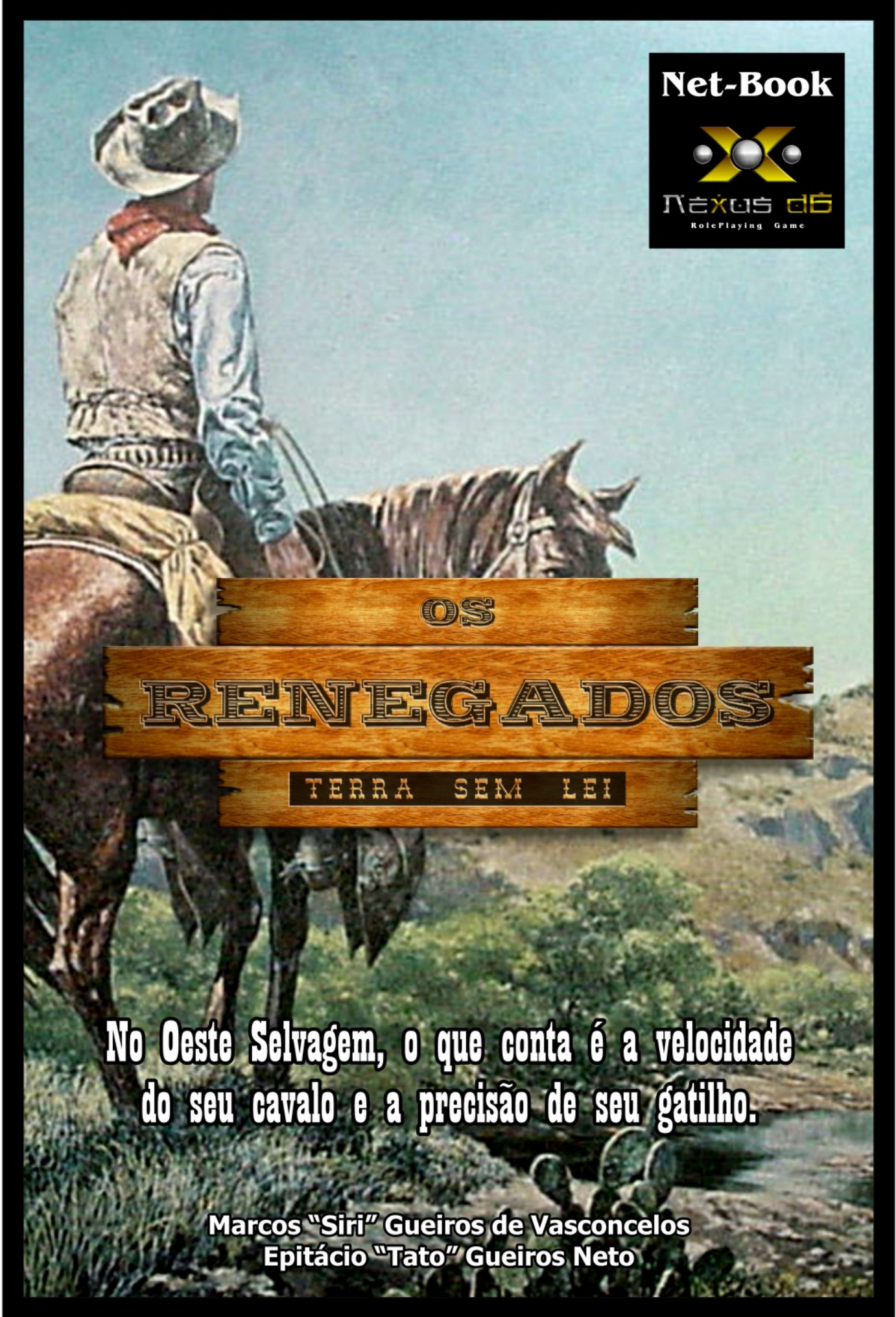


A full-page illustration of a cowboy on a horse, viewed from the side. The cowboy is wearing a wide-brimmed hat, a red bandana, a light blue long-sleeved shirt, and a tan vest. He is holding the reins of a dark brown horse. The background is a vast, hazy desert landscape with rolling hills and a small body of water in the distance under a clear blue sky.

Net-Book



Nexus d6
RolePlaying Game

OS

RENEGADOS

TERRA SEM LEI

**No Oeste Selvagem, o que conta é a velocidade
do seu cavalo e a precisão de seu gatilho.**

**Marcos "Siri" Gueiros de Vasconcelos
Epitácio "Tato" Gueiros Neto**

OS
RENEGADOS
TERRA SEM LEI

O sol já se escndia atrás dos Tannyns, e o café quente e forte era como um bálsamo para sua garganta seca. Seca como a paisagem que, dia após dia, permanecia a mesma. Árida e deserta. Seca, Hostil. Aquele era um dos raros momentos em que esquecia sua valentia e amaldiçoava o dia em que nascera – e mais ainda, amaldiçoava o dia em que não morrera.

Ágera, estava ali, ceando junto com o amigo de infância. A vida havia os separado, preparado destinos diferentes para cada um. Em comum, apenas o quase exílio.

– Frank... Frank! – O amigo o acordava de suas divagações.

– Sim...

– Você ainda não me contou o que fazia por aquelas terras. O que foi fazer no meio de tantos peles-vermelhas?

– Estava vagando, como de costume...

– Você não me enrola... essas suas viagens nostálgicas vão acabar facilitando os intentos do prefeito.

O amigo estava certo. Mas como ele poderia adivinhar que a terra que havia sido de seus pais havia sido tomada por aqueles selvagens?

– Eles não são selvagens!

– Mas eles atacam de forma mortal. É quando não atacam, escalpelam e esquartejam os infelizes que caem em suas mãos com vida!

– O que você faria se encontrasse invasores em suas terras?

Frank riu e respondeu irônico:

– Se eu tivesse terras, não pensaria... os faria engolir chumbo quente...

– Você não tem terras, e eles não têm chumbo. Seja como for, havia mais peles-vermelhas do que balas para seu Telt, e seus socos poderosos não seriam nada diante de dezenas de machadinhas. Acho melhor se cuidar mais, pois se eu não aparecesse, o prefeito teria seus intentos realizados sem dar sequer uma palavra.

O Prefeito... lembrar-se daquele maldito o fazia sentir suas entranhas revirando, a ponto de quase cuspir de volta o gole de café que acabara de engolir. O velho demônio que assebrava seus piores pesadelos. O homem que, outrora um explorador ganancioso, mandara seus homens invadirem as terras de seu pai. Tudo por causa do poço de água boa que seu pai descobrira. Água... tão preciosa quanto os

diamantes que haveriam nas terras do agora prefeito Wilford. Novamente, ressoavam em sua memória os tiros que ceifaram a vida de seu pai, seus dois irmãos mais velhos, e sua mãe, sua doce mãe... ainda a ouvia gemer baixinho com o sangue escorrendo-lhe pela boca após ser cruelmente baleada várias vezes: "Meu Frankie... corra, meu bebê...". Agora, o bandido explorador fizera-se prefeito daquela cidade. Uma lágrima corria-lhe o rosto. Uma lágrima de ódio e cólera.

— Ainda pretende retornar à cidade, Frankie?

Haviam crescido juntos, mas não gostava que ninguém lhe chamasse assim. Apenas sua mãe poderia. Gostava de seu nome senore, com "K" mudo, Frank. Nome de homem. Cliff crescera numa fazenda próxima a que fora ocupada pelo seu pai. Cliff viveu sob os horrores do domínio do velho Wilford por aquelas terras. Sempre questionou aqueles desmandos... agora, vivia à margem da cidade. Não afrontava tanto Wilford quanto o próprio Frank, mas o suficiente para ser considerado "pessoa não grata". Mas agora, até que vivia feliz como o patrulheiro ranger daquela cidade. Podia trabalhar, mas como vivia nos arredores da cidade, não traria maiores problemas para o Prefeito Wilford.

— É preciso, Cliff. Estou quase sem mantimentos...

— Pelo menos vá à noite... posso ir com você.

— Não Cliff, eu tenho tudo arrumado com o Stan. Ele já tem o que preciso, e já deve estar me esperando.

— Cuidado com o novo Xerife. Parece ser boa pessoa, mas é homem da inteira confiança do velho Wilford.

Ele sabia. Wilford era uma raposa matreira, e agora que estava no poder, não faria nada "fora-da-lei". Pegou de volta o revólver Colt em cima da mesa, admirou o brilho da lamparina sobre o cano cremado. Admirou o cabo em madrepérola, e mirou na chama da lamparina do outro lado da sala. Disparou um tiro imaginário e, com um sopro, afastou a também imaginária fumaça que era expelida pelo cano. Havia se acostumado com aquela vida errante. Aprendera a atirar e a lutar pela sua sobrevivência.

Despediu-se do amigo, que deu-lhe um tapinha nas costas como a desejar boa sorte. Desamarrou o alazão marrom, acariciando-lhe a testa, e montou, em direção à cidade. Pearl Valley era a cidade mais próspera daquela região. Era conhecida como a "Pérola no Deserto", por causa de seu nome e de sua prosperidade. Iria até o Saloon, onde Stan, que conhecera seu pai, teria tudo arrumado, como de costume: um cantil com vinho, munição, especiarias para temperar a carne de suas caçadas...

A cidade estava tranqüila. O único movimento se observava no saloon, onde bêbados e dançarinas de can-can falavam alto e riam animados. O mecânico tocava freneticamente sempre a mesma música que ele tantas vezes já ouvira desde a infância. "Oh, Susanna..." ele cantarejava em sua mente.

Chegando ao Saloon, notou um forasteiro. Um espertalhão viciado em pôquer, que tirava tudo dos bolsos de quem se atrevesse a sentar com ele. Ele já ouvira falar de Robert, e gostava de que ouvia a respeito dele: esperto demais para ser pego pela lei... astuto demais para ser tomado de assalto.

– Frank! Homem de Deus, pegue suas coisas e não deixe rastro!

– O que houve, Stan? Pensei que era bem-vindo...

– É! – o velho Stan falava baixo, olhando pros lados, mas com tom nervoso – Mas corre o boato de que o prefeito botou alguém no seu encalço, um matador! É bom que você suma antes do trem das 11 chegar...

– Não vou fugir, Stan!

– Homem de Deus, pare de bancar o valente! Pedi ao Fred que vigie você de olhos bem abertos!

– Detesto esses pistoleiros, Stan! Covardes que não tem coragem de usar os pulsos!

– Mas hábeis atiradores, que com uma bala podem apagar uma ponta de cigarro do outro lado da cidade. Ele vai acompanhá-lo de longe.

Ouviram o apito da Maria-Fumaça. O trem das 11 chegara. Atrasado, mas chegara, e Stan sabia do maldito passageiro que ele trazia.

– Vá logo, homem! Morto você não vai poder fazer muita coisa pra vingar seu destino! Suma!

Aquelas palavras revolveram as entranhas de Frank. Vingar o seu destino... mais uma vez desejou ter morrido junto com sua família... seria menos amargo que viver condenado ao ódio que lhe corroía o coração. Saiu do saloon. Ajeitou os pacotes na sela de seu cavalo, e lançou um olhar à estação, onde um homem com jeito de estrangeiro o fitava, sob a claridade que escapava da porta do Saloon. Era um homem alto, forte, usava um daqueles chapéus grandes, típico dos estrangeiros que vem do sul, e carregava em das mãos um estojo de um violão. O homem de sembreiro não desviava o olhar, como se o reconhecesse...

INTRODUÇÃO

TERRA SEM LEI

O Mundo se expande. A descoberta de um novo continente empolga os conquistadores, e acende ganância dos exploradores, aumentando sua fome por riquezas e poder. Para isso, é necessário colonizar as novas terras, criando as novas cidades, e esperando que chegue o dia de tornar-se uma verdadeira nação, com suas leis e autoridades. Até que chegue esse dia, a lei que impera é a do gatilho mais rápido.

Renegados é um cenário baseado nas histórias de Faroeste, onde pistoleiros vagavam em seus cavalos caçando índios e bandidos. Você vai caçar criminosos, deter assaltantes, impedir saques ou fazê-los. É isso mesmo! Você pode ser o herói, mas também pode fazer o papel do bandido.

ANTI-HERÓIS

As Novas terras descobertas pelos ingleses estão sendo colonizadas. Novas cidades surgem, com suas riquezas inexploradas. De toda parte do mundo, partem pessoas em busca de uma nova vida: exploradores, fazendeiros, aventureiros e... bandidos. Sim, bandidos, como se já não bastassem os selvagens nativos da nova terra, esses homens de pele-vermelha que manejam machados, arcos e que atacam, matam, em defesa da terra que um dia foi deles – mas que agora era se via povoada pelos conquistadores.

Nas poucas cidades, ainda sem lei, há algumas autoridades, como o prefeito, o Xerife e o Juiz. Há ainda o Padre, o dono do Saloon e o dono do pequeno banco local, onde estão guardadas tanto as poucas economias daqueles que se aventuraram a desbravar o Oeste como as riquezas de seus exploradores.

Na luta contra bandidos, peles-vermelhas e até mesmo contra autoridades desonestas, sur-

gem verdadeiras lendas do Oeste: os Cowboys e Justiceiros. Hábeis atiradores, bravos lutadores, nem sempre são bem-vindos em suas andanças. Estão sempre com encrencas com o Xerife, ou com algum Pistoleiro contratado por algum explorador, fazendeiro, ou qualquer um que tenha cruzado a sua justiça, a justiça do gatilho.

Alheios a toda essa confusão, apenas querendo se dar bem, estão os Trapaceiros, viajantes que estão sempre de passagem, em busca de algum afortunado de quem eles possam tirar um bom dinheiro jogando – e claro, trapaceando.

Além dos Xerifes e da Polícia, as cidades contam com a patrulha feita pelos Rangers, que vivem nos desertos em redor das cidades.

Em Renegados, o importante nem sempre é fazer o bem ou estar do lado da lei. Mas é melhor você montar bem, e saber atirar, ou então... bang!

USANDO ESTE LIVRO

Este cenário necessita apenas do livro de regras do sistema **Nexus d6**. Nenhuma das raças, classes ou monstros do livro base podem ser usados normalmente nesse cenário (a menos que o Mestre deseje criar uma aventura diferente). Todos os personagens devem ser humanos.

Os Jogadores serão heróis em início de carreira, mas já possuindo certa fama. Em termos de regra os jogadores começarão com as limitações de **Campeões (com 12 Pontos)**, mas o Mestre pode permitir que eles comecem com mais pontos (Veteranos, Heróis,...) para criar uma aventura de maior poder.

Cabe ao Mestre definir quais Poderes e Talentos serão permitidos no jogo, visto que esse tipo de ambiente não é propício para coisas como Vôo ou Invisibilidade. Abaixo colocaremos uma lista de Sugestões para os Poderes e Talentos permitidos. Todas as Restrições podem ser usadas em Renegados.

Não existe Magia neste cenário. Nem se tem notícia de se um dia ela existiu.

PODERES

Arena Pessoal, Arma Afiada, Arma Vorpal, Arpéu, Ataque de Área, Ataque Poderoso, Ataque Preciso, Ataque Rápido, Companheiro, Desviar Disparos, Familiar, Fúria Guerreira, Genialidade, Imobilizar, Oráculo, Radar

TALENTOS

Aparência Frágil, Biblioteca, Especialista, Imune à Dor, Memória Fotográfica, Mentor, Patrono, Perícias: *Animais, Atuação, Ciência, Condução, Crime, Diplomacia, Direito, Esportes, Etiqueta, Furtividade, Herborismo, Idiomas, Intimidação, Investigação, Lábia, Medicina, Montar, Música, Prontidão, Rastrear, Sobrevivência*; Reputação, Riqueza, Senso de Direção, Sentidos Ampliados: *Audição Ampliada, Visão Ampliada*;



CARA-PÁLIDA

MOCINHOS?

Vagando pelas terras do Velho Oeste, vários homens enfrentam a morte. Alguns lutam pela lei ou ordem, outros lutam pela justiça, alguns pelo dinheiro e muitos, mas muitos mesmo, pela fama. Você vai interpretar o papel de um deles.

Existem oito tipos diferentes de Cara-Pálidas para serem escolhidos neste cenário: **Cowboy**, **Justiceiro**, **Mariachi**, **Pistoleiro**, **Ranger**, **Trapaceiro** e **Xerife**.



COWBOY (VAQUEIRO)

Custo: 8 pontos

For 2, Pre 2, Hab 2, Def 1, Ene 2

Poderes: -

Restrições: Reputação Negativa (-1pt);

Talentos: Especialista: Perfuração; Esportes; Intimidação; Montar; Sobrevivência;

O Cowboy é um Anti-Herói do Velho Oeste. Ele é bom e deseja fazer o bem, mas as pessoas e a autoridade o temem porque ele age por conta própria. Ele vaga pelas cidades em busca de sossego ou de seus inimigos, e sempre acaba arrumando encrenca no caminho. O Cowboy é tão bom no gatilho quanto é em combate corporal.

JUSTICEIRO

Custo: 8 pontos

For 3, Pre 1, Hab 2, Def 0, Ene 2

Poderes: Arpéu (1pt); Desviar Disparos (1pt);

Restrições: Código: dos Heróis, da Honestidade (-2pts);

Talentos: Esportes; Furtividade; Intimidação; Investigação; Montar;

O Justiceiro é um herói mascarado que vaga pelas cidades próximas ao seu refúgio buscando trazer justiça àqueles que cometem crimes contra o povo. Ele é um esgrimista, sobrevivendo de sua espada e sua agilidade. Ele utiliza um chicote para se pendurar e fazer acrobacias, saltando em candelabros, escalando as casas e se escondendo na escuridão.

MARIACHI

Custo: 8 pontos

For 1, Pre 2, Hab 3, Def 1, Ene 2

Poderes: Ataque Poderoso: Dist (1pt);

Restrições: Devoção (-2pts);

Talentos: Aparência Frágil; Perícias: Lábia, Música, Furtividade;

O Mariachi é um assassino disfarçado de músico. Ele é obstinado em cumprir sua missão mesmo que isso signifique sua própria morte. O Mariachi anda com suas armas disfarçadas dentro de seus instrumentos ou algo parecido, de forma que parecem inofensivos tocadores errantes.

PISTOLEIRO

Custo: 8 pontos

For 0, Pre 3, Hab 2, Def 1, Ene 1

Poderes: Ataque Rápido: Dist (2pts);

Restrições: Reputação Negativa (-1pt);

Talentos: Esportes; Furtividade; Intimidação; Montar; Prontidão;

O Pistoleiro é muito semelhante ao Cowboy, apenas não é adepto de briga corporal. Ele é muito bom com suas duas pistolas e é conhecido por seu saque rápido e sua velocidade no gatilho. Assim como o Cowboy, o Pistoleiro não é visto com bons olhos pelo povo e pelas autoridades por seu modo de agir fora-da-lei.

RANGER

Custo: 8 pontos

For 0, Pre 4, Hab 3, Def 1, Ene 1

Poderes: Ataque Preciso: Dist (1pt);

Restrições: Código: da Honestidade, da Natureza (-2pts);

Talentos: Direito; Medicina, Rastrear, Sobrevivência; Visão Ampliada;

O Ranger é um tipo de patrulheiro que vive no deserto. Ele é um atirador de elite, podendo atingir alvos muito distantes com uma precisão impressionante. Os Rangers são protetores da natureza e dos

animais sendo mais fácil se aliarem aos Peles-Vermelhas que os outros Carapáldas.

TRAPACEIRO

Custo: 8 pontos

For 1, Pre 2, Hab 3, Def 1, Ene 2

Poderes: -

Restrições: Loucura: Compulsão (-1pt);

Talentos: Atuação; Crime; Etiqueta; Lábia; Prontidão;

O Trapaceiro é um jogador inveterado, vive trapaceando, mas nunca é descoberto. O jogo é um tipo de vício deste homem, ele não consegue viver sem isso. Mas o Trapaceiro sabe que pode ser descoberto e toma suas precauções. Ele é um homem educado, charmoso e sempre gentil facilmente ludibriando aqueles que o rodeiam.

XERIFE

Custo: 8 pontos

For 2, Pre 2, Hab 1, Def 2, Ene 2

Poderes: -

Restrições: Código: da Lealdade (-1pt);

Talentos: Patrono; Perícias: Diplomacia, Direito, Intimidação, Investigação;

O Xerife é o representante maior da Lei nas cidades do Velho Oeste. Ele é a autoridade e cuida da segurança dos cidadãos de bem. Apesar de não gostar dos Cowboys e Pistoleiros, entre outros, o Xerife sabe que não deve bater de frente com certas pessoas, pois isso pode causar um problema maior ainda.



PELE-VERMELHA

TRIBOS

Antes mesmo que os estrangeiros chegassem ao Oeste Selvagem, várias tribos indígenas habitavam estas terras. Os estrangeiros não respeitam os territórios dos pele-vermelhas e devem ser enfrentados. Mas existem alguns entre eles que convivem em paz com os índios, e estes, se tornam aliados poderosos.

Existem três classes básicas de Pele-Vermelha para os jogadores escolherem: **Arqueiro, Guerreiro e Shamã.**



ARQUEIRO

Custo: 8 pontos

For 1, Pre 3, Hab 2, Def 0, Ene 2

Poderes: Ataque Poderoso; Dist (1pt);

Restrições: Reputação Negativa (-1pt);

Talentos: Esportes; Furtividade; Montar; Rastrear; Visão Ampliada;

O Arqueiro é o índio que usa um arco de madeira e flechas com ponta de ferro para matar seus inimigos. Apesar de se-

rem menos respeitados que os Guerreiros Tribais, eles são a força mais mortal que os índios têm a seu favor. As Pistolas e Rifles matam a distância, e é preciso chegar perto para usar uma machadinha.

GUERREIRO

Custo: 8 pontos

For 3, Pre 1, Hab 1, Def 1, Ene 2

Poderes: Fúria Guerreira (1pt);

Restrições: Reputação Negativa (-1pt);

Talentos: Esportes; Intimidação; Montar; Prontidão; Sobrevivência;

O Guerreiro é o índio que vai defender suas terras e seu povo com sua machadinha de combate. São combatentes poderosos e lutam com uma fúria assustadora. Entre os índios, os guerreiros são os mais honrados lutadores.

SHAMÃ

Custo: 8 pontos

For 2, Pre 0, Hab 3, Def 0, Ene 2

Poderes: Oráculo (2pts);

Restrições: Reputação Negativa (-1pt);

Talentos: Aparência Frágil; Animais; Herborismo; Medicina; Audição Ampliada;

O Shamã é o índio que foi escolhido pelo povo e seus antepassados para guiar seu povo. Eles podem se comunicar com os espíritos de seus ancestrais e com os totens da tribo, vendo cenas do futuro e passado.

INIMIGOS E ALIADOS

ENCRENCA!!!

A vida dos homens no velho oeste não era fácil. Havia a lei, mas esta normalmente era distorcida ou corrompida pelos que tinham dinheiro e poder. Assim, não era difícil encontrar alguns problemas quando você estava no lugar errado e na hora errada.

A seguir estarão as fichas dos “problemas” mais comuns ou prováveis de se encontrar, mas o mestre está livre para criar qualquer desafio para os seus personagens.

A LEI

Os homens da lei, normalmente, trabalham pela segurança da cidade. Isso faz com que Cowboys, Pistoleiros, Índios e outros não sejam bem vistos aos olhos da lei. Mas mesmo a lei pode ser comprada.

GUARDA

Humano; Médio; 6pts;

For 1, Pre 2, Hab 1, Def 1, Ene 1

P/R: -

Tal: Direito; Intimidação;

CaC: Socos 1d6-2 (impacto)

Dist: Revolver 1d6-1 (perfuração)

PVs: 1d6(3); **ND:** 8;

XERIFE

Humano; Médio; 10pts;

For 2, Pre 3, Hab 1, Def 2, Ene 3

P/R: Código: da Lealdade (-1pt);

Tal: Patrono; Diplomacia; Direito; Intimidação; Investigação;

CaC: Socos 1d6-1 (impacto)

Dist: Rifle 1d6 (perfuração)

PVs: 3d6(10); **ND:** 9;

CAVALARIA

Humano; Médio; 12pts;

For 3, Pre 2, Hab 3, Def 2, Ene 3

P/R: Código: da Lealdade (-1pt);

Tal: Diplomacia; Direito; Esportes; Intimidação; Investigação; Montar;

CaC: Espada 1d6 (corte)

Dist: Revolver 1d6-1 (perfuração)

PVs: 3d6(10); **ND:** 9;

OS PODEROSOS

O Velho Oeste era uma promessa de riqueza e poder, e os homens ambiciosos vieram atrás dela com muito afinho. Os poderosos manipulam a lei e o povo através de dívidas e medo.

BANQUEIRO

Humano; Médio; 6pts;

For 0, Pre 1, Hab 2, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: Diplomacia; Direito; Etiqueta; Idiomas; Lábria; Riqueza;

CaC: Socos 1 (impacto)

Dist: Revolver 1d6-2 (perfuração)

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

FAZENDEIRO

Humano; Médio; 8pts;

For 0, Pre 3, Hab 2, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: Intimidação; Lábria; Montar; Prontidão; Riqueza;

CaC: Socos 1 (impacto)

Dist: Rifle 1d6 (perfuração)

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

PREFEITO

Humano; Médio; 10pts;

For 1, Pre 2, Hab 3, Def 2, Ene 2

P/R: -

Tal: Patrono; Intimidação; Lábia; Montar;
Prontidão;

CaC: Socos 1d6-2 (impacto)

Dist: Revolver 1d6-1 (perfuração)

PVs: 2d6(7); **ND:** 9;

CRIMINOSOS

Os criminosos ou bandidos estão sempre presentes, mesmo onde a lei é rígida. Existem criminosos fora-da-lei e existem aqueles bandidos que fazem suas maldade “dentro-da-lei”.

BANDIDO

Humano; Médio; 6pts;

For 2, Pre 1, Hab 1, Def 0, Ene 2

P/R: -

Tal: Crime; Furtividade; Intimidação;

CaC: Socos 1d6-1 (impacto)

Dist: Revolver 1d6-2 (perfuração)

PVs: 2d6(7); **ND:** 7;

SAQUEADOR

Humano; Médio; 8pts;

For 1, Pre 2, Hab 2, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: Crime; Esportes; Furtividade; Montar;

CaC: Socos 1d6-2 (impacto)

Dist: Pistola 1d6-1 (perfuração)

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

CAPATAZ

Humano; Médio; 10pts;

For 1, Pre 3, Hab 2, Def 1, Ene 3

P/R: -

Tal: Crime; Esportes; Intimidação; Lábia;
Montar; Prontidão;

CaC: Faca 1d6-2 (corte)

Dist: Rifle 1d6 (perfuração)

PVs: 3d6(10); **ND:** 8;



[illegible]

NOME DO PERSONAGEM _____ NOME DO JOGADOR _____

PONTOS _____ CONCEITO _____ CAMPANHA _____

RACA _____ CLASSE / KIT _____

05

RENEGADOS

TERRA SEM LEI

ATRIBUTOS

FORÇA 00000.000
PRECISÃO 00000.000
HABILIDADE 00000.000
DEFESA 00000.000
ENERGIA 00000.000

DANO: _____ PESO: _____
 DANO: _____ ALCANCE: _____
 VELOCIDADE: _____
 ND (7 Defesa): _____
 PVs

CAC: _____
 DIST: _____
CAMPANHINHA
 00000.00000.00000
 00000.000000.00000

TRAÇOS MAGIAS

PODERES / BENEFÍCIOS

TALENTOS

ANOTAÇÕES