em guerra quase sempre pertencem a categorias diferentes. Contudo, é possível que haja duas guildas similares — em especial quando o confronto pela liderança de uma ordem de ladrões monolítica resultou em um cisma. Neste caso, as facções começariam com as mesmas regras e estilos, mas divergiriam com o tempo.

Regras da Guilda: A lealdade é o elemento mais importante em uma guerra entre facções. Mesmo quando os membros forem investigados constantemente, as traições ainda serão comuns.

Oportunidades de Progressão: É muito mais simples adquirir cargos de liderança durante um conflito entre guildas da mesma cidade. A guerra cria desentendimentos nos altos escalões de todas as ordens, portanto há mais “demissões” e postos vagos. Obviamente, alguns criminosos tentam progredir ao mudar de facção ou oferecer segredos ao inimigo, mas essa manobra é arriscada — ninguém confia em um traidor.

Localização: Se as guildas forem entidades distintas, cada uma possuirá as mesmas bases que teriam em outra situação. Caso uma única guilda de ladrões tenha se dividido em duas facções inimigas, a maioria dos grupos resultantes estabelecerá suas próprias bases e esconderijos, pequenos e secretos.

Pertences: A principal mercadoria de qualquer facção durante uma guerra entre ladrões é o armamento. Cada integrante da ordem deve portar mais equipamento do que faria em tempos de paz — ou os lucros do seu trabalho nunca chegarão até a sede da guilda. Além dos ladrões precisarem ocultar suas atividades dos agentes da lei, também devem ludibriar os membros da ordem rival, que ficariam muito satisfeitos em soar alarmes, arruinar um furto ou mesmo atacar se descobrirem seus inimigos trabalhando.

Objetivos: Em geral, as facções de uma guerra entre ladrões compartilham um único objetivo: exterminar a outra guilda e se tornar a única organização ativa na cidade. No entanto, talvez as facções menores pretendam simplesmente sobreviver ou a ordem derrotada queira se mudar para outra cidade onde os negócios seriam mais fáceis (esta mudança, obviamente, poderia resultar em um conflito com a guilda de ladrões da nova cidade).

Conflitos: É óbvio que o conflito principal entre as guildas nesta situação envolve as organizações rivais, mas todas as pressões normais ainda existem. Os agentes da lei não se aposentam quando os criminosos passam a eliminar seus iguais e os mercadores e nobres ainda continuam dispostos a proteger suas riquezas. Além disso, uma ordem que se desentendeu uma vez certamente pode fazê-lo de novo. Uma guerra em progresso não significa que todos os integrantes das guildas tenham abandonado seus rancores e rivalidades.

Aventuras: Os personagens acabam se aliando (voluntariamente ou forçados pelas circunstâncias) com uma facção da guerra e se tornam alvos das investidas das demais.

É possível que os aventureiros não percebam que existe mais de uma facção de ladrões na cidade. Quando descreve-

rem os hábitos de um ladrão para um integrante da guilda rival, eles podem iniciar uma nova onda de batalhas na guerra — e ficarem presos no meio do fogo cruzado.

Um personagem iniciante pode se tornar um aventureiro depois que seus mentores forem derrotados em uma guerra de criminosos.

Guildas de Monstros

As guildas de ladrões atuam nas sombras e seus líderes raramente vislumbram a luz do sol. Isso torna a liderança da organização um lugar perfeito para um espectro alcançar seus objetivos (ou qualquer monstro que deseje influenciar os habitantes urbanos). Uma variação dessa ordem poderia ser controlada por um membro de qualquer raça humanóide. Assim como todas as demais, uma guilda composta por monstros demonstra as características e os objetivos de seus membros.

Organização: Uma organização liderada por uma determinada criatura ou raça poderia obedecer à estrutura de uma guilda tradicional ou refletir a sociedade pertinente. As guildas dos anões, por exemplo, são organizadas em “clãs” com líderes hereditários. Por outro lado, uma ordem controlada por um devorador de mentes utilizaria escravos dominados ou teria um cérebro ancião ilitide como mestre.

Regras da Guilda: As atividades enfatizadas ou proibidas nesse tipo de guilda refletem a natureza das criaturas dominantes e os objetivos diretos (se houver) dos seus líderes.

Oportunidades de Progressão: Adquirir cargos elevados na ordem exige impressionar os líderes, assim como nas outras guildas. O que isso significa exatamente depende das metas das criaturas envolvidas.

Localização: Uma vez que a maioria das cidades não abriga populações numerosas de seres incomuns, os líderes de uma organização constituída por monstros enfrentam problemas para assegurar refúgios aos seus integrantes quando estes não se encontram em atividade. Muitas criaturas favorecem locais subterrâneos, embora qualquer habitação secreta seja adequada. Algumas criaturas (como os doppelganger) não exigem recursos especiais para se esconderem, pois isso já faz parte de sua natureza. Uma ordem dominada por uma única raça, por outro lado, geralmente procura se estabelecer em lugares que reflipam a herança de seus membros. As guildas de halflings são mais nômades que as demais, logo seus mestres costumam disfarçar suas sedes em caravanas de comércio.

Pertences: As maiores vantagens desta guilda são as habilidades incomuns de seus integrantes. As sombras, por exemplo, são totalmente silenciosas e conseguiriam invadir, espionar e sair de qualquer edifício sem muitos problemas, mas deixariam os furtos para outros membros da organização, pois são incapazes de interagir com objetos sólidos. Uma guilda composta exclusivamente por kobolds teria vários feiticeiros nos postos elevados; uma ordem de elfos poderia alcançar seus objetivos políticos com a paciência de infiltradores que têm décadas para assumir cargos importantes.

Objetivos: As guildas compostas por monstros têm objetivos similares às suas contrapartes humanas: acumular riqueza, evitar detecção e fortalecer seus integrantes. No entanto, em alguns casos, a organização é somente um aspecto de um

esforço maior. Por exemplo, talvez a criação de uma guilda de homens-rato seja a primeira etapa de um plano terrível para infectar uma cidade inteira com a licantropia.

Conflitos: Uma guilda de monstros enfrentará muitos problemas caso sua natureza seja revelada. Ainda que uma organização criminosa ativa represente um transtorno para os regentes da cidade, uma guilda de ladrões controlada por um beholder é uma ameaça grave — mesmo que a ordem não seja tão poderosa como uma guilda tradicional.

Por sua vez, uma guilda liderada por uma única raça confrontará a rivalidade de todos os inimigos da raça. Uma guilda de drows, por exemplo, poderia ser atacada por um bando de drider disfarçados por magia, ávidos por eliminar todos os elfos negros que encontrarem.

Aventuras: Os personagens recebem diversas missões lucrativas da guilda local, mas descobrem que ela é regida por um clã de vampiros. Eles devem eliminar os mestres da organização antes que desapareçam na próxima refeição.

Os aventureiros enfrentam um bando de monstros numa região selvagem, mas percebem que seus adversários estão recebendo auxílio de uma cidade próxima. Uma investigação revela a natureza dos líderes da guilda.

Um PJ monstro aprendeu a interagir com as raças “civilizadas” atuando como emissário de uma guilda liderada por monstros.

Guildas Novas e Arruinadas

Muitas vezes, os agentes da lei vencem a guerra. Controlar uma guilda de ladrões é uma operação de alto risco e ocasionalmente ela não sobrevive. Entretanto, mesmo que as autoridades sejam capazes de eliminar uma ordem de criminosos, quase sempre restam alguns representantes ativos. Nos raros casos onde a destruição é total, com o tempo um criminoso externo se estabelece na cidade e funda uma nova organização.

Organização: Com frequência, as guildas novas ou arruinadas consistem de um líder e os ladrões que este indivíduo pode controlar pessoalmente. Via de regra, estas pequenas confrarias assumem apenas um ou dois projetos ao mesmo tempo e diversos roubos envolvem todos os integrantes. É possível que a guilda tenha uma especialidade, dependendo da capacidade dos seus fundadores. Se apenas os membros infiltrados ou disfarçados da ordem sobreviveram ao extermínio, os remanescentes poderiam se concentrar na espionagem e na venda de informações. Os afiliados de uma organização nova apresentariam uma variedade mais diversificada de perícias e poderiam executar uma quantidade maior de crimes diferentes.

Regras da Guilda: Com frequência, as guildas novas ou arruinadas são menos rígidas que as outras organizações estabelecidas. Ainda assim, elas apresentam regras similares às que-las descritas nos exemplos de atividades semelhantes.

Oportunidades de Progressão: Em uma guilda pequena, os novos líderes apenas serão bem-vindos quando a sociedade crescer o bastante para comportá-los. Dessa forma, os recrutadores mais eficientes de novos membros serão os maiores candidatos a promoções.

Localização: Geralmente, uma guilda nova não consegue sustentar um quartel secreto, portanto seus membros se encontram em tavernas, residências ou edifícios abandonados. Conforme a organização acumula recursos, seus líderes gastam uma parcela para adquirir e equipar um esconderijo adequado. Uma ordem arruinada ainda teria acesso às estruturas existentes, mas seus membros devem ser cautelosos para usá-los — muitos dos antigos refúgios não são mais tão seguros quanto antes.

Pertences: Essas guildas não possuem a maioria dos recursos disponíveis às organizações estruturadas. Seus líderes não são ricos, não têm informantes confiáveis na sociedade e nem pessoal treinado para executar golpes muito lucrativos. Contudo, algumas vezes seu tamanho é uma vantagem. Os grupos pequenos são capazes de se esconder com facilidade e a confiança emerge mais rapidamente quando os membros conhecem cada integrante da ordem com intimidade.

Objetivos: Recrutar novos membros é o objetivo principal das guildas novas ou arruinadas. Uma vez que são muito pequenas para usar a tática “junte-se ou morra” com eficiência, muitas oferecem algum tipo de vantagem. Em geral, o líder reduz a porcentagem exigida dos roubos para tornar a sociedade mais atraente, então gradualmente a eleva conforme a organização progride. Algumas ordens também oferecem trabalho a agentes talentosos e independentes. Em troca, elas recebem uma parte dos lucros pela assistência, espalha rumores sobre sua existência na comunidade das sombras e pode até convencer o criminoso a afiliar-se.

Uma guilda pequena direciona todos os recursos disponíveis ao acúmulo de influência e favores no sistema judiciário entre os agentes da lei. No lugar de construir uma extensa base subterrânea, seus líderes subornam os capitães da guarda e compram informações para chantagear os juizes. O dinheiro gasto nesses esforços assegura que a milícia não ignorará todos os membros da guilda na cadeia.

Conflitos: As guildas novas e arruinadas precisam direcionar todos os seus esforços para evitar os agentes da lei, manter as cabeças dos afiliados longe das forcas. É possível que os integrantes da ordem enfrentem os ladrões autônticos da cidade, que consideram um grupo organizado uma competição indesejada. Finalmente, os conflitos pessoais entre fundadores tendem a destruir mais guildas novas do que as guardas urbanas mais dedicadas.

Aventuras: Os personagens mais dispostos a acumular reputação poderiam fundar uma nova guilda de ladrões em uma cidade que está temporariamente sem nenhuma ordem. Por outro lado, os regentes da cidade podem contratá-los para eliminar uma organização em rápido crescimento.

Quando a guilda de ladrões de uma cidade importante é exterminada, parte de seus segredos morre com ela. Os aventureiros, em busca de respostas ou pistas de um problema ou enigma particularmente complexo, devem encontrar os remanescentes da organização e obter a verdade — a qualquer custo.

Talvez um personagem iniciante seja o único sobrevivente da guilda local. Agora, ele é um fugitivo da justiça e sabe que está sendo caçado.

COLÉGIOS DE BARDOS

Enquanto as guildas de ladrões se estabelecem entre as muralhas de cidades específicas, os bardos formam organizações que transcendem as fronteiras regionais e nacionais. Algumas dessas escolas de arte sustentam centros de aprendizagem nas metrópoles, permitindo que os bardos experientes transmitam seu conhecimento aos estudantes interessados em um ambiente formal e acadêmico. Os colégios menos estruturados preferem as relações diretas entre mestre e aprendiz como método de ensino. Entretanto, a despeito da sua organização interna, essas entidades garantem que os bardos interessados em determinada área de estudo discutam novos assuntos, debatam tópicos divergentes e revelem suas descobertas.

Obviamente, nem todos os bardos frequentam colégios e nenhuma escola restringe a afiliação aos integrantes da classe. Contudo, muitos bardos receberam seu treinamento inicial de um afiliado das escolas e os membros da classe formam o corpo docente da maioria das entidades.

Escola da Doutrina Crescente

Este colégio de bardos, um dos maiores que existem, se concentra na aquisição de conhecimentos ocultos, em particular histórico e mágico. Seus membros examinam tomos empoeirados com curiosidade em busca de segredos sobre sociedades extintas, rituais arcanos estranhos e outros tópicos incomuns.

Área de Estudo: As doutrinas histórica e mágica são a espinha dorsal da escola. Muitos dos grandes historiadores do mundo são filiados adjuntos e vários magos poderosos se uniram à escola para adquirir acesso aos textos arcanos de sua biblioteca. O estudo histórico apresenta uma tendência arqueológica e os alunos se dedicam à compreensão das linguagens, arquitetura, rituais e líderes de civilizações perdidas.

Organização: Um conselho de três administradores dirige a escola. Todos pertencem ao colégio há pelo menos dez anos e se dedicaram a três campos de estudo distintos nesse período. Eles não participam mais das pesquisas ativas; em vez disso, analisam as descobertas de outros membros, distribuem relatórios e controlam a lista de afiliados.

Atividades: Cada membro seleciona uma área de conhecimento como "Segundo Império de Qirtaia" ou "Mágica Letal de Wordhavian") como especialidade quando se inscreve no colégio, mas esta escolha pode ser alterada anualmente. Os administradores atualizam a lista de afiliados e suas áreas de estudo no início do ano e circulam um relatório, chamado "anuário", aos integrantes ativos.



Todas as conclusões significativas dos alunos e instrutores, desde novas descobertas até resultados de estudos antigos, são compartilhadas entre os colegas das especialidades relevantes. Assim, um membro da Doutrina Crescente devotado à história de Kreidik receberia informações detalhadas sobre a expedição até uma ruína recém-descoberta da civilização, a tradução de um poema que mencione um rei feiticeiro de Kreidik e um fragmento da magia *fonte de sangue*, favorita dos magos daquela nação, tudo em um único mês. Entretanto, determinar que serão os destinatários dos resultados de uma pesquisa muito importante é o ponto central de um debate feroz — alguns pesquisadores se irritam por não receber cópias dos estudos que consideravam vitais para suas próprias conclusões. A escola também possui regras rígidas que proíbem a distribuição dos resultados das pesquisas internas a qualquer indivíduo não afiliado. Há séculos atrás, essa política de "reservada aos membros" gerou um cisma na organização, que levou à fundação da Liga dos Tecelões de Histórias (veja a seguir).

Distinções: "Até que acumulemos o infinito" é o lema da escola. Os Doutrinadores Crescentes vestem mantos negros com listras vermelhas ao redor das mangas.

Admissão: Os candidatos a membros devem superar uma série de exames para serem admitidos na escola. Cada teste é único, composto por questões propostas por afiliados com especialidades similares àquela escolhida pelo candidato. Uma vez que os responsáveis pelo teste costumam ser indivíduos espalhados ao redor do mundo, pode demorar meses até o colégio preparar o exame e ainda mais tempo para se obter uma análise conclusiva. Os responsáveis pela criação do teste têm autoridade absoluta para aceitar (ou rejeitar) o examinado e os instrutores mais exigentes elaboram

perguntas incrivelmente difíceis, somente para manter os novatos fora de suas disciplinas favoritas.

A aprovação em um exame típico exige conhecimentos específicos da área selecionada. O candidato deve obter sucesso em três testes consecutivos: Conhecimento (arcano) (CD 25), Conhecimento (história) (CD 25) e Conhecimento (arquitetura) (CD 25) ou Conhecimento (geografia) (CD 15). Além disso, o futuro aluno deve ser capaz de ler e escrever em pelo menos uma linguagem obscura. São permitidas novas tentativas aos reprovados, mas somente para especialidades diferentes.

A taxa de inscrição equivale a 500 PO, usadas para custear a elaboração e a análise do teste.

Benefícios: A maior vantagem de integrar a Escola da Doutrina Crescente é o acesso aos relatórios de pesquisa que seus membros produzem anualmente. A menos que criem inimigos de alguma forma entre seus colegas, os afiliados receberão novidades sobre cada descoberta realizada em seu campo de estudo.

Os membros com questões específicas também podem buscar informações com os especialistas alheios às suas áreas. No entanto, responder essas questões nunca é uma grande prioridade, especialmente quando nenhuma razão justificar o requerimento.

Taxas: As taxas anuais equivalem a 250 PO, mas os estudantes ativos gastam valores superiores em pesquisas, correspondência com outros membros e encontros regionais.

Afinidades: A Escola da Doutrina Crescente mantém uma rivalidade saudável com a Universidade de Estudos Arcanobiológicos e uma inimizade direta com a Liga dos Tecelões de Histórias. No entanto, os Doutrinadores oferecem auxílio relutante aos magos que desejam “apenas copiar nossos grêmios, não aprender qualquer coisa”.

Liga dos Tecelões de Histórias

Há muitos séculos, alguns afiliados da Escola da Doutrina Crescente se revoltaram contra a validade filosófica do tratamento segregário da informação sustentado pela organização. Seu desejo de compartilhar os resultados das pesquisas internas com estranhos literalmente dividiu a escola em duas. Os membros desgostosos fundaram a Liga dos Tecelões de Histórias, um colégio dedicado ao livre acesso à informação. Desde então, os integrantes da Liga desenvolveram suas perícias de atuação e abandonaram o foco em estudos históricos e arcanos favorecido pelos Doutrinadores. Muitos Tecelões são bardos, embora os conjuradores arcanos também sejam bem-vindos — em especial os integrantes da classe de prestígio Virtuoso.

Área de Estudo: A Liga dos Tecelões de Histórias coleta qualquer tipo imaginável de conhecimento. Desprovidos do foco acadêmico dos Doutrinadores Crescentes, seus afiliados estudam tópicos mundanos, como as tradições cotidianas de várias culturas.

Organização: A Liga dos Tecelões de Histórias se baseia no método de ensino entre mestre e aprendiz. Os novos estudantes aprendem as doutrinas da entidade com instrutores e com o tempo também se tornam professores. Os conselheiros de cada região se congregam uma ou duas vezes por ano e tomam as decisões necessárias por meio de votações diretas. Em geral, não há muitos assuntos urgentes, pois os afiliados não costumam se envolver com a política. Quando as eleições oficiais terminam, os membros convidados se unem aos demais e a congregação se transforma em um imenso exercício de troca de lendas e contos. Espera-se que cada membro presente faça a cortesia de partilhar qualquer novo conhecimento descoberto desde o último encontro por meio de uma história. Guardar segredos desrespeita o código de conduta da Liga, mas a única penalidade existente é a falta de histórias para declamar no encontro regional. Os Tecelões egoístas ou problemáticos raramente são expulsos da ordem — apenas não recebem convites para os encontros futuros e o resto da organização passa a ignorá-los.

Atividades: Os afiliados gastam a maior parte do tempo reunindo qualquer tipo de conhecimento, mas em vez de elaborar relatórios acadêmicos para distribuí-lo, a Liga mistura sua doutrina em contos históricos ou fictícios. Qualquer



membro é livre para especializar-se conforme desejar, mas pode alterar essa escolha a qualquer momento.

Distinções: O lema da ordem é “o cerne da história em sua narração”. Os Tecelões de Histórias não vestem mantos, mas adicionam borlas ou franjas azuis e brancas em suas roupas.

Admissão: Como a Liga dos Tecelões de Histórias é apenas uma enorme cadeia de mestres e aprendizes, o único requisito para integrar a sociedade é encontrar e convencer um mentor que seja afiliado. Para fazê-lo, o candidato deve contar três histórias ao possível instrutor — e obter sucesso em um teste de Atuação (CD 25) para cada. Os contos devem ser, respectivamente, sobre o candidato, sobre um estranho e sobre um dos amigos do candidato. Selecionar contos apropriados ao ouvinte (a critério do Mestre) fornece +2 de bônus de circunstância aos testes. Um personagem que não impressione o mentor poderá tentar novamente com outro afiliado.

Depois que o aluno é admitido, o aprendizado ocorre inteiramente conforme os desejos do instrutor. Em geral, o processo requer muitos meses e envolve o desenvolvimento de técnicas de narração e mais histórias. O aluno recebe o título de “Mestre Tecelão de Histórias” quando o professor considerá-lo preparado. Somente os Mestres com mais de cinco anos de experiência podem aceitar novos afiliados.

Benefícios: O maior benefício dos afiliados é o acesso ao principal tesouro do colégio — sua cultura. Perguntar não custa nada e os membros da ordem, acima de tudo, adoram compartilhar histórias de regiões esquecidas, enigmas arcanos e criaturas misteriosas. No entanto, diferente de seus colegas acadêmicos, os Tecelões de Histórias não possuem quaisquer meios estruturados de catalogar sua doutrina. Desse modo, é possível que as indagações de um aluno sobre um assunto

específico sejam respondidas da seguinte forma: “Há alguns anos, no encontro do norte, alguém mencionou essa estátua de jade. Mas eu não consigo recordar quem foi. Kardalius de Baselton deve lembrar quem contou essa história...”

Os integrantes dessa escola costumam viajar mais que seus rivais acadêmicos; eles trocam suas histórias sem preocupação e oferecem assistência aos colegas de ordem, reconhecidos pelas borlas ou franjas azuis e brancas que vestem. Os proprietários de estalagens mais sagazes também reconhecem essa identificação e oferecem descontos aos Tecelões dispostos a partilhar histórias em frente à lareira.

Taxas: A Liga dos Tecelões de Histórias não possui taxas oficiais de inscrição. No entanto, os mentores são famosos por indicar que um presente caro e agradável poderia acelerar o processo de admissão.

Afinidades: Os Tecelões de Histórias tratam os Doutrinadores Crescentes com desprezo, pois “eles desejam guardar os assuntos mais interessantes do mundo trancados em seu pequeno clube privado”. Como viajam muito, os Tecelões sempre são cordiais com os integrantes da Liga das Botas e Trilhas. Além disso, eles adoram interrogar os aventureiros sobre os perigos que já enfrentaram.

Universidade de Estudos Arcanobiológicos

Diferente da Liga dos Tecelões de Histórias, a Universidade de Estudos Arcanobiológicos desenvolveu um foco restrito: estudar os monstros que habitam a vasta imensidão selvagem do mundo. Seja trabalhando nos limites de seus laboratórios ou ao longo de territórios inexplorados, os arcanobiólogos são profissionais determinados a aprender tudo que puderem sobre as criaturas mais incomuns existentes no planeta.

Área de Estudo: Embora a universidade considere qualquer monstro (exceto os humanóides) digno de análise, cada afiliado costuma se especializar em um tipo de criatura, como nagas ou esfinges, ou em um aspecto genérico dos monstros, como a anatomia interna ou covis prediletos. Alguns arcanobiólogos realizam suas pesquisas em laboratórios, dissecando espécimes ou procriando-as em cativeiro. Outros são agentes de campo que rastreiam e observam as criaturas em seu habitat natural.

Organização: A Universidade de Estudos Arcanobiológicos é composta de várias escolas, cada uma dedicada a uma especialidade diferente, mas não existe um padrão identificável nessas separações. Algumas sedes se concentram em todos os aspectos de determinada criatura, enquanto outras estudam o comportamento relativo de vários monstros. Dessa forma, dois pesquisadores diferentes — um da turma de quimeras e outro da escola de reprodução de espécies — têm razões justificáveis para observar o covil de uma quimera fêmea.

Quatorze regentes tentam elaborar um organograma sensato para unir todas as escolas. Estes ex-pesquisadores administram as provas de admissão da universidade, arbitram as promoções e transferências e solicitam recursos aos nobres e reis para continuar seus trabalhos. As desavenças entre eles são constantes — depois de alguns anos de trabalho adminis-

trativo, quase todos desejam retornar o quanto antes para seus laboratórios e binóculos.

Atividades: Diferente dos outros colégios, a Universidade de Estudos Arcanobiológicos oferece ativamente serviços aos nobres e governantes que desejam saber mais sobre as criaturas que habitam suas terras. Por exemplo, talvez um barão precise descobrir como expulsar uma wyvern da floresta mais próxima sem enfurecer a criatura ou os motivos do desaparecimento de gado no Vale do Sul. Os regentes da universidade recebem essas solicitações, negociam o pagamento e então distribuem a tarefa aos arcanobiólogos com as especialidades adequadas. A maioria dos pesquisadores recebe ao menos um projeto desse tipo a cada ano.

Distinções: O lema da universidade é “conhecê-los é conhecer a nós mesmos,” ainda que a maioria dos estudantes precise se esforçar para lembrar dele. Os arcanobiólogos usam bracheiras de bronze adornadas com escamas, uma pena ou pedaço de pele da criatura que estuda.

Admissão: Para ingressar na universidade, o candidato deve ser aprovado em um exame escrito relacionado ao seu campo de estudo, mas que não se aprofunda muito em detalhes específicos — obter sucesso num teste de Conhecimento (natureza) (CD 20) é suficiente. A taxa de inscrição equivale a 250 PO e o vestibular acontece anualmente durante a primavera. No biênio inicial, os arcanobiólogos podem atuar sob a orientação de um mentor se desejarem.

Benefícios: Semelhante aos demais colégios, o principal benefício da universidade é o seu conhecimento acumulado. Em geral, os estudantes compartilham as suas descobertas, mas exigem receber os méritos apropriados. Se Orized, o Jovem, descobriu como os dragões afiam suas garras, seria considerado uma violação do protocolo não mencioná-lo ao discutir o assunto. Com frequência, surgem rivalidades entre dois arcanobiólogos que alegam ter realizado a mesma descoberta, mas esse é outro problema para ser resolvido pelos administradores.

Taxas: As anualidades equivalem a 500 PO.

Afinidades: Em geral, os arcanobiólogos convivem bem com pesquisadores de outras entidades acadêmicas, como a Escola da Doutrina Crescente e o Conservatório do Acorde Inefável. As criaturas inteligentes que são alvo dos estudos da universidade reagem com atitudes que variam da diversão a inimizade. Por exemplo, os phasm consideram a atenção lisonjeira, mas as lâmia querem “dissecar os dissecadores”.

Ordem dos Lamentadores

Os membros desse colégio estudam a morte: como as criaturas se preparam para ela, o que ocorre no momento da transição e como os sobreviventes reagem à perda. Alguns Lamentadores são observadores passivos, aguardando uma oportunidade para analisar o maior mistério da vida. Outros realizam pesquisas ativas, acelerando o fim para as criaturas que serão estudadas. De forma compreensível, os últimos criaram uma reputação desagradável para a escola inteira.

Área de Estudo: Essa ordem era um conservatório musical dedicado à criação e execução de melodias fúnebres. Seus membros eram contratados para elaborar canções de tributo e

lamentos para os funerais de várias regiões. Com o tempo, os Lamentadores começaram a estudar a natureza da própria morte, na esperança que uma compreensão maior fornecesse uma inspiração mais sublime aos músicos. No entanto, depois de alguns anos esses estudos sobrepujaram o aspecto musical da escola. Por conseguinte, vários membros atuais do colégio não apresentam qualquer habilidade musical.

Organização: As pessoas não afiliadas a Ordem dos Lamentadores desconfiam de seus membros, portanto as identidades dos líderes são mantidas em segredo. Uma figura sombria chamada Senhor das Mortalhas administra a escola. Diversos tenentes, os Senhores das Cinzas, auxiliam na distribuição de novidades, trabalhos e novas canções aos membros regionais. Abaixo dos Senhores das Cinzas, há mais quatro níveis hierárquicos de Lamentadores. A partir do cargo mais elevado, eles são chamados de

Portadores da Misericórdia, Mortalhas, Pranteadores e Consoladores. Esses níveis são importantes somente para determinar as tarefas indicadas pelos líderes da organização (veja a seguir). Cada Senhor das Cinzas também coordena vários subalternos que atendem as solicitações de concertos memoriais e funerais de patronos ricos. Esses contratos são encaminhados para Lamentadores específicos, que negociam os pagamentos sem interferência da ordem.

Atividades: Os afiliados da ordem se especializam em diversas áreas de estudo. No entanto, a maioria se interessa principalmente nas reações dos diferentes povos diante da morte ou como o falecimento de um indivíduo afeta seus amigos, parentes, inimigos e aliados. Dessa forma, os Lamentadores viajam longas distâncias para presenciar os rituais fúnebres de pessoas famosas e muitos se oferecem para acompanhar soldados, aventureiros e outros que enfrentam a morte diariamente. Alguns membros inclusive chegam a traír ou envenenar uma criatura somente para observar a hora do falecimento. Outros procuram desvendar esse mistério em busca da imortalidade ou para ressuscitar um ente querido.

Distinções: O lema da Ordem dos Lamentadores é simples: "Nós observamos".

Admissão: Para ingressar na Ordem dos Lamentadores, o personagem deve ser aprovado em um teste, que possui três variações. O exame da Consolação envolve redigir e entoar um lamento fúnebre original, e obter sucesso em um teste de Atuação (CD 30). No teste da Palidez Glacial, o candidato deve sobreviver a uma injeção de veneno de wyvern sem auxílio mágico. Finalmente, o teste da Visão Interminável envolve a descrição detalhada dos efeitos psicológicos da morte; para fazê-lo, o candidato deve obter sucesso em um teste de Cura (CD 30). Há rumores sobre um quarto teste que exigiria o assassinato de uma figura pública, mas nenhum Lamentador jamais admitiu sua existência.

A realização do teste custa 1.500 PO. Os candidatos reprovados podem tentar novamente, sem restrições e com o mesmo custo.

Benefícios: Os Lamentadores têm acesso às reliquias doutrinárias sobre a morte acumuladas pela organização, incluindo diversos itens mágicos e magias letais respeitáveis. A ordem também oferece diversos tipos de venenos e magias de necromancia. Todos os membros recebem treinamento na manipulação de venenos para evitar acidentes (consulte a seção Venenos, página 82 do *Livro do Mestre*).

Os Lamentadores não poupam esforços para ressuscitar um colega que faleceu por acidente ou em batalha e aprendem com sua experiência de morte.

Taxas: Todos os membros devem repassar 20% dos valores recebidos em rituais fúnebres para a ordem. Além disso, ocasionalmente um Lamentador recebe uma missão dos líderes da organização. Ela pode ser inofensiva, como realizar um concerto funerário grandioso, ou terrível, como uma ordem de assassinato. O cumprimento da missão assegura uma promoção na hierarquia da ordem e uma recompensa em dinheiro; um fracasso indica a expulsão da ordem.

Afinidades: A maioria das organizações desconfia da Ordem dos Lamentadores. Ela possui acordos com sacerdotes e necromantes e seus membros sabem como contratar assassinos.

Sentinelas do Crepúsculo Iminente

Os membros desse colégio estudam um assunto quase esquecido: apocalipses. Eles procuram sinais que indiquem a aproximação do fim do mundo e analisam as profecias antigas em busca de métodos para impedir a destruição inevitável.

Área de Estudo: No início, as Sentinelas formavam um grupo acadêmico que estudava vários mitos culturais sobre o fim do mundo. Desde então, seus pesquisadores se dividiram para analisar o legado de civilizações antigas, a função das divindades no ocaso dos tempos e a possibilidade de magias poderosas deflagrarem uma vasta destruição.

Organização: Existem quinze níveis na hierarquia das Sentinelas do Crepúsculo, descritos na coluna lateral. Esses cargos raramente possuem obrigações específicas, mas estabelecem a hierarquia e determinam o status dos membros. Os afiliados são promovidos conforme apresentam novas doutrinas apocalípticas ou colaboram para evitar cataclismos iminentes.

O quartel geral da ordem se localiza numa cidade no topo de uma montanha remota. Um grupo de cinco indivíduos ocultos por mantos, denominado Alto Conselho, administra os assuntos importantes e os interesses políticos da organização. Como a sede é muito inacessível, as Sentinelas coordenam os assuntos cotidianos regionalmente.

Atividades: Além de estudar as possíveis deflagrações de apocalipse, as Sentinelas do Crepúsculo Iminente previnem ativamente os eventos capazes de destruir civilizações inteiras. Há uma década, um grupo de Sentinelas destruiu a Chave de Churik-Va, que libertaria uma praga de insetos extra-planos capazes de devorar o mundo. Atualmente, um grupo de estudiosos analisa vários pergaminhos antigos que descrevem uma "onda insaciável de chamas negras", enquanto outro está caçando um bando de onze unicórnios vampíricos destinados a assassinar a última criança élfica viva.

Níveis das Sentinelas do Crepúsculo Iminente

As denominações a seguir representam os níveis hierárquicos da ordem das Sentinelas do Crepúsculo, listados a partir do cargo mais baixo.

- Calmaria em Meio à Tempestade
- Resistência à Destruição
- Agricultor da Nova Semente
- Guardião do Dia Vindouro
- Vela em Meio às Trevas
- Contemplador do Infinito
- Ruína do Destino
- Arauto da Consolação
- Contraditor do Destino
- Escudo para o Desconhecido
- Flor Entre as Ruínas
- Suplicante do Amanhã
- Andarilho da Estrada do Mistério
- Pastor de Todos
- O (ou A) Inconquistável

Há pouco tempo, um grupo secreto se estabeleceu nas fileiras da ordem. Seus membros acreditam que um apocalipse vindouro trará um renascimento após a destruição. Desse modo, eles procuram acelerar os cataclismos em vez de impedi-los. O sucesso desse esforço sem dúvida fomentará um cisma entre as Sentinelas remanescentes.

Distinções: O lema das Sentinelas do Crepúsculo é “Impeçamos seu Desenlace.” As Sentinelas costumam ser discretas e usam frases codificadas, linguagem de sinais e cumprimentos secretos para identificar seus membros.

Admissão: Os candidatos devem se apresentar ao Alto Conselho na cidadela da montanha para serem avaliados. Localizar o quartel é muito difícil e alcançar os portões da fortaleza é um desafio ainda maior, pois as áreas selvagens da região estão repletas de monstros e outros perigos. Os personagens que chegarem ao forte ainda precisam superar um exame oral de Conhecimento (arcano, história, os planos ou religião), obtendo sucesso em um teste de perícia relacionada (CD 20).

Benefícios: Espera-se que todas as Sentinelas atuem diretamente para defender sua região e o mundo de uma catástrofe iminente. Essa diretriz infunde um companheirismo profundo entre os afiliados; dessa forma, até o mais novo integrante da ordem receberá assistência muito superior à obrigação de qualquer Sentinela.

Além disso, os afiliados têm acesso à imensa coleção de cultura apocalíptica da ordem. A descoberta de uma nova doutrina assegura promoções ao responsável, assim como uma recompensa considerável.

Taxas: Cada Sentinela paga taxas anuais de 1.000 PO.

Afinidades: As Sentinelas do Crepúsculo Iminente têm relações cordiais, embora distantes, com a maioria dos outros colégios de bardos. Eles podem convocar uma grande quantidade de líderes políticos, clérigos e magos poderosos quando a situação for urgente — e, considerando sua área de atuação, geralmente esse é o caso.

Conservatório do Acorde Inefável

Alguns bardos são músicos excepcionais; outros são grandes compositores. Os membros desta universidade são ambos. Os estudantes de música de todas as regiões sonham em ingressar no Conservatório do Acorde Inefável, pois dizem que seus professores escrevem melodias comoventes demais para serem entoadas e tocam canções muito suaves para serem ouvidas.

Área de Estudo: A composição e a execução da música são as paixões gêmeas dos integrantes dessa escola; suas fileiras incluem mestres de todos os instrumentos e estilos musicais concebíveis. Recentemente, a universidade passou a aceitar alunos especializados na recitação de poemas épicos, embora muitos instrutores não considerem esses artistas como membros “legítimos”.

Organização: O Conservatório do Acorde Inefável se divide em cinco graus de especialização: trovador, menestrel, *musa*, maestro e virtuoso. Os novos alunos ingressam na universidade como trovadores. Entretanto, eles descobrem rapidamente que os integrantes do Conservatório valorizam o status em demasia e quase todos consideram os trovadores pouco melhores que artistas de rua.

Alcançar o grau subsequente é simples: basta ser aprovado em uma audição perante os instrutores de níveis mais elevados do Conservatório. Um teste bem-sucedido de Atuação do grau pertinente (CD 30 para menestrel, 35 para *musa*, 40 para maestro ou 45 para virtuoso) garante a promoção. É impossível ignorar ou saltar os graus existentes, embora também não seja necessário respeitar um período mínimo em qualquer nível antes de solicitar novas audições. Os alunos podem realizar um teste por ano em cada local que abrigue um campus da universidade. Portanto, fracassar em qualquer um dos testes de perícia descritos acima significa mais prática e uma longa jornada.

Os alunos do Conservatório que deixam de compor e atuar são convidados para se tornarem instrutores e recebem salários significativos. A maioria dos professores vive nas sedes do colégio.

Atividades: Cada trovador deve estudar composição e atuação. Um bardo que é impecável com o alaúde, mas incapaz de escrever as partituras das suas melodias é rapidamente convidado a se retirar, assim como um escritor prodigioso que não sabe cantar como um anjo. Quase todos os alunos acabam descobrindo que o estudo da composição aprimora seus métodos de atuação e que as horas de treinamento “desperdiçadas” para os exames muitas vezes inspiram novas melodias.

Distinções: O lema do Conservatório é “harmonizado com o ritmo primordial”. Os membros vestem mantos azuis claros, adornados com uma segunda cor que reflete seu grau: branco para trovadores, cinza para menestrels, azul escuro para musas, prata para maestros e ouro para os virtuosos.

Admissão: O músico deve pagar uma taxa de inscrição de 100 PO para realizar a audição de análise. Caso obtenha sucesso em um teste de Atuação (CD 25), ele ingressará no Conservatório como um trovador; se fracassar, poderá tentar novamente no próximo ano.

Benefícios: Os alunos e instrutores podem se alojar gratuitamente em qualquer campus do Conservatório durante o tempo que desejarem. A maioria utiliza esse privilégio para economizar o custo de um quarto na estalagem enquanto estuda ou colabora com outros músicos. Além disso, quase todas as escolas têm salões de concerto que podem ser reservados pelos afiliados para executar suas atuações — também sem nenhum custo.

Os maestros e virtuosos têm acesso aos instrumentos mágicos do Conservatório, a odes e baladas famosas e a conhecimentos musicais secretos. Os rumores afirmam que os alunos graduados recebem partituras de “melodias sobrenaturais” — composições de poder e magia impressionantes.

Taxas: Se um aluno executar um espetáculo nas cidades que abrigam um campus do Conservatório, deverá oferecer 10% dos lucros à universidade.

Afinidades: O Conservatório do Acorde Inefável possui bons relacionamentos com todos os colégios de bardos. O público admira os alunos da universidade por seus talentos, mas alguns bardos viajantes os consideram incrivelmente “esnobes”.

Liga das Botas e Trilhas

Os membros dessa ordem consideram qualquer estrada uma sala de aula e qualquer estalagem um laboratório. Dedicados a

Os Exploradores e a Liga

A Liga das Botas e Trilhas possui diversos exploradores reais entre os seus afiliados. Alguns dos aventureiros mais lendários do mundo recrutam as equipes de suas expedições usando os murais de anúncios dos saguões da estação regional da Liga. Afinal, qualquer indivíduo que pretenda superar as fronteiras do mundo conhecido deveria levar alguns viajantes experientes consigo. Uma estação típica da Liga poderia ter as seguintes mensagens:

- Viaje com Karil Minick até as cavernas de gelo refletido de Suskana. Contrata-se guardas, batedores, curandeiros e arcanistas experientes. Paga-se 10 PO/dia + uma parcela do tesouro recuperado, abatidas as despesas. Reunião aqui no final do verão.
- Perdido: Ahn de Azath, em algum lugar na parte NO da Trilha do Pranteador. Recompensa de 5.000 PO.
- Você é corajoso o bastante para entrar no Vale de Mostarek? Eu, Duncan Sameth, ofereço somente uma participação justa nessa glória — a oportunidade de seu nome constar nos épicos que serão entoados pelos menestrelis que ainda não nasceram. Encontre-me aqui no 13º dia do Mês dos Rebanhos.
- Leilão: Os sobreviventes da expedição de Vinto Uredsky até Yezelri retornaram. Os tesouros recuperados naquela região maravilhosa serão leiloados nessa estação em 18 do Mês dos Rebanhos, juntamente com o equipamento restante da jornada. Os lotes podem ser vistos desde a alvorada e os lances se iniciam ao meio-dia.
- Explorador comissionado pela realza procura guias e guardas para exploração de um mês até locação ainda secreta. Garantia de pagamentos elevados.

viajar por satisfação, eles acumulam poucas doutrinas, mas conhecem o mundo inteiro — e outros também.

Área de Estudo: Qualquer assunto interessante para um viajante será essencial para a Liga. O colégio não oferece relatórios acadêmicos e formais, mas seus afiliados são guias e batedores renomados. Eles conhecem, por exemplo, as localizações dos pedágios, a melhor forma de cruzar o Deserto da Meia-Noite e qual igreja controla a província de Aramador atualmente.

Organização: Como seus membros raramente permanecem no mesmo local durante muito tempo, a Liga das Botas e Trilhas não possui uma estrutura formal ou qualquer liderança centralizada. Quase todas as cidades, não importa seu tamanho, abrigam uma estação da ordem; nela, os afiliados podem entregar os relatórios das suas viagens, realizar pesquisas para suas futuras jornadas e partilhar bebidas e contos sobre a estrada. Cada estação é administrada por um veterano da organização. Quando uma crise ameaça a Liga, a maior quantidade possível de líderes das estações se reúne em um local pré-determinado e encontram uma solução por meio do consenso.

Atividades: Os afiliados se comprometem a auxiliar na administração de uma base da Liga durante um mês a cada ano. O membro mais experiente da equipe de trabalho do período será o líder da estação.

Sempre que chegar em uma estação da Liga, o membro precisa entregar um relatório descrevendo todas as suas viagens desde a última parada em uma estação. No documento, devem constar os perigos, as condições climáticas, os encontros e qualquer informação útil para outros viajantes.

Em certas ocasiões, os membros da Liga formam equipes para caçar e levar a julgamento qualquer indivíduo que ostente uma tatuagem da ordem (veja a seguir) mas não seja afiliado. A organização remunera esses serviços com generosidade, usando o dinheiro de seus cofres, embora quase todos os afiliados aceitem a tarefa sem esperar recompensas,

para conservar a reputação da ordem.

Distinções: A Liga das Botas e Trilhas não possui um lema, mas suas estações ostentam o símbolo de uma bota vermelha. Esse brasão também aparece nas tатуa-

gens apostas no antebraço esquerdo dos afiliados. Ainda que não sejam obrigados a realmente vestir botas vermelhas, os membros costumam utilizar enfeites dessa cor nos calcanhares das botas para deixar rastros característicos.

Admissão: Para ingressar na Liga das Botas e Trilhas, um candidato deve oferecer três presentes, advindos de regiões a 450 km de distância ou mais, a qualquer líder de estação. Os presentes devem ser uma caixa de bebida que valha 250 PO, o segundo deve ser um objeto de arte com valor estimado em 300 PO e o último deve ser um cavalo pesado ou de guerra. Se os presentes atenderem aos requisitos da ordem, o candidato receberá sua tatuagem e será aceito como um membro durante uma grande festa.

Benefícios: O benefício mais importante da Liga das Botas e Trilhas é o acesso aos relatórios de outros viajantes. Eles nem sempre estão atualizados, é óbvio, mas as informações de uma estação sobre os perigos de viagem, monstros e eventos do momento são bastante confiáveis.

Os membros podem utilizar as acomodações simples em qualquer estação gratuitamente. Muitas bases da Liga abrigam lojas que negociam equipamentos de aventura com 20% de desconto e cavalos pela metade do custo aos portadores de tatuagem vermelha. Além disso, os mercadores e estabelecimentos das principais rotas de comércio sempre oferecem descontos aos viajantes tatuados com botas vermelhas, na esperança de serem citados no próximo relatório.

Taxas: As anualidades equivalem a 500 PO, que devem ser pagas durante o mês de serviço obrigatório na estação da ordem.

Afinidades: Em geral, a Liga das Botas e Trilhas mantém relacionamentos estáveis com os demais colégios de bairros. No entanto, seus afiliados não se importam em trocar informações com os integrantes da Liga dos Tecelões de Histórias. Os vendedores de suprimentos de viagem tratam os membros da Liga com cordialidade e esperam que sejam indicados a outros comerciantes de botas vermelhas.



CAPÍTULO 5: BARDOS E LADINOS E O MUNDO ONDE VIVEM

"O mundo é minha ostra. Ele somente ainda não sabe que eu já abrirei a pérola."

— Lidda

Este capítulo explora as funções de bardos e ladinos em seus mundos de campanha e suas relações com outros personagens. Além disso, inclui discussões extensas sobre as manobras especiais de combate favorecidas pelas duas classes.

O LADINO

Dentre todos os personagens de uma campanha, os ladinos costumam dispor da maior variedade de perícias. Isso lhes oferece uma flexibilidade espantosa para se desenvolver e maneiras infinitas de contribuir para o sucesso de um grupo de aventureiros.

Função na Campanha

Em geral, os ladinos são considerados proscritos que vivem nas margens da sociedade. Embora alguns deles se comportem exatamente dessa forma, nada poderia estar mais longe da verdade. De fato, algumas culturas (como a sociedade halfling) honram abertamente a combinação de agilidade, sagacidade e sorte que tornam a carreira de um ladino bem-sucedida. Entretanto, qualquer aventureiro logo aprende a respeitar os companheiros de grupo que são excelentes no que fazem — como a maioria dos ladinos.

Em um mundo repleto de aventureiros, um ladino jamais ficará desempregado. Alguém sempre precisará neutralizar uma armadilha, arrombar uma tranca ou recuperar um objeto de um local inconveniente. Parte dessas atividades são ilegais, mas um personagem não precisa atuar contra a lei para viver bem. Por exemplo, criar sistemas de segurança para as casas e lojas de nobres e mercadores seria bastante lucrativo. De fato, uma quantidade surpreendente de ladinos se tornam prefeitos, anciões de vilarejos ou conselheiros de monarcas. Essas carreiras se fundamentam na habilidade dos ladinos para analisar uma situação rapidamente e resolvê-la com métodos eficientes — embora nem sempre diretos. Esses indivíduos também costumam manter seus olhos e ouvidos abertos para oportunidades — outra excelente qualidade para um líder.

Várias perícias da classe fornecem uma ótima preparação governamental aos ladinos. Os regentes precisam de Diplomacia para dizer a coisa certa no momento adequado, Atuação para realizar discursos persuasivos e comoventes, Blefar e Intimidar para lidar com a oposição e Mensagens

Secretas para dissimular suas intenções entre frases comuns. Obter Informação garante as informações de base que os monarcas necessitam para sustentar os alicerces do poder e Sentir Motivação é inestimável para manipular os líderes de grupos poderosos — sejam os mestres da guilda local ou embaixadores estrangeiros. As perícias Leitura Labial, Decifrar Escrita e Usar Instrumento Mágico podem desvendar segredos que os inimigos consideram bem guardados, enquanto a Falsificação, usada com cautela, providenciaria as autorizações necessárias ou revelaria as credenciais falsas de infiltradores. Um ladino que escolha se concentrar nessas habilidades sociais trilhará uma estrada para a riqueza e o poder sem jamais invadir uma única masmorra.

No entanto, nas masmorras os talentos de um ladino realmente brilham. As perícias Procurar e Operar Mecanismo lhe permitem encontrar e neutralizar armadilhas antes que o grupo tropece nelas; Observar e Ouvir alertam-no sobre a aproximação de guardas, enquanto Furtividade e Esconder-se garantem que eles não o perceberão; Abrir Fechaduras o conduz até locais que deveriam estar protegidos e Punga lhe permite recuperar objetos impossíveis de obter de outras formas; Equilíbrio, Escalar, Natação, Saltar e Usar Cordas asseguram que o ladino consiga alcançar qualquer lugar, enquanto Arte da Fuga e Acrobacia ajudam-no a sair de situações difíceis.

Uma vez que a sobrevivência do grupo muitas vezes depende dos seus talentos, o ladino carrega um fardo pesado de responsabilidade. Ele deve ser confiante quando atuar como batedor e ainda conservar os interesses do grupo em mente. Ele precisa analisar os combates com atenção e perspicácia para obter vantagens com as oportunidades de ataques furtivos. Finalmente, deve usar suas perícias sociais e persuadir os PdMs a cooperar quando necessário.

Quando um ladino encara suas responsabilidades com seriedade, seus aliados aprendem a confiar nele sem restrições. Algumas vezes, essa confiança atinge outros aspectos da aventura e ele acaba se tornando o líder do grupo — uma situação mais freqüente do que se imagina. Por outro lado, um personagem ganancioso ou auto-suficiente dificilmente se tornaria um líder. Se um ladino se recusar a cumprir suas funções, recuar durante os combates ou for apanhado furtando tesouros sem informar seus companheiros, ele não será confiável — mas dispensável. E, caso os objetos de valor sejam roubados do próprio grupo, o ladrão poderá enfrentar algumas consequências desagradáveis.

Em suma, qualquer aventureiro com cérebro o bastante para manter suas orelhas separadas reconhece o valor legítimo dos ladinos — especialmente os capazes de merecer seu lugar no grupo. Como dizia Mestre Nuth, um ladino que se tornou lendário por suas façanhas ousadas, "os guerreiros, bárbaros e monges encaram as batalhas como a maneira óbvia de resolver situações, pois esta é a sua área de excelência. Os clérigos, paladinos e druidas (e, em menor grau, os rangers) estão sempre tentados a colocar suas tarefas divinas acima dos interesses do grupo. Os magos, naturalmente, recorrem à conjuração de magias quando estão em dúvida, enquanto os bardos e feiticeiros hesitam entre métodos similares e a negociação. Sua função, jovem ladino, é distinguir um panorama mais completo,

planejar as eventualidades e atacar no momento exato. Assim você prosperará”.

Função no Jogo

Um ladino usando armadura leve e munido de seus ataques furtivos causa quantidades consideráveis de dano em situações adequadas, mas sofre ainda mais quando os oponentes conseguem surpreendê-lo. Diferente dos personagens treinados para o combate, ele não pode investir contra os adversários na esperança de superar suas defesas antes que aconteça o contrário. Em vez disso, o ladino precisa de táticas planejadas para obter resultados. Se um guerreiro em combate com um inimigo fosse um jogo de damas, as estratégias de um ladino seriam uma partida de xadrez — o sucesso está nas manobras, não no confronto direto.

A próxima sessão oferece algumas dicas estratégicas e táticas específicas para auxiliar os ladinos a se tornarem mais eficazes em combate. Os oito provérbios descritos a seguir são conhecidos como as Leis de Nuth.

1ª Lei de Nuth: Desenvolva uma intuição refinada, para distinguir quando se precaver e quando correr um risco calculado — procure transformar quaisquer riscos em ‘calculado’. Planejar e considerar as eventualidades lhe ajudará a evitar muitas enrascadas.

2ª Lei de Nuth: Não seja o primeiro a se engajar em combate contra vários adversários — um ladino nunca deveria ficar cercado. Embora tenha a chance de agir antes dos demais, resista ao impulso de atacar. Permita que os guerreiros, bárbaros e monges assumam suas posições na batalha, assim você conseguirá distinguir os flancos mais favoráveis. Então, basta realizar uma acrobacia e desferir seu ataque furtivo. Caso não seja o bastante para eliminar o adversário, afaste-se de novo — certamente, um ladino não deseja ser flanqueado. Durante o restante da batalha, continue se movimentando para cercar os oponentes e utilizar seus ataques furtivos. Adiar a ação até que um inimigo gaste seu ataque de oportunidade contra um aliado de armadura mais pesada também é uma tática excelente.

3ª Lei de Nuth: Cuidado com as armas de haste — elas são a ruína de muitos ladinos inexperientes. Existem duas opções para lidar com adversários que usam essas armas. Lembre-se que a maioria deles é similar aos cavalos do xadrez — eles não conseguem atingir inimigos adjacentes. Caso você seja capaz de superar acrobaticamente o alcance da arma e se aproximar, faça isso. Melhor ainda, recue e alveja o oponente com virotes de besta. Ainda é possível desferir ataques furtivos com armas de disparo num raio de 9 metros, muito superior a qualquer arma de haste.

4ª Lei de Nuth: Experimente usar uma arma de haste para realizar ataques furtivos. Enquanto ameaçar um oponente em combate corporal e houver um aliado na posição diretamente oposta, o ladino receberá o bônus da manobra flanquear e poderá usar seus ataques especiais (consulte Flanquear, no Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Uma arma de haste amplia a área de ameaça do personagem e muitas criaturas não percebem que estão flanqueadas quando não existem oponentes adjacentes. Um truque sujo muito eficaz envolve dois ladinos empunhando armas de haste e flanqueando a

mesma criatura. Nessa situação, os dois recebem os bônus da manobra e os ataques furtivos, mas nenhum está adjacente ao inimigo.

5ª Lei de Nuth: Trabalhe com um aliado sempre que possível. É verdade que o ladino guardará todo o lucro de suas explorações solitárias para si, mas não haverá ninguém para salvá-lo de quaisquer apuros.

Quando juntar forças com um especialista em combate, o ladino se posicionaria para desferir ataques furtivos enquanto o aliado se aproximaria frontalmente do adversário. Um jurador seria capaz de lhe fornecer diversas melhorias, como invisibilidade, pele rochosa, resistência a elementos, setar elementos, patas de aranha, vôo e ajuda. Um ranger possui algumas habilidades furtivas com o ladino, mas também possui seu conhecimento de regiões selvagens, que complementa sua experiência com fechaduras e armadilhas. No entanto, talvez a melhor opção ainda seja unir-se a outro ladino. Imagine a surpresa de um oponente quando ele se deslocar para evitar que um ladino consiga flanqueá-lo e sofrer um ataque furtivo de seu parceiro. A possibilidade de sofrer ataques furtivos de inimigos diferentes, em flancos opostos, é realmente assustadora. Mas fique atento — as criaturas que já viram esse manobra são capazes de neutralizá-la investindo contra um ladino depois eliminando o restante.

6ª Lei de Nuth: Execute acrobacias freqüentes desde o início do encontro. Quanto mais ataques não o atingirem, melhor. Caso o ladino seja ágil o bastante para convencer os adversários frustrados a desistir e atacar outros aliados, ainda.

7ª Lei de Nuth: A capacidade de manobra é a chave para se posicionar no lugar certo, no momento adequado. Seus itens mágicos que aumentam o deslocamento ou a movimentação incomum (como a natação). Obviamente, honestamente ou não, o mais cedo possível.

8ª Lei de Nuth: Não tenha medo de recuar ou fugir de um combate. Os fugitivos podem encontrar ou escapar do mesmo adversário posteriormente, numa situação mais favorável. Os ladinos que não escapam e morrem não podiam ter recuado são apenas mártires da teimosia. Se não houver nenhuma chance ou lugar para escapar (como se estava com a cabeça?), nunca esqueça que se render é uma opção. E, finalmente, se você estiver encurralado por um inimigo implacável e não houver saída, machuque-se nas formas existentes antes de cair. Quem conhece o jogo? Talvez você tenha sorte e, no mínimo, este inimigo precise de duas vezes antes de fazer isso de novo.

Motivação

Essa é uma profissão arriscada — escoltar pessoas erradas, encontrar e neutralizar armadilhas, realizar acrobacias em combate usando somente armadilhas (quando tanto). O que motiva um indivíduo a se tornar ladino? A arriscar a vida para comprovar que suas habilidades e perspicácia são capazes de superar quaisquer desafios ou inimigos que encontrar? Existem respostas diferenciadas quanto os ladinos do mundo, mas os fatores comuns fazem parte da motivação de todos eles.

Caçadores de Emoção: Esses ladinos se orgulham do seu trabalho praticamente artístico. É o desafio que o impulsiona de uma masmorra para outra — a incerteza de testar suas habilidades contra o melhor que esses locais possam arremessar contra ele. A expectativa de encontrar um novo tipo de tranca, uma armadilha única ou um mistério sem solução é um atrativo irresistível. Os personagens que não compartilham esses sentimentos o comparam a um vício pelo risco, mas é um julgamento precipitado que não engloba toda a verdade. Esses ladinos apenas estão realmente vivos quando todas as suas capacidades são imprescindíveis para superar um problema, da mesma forma que um mestre enxadrista vive para testar seu raciocínio contra os melhores. Se isso significa colocar a vida em risco com regularidade, que assim seja.

Imperativo Moral: Aventurar-se é somente uma forma para alcançar um objetivo — esse ladino tem uma grande meta. Talvez ele deseje retomar os bens de sua família, usurpados por alguém que os prejudicou no passado, nem que seja uma parte de cada vez. Talvez ele envie suas recompensas para a vila pobre onde nasceu, custeando a alimentação e a moradia dos necessitados. É possível que ele tenha sido um ladrão ganancioso que se arrependeu dos seus feitos e deseja se redimir por seus crimes.

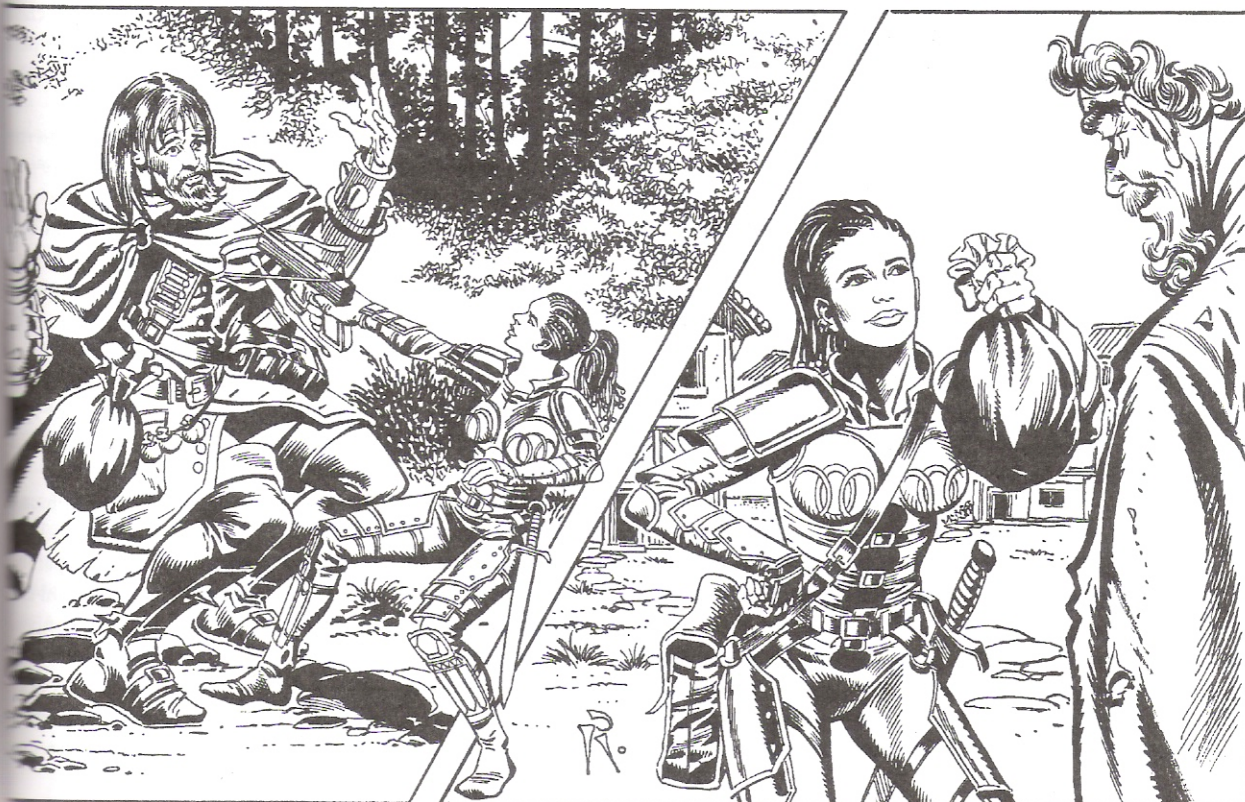
Alguns ladinos ultrapassam seus motivos pessoais e adotam uma filosofia chamada Senso de Igualdade. Formulada originalmente pelo sábio chamado Orlogue, seu primeiro e único mandamento era "algumas pessoas têm demais e outras nem sequer o mínimo". Mais tarde, o ladino Ashmore Tuck adicionou o imperativo moral "e eu pretendo fazer algo a respeito". Os seguidores dessa filosofia são chamados de Igualitários.

Os igualitários não fundam organizações para esclarecer suas doutrinas; pelo contrário, seus ideais se propagam através dos movimentos iniciados pelos camponeses. Um ladino ouve os rumores sobre a filosofia e decide colocá-la em prática na sua região; depois, outro viajante percebe os esforços do personagem e decide aplicar a idéia em seu vilarejo. Uma vez que o igualitarismo se espalha de forma aleatória, os agentes da lei não são capazes de neutralizá-lo com facilidade — embora o homem cujos ideais originaram a filosofia tenha sido expulso de sua torre por vítimas furiosas e outrora mais ricas dos igualitários; pouco depois, um ladino furtou a escritura de uma nova propriedade e ofereceu-a para o sábio.

Um igualitário raramente divulga seus ideais, uma vez que um latifundiário rico poderia oferecer uma recompensa por sua captura. Sozinho, ele ataca os abastados e os pomposos e distribui os lucros aos necessitados da região. A menos que consiga roubar somas em dinheiro, o personagem sempre negociará os itens com receptadores para não causar transtornos legais aos beneficiários. Geralmente, um igualitário faz doações anônimas, seja como precaução (um camponês não poderá entregá-lo às autoridades se não souber sua identidade) ou para evitar a aclamação do povo (a filosofia não envolve a reputação, mas o comprometimento com a justiça social).

Naturalmente, os igualitários são populares entre os camponeses que se beneficiam do seu altruísmo e infames (na mesma proporção) entre os nobres que não estão dispostos a colaborar com a filosofia.

Ganância: Diretamente oposto ao igualitário, esse ladino iniciou sua carreira por dinheiro. Ele aprecia as melhores coisas da vida e considera as habilidades da classe o instrumento perfeito para adquiri-las.



Simplemente não existe riqueza suficiente para esse personagem; ele invejará cada peça de cobre abandonada pelo grupo. Com frequência, ele guardará ninharias de pouco valor encontradas durante suas investigações como batedor, pois irá considerá-las "recompensas" por seu esforço. Se houver um bode expiatório para levar a culpa, ele furtará até mesmo os objetos valiosos de seus companheiros de aventura.

Todavia, um ladino ganancioso ainda será útil para o grupo enquanto seus objetivos forem similares às metas da equipe — ele almeja tanto chegar à última sala de tesouro que se dedicará a superar todos os obstáculos no caminho. Os aliados que reconhecem essa obsessão podem sustentar um relacionamento de trabalho duradouro se continuarem a procurar riquezas cada vez maiores em novas aventuras. Os personagens que não levarem essa motivação em conta inevitavelmente acordarão um dia e o ladino terá desaparecido, junto com alguns objetos importantes do tesouro do grupo.

Tendência Cultural: Alguns personagens decidem se tornar ladinos porque cresceram ouvindo as lendas sobre as explorações do tio Odo nas masmorras da Colina dos Ossos ou sobre a jornada do primo Tananger à Cripta de Acererak. Os halflings, em especial, consideram a vida de ladino uma profissão honrada e recompensadora. Obviamente, quase sempre seus principais golpes visam os integrantes das outras raças e não seus parentes.

As crianças de outras raças também podem ser educadas para se tornarem ladinos. Os líderes de várias comunidades humanas encaram algumas especialidades da classe como profissões da família, e esperam que seus descendentes mantenham a tradição. Com frequência, os membros dessas famílias tentam deixar sua marca na história aplicando golpes notáveis ou desafiando seus filhos a superar seus feitos.

Os habitantes de certos vilarejos tratam os ladinos mais habilidosos da comunidade como uma mercadoria de exportação. Os jovens ladrões deixam a cidade em busca de fortuna quando acabam seu treinamento, mas quase sempre os sobreviventes retornam e se aposentam no final de sua carreira de aventuras. Suas posses aumentam a riqueza da vila e seus filhos imitam seus passos, reiniciando o ciclo.

Por outro lado, muitas culturas e religiões não aprovam os ladinos. Em geral, os personagens que enfrentam esse preconceito utilizam suas habilidades contra as pessoas ou organizações responsáveis por ele, perpetuando o ciclo. Entretanto, alguns indivíduos inconformados dessas sociedades escolhem o estilo de vida dos ladinos como forma de rebelar-se contra sua educação.

Relação com Outras Classes

Cada pessoa é diferente, mas alguns aspectos são idênticos para quase todos (ou todos) os membros de uma classe. Se você interpreta um ladino, encontrará sugestões adequadas nos próximos parágrafos para conviver com os demais aventureiros do grupo.

Bárbaros: Os bárbaros ficam impacientes com a precaução instintiva dos ladinos. Isso não indica hostilidade — ambos apenas se desentendem com frequência. Os personagens treinados em ambientes externos (como os patrulheiros)

costumam lidar mais facilmente com um bárbaro do que os exploradores de labirintos e masmorras. Contudo, mesmo para eles, a aproximação cautelosa e furtiva de um ranger sempre mais adequada que a investida abrupta de um bárbaro em qualquer combate. Saia do caminho de destruição do bárbaro e utilize essa imprudência para distrair os adversários enquanto você se posiciona.

Bardos: Há muito em comum entre essas classes, portanto elas atuam facilmente em grupo. Similar ao ladino, um bardo estará em vantagem caso os oponentes o subestime — e será um adversário letal se utilizar suas perícias de forma adequada. A principal diferença está na afeição que os bardos têm pelo estrelato. Certifique-se que eles saibam distinguir o momento de cantar e de ficar em silêncio e vocês serão ótimos aliados.

Clérigos: Todas as vezes que uma armadilha explode no seu rosto ou um ataque furtivo não eliminar um oponente, o clérigo do grupo será o melhor amigo do ladino. Assegure-se que há uma boa relação entre ambos e ele sempre estará disposto a ajudá-lo nos momentos de necessidade. Além disso, caso a masmorra esteja repleta de mortos-vivos, permaneça grudado no flanco do servo divino. No entanto, não o deixe pensar que tem liberdade para lhe dar lições sobre moralidade. Lembre-o que todos devem respeitar os talentos alheios, assim como você respeita as crenças dele.

Druídas: As habilidades dos druidas são absolutamente diferentes das perícias dos ladinos, embora as duas classes compartilhem as capacidades alheias. Os interesses de ambos não coincidem — mas também é improvável que gerem qualquer conflito. Isso alimenta o relacionamento de duas mas sincero. Caso suas aventuras o conduzam para regiões selvagens, procure se aliar a um druida. Com frequência, o conhecimento sobre plantas e riscos da natureza dessa classe salvará o grupo. Da mesma forma, se estiver cercado por plantas assassinas imunes aos seus ataques furtivos, recue e fique na retaguarda enquanto o druida elimina a ameaça.

Guerreiros: Há motivos para não gostar de um guerreiro? Ele assume a frente de combate enquanto o ladino se posiciona nas sombras e utiliza seus ataques furtivos. Ele bloqueia os ataques e o dano que poderiam visar o ladrão e derruba as portas que suas habilidades de arrombamento não são capazes de superar. Finalmente, ele é o primeiro a ajudar quando o ladino se envolve em problemas impossíveis de resolver sozinho durante suas investigações como batedor. A vida é mais difícil sem o guerreiro da equipe e um agradecimento sincero tranquiliza o combatente e demonstra que você aprecia seus esforços. Mas tudo seria perfeito se ele não fizesse tanto barulho!

Monges: Segundo a concepção de um ladino, um monge é simplesmente esquisito. As habilidades das duas classes poderiam ser complementares, mas ambos estão separados por uma enorme diferença de percepção moral. Para um ladino, o monge não se aventura para obter riqueza ou superar desafios. Suas capacidades de movimentação e de combate permitiriam ser um excelente ladino, mas ele prefere concentrar sua atenção no desenvolvimento pessoal e ignorar os tesouros materiais à sua disposição. Sempre vale a pena

monge ao seu lado, mas é impossível compreender os caminhos que ele pretende seguir.

Paladinos: Os paladinos são — realmente — maravilhosos! Eles são combatentes excepcionais, estão sempre dispostos a ajudar seus aliados e se interessam apenas na sua parte dos lucros. É possível desenvolver uma ótima relação de trabalho com um guerreiro sagrado, mas você deve esclarecer as regras desde o início. Procure analisá-lo

que você é um agente livre e não lhe deve obediência irrestrita — a menos que isso não seja verdade. Nesse caso, o ladino precisará de muita cautela para realizar tarefas consideradas inadequadas por um paladino.

Ranger: É provável que o ladino tenha mais em comum com o ranger do que com os outros integrantes do grupo. Ambos apreciam a furtividade, o valor de um batedor e a necessidade de muitas vezes colocar a discrição acima do orgulho. Talvez haja uma única diferença significativa entre os dois: um ranger se acostumou a viver ao relento, mas um ladino aprecia o conforto e as melhores coisas da vida. Mesmo assim, é possível confiar em um ranger para cumprir suas funções — não importa a situação.

Feiticeiros: É divertido e arriscado ter um feiticeiro no grupo — você nunca sabe o que eles planejam. Alguns são dignos de confiança, outros não, mas eles são tão carismáticos que o ladino apenas conseguirá distinguir quando for tarde demais. Certifique-se que o feiticeiro do grupo demonstre, clara e frequentemente, que merece continuar vivo. Aproveite a sua companhia e deixe que o grupo se beneficie dos seus poderes, mas nunca confie nele mais do que o necessário.

Magos: Em termos de estilo de aventura, os magos representam o oposto direto dos ladinos. Enquanto o último assume a dianteira, arriscando sua vida para conseguir informações, ele permanece no local mais seguro na formação do grupo. Um ladino explora as masmorras em busca de fortuna, mas um mago o acompanha para alimentar sua ambição por magias poderosas. Sem os conjuradores e todas as armadilhas mágicas que eles produzem, seu trabalho não seria tão difícil — mas também não haveria tesouros tão valiosos. O único aspecto compartilhado por ambos é sua aguçada percepção estratégica. Os ladinos e magos precisam encontrar formas para extrair o máximo de suas habilidades em um combate; seja desferindo ataques furtivos precisos ou lançando a magia adequada no momento exato. Aliadas, as duas classes são muito eficientes e suas habilidades são totalmente complementares.



O BARDO

“Isso me lembra de uma canção — ela começa assim...”

— Devis

Função na Campanha

Um bardo é simpático e o mais amistoso de todos os conjuradores arcanos — ele não é recluso como um mago ou ameaçador como um feiticeiro. Embora partilhe diversas habilidades com os ladinos, não ostenta o mesmo estigma de criminoso. A maioria dos povos o recebe de braços abertos como um artista talentoso ou, no mínimo, tolera sua presença aparentemente inofensiva. Os bardos são indivíduos raros que têm liberdade para se deslocar entre quaisquer castas da sociedade e entre quase todas as raças humanóides. Suas roupas extravagantes e coloridas são um passaporte para qualquer lugar onde a música seja apreciada — desde as florestas dos elfos até as colinas dos goblins.

Esta enorme aceitação transforma os bardos em excelentes mensageiros, pois eles são capazes de reunir e espalhar novidades em qualquer lugar. Apenas um imbecil ou um louco mataria um bardo sem descobrir as informações que ele carrega. Obviamente, se tiver uma única chance de falar, qualquer bardo digno de seu alaúde poderá convencer os adversários a poupá-lo e ainda relatar as histórias de suas vidas! Entretanto, o personagem deve ser cauteloso para não abusar dessa confiança. Caso um bandido poupe sua vida, seria melhor não tentar cortar sua garganta durante a noite ou conduzir a milícia local até seu esconderijo. Isso colocaria em risco todos os bardos, pois os rumores dessas traições se espalham com facilidade.

Para criar uma boa reputação, os bardos procuram divulgar histórias sobre as riquezas que aguardam os indivíduos que tratam bem os membros da classe. Diversos trolls já ouviram a

lenda de um parente que sofreu dores de estômago terríveis e morreu após devorar um bardo, assim como vários ogros discutem os rumores de que os bardos aprisionados valem resgates dignos de príncipes. Muitas vezes, as raças humanóides mais ignorantes não conseguem relacionar o humano com a harpa na mão, prestes a ser esmagado, com os "bardos" citados nessas lendas, mas qualquer tentativa ainda é válida. Dessa forma, os menestréis de qualquer região se esforçam para sustentar o mito de que os bardos são os arautos da fortuna.

Em quase todas as campanhas, o bardo é um artista de bom coração ou um mensageiro confiável. É comum que os integrantes da classe sejam embaixadores ou arautos dos nobres, pois eles são excelentes porta-vozes. É raro, mas não impossível, que um bardo se torne o regente de uma cidade; com frequência, isso acontece quando o personagem é o cidadão mais famoso e respeitado da população. Os bardos evitam esses compromissos, uma vez que as responsabilidades o impediriam de viajar e conhecer novas culturas. E, quando se trata de visitar novos locais (em especial os mais remotos) e encontrar pessoas diferentes, não há nada melhor que uma aventura.

Função no Jogo

Devido à sua natureza, os bardos são excelentes em muitas áreas de atuação. Eles se sobressaem em situações alheias ao combate, mas também são capazes de se defender quando preciso, especialmente se adquirirem o talento Acuidade com Arma e se concentrarem em armas leves e rápidas.

Se você interpreta um bardo, sua melhor estratégia de combate é permanecer na retaguarda e nunca parecer uma ameaça direta aos oponentes. Em geral, as criaturas inteligentes visam os adversários que representam a maior ameaça aparente, portanto certifique-se que escolham outro inimigo — o mago ou o feiticeiro para eliminar a conjuração, o clérigo para neutralizar a recuperação de pontos de vida, o guerreiro, o bárbaro, o paladino ou o monge para reduzir o dano causado pelo grupo ou mesmo o ladino para impedir seus terríveis ataques furtivos. Enquanto os adversários estiverem concentrados nos seus aliados, é hora de mostrar suas habilidades. A música de bardo eleva a moral dos companheiros, dissolve a coerência de batalha dos inimigos e impede que ataques sônicos afetem o grupo. Além disso, algumas contra-mágicas podem salvar a vida dos aliados. Caso seja necessário se envolver no confronto, um bardo possui capacidade de combate e conjuração respeitáveis e muito úteis.

Não se engane — um grupo de aventureiros sempre será melhor quando tiver um bardo consigo. A música da classe aprimora os talentos dos personagens, concedendo bônus de moral em combate, bônus de competência durante a exploração, alertas e dicas do conhecimento bárdico, etc. Um bardo atua como um curinga no grupo: suas magias arcanas completam o arsenal dos magos e feiticeiros; suas habilidades de combate auxiliam em confrontos difíceis; sua habilidade conhecimento de bardo e suas perícias sociais elevam a eficácia das adivinhações dos clérigos. Embora não tenha habilidades com fechaduras e armadilhas, um bardo será um excelente batedor caso seja preciso se esgueirar e descobrir o que aconteceu com o ladino.

Em outras palavras: a sabedoria dos jogadores indica que um grupo convencional deve ter um clérigo, um guerreiro, um ladino e um mago. Esta composição garante o acesso à cura, habilidade de combate, perícias de exploração e artilharia arcana. Se um grupo desses quisesse adicionar um quinto integrante, um bardo seria a melhor escolha. É verdade que um bárbaro ou um monge tornariam a equipe mais forte e um feiticeiro aumentaria sua capacidade arcana. Um paladino poderia se unir ao guerreiro na frente de batalha e fornecer mais cura, um ranger adicionaria capacidade de luta e perícias externas, e um druida também ofereceria habilidades externas e cura. No entanto, somente um bardo partilha as capacidades dos quatro tipos básicos de aventureiros (ou "quatro grupos básicos de comida de monstros", conforme definido por um certo bardo). Ele tem magias arcanas como o mago, perícias furtivas como o ladino, capacidade de combate como o guerreiro e efeitos de cura como o clérigo. Ele é menos eficaz que os especialistas de cada área, mas poderia auxiliar qualquer um deles com facilidade. Finalmente, ser um arcano, batedor, curandeiro auxiliar e ainda um guerreiro razoável, tudo ao mesmo tempo, não é uma proeza desprezível — e nenhuma outra classe tem essa vantagem.

Por esta razão, os bardos são ótimos em aventuras soltas. Os quatro personagens básicos se concentram em uma área em detrimento das outras — e o bardo compartilha todas elas. Isso o transforma em um mensageiro perfeito; mesmo se viajar sozinho, ele terá uma chance maior de completar a missão do que qualquer outro personagem de nível equivalente.

Além da música de bardo e da ampla variedade de características da classe, esses aventureiros possuem mais um trunfo único: o conhecimento de bardo é capaz de fornecer informações essenciais para solucionar os mistérios e charadas encontradas pelo grupo. Naturalmente, os jogadores precisam analisar as indicações obtidas com essa habilidade: o Mestre não deveria revelar todo o enredo da campanha depois de algumas jogadas bem-sucedidas do bardo. Em vez disso, o personagem deve se habituar a reunir as pistas, examiná-las de vários ângulos e descobrir como se encaixam aos outros eventos do jogo.

Os testes de conhecimento de bardo são métodos convenientes para o Mestre apresentar os ganchos da aventura. Por outro lado, um personagem também poderia iniciar novas histórias fazendo as perguntas corretas. Um Mestre perspicaz usaria essas dicas para determinar os tipos de aventuras que os jogadores mais apreciam.

Motivação

A maior força do bardo é a adaptabilidade. Ele é bem-vindo em qualquer lugar, desde o mais luxuoso castelo até a mais decadente bodega, e consegue se adequar a qualquer ambiente. Não importa onde esteja, ele ouvirá novas canções, conhecerá os instrumentos musicais da região, entrevistará as testemunhas de eventos notáveis (seja na última quinzena ou há duas gerações) e, em resumo, se integrará à comunidade. No final, ele adicionará todo esse conhecimento ao seu repertório, que continuará a se expandir durante toda a sua vida. Os críticos podem considerar um bardo "um indivíduo com quilômetros de horizonte e centímetros de profundidade", mas essa avaliação

ção está equivocada — ele gosta das pessoas com autenticidade e a maioria delas retribui este sentimento.

Alguns bardos se consideram os herdeiros de uma tradição refinada. Eles tentam reunir e preservar canções antigas para que os trabalhos das eras passadas sobrevivam e atinjam novas audiências. Outros são compositores legítimos, sempre em busca de novas sementes para seus moinhos criativos. Outros ainda utilizam sua música principalmente para abrir caminhos e encontrar novas pessoas e suas histórias fascinantes. Os parágrafos a seguir examinam cada uma dessas motivações com detalhes.

Compositor: Para estes bardos, a música é uma forma de expressão — uma arte que vincula as pessoas de todas as classes, raças e culturas. Através da linguagem universal da música, ele é capaz de demonstrar aos habitantes desse mundo profundamente dividido o quanto há para compartilhar. A maioria dos personagens considera os compositores indivíduos egocêntricos, interessados apenas em difundir seus sentimentos mais íntimos para qualquer audiência disponível, mas nada poderia estar mais longe da verdade; quando esse bardo olha para o seu interior, está procurando aspectos em comum com os demais povos. Um compositor sempre busca novas formas de partilhar as melodias que o deleitam.

Um compositor tenta deixar a sociedade mais rica e bela do que a encontrou — uma motivação realmente rara para um aventureiro. Suas jornadas prosseguem para colocá-lo diante de novos povos, suas canções e suas melodias. Encontrar uma audiência antipática deixa um compositor magoado e envergonhado, mas ele nunca desiste de procurar outros indivíduos capazes de partilhar seus sentimentos em relação à música.

Erudito: Este bardo é um pesquisador e coletor de músicas perdidas, sempre em busca de canções que jamais ouviu antes. Quando visita uma nova região, ele imediatamente solicita aos nativos que entoem todas as canções que conhecem. Algumas vezes, ele consegue recompor uma balada perdida reunindo diversas versões parciais lembradas em locais diferentes. A história dessa recuperação também interessa ao erudito, portanto ele freqüentemente elabora novas melodias para preservar os detalhes dos eventos recentes para a posteridade.

Um tipo de filósofo peripatético que guarda sua biblioteca na própria mente, o erudito é imbatível em sua capacidade de recuperar informações. Seu conhecimento de bardo é amplo e profundo, abrangendo desde os eventos que inspiraram uma recente sátira sobre o Duque de Kroten até as palavras finais da última imperatriz Suel antes de perecer na Chuva de Fogo Incolor. Não há limite para as informações que esse bardo deseja acumular e poucos lugares que ele não visitaria para descobrir uma nova canção ou desenterrar um épico antigo.

No entanto, diferente de um sábio, um bardo erudito não apenas acumula conhecimento — em vez disso, ele busca compartilhar suas descobertas com outras pessoas. Ele conhece tantas baladas que elas praticamente “vazam” em qualquer oportunidade. Usando as palavras de um poeta para descrever esses bardos “com prazer ele aprenderá, e da mesma forma ensinará”.

Artista: Obviamente, alguns bardos se deleitam com a simples atenção do público. Eles se consideram astros e sem-

pre estarão “no palco” em qualquer lugar que visitem.

Com certeza, um bardo artista é absurdamente vaidoso, mas com freqüência seu comportamento é tão amistoso e inofensivo que as pessoas ignoram seus excessos — quase sempre, o fato dele ser bastante carismático também ajuda. O artista planeja cada um de seus feitos para obter o que mais deseja: atenção ilimitada.

De fato, muitos desses bardos são talentosos e sabem disso. Alguns estão satisfeitos com sua megalomania e firmemente convencidos de que são as pessoas mais importantes do planeta. Outros são inseguros, temperamentais e exigem adulação constante. A única virtude legítima que todos compartilham é a dedicação absoluta ao próprio talento. Aventurar-se com artistas pode se tornar um pesadelo, uma vez que eles se recusam a executar qualquer tarefa que considerem “inferior”, mas não há como negar seu dom musical ou comprometimento.

Bisbilhoteiro: A maioria dos bardos aventureiros pertence a essa categoria. “Bisbilhoteiro” não é uma denominação que eles utilizam para si mesmos, todavia é uma descrição precisa de suas atividades.

Esses peregrinos fazem amizades rapidamente. No mesmo dia em que chega a uma cidade, um bardo acumula mais informações sobre os eventos locais do que os moradores nascidos na vizinhança. As pessoas lhe contam os rumores porque ele realmente deseja saber detalhes dos seus cotidianos e também se oferece para revelar informações sobre suas jornadas. Quando ameniza as preocupações dos ouvintes com baladas apropriadas de seu repertório, o bardo demonstra ao público que outras comunidades já enfrentaram os mesmos problemas, gerando uma sensação de vínculo com aqueles que passaram por situações similares e aqueles que ainda passarão.

O conhecimento de bardo do personagem tem limitações óbvias — ele é muito detalhado quando está relacionado aos lugares visitados pelo bardo, mas superficial fora dessas regiões. No entanto, quase sempre ele é capaz de comparar a situação atual com outros casos similares, sejam de eventos do mês passado ou de milhares de anos atrás.

Compartilhar as histórias de vida de diversas pessoas transforma os bisbilhoteiros em avaliadores de caráter muito eficazes. Eles também são excelentes para guardar segredos quando solicitado — afinal, para serem dignos de confiança, é preciso respeitá-la. O estilo de vida andarilho dos bardos lhes permite encontrar novas pessoas e visitar amigos de longa data com regularidade.

Relação com Outras Classes

Cada pessoa é diferente, mas alguns aspectos são idênticos para quase todos (ou todos) os membros de uma classe. Se você interpreta um bardo, encontrará sugestões adequadas nos próximos parágrafos para conviver com os demais aventureiros do grupo.

Bárbaros: Os bárbaros apreciam a música, em especial os cânticos de batalha, lamentos de honra e baladas épicas sobre os heróis do passado. Apesar disso, eles costumam ser intolerantes com as pessoas de outras culturas. Isto significa que uma tribo poderá investir contra um grupo de estrangeiros

antes que o bardo tenha qualquer chance de cumprimentá-los.

Clérigos: As canções e hinos litúrgicos são partes essenciais de quase todas as crenças. Entretanto, com frequência os clérigos consideram essas melodias gloriosas como um aspecto secundário ou periférico da religião — apropriadas em seu devido lugar, mas nunca essenciais. Um bardo se esforça para demonstrar o contrário através do exemplo.

Druidas: A natureza está repleta de músicas maravilhosas, desde as canções de todas as espécies de pássaros até o farfalhar dos arbustos, incluindo o sibilar do vento, o estrondo distante do trovão e o ribombar das ondas na praia. É muito provável que os druidas aliados apreciem as melodias mais simples de seu repertório. Embora a perspectiva do mundo dos druidas seja capaz de fascinar o bardo, os caminhos desses personagens são bastante diferentes.

Guerreiros: Os guerreiros são o lastro que sustentam a terra. Um bardo morreria diversas vezes — e seu precioso instrumento seria destruído — se não fossem esses indivíduos. Os guerreiros são almas simples, que encaram as mesmas tarefas ingratas dia após dia, masmorra após masmorra. Para demonstrar a sua estima, você toca suas canções favoritas várias vezes seguidas.

Monges: O monge do grupo fascina o bardo, mas é praticamente impossível compreendê-lo. Parece que, em vez de música ou canções, ele escuta apenas um silêncio em sua mente que de fato o auxilia a concentrar seu espírito. No lugar de se relacionar com outras pessoas para criar vínculos, ele emerge profundamente em seu interior. Ainda assim, você o analisa da melhor forma possível e escreveria melodias espantosas se ele descrevesse a própria terra natal e as lendas de sua ordem!

Paladinos: Os paladinos nunca têm um dia de folga? Eles são os indivíduos mais gentis, amistosos, bondosos e impressionantes que um bardo poderia encontrar — com exceção de outros bardos, é claro — mas não têm parâmetros ou limites! Sua vigilância eterna parece excelente, mas até mesmo um paladino deveria tirar um fim de semana para descansar e relaxar um pouco. Contudo, enquanto isso não acontece, compete ao bardo amenizar o fardo do guerreiro sagrado quando houver chance, nem que seja com canções de batalha inspiradoras, sublimes e devastadoras.

Ranger: As florestas estão muito bem em seus devidos lugares, mas um bardo enlouqueceria se tivesse que passar a vida inteira nelas! Um druida ainda tem a justificativa de que seus votos o obrigam a proteger sua floresta e seus animais, mas o ranger simplesmente gosta de viver no meio das ervas daninhas. Claro, um bardo os respeita — alguns de seus melhores aliados são rangers — mas eles devem ter um parafuso solto em algum lugar, pobrezinhos.

Ladinos: Meu amigo! Se você não tiver sorte o suficiente para se tornar um bardo, então sua próxima escolha deve ser um ladino. Essas classes têm muito em comum — habilidades furtivas e uma consciência apurada de que é melhor evitar uma batalha sempre que possível. Embora o bardo nunca tenha aprendido exatamente como desferir aqueles ataques furtivos, ele tem acesso à magia, à música e ao seu inevitável carisma. Um bardo e um ladino certamente formam uma

dupla vencedora. É muito provável que você fique satisfeito em se aventurar com um ladino, em qualquer momento em qualquer lugar — ele é capaz de conduzi-lo sozinho às situações mais interessantes (e às piores enrascadas) do que resta do grupo.

Feiticeiros: De certa forma, conforme o ditado, um bardo e um feiticeiro são farinha do mesmo saco. Ambos são fundamentados na própria personalidade, embora você a defina como “encanto pessoal”. Entretanto, parece que alguns feiticeiros estão mais felizes quando são temidos e isso é uma pena. Todavia, os bardos aprovam os feiticeiros — se o imprevisto acontecer e você não puder ser um bardo nunca mais, sua classe seria uma boa escolha de carreira.

Magos: O mago ostenta os poderes mais fantásticos do universo, mas paga um preço alto demais por eles. Toda aquela planejação e estudo, toda a espontaneidade que ele precisa abandonar — isto enlouqueceria um bardo! Você precisa a especialização desses indivíduos — ele conhece mais efeitos arcanos do que você sequer imagina — mas lamenta suas limitações. Apenas tenha certeza de nunca demonstrar.

OPÇÕES ESPECIAIS DE COMBATE

Esta seção descreve três opções de combate usadas frequentemente por ladinos e assassinos: flanquear, ataques de garrote e ataques furtivos. As regras para ataques com garrote são novas; as demais são regras ampliadas do material existente no *Livro do Jogador*.

Situações Incomuns Para Flanquear

Geralmente, a regra para flanquear é simples — basta que dois personagens aliados se posicionem em lados opostos de um inimigo. No entanto, o que acontece quando o adversário ocupa mais de um espaço de 1,5 m ou o atacante empunha uma arma de haste? Os diagramas a seguir explicam alguns aspectos incomuns dessa manobra.

Os personagens que usam armas de haste complicam um pouco a situação. Primeiro, é necessário determinar o espaço de origem do ataque — em essência, o quadrado intermediário entre o atacante e o defensor. Geralmente, isso é o caso contrário, é possível determiná-lo traçando uma linha reta entre o ponto central do atacante e o ponto central do defensor. Depois, basta definir os flancos como se o atacante estivesse realmente no quadrado intermediário.

Como Encontrar o Ponto Central

Se o Mestre utilizar um mapa de combate, a forma mais simples de determinar quando dois personagens estão flanqueando um adversário é conectar o ponto central de seus quadrados. Caso essa linha atravessasse lados opostos da criatura inimiga, ela estará flanqueada. No entanto, se a linha emergir em dois lados adjacentes do oponente, a manobra não é válida. Por exemplo, o ladino na posição R1 do mapa “Como Encontrar o Ponto Central” flanqueará o centauro se houver um aliado na posição A1, pois a linha que conecta os dois personagens tem



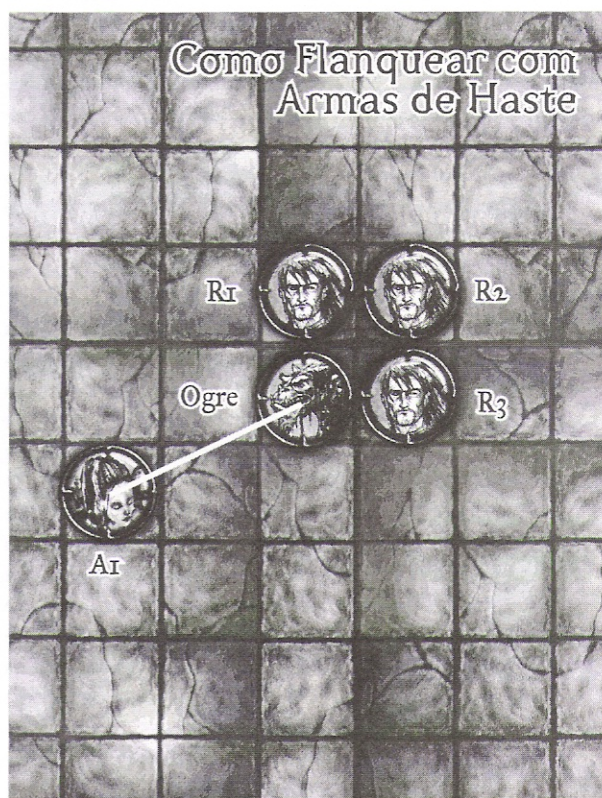
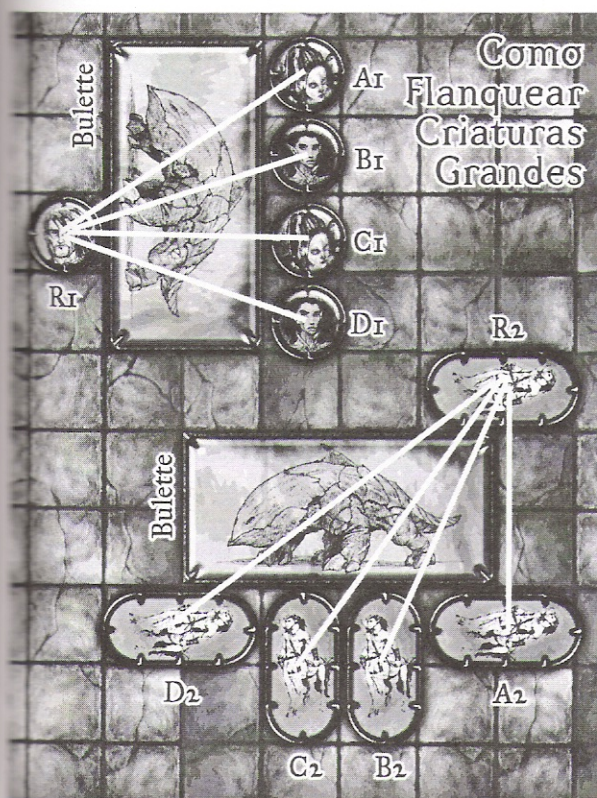
mina em lados opostos da criatura. Contudo, se o aliado estiver na posição B1, a manobra fracassará. A linha que conecta os dois quadrados atravessa a mesma lateral e termina num espaço adjacente (nas costas) do centauro.

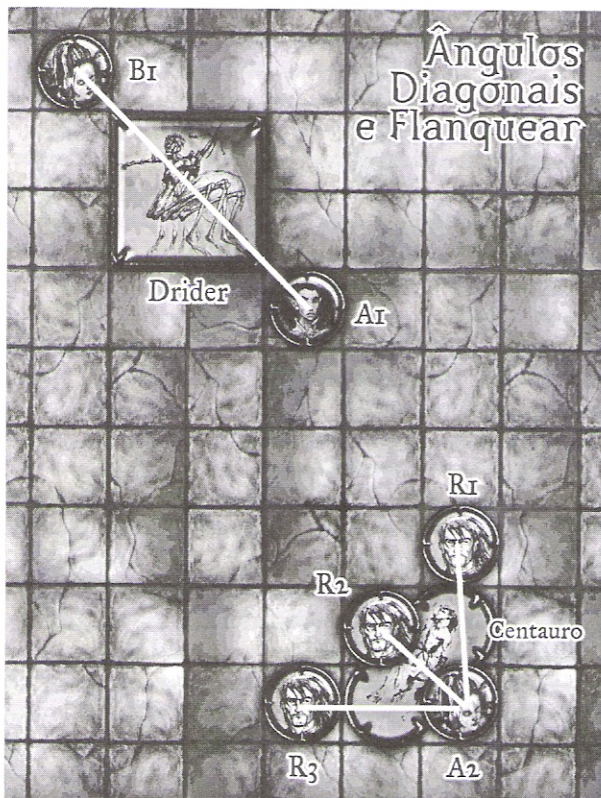
Normalmente, para flanquear um inimigo, existe apenas um posicionamento disponível a cada atacante. Mas quando o adversário ocupar mais de um quadrado no mapa, haverá outras opções. Um ladino na posição R2 estará flanqueando o centauro se houver um aliado nas posições A2 ou B2, pois as duas linhas se conectam a lados opostos da criatura. Para determinar os efeitos da manobra, ambos os quadrados são considerados "diretamente opostos" ao ladino.

Como Flanquear Criaturas Grandes

É mais simples flanquear criaturas grandes. O ladino adjacente ao bulette na posição R1 do mapa "Como Flanquear Criaturas Grandes" flanqueará o monstro se houver um aliado nas posições A1, B1, C1 ou D1. Melhor ainda, todos os aliados nesses quadrados recebem o bônus por flanquear devido ao ladino; desse modo, um único personagem na retaguarda do adversário concede vantagens a diversos aliados.

Quando um atacante ocupa mais de um quadrado, aplique o mesmo princípio — simplesmente desenhe uma linha a partir do ponto central do personagem, não do centro de um único quadrado. O ladino centauro na posição R2 não está flanqueando o bulette com o auxílio do centauro no quadrado A2, mas a manobra será válida com os aliados nas posições B2, C2 e D2. Nenhuma das criaturas inicia as linhas de conexão a partir de um único quadrado — na verdade, os pontos centrais estão corretamente sobre as linhas do mapa.





Como Flanquear com Armas de Haste

Observe o mapa "Como Flanquear com Armas de Haste". O personagem empunhando a glaive na posição A1 claramente fornece o bônus de flanquear para um dos ladinos nos quadrados R1, R2 ou R3 — mas qual deles? Para descobrir, trace uma linha reta entre o ponto central do personagem A1 e o ponto central do alvo — não desenhe as linhas para os aliados ainda. Depois, determine a posição onde a linha se inicia no quadrado do inimigo. O flanco adjacente a esse ponto indica a origem do ataque. Finalmente, siga as regras padrão para definir quem está flanqueando, considerando o quadrado de origem como a posição efetiva do primeiro atacante. No exemplo, o ladino R3 recebe o bônus por flanquear, mas os outros não.

Ângulos Diagonais e Flanquear

Caso a linha traçada entre dois aliados termine em ângulos opostos da área ocupada por um inimigo, ele estará flanqueado. Por exemplo, no mapa "Ângulos Diagonais e Flanquear", os personagens A1 e B1 flanqueiam o dríder, pois a linha de conexão dos seus pontos centrais atravessa a frente esquerda e a retaguarda direita da criatura.

Há uma aplicação ainda mais incomum das regras de ângulos e lados opostos. O aliado na posição A2 concede o bônus de flanquear aos ladinos nas posições R1, R2 e R3. Ele auxilia os ladinos R1 e R3 porque suas respectivas linhas de conexão terminam em lados opostos da área ocupada pelo inimigo e o ladino R2 porque a linha entre ambos conecta os ângulos opostos do centauro — o ângulo superior esquerdo e o ângulo inferior direito.

Ataques Furtivos

A regra padrão para a habilidade ataque furtivo determina que o ladino causará o dano adicional "sempre que o oponente perder seu bônus de Destreza na CA (tenha um modificador positivo ou não) ou quando o ladino flanquear o alvo". A seguir, relacionamos algumas condições específicas que permitem um ataque furtivo.

- Numa rodada surpresa, quando o alvo não poderá agir (foi surpreendido) ou ainda não agiu (devido à Iniciativa).
- É a primeira rodada de combate e seu inimigo ainda não agiu (devido à Iniciativa).
- Você está flanqueando o alvo.
- Você está invisível e seu inimigo não é capaz de perceber (com Percepção às Cegas, por exemplo).
- Seu alvo está cego.
- Seu oponente foi agarrado por outro aliado.
- Seu inimigo está escalando, andando numa corda bamba ou desequilibrado por qualquer outro motivo.
- Seu inimigo está correndo.
- Seu inimigo está atordoado.
- Uma das habilidades do alvo foi reduzida a 0 (obviamente, caso seja a Constituição, pode esquecer o ataque furtivo; ele está morto).
- Seu inimigo está amedrontado.
- Seu inimigo está paralisado ou imobilizado.
- Seu inimigo está dormindo, amarrado ou inconsciente.

Lembre-se que as criaturas imunes a sucessos decisivos e ataques furtivos — em função do tipo ou de outra circunstância — neutralizariam todas as suas manobras. Mesmo se uma das condições acima se aplicarem, um ladino não causará o dano adicional contra elas. Entretanto, várias dessas condições ainda oferecem outros benefícios ao atacante.

Ataques com Garrote

Um garrote é mais difícil de ser usado do que a maioria das outras armas, pois o ataque deve ser cuidadosamente planejado para oferecer uma chance razoável de sucesso. Um ataque de garrote utiliza as regras da manobra Agarrar, descritas na página 137 do *Livro do Jogador*, com as seguintes alterações.

Ataque de Oportunidade: Você provoca um ataque de oportunidade quando tentar prender o alvo. Caso esse ataque cause dano ao ofensor, a manobra fracassa automaticamente.

Posicionar o Garrote: Para atacar com um garrote, é necessário laçar a cabeça do oponente com a arma e posicioná-la ao redor do seu pescoço. Para executar essa manobra, o atacante deve ser capaz de alcançar a cabeça do alvo. Ou seja, é impossível prender uma criatura que pertença a duas categorias de tamanho superior ao personagem, a menos que o alvo esteja sentada, deitada ou o atacante esteja posicionado em algum local estável e superior.

Caso possa alcançar a cabeça do alvo, o personagem pode obter sucesso em um ataque de toque para agarrá-lo. Diferente de um ataque de toque normal, um garrote não ignora completamente a armadura do alvo. Se o pescoço da criatura estiver

protegido, talvez não seja possível posicionar a corda de modo apropriado. Para determinar a Classe de Armadura do alvo contra ataques de garrote, considere seu modificador de tamanho (veja Estatísticas de Combate, página 118 do *Livro do Jogador*) e os seguintes modificadores especiais de armadura aplicáveis:

Tipo de Armadura	Modificador da CA contra Ataque de Garrote
Armadura natural	Concede proteção normal (igual ao bônus de armadura natural)
Armadura de batalha	Concede +4 de bônus na CA*
Gargantilha de couro	Concede +4 de bônus na CA*
Gorjat	Concede +10 de bônus na CA*

Consulte a descrição do item.

Se o ataque de toque não superar a CA da vítima, o garrote fracassará. Caso um personagem tenha múltiplos ataques na mesma rodada, é possível tentar novamente usando os bônus de ataque inferiores subsequentes.

Estrangular: Realize um teste da manobra Agarrar (consulte a página 137 do *Livro do Jogador*). Se obtiver sucesso, o personagem começou a estrangular o adversário e imediatamente causará 1d6 ou 1d8 pontos de dano, conforme o tipo do garrote. Aplique o modificador de Força do personagem ao dano; como o garrote exige a utilização das duas mãos, o bônus de Força é multiplicado por 1,5 para determinar o dano.

Se fracassar nesse teste, o atacante não começará a estrangular a vítima, nem causará dano. O oponente se libertará do garrote e não estará mais capturado ou preso. O atacante não fracassa automaticamente no teste de Agarrar quando o adversário pertence a duas categorias de tamanho superior (ou

mais), como normalmente ocorre durante a manobra Agarrar. Se obtiver sucesso, a vítima estará presa.

Aproximar: A menos que utilize um garrote com travas durante o ataque, o personagem deve entrar na área ocupada pela vítima para continuar o estrangulamento. Deslocar-se normalmente provoca ataques de oportunidade dos inimigos adjacentes, mas nunca do alvo.

Continuar um Garrote: Depois que o atacante posicionar um garrote de corda ou de arame, vencer o teste resistido da manobra Agarrar e entrar na área ocupada pela vítima, ele continuará a infligir o dano do garrote se obtiver sucesso em testes subsequentes da manobra Agarrar e enquanto for capaz de realizá-los. Caso tenha múltiplos ataques por rodada, poderá realizar vários testes sucessivos para causar o dano (limitado pela quantidade de ataques por rodada do personagem). Sempre que obtiver sucesso no teste resistido, ele infligirá o dano do garrote (1d6 ou 1d8) mais o modificador de Força, conforme descrito acima. A manobra continuará até que o atacante liberte a vítima ou ela escape da captura (consulte a manobra Agarrar, página 137 do *Livro do Jogador*).

A menos que utilize um garrote com travas, o atacante e o defensor estarão presos na manobra Agarrar enquanto o estrangulamento continuar. É impossível imobilizar a vítima durante essa manobra ou atacar com outra arma.

Personagens Garroteados: Os personagens que sejam alvos de um garrote são considerados presos na manobra Agarrar, com exceção do dano sofrido. A vítima é capaz de se libertar de um garrote se obtiver sucesso em um teste resistido da manobra durante o seu turno. Caso tenha múltiplos ataques por rodada, é possível tentar escapar diversas vezes (limitado pela quantidade de ataques por rodada do personagem). Também é possível atacar usando uma arma leve. A conjuração é prejudicada; nenhum efeito que tenha componente verbal (V) ou gestual (G) está disponível. Para conjurar magias que tenham somente componentes materiais ou foco, o personagem deve tê-los nas mãos e ainda precisará obter sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) ou a magia será perdida.

Embora seja difícil, é possível cortar um garrote na própria garganta usando a ação Atacar um Objeto. Os garrotes são armas Pequenas e têm Classe de Armadura 11; no entanto, depois que estiver posicionado na garganta da vítima, ele recebe +10 de bônus de cobertura, totalizando CA 21. Finalmente, o alvo sofre -4 de penalidade de circunstância na jogada de ataque para não ferir o próprio corpo na tentativa. A criatura não é capaz de usar a manobra desarmar contra um atacante que tenha posicionado um garrote na sua garganta.

Estratégia: O garrote é uma excelente arma para ataques surpresa e isolados, quando há grandes chances de apanhar o alvo desprevenido. Portanto, esta arma é a favorita entre os assassinos, os espiões e os ladrões furtivos. Esta é uma arma branca terrível contra diversos oponentes, pois o usuário ficará vulnerável aos golpes dos aliados da vítima enquanto continuar o estrangulamento até eliminar a criatura. Os garrotes com travas, embora raros, são perfeitos para criar distrações — geralmente, os companheiros do alvo desistem de perseguir o atacante para salvar seu companheiro da asfixia.



CAPÍTULO 6: MAGIAS

A música significa tanto na vida de um artista que um bardo a entrelaça em todas as suas atividades. Portanto, não é nenhuma surpresa que a maioria das novas magias de bardo apresentadas neste capítulo envolvam a música, seja em nome ou função.

Por outro lado, os membros da classe de prestígio assassino tendem a encarar a conjuração de forma mais prática. Suas magias são ferramentas, assim como os garrotes, os venenos e as zarabatanas. As novas magias de assassinos descritas a seguir são excelentes complementos aos instrumentos disponíveis para a classe.

NOVAS MAGIAS DE ASSASSINO

Magias de Assassino de 1º Nível

Estojo Elástico. Automaticamente saca uma arma.

Magias de Assassino de 2º Nível

Escapada. Obriga os perseguidores a se perderem 50% das vezes.

Magias de Assassino de 3º Nível

Absorver Arma. Esconde uma arma na parte interna do braço.

Magias de Assassino de 4º Nível

Olhos de Franco Atirador. Concede *visão no escuro*, ataques furtivos à distância (até 18 m), ataques mortais com armas de disparo e +15 de bônus em testes de Observar.

NOVAS MAGIAS DE BARDO

Magias de Bardo de Nível 0

(Truques)

Matemática Fácil. Permite cálculos matemáticos e de distância instantâneos.

Boa Afinação. Transforma um instrumento em obra-prima; +2 em testes de Atuação.

Percussão. Cria acompanhamento ilusório de tambor.

Magias de Bardo de 1º Nível

Música Ambiente. Disfarça os efeitos da música de bardo como outros sons.

Cântico de Concentração. Aprimora a concentração; +1 em jogadas de ataque ou testes selecionados.

Sons de Júbilo. Anula a magia *silêncio*.

Canção de Ninar. Deixa o alvo sonolento; -2 em testes de Observar, Ouvir e testes de resistência de Vontade contra sono.

Magias de Bardo de 2º Nível

Crescendo. Concede bônus progressivo em jogadas de ataque.

Fortíssimo. Dobra o volume do som; +2 nas CDs de testes de resistência e +1d6 pontos de dano em ataques sônicos.

Harmonizar. Vincula os talentos de diversos bardos para conceder níveis adicionais e temporários em Atuação ao líder.

Invocar Instrumento. Conjura um instrumento dentro do preferido do conjurador.

Magias de Bardo de 3º Nível

Arma Cega. Reduz o dano de armas cortantes ou penetrantes à metade.

Repouso Saudável. Dobra a taxa de cura natural.

Hino de Louvor. Concede +1 nível de conjurador aos personagens Bons.

Elegia Infernal. Concede +1 nível de conjurador aos personagens Maus.

Magias de Bardo de 4º Nível

Allegro. Dobra o deslocamento e a distância máxima de salto.

Coral. Cria um coral ilusório; +2 em testes de Atuação.

Siga o Líder. Força 1 DV/nível em criaturas seguintes o conjurador.

Coral Harmônico. Adiciona 1d4+1 na CD dos testes de resistência das magias selecionadas e aumenta o dano causado em +1/dado.

Moeda da Audição. Permite escutar à distância.

Arma Espectral. Cria uma arma semi-real.

Zona de Silêncio. Neutraliza a espionagem auditiva.

Magias de Bardo de 5º Nível

Improviso. +2/nível de bônus de sorte aos testes de ataques selecionadas.

Dança Resistível de Otto. Força os ouvintes a dançarem -2 de penalidade na CA, testes de resistência de Vontade, testes de Concentração e Identificar Magias.

Canção da Discórdia. Obriga os alvos a se atacarem.

Lamúria da Morte. Obriga o alvo a fugir; 1d4 pontos de dano/nível de conjurador, -2 de penalidade nos testes de resistência.

Magias de Bardo de 6º Nível

Soar das Trombetas. Paralisa e ensurdece os alvos; 4d6 pontos de dano à criaturas e 2d6 pontos de dano aos mortos.

Ritmo Insidioso. Implanta uma melodia na mente do alvo; -4 de penalidade em quaisquer testes de perícias baseadas em Inteligência, exige um teste de Concentração para conjurar magias.

Favorito. Concede habilidades de bardo a outra criatura.

Vibração Simpática. Inflige 1d10 pontos de dano por rodada a uma estrutura autônoma.

NOVAS MAGIAS

As magias a seguir são apresentadas em ordem alfabética.

Absorver Arma

Transmutação

Nível: Ass 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Uma arma tocada que não esteja na posse de outra criatura

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

O conjurador é capaz de absorver qualquer arma leve tocada (inclusive as envenenadas) em seu braço sem sofrer qualquer ferimento; essa magia não afeta as armas empunhadas por outras criaturas. Não é possível sentir a arma absorvida sob a pele e ela não restringe os movimentos do personagem de nenhuma forma. Ela não será descoberta mesmo com uma revista minuciosa, embora *detectar magia* revele a presença de uma aura mágica. A única evidência da arma é uma leve mancha na pele, cuja forma lembra vagamente o objeto. Quando o personagem tocar esse local (uma ação equivalente a sacar uma arma) ou quando a duração da magia expirar, a arma surgirá na mão dele e a magia será dissipada. Somente as armas mágicas inteligentes podem realizar um teste de resistência contra esse efeito.

Alegro

Transmutação

Nível: Brd 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 3 m

Área: Criaturas numa explosão de 3 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim

Essa magia torna o conjurador e seus aliados extremamente rápidos, dobrando seu deslocamento e sua distância máxima de salto (ambos são bônus de aprimoramento). As criaturas afetadas conservam esses efeitos enquanto a magia permanecer ativa, mesmo que abandonem a área original.

Componente Material: Uma pena da cauda de uma ave de rapina.

Arma Cega

Transmutação

Nível: Brd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)

Área: Todas as armas perfurantes e cortantes numa explosão de 6 m de raio

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia reduz a eficácia de algumas armas, tornando-as quase imateriais. Os alvos afetados parecem brilhantes ou opacos quando observados de perto, mas o usuário deve examinar a arma atentamente (uma ação equivalente a movimento) para distinguir o efeito. Os objetos conservam seus bônus de melhoria e habilidades mágicas (se houver), mas o dano base é reduzido pela metade. O bônus de Força do usuário se aplica normalmente às jogadas de ataque e dano.

Uma arma empunhada por uma criatura utiliza o teste de Fortitude desta. As armas mágicas usam seu bônus de melhoria total como modificador para o teste de resistência.

Somente as armas manufaturadas perfurantes e cortantes são afetadas por *arma cega*; a magia não altera as armas naturais e de concussão. As flechas e outras armas de disparo continuarão sendo afetadas mesmo se abandonarem a área original.

Arma Espectral

Ilusão (Sombra)

Nível: Brd 4

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Efeito: Uma arma

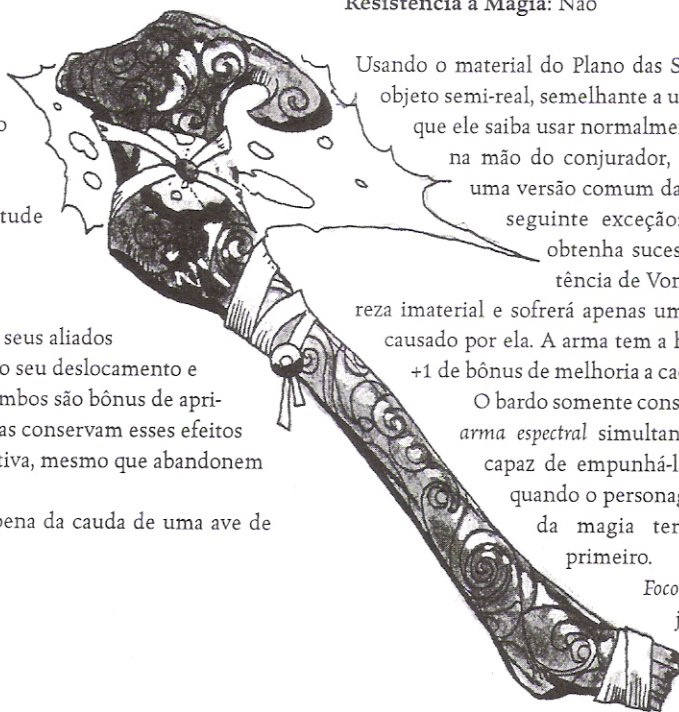
Duração: Até 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Usando o material do Plano das Sombras, o bardo cria um objeto semi-real, semelhante a uma arma de qualquer tipo que ele saiba usar normalmente. A *arma espectral* surge na mão do conjurador, é uma cópia idêntica de uma versão comum da arma selecionada, com a seguinte exceção: qualquer inimigo que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade reconhece sua natureza imaterial e sofrerá apenas um quinto do dano normal causado por ela. A arma tem a habilidade *toque espectral* e +1 de bônus de melhoria a cada 5 níveis do conjurador. O bardo somente consegue sustentar uma única *arma espectral* simultaneamente e apenas ele é capaz de empunhá-la. A arma será dissipada quando o personagem largá-la ou a duração da magia terminar, o que ocorrer primeiro.

Foco: O instrumento do conjurador.



Boa Afinação

Transmutação
 Nível: Brd 0
 Componentes: V, G, F
 Tempo de Execução: 1 rodada
 Alcance: Toque
 Alvo: Um instrumento
 Duração: 1 minuto/nível
 Teste de Resistência: Nenhum
 Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia permite que o conjurador transforme um instrumento musical comum em uma obra-prima. Enquanto a magia permanecer ativa, o objeto afetado concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação do usuário ou um dos efeitos alternativos descritos no Capítulo 3 para aquele instrumento (a critério do bardo). A *boa afinação* não afeta os instrumentos que já sejam obras-primas.

Foco: O instrumento escolhido.

Canção da Discórdia

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
 Nível: Brd 5
 Componentes: V, G
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
 Área: Criaturas numa esfera de 4,5 m de raio
 Duração: 1 rodada/nível
 Teste de Resistência: Vontade anula
 Resistência à Magia: Sim

Essa magia obriga as criaturas da área selecionada a atacarem umas às outras em vez de enfrentar seus adversários. A cada rodada, os oponentes afetados têm 50% de chance de golpear o alvo mais próximo (determine o comportamento de cada criatura no início de seu turno). Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência estará livre para agir normalmente naquela rodada.

As criaturas forçadas a atacar seus companheiros pela *canção da discórdia* empregam todos os métodos disponíveis, selecionando suas magias mais letais e as estratégias de combate mais vantajosas. Entretanto, elas não atacam os alvos que caíram inconscientes.

Canção de Ninar

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
 Nível: Brd 1
 Componentes: V, G, F
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
 Área: Criaturas vivas numa explosão de 4,5 m de raio
 Duração: Concentração (veja texto) +1 rodada/nível
 Teste de Resistência: Vontade anula
 Resistência à Magia: Sim

O bardo entoia uma melodia suave que tranqüiliza os sentidos dos ouvintes. Qualquer criatura na área afetada deve obter

sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará *sonolento* e desatento; enquanto a magia permanecer ativa, ele sofre -2 de penalidade de circunstância em testes de Observação e Ouvir e nos testes de resistência de Vontade contra *sonolência*.

Muitos bardos utilizam a *canção de ninar* em conjunto com *son ambiente* ou magias silenciosas e/ou disfarçadas para aumentar suas vantagens contra os alvos capazes de perceber a estratagemas.

Foco: O instrumento do conjurador.

Cântico de Concentração

Abjuração
 Nível: Brd 1
 Componentes: V
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Pessoal
 Alvo: Você
 Duração: Até 5 rodadas/nível (D)
 Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
 Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador pode lançar o *cântico de concentração* para neutralizar as distrações de qualquer tarefa prolongada. Quando conjurar a magia, ele recebe +1 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque ou nos testes de uma única perícia ou habilidade enquanto continuar executando a mesma tarefa a cada rodada. É possível realizar o trabalho sem dedicar atenção ao *cântico de concentração*, mas o personagem não conseguirá fazer pois é obrigado a murmurar as sílabas do cântico para sustentar a magia. Se gastar uma única rodada para executar qualquer outra ação, a magia será dissipada.

Por exemplo, o bardo poderia lançar o *cântico de concentração* para adquirir +1 de bônus de circunstância em testes de Escalar antes de superar um penhasco elevado ou em Decifrar Escrita para analisar diversas runas antigas. Em combate, ele receberá o bônus nas jogadas de ataque enquanto continuar atacar o mesmo oponente, com a mesma arma, em rodadas subsequentes. O conjurador pode se deslocar livremente, alterar suas estratégias — por exemplo, investir contra um monstro na primeira rodada, tentar desarmá-lo na segunda — simplesmente atacar na terceira. Caso golpeie um adversário distinto (inclusive em ataques de oportunidade), trocar de arma ou gaste uma rodada executando qualquer outra ação, o benefício será perdido.

Coral

Ilusão (Padrão) [Ação Mental]
 Nível: Brd 4
 Componentes: V, G, F
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
 Efeito: Três artistas ilusórios
 Duração: Concentração +4 rodadas
 Teste de Resistência: Vontade desacredita (veja texto)
 Resistência à Magia: Não

Esta magia cria um grupo de artistas espectrais. Eles se parecem com artistas normais de qualquer raça humanóide (a critério do personagem) que auxiliam na atuação do bardo tocando, dançando, cantando ou realizando qualquer tarefa definida pelo conjurador. As ilusões são capazes de interagir com outras pessoas de modo limitado — sorrindo, acenando, respondendo a questões com pequenas frases pré-determinadas, servindo como parceiros de dança, etc. Estes ajudantes espectrais concedem +2 de bônus de circunstância aos testes de Atuação do conjurador enquanto a magia permanecer ativa.

O coral é um efeito de padrão, não de idéia — as criaturas que perceberem a natureza spectral dos artistas ainda conseguirão vê-los. Entretanto, um teste de resistência de Vontade bem-sucedido anula o bônus dos testes de Atuação do bardo e ainda impõe -2 de penalidade de circunstância aos mesmos testes, para a criatura pertinente, enquanto a magia perdurar.

Foco: O instrumento do conjurador.

Coral Harmônico

Transmutação

Nível: Brd 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Concentração até 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim

Essa magia permite que o conjurador aprimore a habilidade de conjuração de outro personagem. Enquanto a magia permanecer ativa, a CD do teste de resistência de qualquer magia lançada pelo alvo será elevada em 1d4+1. Se o efeito causar dano, ele será aumentado em +1 ponto por dado. Por exemplo, se o bardo conjurar *coral harmônico* sobre um mago de 9º nível e ele lançar uma *bola de fogo*, a CD do teste de resistência de Reflexos aumentaria em 1d4+1 e a magia causaria 9d6+9 pontos de dano por fogo. Os demais aspectos variáveis da magia (alcance, duração, etc.) não são afetados.

Os benefícios da magia *coral harmônico* apenas se acumulam quando ela é conjurada por diferentes bardos.

Componente Material: Um diapasão.

Crescendo

Evocação

Nível: Brd 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 9 m

Alvos: O conjurador e todos os aliados numa esfera de 9 m

Duração: 4 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfico)

Essa magia cria o ribombar marcial de trombetas e tambores que vagarosamente aumenta o próprio volume, inspirando a habilidade de combate do bardo e seus aliados de forma cres-

cente. Durante a primeira rodada, os instrumentos podem ser ouvidos ao longe, mas não há nenhum outro efeito. Na segunda rodada, enquanto a música se torna mais alta e inspiradora, as criaturas afetadas recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque. Esse bônus aumenta para +2 na terceira rodada e +3 na quarta rodada conforme o volume da marcha se eleva gradualmente.

Os aliados que se afastarem a mais de 9 m de distância do conjurador perdem o bônus, mas o recuperam (no valor atual) quando retornarem para a área afetada pela magia.

Dança Resistível de Otto

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura viva/nível

Duração: Concentração (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador é capaz de entoar uma melodia tão envolvente que todos os ouvintes desejaram se levantar e dançar. Na verdade, a menos que os alvos obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade para resistir, eles farão exatamente isso. Uma criatura dançando sofre -2 de penalidade de circunstância na Classe de Armadura, testes de Vontade, Concentração e Identificar Magias enquanto a magia permanecer ativa.

Foco: O instrumento do conjurador.

Elegia Infernal

Evocação [Mal, Sônico]

Nível: Brd 3

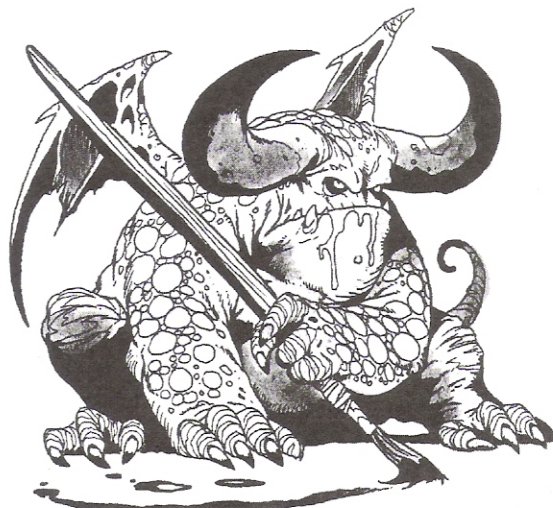
Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)

Área: Uma esfera com raio igual ao alcance, centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível



Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O bardo entoia uma elegia ritmada, pulsante e poderosa que eleva temporariamente o nível de conjurador efetivo de todos os conjuradores divinos Maus na área afetada em +1. Esse aumento não fornece acesso a novas magias, mas aprimora todos os efeitos que dependem do nível do personagem. Além disso, a *elegia infernal* gera um efeito similar à magia *conspurar* para expulsar ou fascinar mortos-vivos. Dentro da área afetada, os personagens Maus recebem +4 de bônus profano nos testes de Carisma para fascinar mortos-vivos e os personagens Bons sofrem -4 de penalidade profana nos testes de Carisma para expulsar mortos-vivos. Essa magia não concede a habilidade de expulsar/fascinar mortos-vivos.

Foco: O instrumento do conjurador.

Escapada

Encantamento (Ação Mental)
Nível: Ass 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Área: Um quarteirão urbano/nível
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia auxilia o conjurador a despistar seus perseguidores — por engano, eles entram em becos sem saída, fazem curvas erradas em esquinas e ignoram indicadores de direção óbvios durante a caçada. Qualquer criatura que perder o conjurador de vista e fracassar em um teste de resistência de Vontade terá 50 % de chance de fazer uma curva ou tomar a direção errada, mesmo diante de evidências físicas do caminho verdadeiro (como uma corda pendurada ou uma porta aberta).

Componente Material: Uma cauda de raposa.

Estojo Elástico

Transmutação
Nível: Ass 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Efeito: Um estojo, bainha ou correia
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica, objeto)

Essa magia é utilizada para transformar um estojo de armas comum em um dispositivo encantado. Quando realizar qualquer movimento rápido com as mãos diante do item selecionado (uma ação livre), a arma será desembainhada por vontade própria e se ajustará à mão do conjurador. Esse efeito é idêntico ao benefício do talento Saque Rápido.

Embora geralmente seja conjurada sobre uma bainha de espadas, a magia também afeta faixas, correias e bolsas que ser-

vem para guardar outras armas. Portanto, o bardo poderia conjurar *estojo elástico* sobre as faixas de couro da mochila que tentam um arco longo e a arma voaria até as suas mãos.

Favorito

Evocação
Nível: Brd 6
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 3 rodadas
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível de conjurador
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador é capaz de partilhar temporariamente suas habilidades de bardo com outra criatura. O alvo poderá agir como se fosse um bardo com metade do nível atual do personagem em relação à música e ao conhecimento de bardo. No entanto, essa magia não transfere a capacidade de conjuração e não concede acesso às magias normalmente indisponíveis à criatura. Para determinar os modificadores de Atuação e os pré-requisitos da habilidade música de bardo, considere as graduações de perícia do alvo ou metade do valor do conjurador, o que for maior.

Foco: O instrumento do conjurador.

Fortíssimo

Evocação
Nível: Brd 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Uma criatura ou item
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Fortíssimo duplica o volume de uma fonte de som escolhida pelo conjurador. Com frequência, os bardos utilizam essa magia para ampliar sua música perante audiências muito grandes — ou apenas para superar o barulho de uma taverna lotada.

Quando conjurar *fortíssimo* sobre uma criatura, o bardo pode incluir os itens carregados ou portados pela mesma no efeito da magia. Por exemplo, é possível selecionar um instrumento e seu alaúde no momento da conjuração, dobrando o volume da voz e do som do instrumento.

Caso a criatura ou item afetado gere ataques sonoros baseados em idioma, como a magia *comando*, a canção de uma harpia ou a *trombeta da destruição*, a CD do teste de resistência contra o ataque é elevada em +2. Se um ataque sonoro causa dano (como grito), ele aumenta em +1d6 pontos.

Fortíssimo neutraliza e dissipa *silêncio*, mas também é cancelado e dissipado pela mesma. Caso seja conjurada sobre um alvo afetado por *silêncio*, ela anulará o efeito somente naquela criatura ou item.

Harmonizar

Evocação

Nível: Brd 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 3 rodadas

Alcance: Toque

Alvos: Até 4 bardos (incluindo o conjurador), todos a menos de 3 metros de distância entre si

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia permite que dois, três ou quatro bardos vinculem seus talentos para realizar um espetáculo em grupo. O conjurador seleciona um bardo como líder e o restante acompanha sua atuação. Enquanto permanecer ativa, *harmonizar* concede ao líder +1 de bônus de circunstância em testes de Atuação para cada 3 níveis de bardo dos auxiliares (logo, três bardos de 5º nível forneceriam +5 de bônus a outro bardo).

Foco: O instrumento do conjurador.

Hino de Louvor

Evocação [Bem, Sônico]

Nível: Brd 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)

Área: Uma esfera de raio igual ao alcance, centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O bardo entoia um cântico religioso inspirador e sublime que eleva temporariamente o nível de conjurador efetivo de todos os conjuradores divinos Bons na área afetada em +1. Esse aumento não fornece acesso a novas magias, mas aprimora todos os efeitos que dependem do nível do personagem. Além disso, o *hino de louvor* gera um efeito similar à magia *santificar* para expulsar ou fascinar mortos-vivos. Dentro da área afetada, os personagens Bons recebem +4 de bônus sagrado nos testes de Carisma para expulsar mortos-vivos e os personagens Maus sofrem -4 de penalidade sagrada nos testes de Carisma para fascinar mortos-vivos. Essa magia não concede a habilidade de expulsar/fascinar mortos-vivos.

Foco: O instrumento do conjurador.

Improviso

Transmutação

Nível: Brd 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Essa magia disponibiliza uma "reserva" variável de pontos de bônus ao bardo, que poderá utilizá-la conforme desejar para alterar suas chances de sucesso em diversas tarefas. A reserva equivale a 2 pontos de bônus por nível de conjurador, é possível dividi-la de qualquer forma entre as jogadas de ataque, testes de perícia e de habilidade do personagem. O conjurador precisa declarar a utilização dos bônus antes de realizar qualquer jogada. Os pontos usados são eliminados da reserva e qualquer valor remanescente quando a magia expirar será perdido. Esses pontos são considerados bônus de sorte.

Por exemplo, um bardo de 14º nível está perseguindo um ladrão quando conjura *improviso*. Enquanto a magia permanecer ativa (14 rodadas), ele poderá adicionar +8 em um único teste de Observação, +6 em um único teste de Escalar e +7 em duas jogadas de ataque distintas (ou qualquer combinação similar).

Componente Material: Um par de dados.

Invocar Instrumento

Conjuração (Invocação)

Nível: Brd 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Efeito: Um instrumento musical

Duração: Concentração +1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia invoca um instrumento do tipo selecionado pelo conjurador. A qualidade do objeto varia bastante (jogue 1d6): ruim (1), normal (2-5) ou obra-prima (6). Cada conjuração da magia invoca um único instrumento e não é possível trocá-lo. Entretanto, o bardo é capaz de rejeitar o item simplesmente dissipando a magia.

O instrumento é um objeto real, temporariamente retirado de outro lugar, não uma idéia ou criação. Por esta razão, é considerada uma boa atitude depositar um pagamento razoável no interior do instrumento antes de devolvê-lo para sua origem.

Lamúria da Morte

Evocação [Sônico]

Nível: Brd 5

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Área: Cone

Duração: Instantânea (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

As criaturas afetadas pela *lamúria da morte* sofrem dores terríveis e ficam desmoralizadas e desmotivadas. Caso não obtenha sucesso no teste de resistência, a vítima sofrerá 1d4 pontos de dano por nível de conjurador, -2 de penalidade em testes de resistência durante 1 rodada por nível de conjurador e fugirá

do bardo durante o mesmo período. Uma criatura em fuga tem 50% de chance de largar tudo que estiver segurando. Ela escolhe um caminho aleatório para se afastar do conjurador e evitará qualquer outro perigo que encontrar. Se estiver encurralada, a vítima ficará amedrontada e não tentará escapar (consulte Resumo das Condições, na página 83 do *Livro do Mestre*).

Matemática Fácil

Transmutação

Nível: Brd 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Não (veja texto)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Este efeito arcano menor transforma a ventania dos cálculos numa brisa tênue. O conjurador pode estimar a quantidade de peças de ouro em uma pilha, medir a distância de uma fenda a ser transposta, a quantidade de inimigos perseguindo o grupo e contas similares — tudo num piscar de olhos. Para efetuar os cálculos, o bardo deve realizar um teste de Atuação (CD 15); se obtiver sucesso, seu palpite terá se aproximado do resultado com 10% de margem de erro; se fracassar, o cálculo estará errado por 20% ou mais. A margem exata do erro depende do Mestre.

Moeda da Audição

Adivinhação

Nível: Brd 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Veja texto

Efeito: Sensor mágico

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O bardo transforma duas moedas normais em dispositivos mágicos de audição — um sensor e um receptor. Depois de conjurar a magia, ele posiciona o sensor, furtiva ou abertamente, no local desejado. Ao segurar o receptor próximo do rosto e obter sucesso em um teste de Ouvir, o personagem conseguirá escutar qualquer ruído ou diálogo nos arredores do sensor. Caso o último esteja em um bolso, mochila ou sacola, a CD do teste de Ouvir aumenta em +5, exceto para os sons mais óbvios.

Os dispositivos continuam a funcionar não importa a distância, a menos que estejam em planos diferentes. As proteções de metal e mágicas (como *campo antimagia*, *limpar a mente* ou *dificultar detecção*) bloqueiam a transferência de sons.

Qualquer criatura que tenha Inteligência 12 ou superior perceberá que a moeda é um sensor mágico se obtiver sucesso em um teste de Espionar (ou Inteligência) (CD 20). É possível dissipar o sensor.

Olhos de Franco Atirador

Transmutação

Nível: Ass 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Efeito: Pessoal

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esse efeito amplia magicamente os sentidos do alvo, tornando-o um adversário letal com armas de disparo. Quando conjura *olhos de franco atirador*, a criatura adquire os seguintes benefícios:

- *Visão no escuro* como habilidade similar a magia, com duração idêntica aos *olhos de franco atirador*.
- Capacidade de desferir ataques furtivos à distância como alvos num raio de 18 m — em vez dos 9 m normais.
- Capacidade de desferir ataques mortais à distância como alvos num raio de 9 m.
- +15 de bônus de competência em testes de Observar.

Essa magia sintoniza o personagem totalmente ao local ocupado no momento da conjuração. Ele é capaz de reconhecer variações da brisa, de cada ângulo e das sombras — não somente daquele ponto. Caso se desloque mais de 1,5 m, perderá os benefícios dos *olhos de franco atirador*; é possível recuperá-los se voltar ao local enquanto a magia permanecer ativa.

Componente Material: Uma lente de aumento.

Percussão

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 0

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Efeito: Sons ilusórios

Duração: 5 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade desacredita (interação)

Resistência à Magia: Não

Essa magia preenche a área afetada com o som de tambores, carrilhões e outros instrumentos de percussão. A magia pode variar entre o ressoar tênue de um único tamborim até ribombar de um esquadrão de tambores de guerra. No momento da conjuração, o bardo determina o ritmo dos instrumentos e a cadência de suas notas. Depois disso, é possível alterar o ritmo, a cadência ou o volume simplesmente se concentrando durante uma rodada.

Em geral, os bardos utilizam essa magia para criar um acompanhamento nas suas melodias e canções. Os sons emitidos possuem o mesmo volume dos tambores reais, mas o efeito é real o suficiente para enganar qualquer criatura incapaz de perceber que não existem bateristas presentes.

Componente Material: Duas varetas de madeira planas, que o bardo deve bater durante a conjuração.

Repouso Saudável

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvos: Criaturas vivas dentro do alcance

Duração: 1 dia

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia dobra a taxa de cura natural do alvo. Cada criatura afetada recupera duas vezes a quantidade normal de pontos de vida obtida após um dia de descanso, conforme o nível de atividade (consulte a página 129 do *Livro do Jogador*).

Foco: O instrumento do conjurador.

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)

Alvos: Criaturas vivas com 5 DV ou menos

Duração: Concentração até 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Idêntico ao flautista lendário, o bardo é capaz de entoar uma melodia sedutora o bastante para compelir os ouvintes a segui-lo, dançando alegremente. O conjurador pode atrair 1 Dado de Vida em criaturas a cada nível de bardo que possuir (máximo 10 DV). Os alvos com a menor quantidade de DV são afetados primeiro. Logo que alcançar o limite de criaturas, a música não afetará outros alvos. As vítimas encantadas conseguem se defender, mas não podem iniciar confrontos. Se o personagem conduzir os seguidores ao perigo direto, cada criatura poderá realizar outro teste de resistência de Vontade dissipar a magia e não cair de um penhasco, mergulhar num lago profundo, etc.

Foco: O instrumento do conjurador.

Ritmo Insidioso

Encantamento (Compulsão)

[Ação Mental]

Nível: Brd 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução:
3 rodadas

Alcance: Médio
(30 m +3 m/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 hora/nível

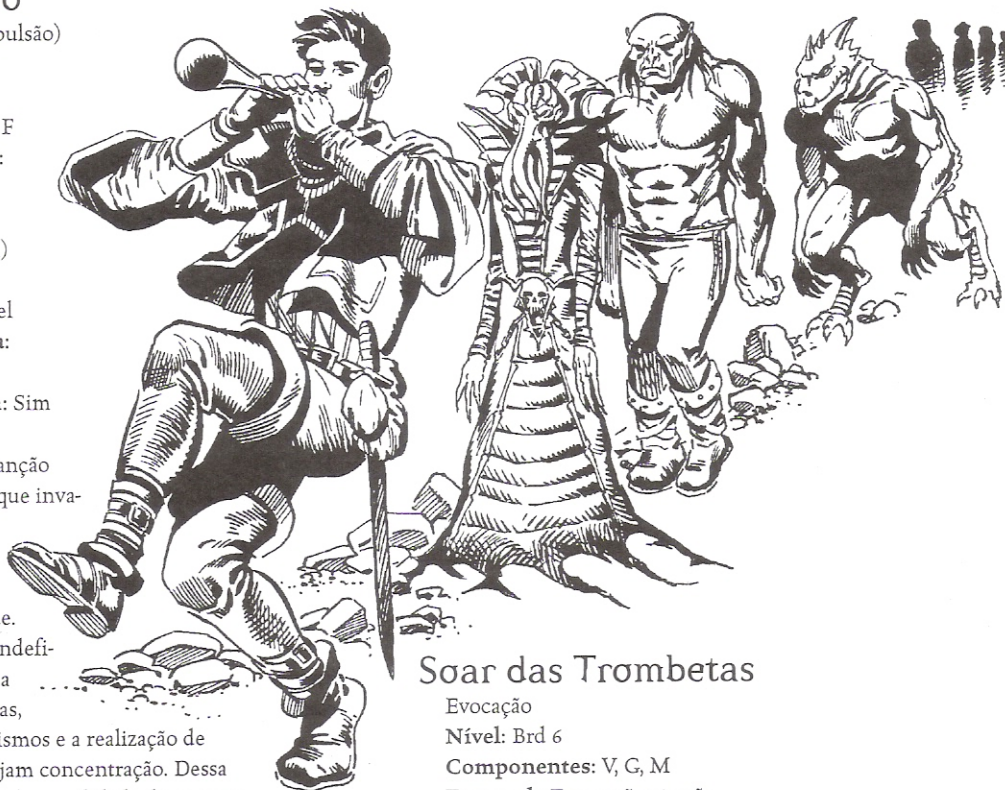
Teste de Resistência:

Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O bardo entoa uma canção atraente, curta e tola que invade a mente de qualquer criatura que fracassar no teste de resistência de Vontade. A melodia se repete indefinidamente e atrapalha a conjuração de magias, a operação de mecanismos e a realização de outras tarefas que exijam concentração. Dessa forma, o alvo sofre -4 de penalidade de circuns-tância nos testes de perícia baseadas em Inteligência e deve obter sucesso em um teste de Concentração para lançar magias (CD = CD do teste de resistência de *ritmo insidioso* + nível da magia).

Foco: O instrumento do conjurador.



Soar das Trombetas

Evocação

Nível: Brd 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 30 m

Área: Cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma explosão de trombetas elevada o suficiente para abalar os alicerces de construções ou interromper a marcha de um exército. Todas as criaturas na área afetada devem realizar um teste de resistência de Fortitude. Se obtiver

Siga o Líder

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônico]

Nível: Brd 4

Componentes: V, G, F

sucesso, a criatura ficará atordoada durante 1d4 rodadas e ensurdecida pelo dobro do tempo; se fracassar, ela sofrerá os efeitos acima, além de 4d6 pontos de dano. Qualquer objeto feito de vidro, madeira, pedra ou metal dentro do cone sofrerá 2d6 pontos de dano, ignorando sua dureza.

Componentes Materiais: Uma pequena trompa feita de metal.

Som Ambiente

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal (veja texto)

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade desacredita

Resistência à Magia: Não

Essa magia disfarça as melodias necessárias para gerar qualquer efeito de música de bardo em sons ambientes. As criaturas que ouvirem a música de bardo afetada não conseguirão distinguir sua verdadeira natureza, embora sofram seus efeitos normais. Por exemplo, o conjurador poderia usar essa magia para disfarçar uma canção destinada a inspirar competência como o trinar das cigarras, o farfalhar das folhas ou o crepitar de uma fogueira.

O conjurador determina como será o *som ambiente*, mas ele deve estar em harmonia com o ambiente local. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência de Vontade percebe que o som foi alterado e consegue notar sua verdadeira natureza.

Componente Material: Um pouco de qualquer coisa que produza o som desejado. Por exemplo, uma pata de cigarra, uma folha seca ou um galho carbonizado produziram os efeitos de *som ambiente* mencionados acima.

Sons de Júbilo

Abjuração

Nível: Brd 3

Componentes: G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: 3 m

Área: Emissão de 3 m de raio centrada no conjurador

Duração: Concentração (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Ao tocar um instrumento ou cantar, o bardo suspende qualquer *silêncio* mágico presente na área afetada. Esta zona de neutralização acompanha o personagem e permanece ativa enquanto ele continuar atuando.

O *silêncio* não é dissipado, mas temporariamente suspenso; seu efeito permanece ativo além da emissão dessa magia. Portanto, *sons de júbilo* geralmente é utilizada para conduzir o grupo até o limite de uma área de *silêncio*.

Foco: O instrumento do conjurador.

Vibração Simpática

Evocação [Sônico]

Nível: Brd 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Uma estrutura autônoma

Duração: Até 1 rodada por nível

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Ao sintonizar-se com uma construção autônoma, como um edifício, uma ponte ou uma barragem, o conjurador envia uma vibração intensa capaz de infligir dano à estrutura. Quando é iniciada, a vibração causa 2d10 pontos de dano/rodada na construção selecionada. No momento da conjuração, o bardo determina a extensão máxima do efeito; caso contrário, ela permanece ativa durante 1 rodada/nível. Caso seja lançada sobre um alvo sustentado, como a lateral de uma colina, o solo ou as pedras do local dissipam o efeito e nenhum dano é causado.

A *vibração simpática* não afeta criaturas vivas. Uma estrutura não pode realizar um teste de resistência, mas um construtor seria capaz de anular o efeito com um teste de resistência de Vontade.

Componente material: Um diapasão.

Zona de Silêncio

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 4

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: 1,5 m de raio

Área: Emissão de 1,5 m raio centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim

Quando conjura uma *zona de silêncio*, o bardo é capaz de manipular as ondas sonoras do ambiente; dessa forma, ele e os aliados na área conseguem dialogar normalmente, mas nenhuma criatura do lado externo poderá ouvir qualquer ruído produzido no interior da emissão. Esse efeito está centrado no personagem e se desloca com ele. Qualquer criatura que entre na *zona de silêncio* será afetada de imediato e os aliados que não donarem a área perderão seus benefícios. Entretanto, lembre-se que os testes bem-sucedidos de *Leitura Labial* ainda são capazes de revelar os diálogos realizados no interior da *zona de silêncio*.

Foco: O instrumento do conjurador.



CANÇÃO e SILÊNCIO

Um Livro de Referência para Bardos e Ladinos

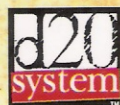
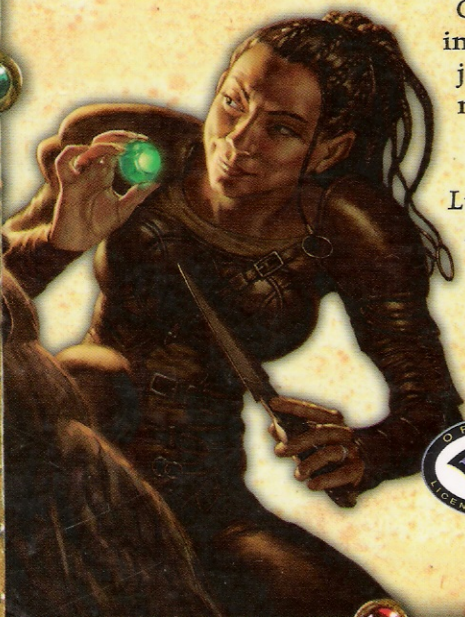
A astúcia e a versatilidade
são aliados poderosos.

Os bardos e ladinos dispõem de uma grande variedade de perícias e habilidades que lhes concedem vantagens sobre seus adversários. Este livro apresenta novas formas para incrementar os personagens mais engenhosos que existem, entre elas:

- Novos talentos, classes de prestígio, armas, magias, itens mágicos e equipamento.
- Um guia completo para criação de armadilhas, incluindo 90 exemplos.
- Descrição de vários tipos de guildas de ladrões e universidades bárdicas.
- Regras detalhadas para flanquear oponentes em combate.

Canção e Silêncio apresenta informações valiosas e indispensáveis para os Mestres e jogadores que desejam ampliar as capacidades de seus bardos e ladinos.

Para usar esse suplemento, o Mestre precisará do *Livro do Jogador* e do *Livro do Mestre*; o *Livro dos Monstros* também será útil. Os jogadores precisam somente do *Livro do Jogador*.



DEVWTC11857

ISBN: 85-7532-053-X



9

788575 320532

Visite nossa página www.devir.com.br

INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS