

BACKDROPS

PANOS DE FUNDO

1. BAZAR

É como se cada pequena barraca de mercadores fosse um pedaço de alguma terra estrangeira, recortado e construído aqui.

2. BECOS

De dia, toda sorte de atividades fervilha por estas ruas. À noite, as ruas estão vazias.

3. ESTABULOS

O espaço de que um estábulo urbano carece tem de ser compensado em qualidade

4. FORJARIA

Tudo fulgura com um brilho alaranjado de fogo. Pouco se ouve sob as batidas do martelo e os gritos do metal que esfria

Aventureiros devem ter cuidado; o bazar está cheio de mentirosos, trapaceiros, ladrões e escória

Cada balcão apresenta os produtos de uma nação, fazendo do bazar um mercado do mundo inteiro

A batida exótica de um bardo é substituída pela cadenciada melodia estrangeira de outro



CENÁRIOS PRONTOS PARA USO EM QUALQUER CAMPAINHA DE FANTASIA

WILL HINDMARCH

PENUMBRA

BACKDROPS

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	
O PALCO ESTÁ ARMADO	
CAPÍTULO UM BAZAR	3
CAPÍTULO DOIS ATHENAEUM	4
CAPÍTULO TRÊS TERMAS	6
CAPÍTULO QUATRO NAVIO	8
CAPÍTULO CINCO CAIS	10
CAPÍTULO SEIS ESTABULOS	12
CAPÍTULO SETE FORJARIA	14
CAPÍTULO OITO PONTE DE PEDÁGIO	16
CAPÍTULO NOVE TEMPLO	18
CAPÍTULO DEZ HOSPEDARIA DE CARAVANAS	20
CAPÍTULO ONZE TAVERNA	22
CAPÍTULO DOZE BECO	24
CAPÍTULO TREZE BAIRRO DOS MERCADORES	26
CAPÍTULO QUATORZE MASMORRA	28
	30

WILL HINDMARCH

Capítulo Sete: Forjaria
Capítulo Oito: Ponte de Pedágio

CRÉDITOS

AUTOR: Will Hindmarch

EDITOR: Michelle A Brown Nephew

DIRETOR DE ARTE & DESENVOLVIMENTO GRÁFICO:

Scott Reeves

DESIGN DA CAPA: Scott Reeves e John Tynes

ILUSTRAÇÃO DA CAPA: Steven Sanders

SOBRE O AUTOR

Will Hindmarch já escreveu poesia, peças teatrais, uma revista em quadrinhos e aventuras de RPG para publicação e para jogo. Estes sumários o deixam tonto. Ele mora em Chicago.

DEDICADO A meus pais, que não sabem o que é "RPG". Para Tony, Tony, Marty, Dan e Seth pelas horas passadas que poderiam ter sido perdidas. Para SaraQ, por todo o resto.

CARTÓGRAFOS: John Davis e Scott Reeves

JOGADORES DA FASE DE TESTE: Anton Gleason, Marty Gleason, Seth M. Stevenson, Daniel "Slayer" Turek, e Anthony Wagner

PUBLICADO POR: John Nephew

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA Alex Knapik e Jerry Corrick

**ATLAS
GAMES**

PO Box 131233 • Roseville, MN 55113
info@atlas-games.com • www.atlas-games.com

"d20 System" and the "d20 System" logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0a. A copy of this license can be found at www.wizards.com. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with permission.

This book is published under the Open Game License. All Open Game Content is identified by placement in textured boxes (see page 3).

Penumbra is the trademark of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games, for its line of D20 fantasy roleplaying game supplements. Atlas Games and "Charting New Realms of Imagination" are trademarks of John Nephew, used under license. The Atlas Games logo is a trademark of John Nephew and Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

Copyright ©2002 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Reproduction of non-Open Game Content from this work by any means without written permission from the publisher, except for short excerpts for the purposes of reviews, is expressly prohibited.

Este é um trabalho de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência.

EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Atlas Games

Título Original: Backdrops

Coordenação Editorial: Jambô

ISBN: 85-89134-01-6
Publicado em Agosto/2002

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

H662b Hindmarch, Will
Backdrops: panos de fundo / Will Hindmarch;
direção de arte e desenhos gráficos por Scott
Reeves et alii; tradução de Leonel Caldela; editor
Rafael Dei Svaldi. -- Porto Alegre : Jambô, 2002.

30p. il.

1. Jogos eletrônicos. I. Reeves, Scott. II. Tynes,
John. III. Sanders, Steven. IV. Svaldi, Rafael D.
V. Título.

CDU 794.681.31

Tradução: Leonel Caldela

Revisão: Rafael Dei Svaldi

Editoração Eletrônica: Rafael Dei Svaldi

AGRADECIMENTOS

Ao Gui, Zumbi, Déco e Jacó, pela paciência, ao Leonel, pela dedicação,
à Deborah Fink e ao Arthur Vecchi, pelo apoio
e ao Arquivilão, sem o qual não haveriam agradecimentos.

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

JAMBÔ

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

INTRODUÇÃO

O PALCO ESTÁ ARMADO

Backdrops - Panos de Fundo é uma coleção de cenários prontos para uso para a sua campanha de fantasia no Sistema D20. Cada locação, ou cenário, é detalhada em duas páginas: isto inclui um mapa em escala que permite fotocópias e uso em jogos com miniaturas, e uma página de texto de ambientação e regras para enriquecer suas aventuras, onde quer que elas ocorram. Cada cenário pode ser usado diretamente do livro para encenar situações como duelos, fugas, encontros, reuniões secretas e muito mais. Usar *Backdrops - Panos de Fundo* é como pagar um designer de cenários para construir alguns "sets" para a sua campanha.

Backdrops traz quatorze cenários diferentes:

- O **bazar** é um labirinto barulhento de tendas estampadas, barracas de madeira e carroças estrangeiras, cada uma exibindo os produtos de uma nação.
- Há quem descreva os corredores mal-iluminados do **atheneum** como catacumbas de livros... mas poucos se dão conta de que a morte pode estar nas páginas quebradiças de um tomo ancestral.
- As **termas** são um lugar de sussurros, ameaças, conspirações e mentiras. Por trás da sua tranquilidade está um ambiente tenso, onde inimigos se enfrentam sem espadas ou escudos.
- Muitos burgueses ricos fizeram suas fortunas com a carga transportada nos gordos estômagos de grandes **navios** que cruzam os mares.
- Um amontoado de trapiches de pescadores, o **cais** também abriga um velho lobo do mar que consulta seu catálogo de mapas "de lugares idos e tempos distantes".
- Um **estábulo** urbano cria um nobre cavalo no qual a sabedoria de antigos reis de tribos está espalhada como uma reencarnação abençoada.

• Na **forjaria** secreta, três flamejantes anões de ouro vêm de dentro da forja para construir itens maravilhosos.

• Construída como uma defesa militar e feita de tijolos, a **ponte de pedágio** é uma armadilha para soldados, espiões e criminosos.

• Velas mágicas iluminam o caminho para as Casas dos Peregrinos, **templos** que recebem os seguidores de diferentes deuses.

• A pequena e fortificada **hospedaria de caravanas** oferece proteção e companhia para viajantes e comerciantes... mas os banditos sabem que o que há de mais valioso em qualquer **hospedaria de caravanas** é a própria caravana visitante.

• A **taverna** atrai habitantes locais assim como estrangeiros. Qualquer um com dinheiro pode se banquetear com uma refeição amigável e talvez desfrutar dos talentos de um bardo.

• **Becos** estreitos serpenteiam como veias através da cidade... e aqueles que neles vivem sabem que apenas três tipos de almas vagam pelas ruas à noite: guardas carregando lanternas, assassinos e mortos-vivos.

• No **bairro dos mercadores**, ruas pavimentadas estão repletas de cavalos, carroças, placas pendentes e fregueses barulhentos visitando as lojas de artesãos e artífices trabalhadores.

• A **masmorra** da cidade abriga gatinhos, punhistas, invasores de casas e criminosos; aqueles que não podem pagar sua fiança em moeda pagarão com tempo.

Mestres que olharem com cuidado também notarão algumas conexões entre estes cenários; por exemplo, o cais e o navio, ou o beco e o bairro dos mercadores. Cultive estas ligações para simular um mundo vivo, ou ignore-as completamente. Ligue os cenários para detalhar uma única cidade, ou espalhe-os pelo mundo da sua campanha. Use-os como base para desafios mais exóticos para os seus PCs; coloque lava sob a ponte, se você quiser, ou faça a casa de banhos submersa. Afinal, é o seu jogo. *Backdrops - Panos de Fundo* apenas lhe dá mais tempo para jogá-lo.

CONTEÚDO DE OPEN GAME

A linha de suplementos para Sistema D20 *Penumbra* é publicada sob os termos da Licença de Trademark e da Open Game License. As partes deste livro que são relacionadas a regras - por exemplo, estatísticas de personagens e descrições de habilidades de monstros - são consideradas conteúdo de open game.

Isto significa que você deve se sentir à vontade para tomar emprestado e utilizar este material, sob os termos da Licença de Open Game (veja a última página para os seus termos em detalhes), em material de sua própria autoria. Por exemplo, você poderia usar a nova doença mágica deste livro para uma aventura que você desenvolva e divida com o resto do mundo através do seu "website" pessoal, ou até mesmo em uma publicação tradicional, desde que você siga os termos da Licença de Open Game. Neste livro, o conteúdo de open game está em caixas texturadas como esta.

Os mapas neste livro e a maior parte do texto descritivo não dependem do Sistema D20, e assim não são considerados conteúdo de open game. O material privado, que consiste em tudo fora das caixas, não pode ser reproduzido em qualquer forma sem permissão expressa da Atlas Games. Tenha em mente que nós explicitamente damos permissão para que indivíduos copiem e ampliem os mapas para uso pessoal. Se você estiver interessado em fazer produtos utilizando a Licença de Open Game você mesmo, veja a página www.opengamefoundation.com para saber mais e achar as versões mais recentes das licenças.

CAPÍTULO UM

BAZAR

Esta praça de terra, tornada lisa e batida por pés e pelos anos, se tornou um labirinto de tendas estampadas, barracas de madeira e carroças estrangeiras. É como se cada pequena barraca de mercadores fosse um pedaço de alguma terra estrangeira, recortado e reconstruído aqui. Alguns estandes são até mesmo construídos com lajes importadas ou areias de desertos distantes. Contas, conchas, cordas, túnicas, sarongues, bandeiras, sapatos, chapéus, elmos, colheres, facas, espadas, bainhas, jóias, potes, urnas, jarras, garrafas, redes, cestos, bonecas, esculturas, tapeçarias, especiarias, incenso, lâmpadas, óleos, carnes, frutas e muito mais estão pendurados, empilhados, enrolados, encaixotados, ensacados, armazenados em carrinhos, abanados, arranjados e exibidos de outras formas para a venda.

Cada quinquilharia é uma visão de uma vida remota. Aqui, um halfling de pele cor-de-oliva vende uma tina feita de cupins esmagados que cheira a cacto. Lá, meio-orcs adolescentes exibem os cascos de seus pôneis híbridos. Um clérigo com uma sineta e uma vassoura está abençoando a tenda de um alquimista desinteressado enquanto que um homem vestido em uma pele de lagarto vasculha a coleção de garrafas em miniatura. Anões de cota de malha brandem troncos

de canela para afastar a multidão. Homens com tapetes élficos de quatro metros enrolados às costas barganham com um vendedor de incensos montado em uma zebra. Por trás da bruma de cheiros de animais, lanolina e óleos de tecido, o aroma de carne tostado espirala através do mercado. De estande para estande, a batida exótica de um bardo é substituída pela cadenciada melodia estrangeira de outro. Cada balcão apresenta os produtos de uma nação, fazendo do bazar um mercado do mundo inteiro.

EMBARGO DOS MERCADORES

Praticamente qualquer coisa está à venda em um mercado como este. Muitos mercadores vêm de longe para fazer sua fortuna e têm pouca paciência. Da mesma forma, as multidões estão repletas de pessoas procurando desesperadamente as mercadorias de que precisam. Com certeza aventureiros encontrarão ambos os tipos aqui. Talvez os PJs sejam abordados por um rico aristocrata sem vontade de enfrentar ele mesmo o mercado negro. Ou talvez um mercador do empório de um príncipe burguês simplesmente precisa ter algo que um PJ possui.

Aventureiros devem ter cuidado em um ambiente assim. O bazar está cheio de mentirosos, trapaceiros, ladrões e escória. Com riquezas a todo redor, nada pode ser o que parece.

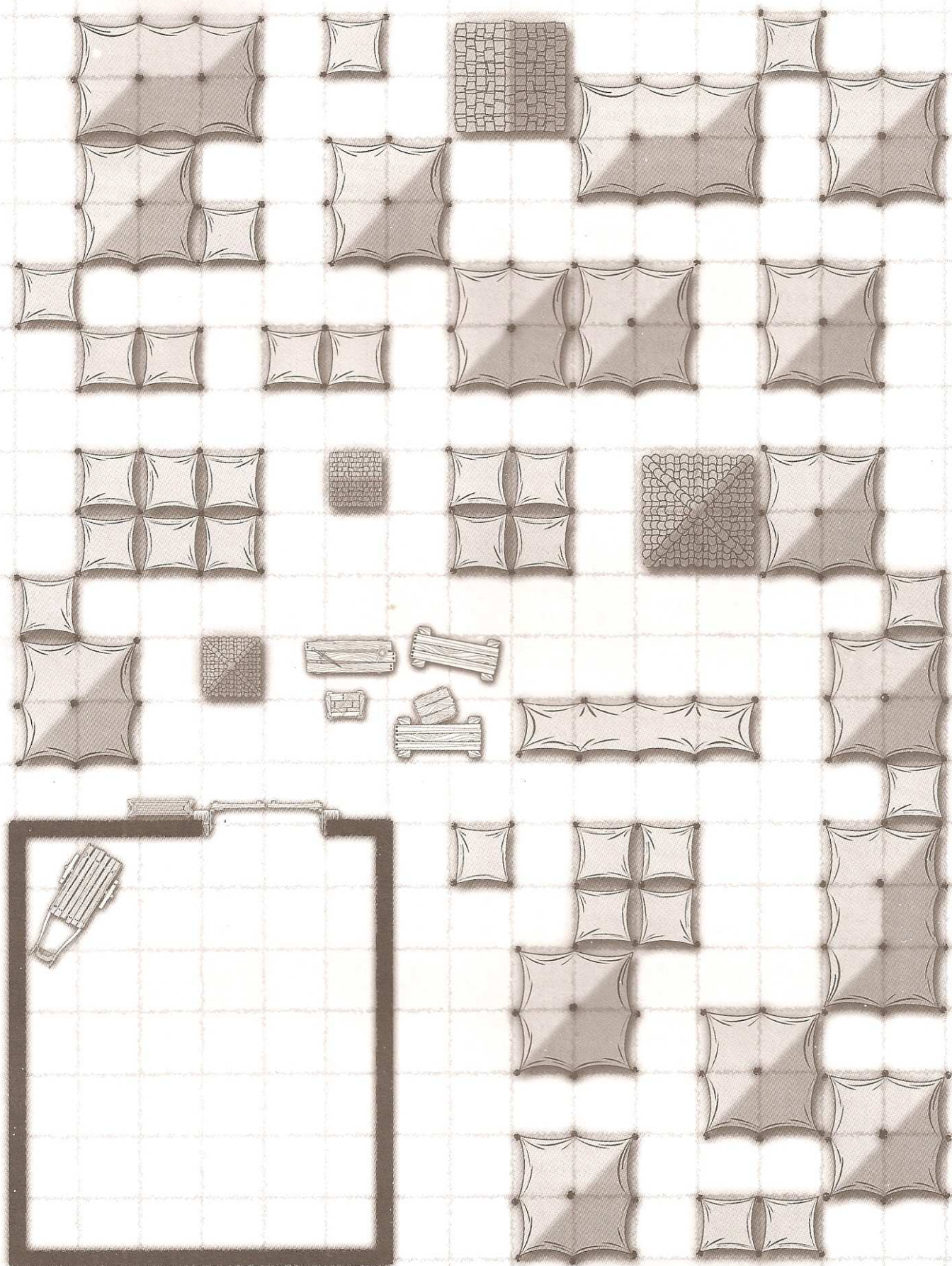
NOVAS REGRAS DE COMBATE D20:

QUEBRE E COMPRE

Combater nos espaços estreitos do mercado é muito mais difícil do que o normal. Golpes erráticos acabam acertando algum lugar, e com barracas por toda parte, "algum lugar" com certeza está ocupado por bens valiosos. Os comerciantes cujas mercadorias foram destruídas irão exigir uma compensação.

No bazar, faça com que os jogadores rolem o dano mesmo em um ataque mal-sucedido. Cada ataque que erra o alvo acerta mercadorias próximas; o dano que for rolado para ataques falhos é o valor em peças de ouro dos itens danificados. Para simular encontros em barracas de mercadores, use o valor do teste de Força vencedor como o valor em peças de ouro. Magias que causem dano também estão sujeitas à mesma regra, fazendo dano e custando dinheiro em cada quadrado que afetam.

FIG. 1. BAZAR



ÁREA DE ESPETÁCULOS

Espectadores sentam-se nas paredes baixas de pedra para assistir a leilões de gado, exercícios e jogos.

1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 220%

CAPÍTULO DOIS

ATHENAEUM

Bibliotecas como esta são freqüentemente escuras, normalmente estreitas e sempre dolorosamente quietas. Cada som que se esgueira por este espaço apertado parece próximo. Páginas viram. Papéis são remexidos. Lombadas quebram. Quando os visitantes pisam por entre as pilhas de livros, as prateleiras gemem sobre as velhas tábuas do chão. Alguns consideram a madeira escura e envernizada e o teto baixo apropriados para o estudo. Outros sentem que os corredores estreitos e mal-iluminados entre as prateleiras são catacumbas de livros.

Aldeões e pessoas comuns acreditam que os livros sobre assuntos arcanos atraem maus espíritos, mas este é um

pensamento tolo. Qualquer tipo escolástico sabe que apenas a sabedoria reside na biblioteca. Carregue uma vela e não há nada a temer.

LOCALIZAÇÃO

Um pequeno athenaeum, um lugar para a prática das ciências e das artes, pode ser encontrado praticamente em qualquer parte. Uma coleção particular de livros nas mãos de um rico acadêmico pode conter raras e valiosas obras que não estão disponíveis em nenhum outro lugar. Algum vilão arcano pode guardar segredos, e segredos são, muitas vezes, mantidos em livros. Em uma grande cidade pode ser possível encontrar um pequeno tesouro, na forma de uma coleção de livros, escondido e esquecido por baixo de tijolos ancestrais.

NOVA DOENÇA MÁGICA: O MALSCRIPTUM

Este terrível tomo carrega segredos contagiosos, mortais e esclarecedores para mentes comuns. É um livro negro com encadernação de couro sem título escrito. No seu interior está apenas um punhado de passagens através de centenas de páginas, escritas e reescritas em dezenas de línguas por milhares de mãos. É um livro apinhado, no qual palavras estão rabiscadas por cima de outras palavras, nas margens e no interior das capas. O seu título é conhecido apenas por aqueles que ouviram histórias sobre ele. Tipicamente, tais histórias são contos de horror cuja moral é esta: não leia o Malscriptum.

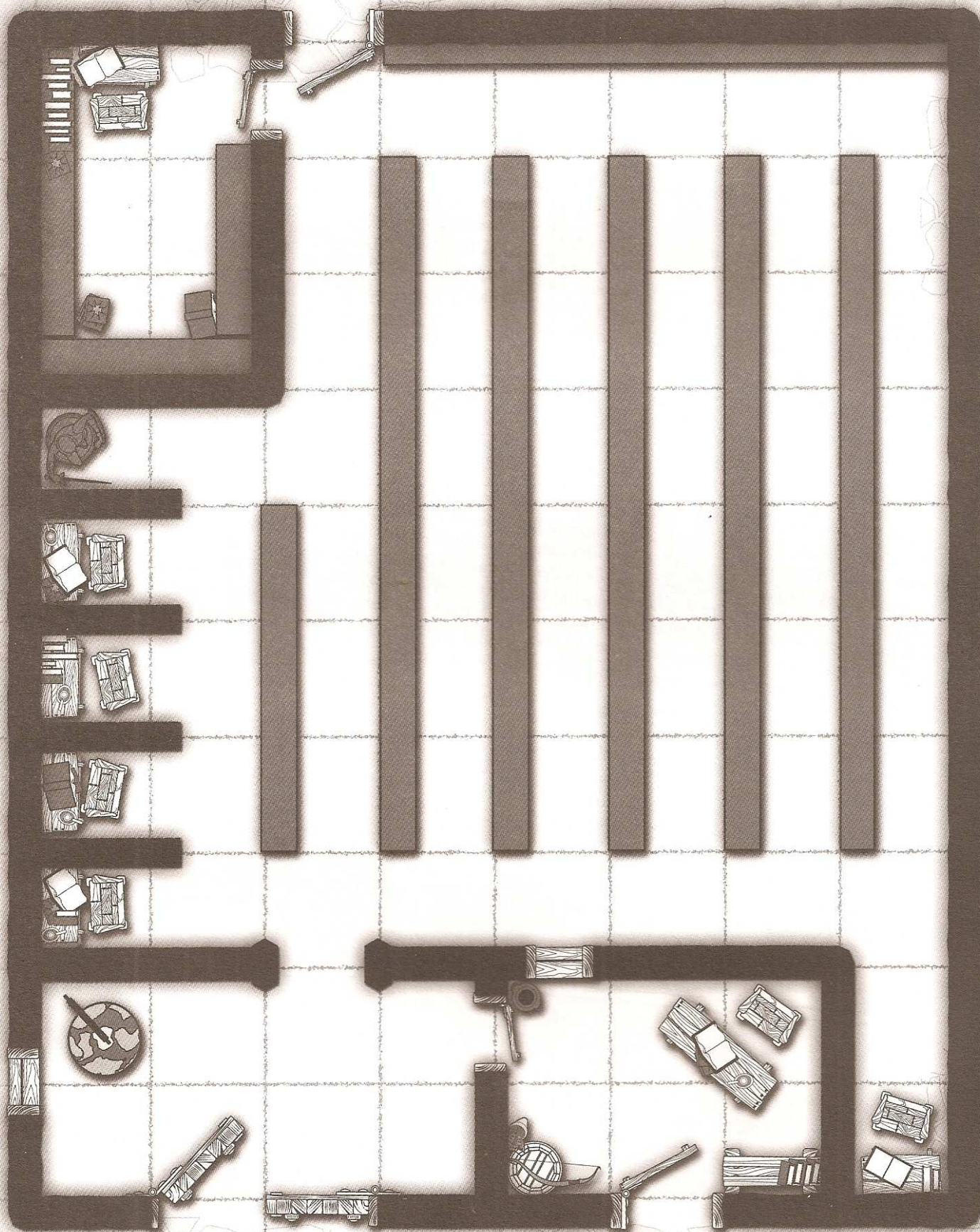
O Malscriptum não é apenas um livro. É uma doença mágica que infecta mentes através da comunicação. As divagações incoerentes dos portadores da doença são contagiosas quer escritas, cantadas ou faladas. Qualquer um que leia ou que ouça a leitura do Malscriptum deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou ser infectado. A doença se originou com segredos mágicos, e conhecimento mágico apenas acelera seu desenvolvimento; os PJs recebem uma penalidade de circunstância para seu teste de resistência de Fortitude igual às suas graduações em Conhecimento (arcano). As palavras do Malscriptum são, em essência, uma magia permanentemente ativa, transmutando o cérebro e o corpo; quando do contágio inicial a vítima perde 1d4 pontos de Constituição e ganha o mesmo em Inteligência. Todos os benefícios e penalidades normais destas mudanças se aplicam. A doença é uma criação maligna, enchendo a cabeça da vítima com conhecimento incrível enquanto desseca seu corpo.

Livrar-se da doença é uma tarefa complicada. A qualquer momento que a vítima tente uma ação que possa levar a uma cura - por exemplo, abordar um outro personagem para contá-lo que se está infectado, ou permitir que um conjurador tente uma cura mágica - ela deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 18) ou começará a recitar o Malscriptum, perdendo outros 1d4 pontos de Constituição e ganhando o mesmo valor em Inteligência. A doença é mágica, e não pode ser curada sem auxílio mágico. Para obter ajuda a vítima deve, de alguma forma, comunicar a presença da enfermidade sem infectar outros. Embora uma magia remover doenças seja capaz de curar um paciente, o médico pode ser infectado no processo. Os pontos de Inteligência ganhos são perdidos assim que a doença é curada.

Com o tempo, quando a Constituição da vítima se torna 3 ou menos, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou começará a copiar o Malscriptum em quaisquer superfícies disponíveis.

Infecção: comunicação, Fort CD 25; **Incubação:** uma noite de sono; **Dano Inicial:** 1d4 Con; **Dano Secundário:** Von CD 18, 1d4 Con; **Especial:** a vítima ganha uma quantidade de pontos de Inteligência igual ao valor perdido em Constituição

FIG. 2: ATHENAEUM



1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 130%

CAPÍTULO TRÊS

TERMAS

A casa de banhos é um lugar para fazer amigos, para banhar-se, para nadar e para socializar com a nobreza e a aristocracia. É um lugar pacífico mas agitado onde a moda dá lugar a toalhas brancas e pele nua. Sem poses ou costumes, jóias ou palavras grandiosas, é um ponto em comum onde a elite pode falar de maneira simples e ficar à vontade.

Mas a casa de banhos é também um lugar de sussurros, ameaças, mentiras e conspirações. Por trás da sua tranquilidade está um ambiente tenso, onde inimigos se enfrentam sem espadas ou escudos. É um território neutro onde apenas raciocínio, força de vontade, instinto e

intriga importam. É um bom lugar para negociar, intimidar ou ser assassinado.

Apesar das termas serem construídas como um espaço público, elas são mantidas por doações dos príncipes mercantes e da nobreza que as freqüenta. Mosaicos de ladrilhos e potes de cerâmica retratam benfeitores ricos e dignos de nota. As paredes de algumas câmaras de banho privativas são pintadas com afrescos simulando vistas de janelas. Algumas representam paisagens, panoramas ou vistas de cidades, enquanto outras mostram os palácios dos visitantes mais abastados. Padrões complexos e coloridos decoram portais arqueados e pilares redondos, todos sombreados pela complexa arquitetura e pelas lâmpadas de latão que iluminam o lugar. As câmaras mais privativas são adornadas com esculturas escandalosas e carnavais, o material das fofocas.

NA ÁGUA QUENTE

As seguintes táticas podem ser usadas em uma casa de banhos:

Carisma é importante nas termas. A beleza faz você entrar pela porta, mas a astúcia faz todo o trabalho. Testes de perícias como Belfar, Diplomacia, Sentir Motivação, Intimidar e Obter Informação devem estar no cerne das cenas representadas nas termas. As sombras e o vapor criam uma atmosfera de tensão que pode ser mantida fazendo secretamente todas as roladas de dados. Testes de perícias sociais podem requerer horas de cuidadosa observação ou conversa por parte dos personagens antes que um único dado seja rolado. Mantenha todas as roladas e CDs em segredo, e revele os resultados de testes de perícias através de diálogo ou narração. Não esqueça da linguagem corporal. O Carisma não está apenas na voz, ele também veste a toalha. Conceda bônus de circunstância de +2 a +6 para grandes atuações, usando as reações dos outros PJs como guias.

Assassinato é mais comum do que combate aqui. Classes de Armadura provavelmente são baixas. Os pisos de ladrilhos, escorregadios e irregulares, exigem testes de Equilíbrio (CD 16) para qualquer coisa exceto movimentação simples. Testes de Furtividade sofrem uma penalidade de -8 pelos pisos escorregadios, a atmosfera quieta e os altos ecos, mas os cantos da arquitetura e as profundas sombras fazem os testes de Esconder-se serem fáceis. Ataques Furtivos podem ser arranjados com excelentes testes de Belfar ou Disfarces, ou com a cobertura da multidão. Convites dão acesso a salas privativas, assim como testes de Falsificação bem-sucedidos. Piscinas e pisos de ladrilho facilmente negam um bônus de Destreza para a CA.

As próprias termas podem ser forças influentes em um confronto. Subornos podem fazer o caldarium ser superaquecido. Pessoas se afogando em água escaldante devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou gritar em agonia, não conseguindo prender a respiração. Engolir água assim provoca 1d4 pontos de dano de contusão.

NOVO VENENO: O ÓLEO DE SEVERUS

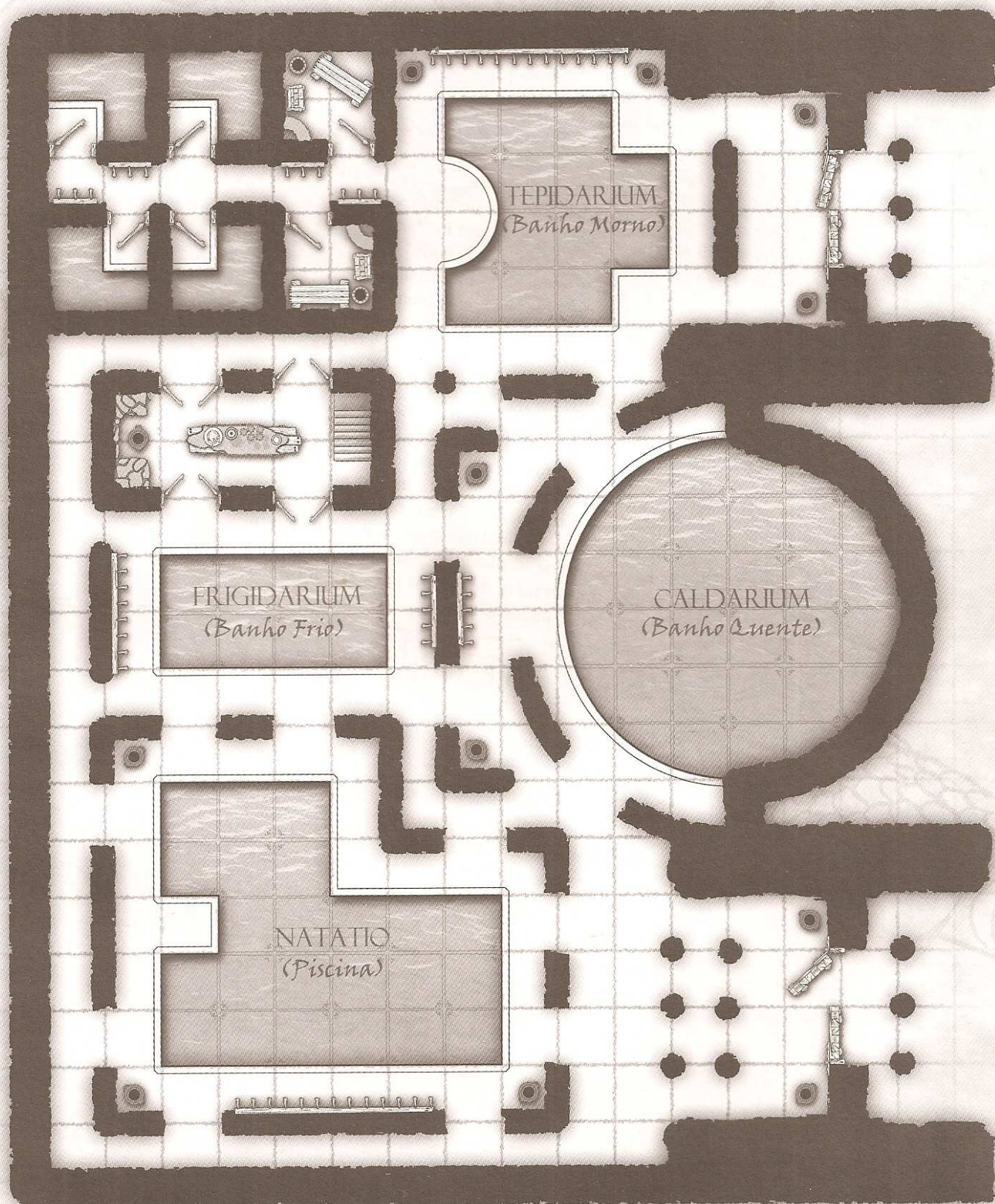
Piscinas ou banheiras podem ser usadas para administrar veneno de contato. O Óleo de Severus é um veneno alquímico de contato, usado para enfraquecer inimigos para negociações ou interrogatórios. Ele é fabricado a partir da destilação de uma seleta coleção de plantas que afetam a mente. O menor toque entorpece os sentidos e faz a vítima complacente. A sensação seria aterrorizante, se as vítimas conseguissem reunir força de vontade suficiente para se importar.

Tipo: Contato, CD 18; Dano Inicial: 1d6 Sab + 1d6 Car; Dano Secundário: 2d6 Sab + 1d6 Car; Custo: 1,000 po

FIG. 3: TERMAS

PISCINAS E SAUNAS PRIVATIVAS

COZINHA
(As escadas
levam
à caldeira)



ALPENDRE

1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 300%

CAPÍTULO QUATRO

NAVIO

Navios finamente construídos como este são as bases do comércio internacional. Muitos burgueses ricos fizeram suas fortunas com os grãos, óleos, lenha, tijolos, especiarias e preciosos artigos de luxo nos estômagos gordos dos navios que singram os mares. Jovens grumetes que se alistam no serviço a bordo destes barcos mercantes pensam que eles são como bois do alto mar. Não é verdade. Os capitães mais calejados sabem que homens enriquecem com embarcações pequenas porque elas são rápidas, baratas de se construir e baratas de se perder. Dúzias de barcos são perdidos para o mar em um ano, e os empórios perdem menos mercadorias com pequenos barcos do que com grandes naves.

As tripulações das frotas dos empórios são compostas de aprendizes e tripulantes contratados que são pagos com poucas moedas por seu trabalho. Os navios normalmente estão se abrindo nas juntas, mantidos inteiros por calafetagem feita em alto mar. Os tripulantes levam uma vida dura, expostos às intempéries do clima e um ao outro constantemente. Não há qualquer privacidade a bordo destes navios, já que os alojamentos dos marinheiros são menos importantes do que espaço para carga. Ainda assim, estes navios são

bem-decorados, fazendo com que a tripulação se apegue à embarcação e causando uma boa impressão do seu empório patrono.

BATALHAS OUSADAS EM ALTO MAR

O real inimigo em uma batalha no mar é o próprio mar. Combatentes que sejam atingidos por uma onda de dois metros vão acabar esquecendo suas armas e preferindo achar um ponto para se segurar no navio. Aventuroiros trajando armaduras vão acabar no fundo do oceano com suas armaduras enferrujando ao redor de seus ossos. Lutar sem estar acostumado ao balanço do mar já é difícil o suficiente; lutar durante uma tempestade é praticamente impossível. A maioria das batalhas que uma tripulação mercante enfrenta envolvem armas improvisadas recolhidas pelo navio: tochas, painéis de ferro, pinos de escada, pás e pesos de âncora.

Mas tudo isto proporciona grandes aventuras. Batalhas desesperadas em cima de um convés balançante são o clímax perfeito para intensas aventuras a bordo de navios. A maior parte dos inimigos em uma batalha em alto mar tendem a serem estranhos, mas uma batalha contra rostos familiares é muito mais interessante. Um motim mal-sucedido ou um conflito pessoal que se espalha pelo convés são muito apropriados para este local caótico.

CLIMA TEMPESTUOSO

Um teste de Equilíbrio (CD10) pode ser exigido apenas para permanecer de pé em um convés chuvoso. Movimentação, mesmo à velocidade normal, aumenta a dificuldade para CD 15.

Para ilustrar a aleatoriedade de uma tempestade com grandes ondas, role 2d4+10 em turnos alternados para determinar a CD dos testes de Equilíbrio. Cada mão que estiver segurando firmemente nos corrimões ou na balastrada concede um bônus de equipamento de +2 para este teste. Personagens que falhem em seus testes de Equilíbrio são derrubados antes de escorregarem para um dos lados (ou para fora) do convés inclinado.

NOVA ARMADILHA: ONDAS QUEBRANDO (ND 3)

Uma onda que quebra pode levar mesmo um guerreiro muito forte. Um teste de resistência de Reflexos (CD 15 ou mais) é exigido para manter-se de pé ou encontrar um apoio contra uma onda. Os personagens sofrem um redutor de circunstância de -2 neste teste para cada mão de que eles não dispõem para se equilibrar. Largar itens que estavam nas mãos é uma ação livre. Personagens que falhem neste teste são derrubados e são movidos 1d3x1,5 metro com a onda. Mesmo se o teste de resistência de Reflexos for bem-sucedido, uma onda pode desacordar um personagem.

Não é necessário um teste de ataque (4d6/contusão); Fortitude (CD 15) para meio dano; Observar (CD 15) permite perceber a onda que está vindo, concedendo um bônus de +2 para os testes de resistência.

FIG. 4. NAVIO

CASTELO DE PROA
(Alojamentos da tripulação)

CONVÉS DE PROA
(1,5 metro acima do nível do mar)

Alçapões levam ao depósito

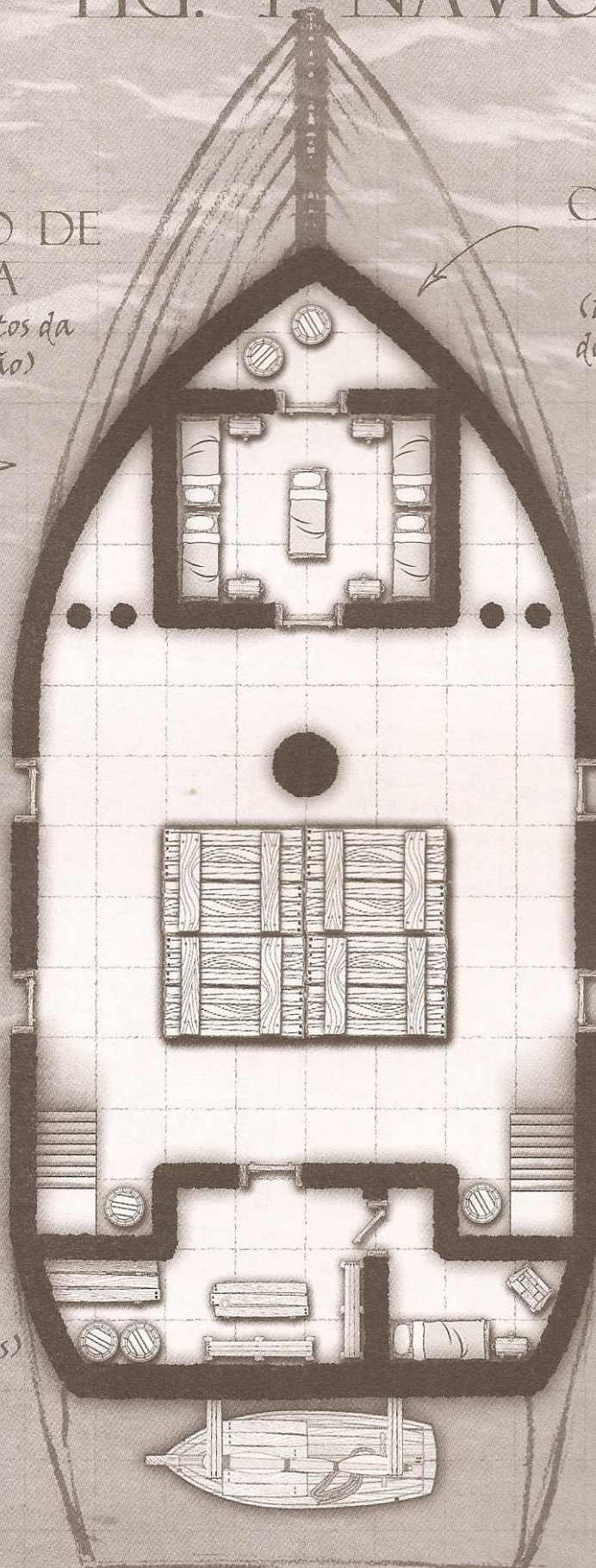
Escotilhas nas paredes

Escadas levam ao convés superior e timão

CABINE PRINCIPAL
(Sala comunal/Mapas)

BOTE SALVA-VIDAS

1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 220%



CAIS

Uma barafunda de trapiches de pescadores atravança o cais entre os piers mais novos usados pelos navios maiores. Um punhado de pequenos barcos está atracado aqui, usados pelos pescadores mais pobres como refúgio quando eles não estão arrastando seus modestos proventos da baía. Anos de uso transformaram estes trapiches em um emaranhado de madeira podre e cordas encharcadas. A maior parte das passagens de madeira range sob o peso de um halfling; algumas oscilam e ameaçam ceder sob o peso de um humano.

Os trapiches foram construídos em águas verdes e são muito escorregadios, devido aos ossos de peixes e plantas aquáticas mortas. Anzóis, redes rasgadas, arpões quebrados e longos pedaços de linha de pescar cobrem os trapiches e os barcos danificados. Caixotes esmagalhados e garrafas quebradas emergem do lodo próximo à praia. É um lugar oblíquo, afiado e cheio de pontas. Geralmente, apenas pescadores vagam por estas pranchas. Ocasionalmente um marujo vem procurar por mão-de-obra barata ou bebida, mas a maior parte dos visitantes que não vive do mar vem pelos mapas do velho Gruder e pelas quinquilharias.

A cabana de Gruder está aberta depois que escurece, quando ele trabalha à luz de velas longe dos mosquitos. Este lobo do mar gosta do som dos barcos balançando contra os trapiches. O cais à luz das tochas e do lampião a óleo também mantém os visitantes casuais afastados. Qualquer um que venha pode consultar o catálogo de mapas "de lugares idos e tempos distantes" de Gruder. Os mapas não estão à venda, mas sabe-se que Gruder copia cartas para visitantes amigáveis que permanecem para comer uma tigela de sopa de ostras e conchas.

Gruder (Esp 5) é uma velha alma excêntrica, do tipo que sonha com dias há muito idos. Seus anos como navegador a bordo de navios mercantes resultaram em graduações máximas em perícias como Conhecimento (geografia), Profissão (marinheiro) e Falsificação.

Quando seu navio naufragou sob um mar agitado, Gruder fixou residência na margem. Secretamente, ele tem um medo

terrível de navegar de novo. Ele acredita que um terrível Levi-atã o está esperando para levá-lo, o último homem de sua embarcação. É uma pena, Gruder conhece o tipo de portos onde mercadores trapaceiros estocam preciosas mercadorias...

Mover-se pelo cais é difícil, e combater aqui é perigoso. Se os personagens foram chamados para vir ao auxílio de Gruder, eles estarão lutando uma batalha precária e cheia de sobresaltos; riscos estruturais e do ambiente são comuns, e são tão perigosos quanto qualquer armadilha.

NOVA ARMADILHA:
TRAPICHE PODRE (NDI)

Pranchas enfraquecidas cedem sob mais de 100 quilos de peso sobre uma superfície de 1,5 metro, e sob personagens que estiverem correndo ou fazendo carga. Madeira estilhaçada corta os infelizes que batem as cabeças e as costas enquanto caem na sopa imunda que faz as vezes de água.

Não é necessário uma jogada de ataque (2d6); Reflexos (CD 18) evita; Procurar (CD 18) evita; Não pode ser desativado, somente consertado.

NOVA ARMADILHA:
LIXO DO PORTO (ND 3)

Personagens que caem do trapiche estão encrencados. Qualquer um que caia no lodo debaixo d'água fica preso. O solo do porto é coberto de vidro quebrado, anzóis, pontas de arpão e farpas de madeira. A água tem apenas três ou quatro metros de profundidade, mas é impenetravelmente escura.

Personagens que sejam presos no lodo devem fazer um teste de Natação (CD 15) como uma ação parcial para escapar. Todos os testes de Observar na água sofrem uma penalidade de situação de -10.

+10 corpo a corpo (1d6 lascas ou ganchos, causando 1d4 pontos de dano por acerto); Procurar (CD 25) evita; não pode ser desativada, apenas removida.

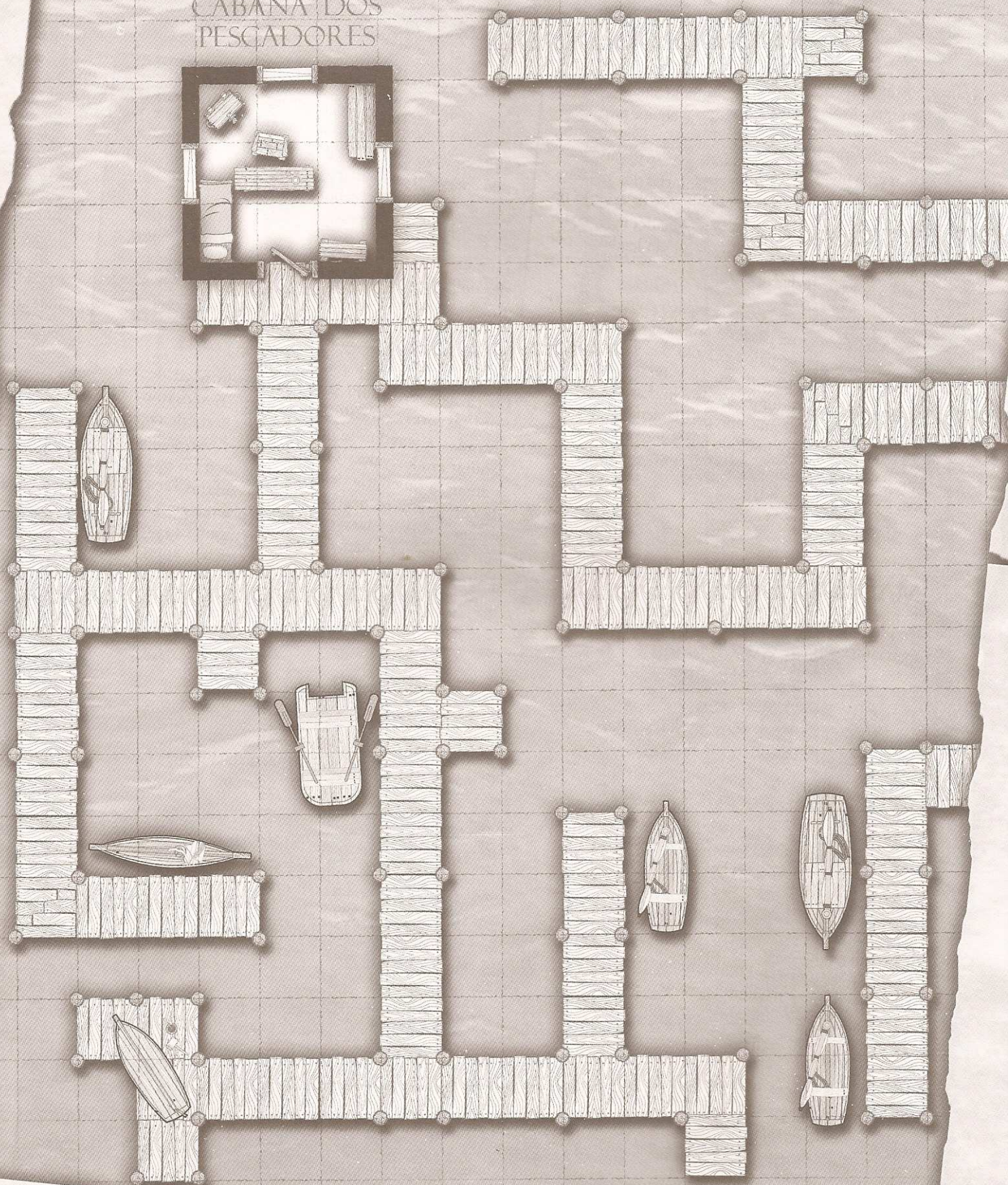
UMA COLEÇÃO MORTAL

Um teste de Procurar bem-sucedido (CD 5) revela algum tipo de arma em meio ao lixo. Qualquer "arma encontrada" serve apenas para um ataque. Role 1d12 para determinar aleatoriamente o que foi encontrado:

1d12	ARMA ENCONTRADA	DANO	TAMANHO	PESO
1-2	Caco de cerâmica ou vidro	1d4/19-20/x2 dec.	Miúdo	0,5 quilo
3-4	Mastro ou arpão quebrado	1d6/x2 dec.	Médio	1,5 quilo
5-6	Anzol ou gancho	1d4/x3 dec.	Miúdo	1 quilo
7-8	Rede	Enredar	Médio	5 quilos
9-12	Prego de madeira, caneco, ânfora ou porrete	1d6/x2 dec.	Médio	1,5 quilo

FIG. 5: CAIS

CABANA DOS
PESCADORES



1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 220%

CAPÍTULO SEIS

ESTÁBULO

O espaço de que um estábulo urbano carece tem que ser compensado em qualidade. Este bem-conceituado alojamento de cavalos é conhecido entre a nobreza por sua equipe respeitosa e pelo agradabilíssimo mestre do estábulo, o estrangeiro Saleed. Com uma utilização magistral de seu espaço limitado, Saleed consegue abrigar as melhores montarias dos viajantes mais exigentes enquanto mantém as tradições de criação de cavalos de seu povo. Saleed é um mestre treinador mesmo dos mais velhos cavalos, e aqueles que ele cria são lendários por sua lealdade, graça e inteligência.

O estábulo se situa em um pequeno espaço entre prédios vizinhos, com uma generosa parte da propriedade dedicada às cocheiras. Tudo foi construído no estilo das terras altas do povo de Saleed: vastos tetos de lajotas e notáveis reixas em padrões geométricos. Perfumes locais e importados são usados para manter um aroma apropriadamente delicado na área. O estabelecimento é mantido por Saleed e seu assistente orc, que é visto pelos esnobes clientes como uma curiosidade ou nem mesmo notado.

UMA TRADIÇÃO ANCESTRAL

Saleed foi criado nesta cidade por acidente. Ele é filho de comerciantes de cavalos de uma tribo das pradarias que

consistia principalmente de meio-orcs. Seu assistente, Lumosh, era um amigo de seu pai. Saleed é um humano puro, e Lumosh é um orc puro. Na sua tribo, nenhum deles teria uma chance de ser um criador de cavalos, mas aqui eles podem. Eles falam em voltar para casa, mas nunca o fizeram.

Saleed (Plb 1/Esp 3) é amigável, mas não discute a herança de seus cavalos com estranhos. Um teste de Conhecimento (geografia) (CD 15) permite reconhecer o estilo em que o estábulo é construído como pertencente à tribo de cavaleiros da pradaria; isto é um bom tópico para se começar uma conversa.

Lumosh (Plb 3) não é muito amigável, é lacônico e desconfia de todos exceto os simples esnobes, a quem ele trata como crianças que precisam de atenção. Qualquer aventureiro pode identificá-lo como sendo um orc.

Os cavalos são muito valorizados pelo povo de Saleed. Suas árvores genealógicas são meticulosamente registradas, e acredita-se que a mistura certa de raças pode resultar em kuzyaka, "Cavalos Nobres". No sangue destes animais, a sabedoria de antigos reis da tribo está espalhada como uma reencarnação abençoada. A raça de cavalos certa vai mesclar a experiência dos reis com a graça de um grande garanhão. Algumas das montarias de Saleed já beiram o estado de kuzyaka, mas eles não apreciam estar presos.

NOVA CRIATURA: KUZYAKA (CAVALO NOBRE LEVE)

ND 1; Tm Grande (animal); DV 3d8+6; pv 20; Inic +1 (Des); Vel 18 m; CA 13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural); Atq +2 corpo a corpo (1d4+1, 2 cascos); Face 1,5 m x 3 m; Alcance 1,5 m; QE Discernir mentiras, faro; Tnd N; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 13, Des 13, Con 15, Int 5, Sab 15, Car 8.

Perícias: Observar +7, Ouvir +7, Senso de Direção +5, Sentir Motivação +10 (Cavalos nobres são fortemente intuitivos e extraordinariamente espertos. Eles recebem +8 de bônus racial em testes de Sentir Motivação para detectar encantamentos; este bônus já está calculado.)

Talentos: Vontade de Ferro

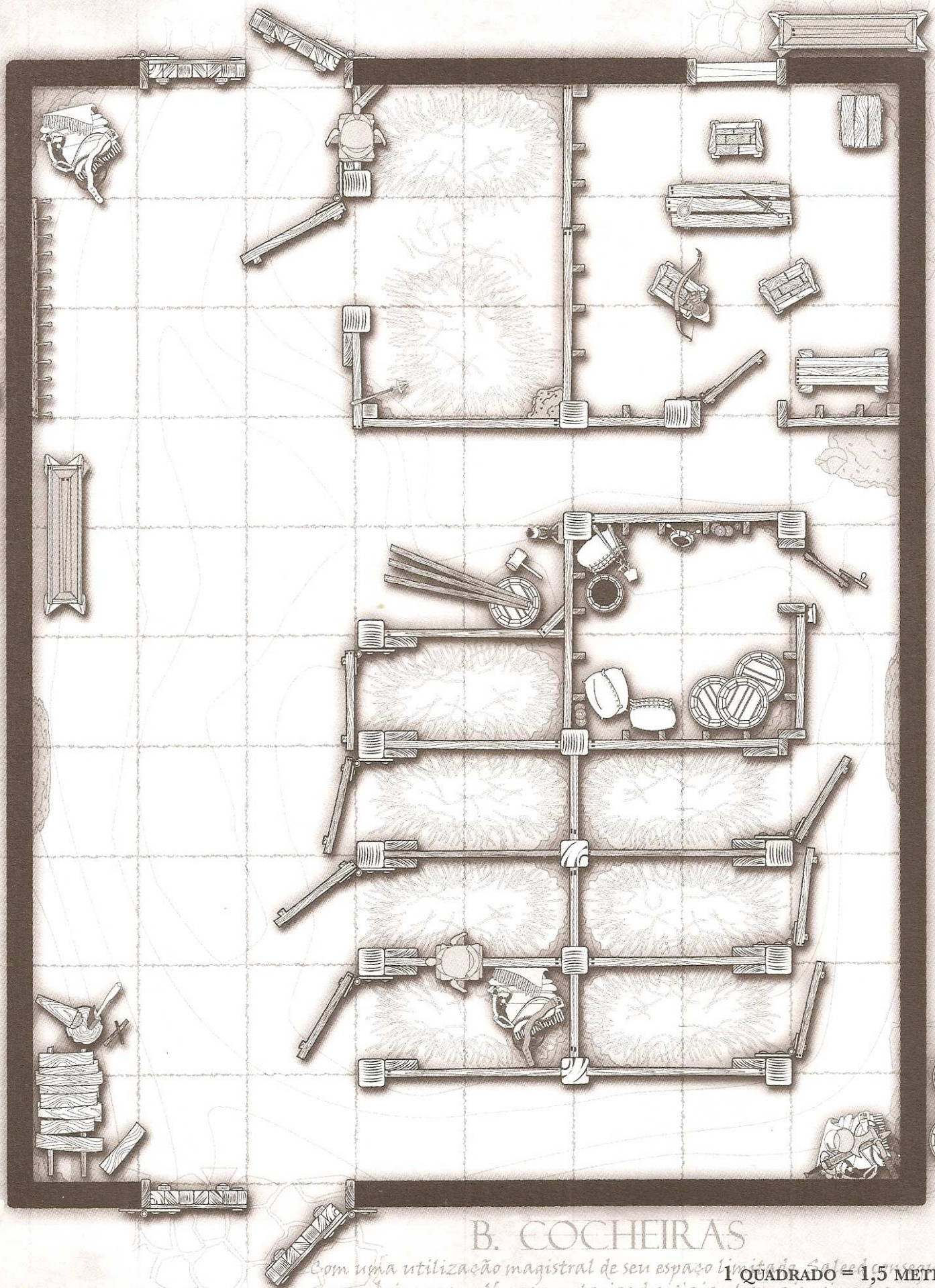
Cavalos nobres odeiam ser selados, mas concedem um bônus de equipamento de +4 a testes de Cavalgar quando montados "em pêlo". Saleed cria cavalos leves capazes de tolerar combate, mas que preferem evitá-lo. Estes cavalos nobres são excelentes montarias para paladinos, druidas ou rangers, mas Saleed precisa ser convencido de que o espírito do cavalo vai ser respeitado ou ele não vai se des-

fazer de um deles. Mesmo assim, o custo é de 500 po. Uma magia *falar com animais* leva a uma conversa surpreendentemente - talvez até mesmo inquietantemente - humana.

Discernir Mentiras (Sb): Depois de várias vidas, os cavalos nobres desenvolveram um sentido natural da verdade. Eles podem *discernir mentiras* à vontade como um clérigo de 5º nível, mas o seu alcance é limitado a 9 metros. A maneira como eles expressam a descoberta de uma mentira varia, mas normalmente envolve relinchos ou o bater de cascos.

Faro (Ex): Cavalos nobres podem detectar oponentes pelo sentido de olfato, dentro de 9 metros. Um cavalo detecta a presença de outra criatura mas não a sua localização específica. Notar a direção do cheiro é uma ação padrão. Se ele chegar a menos de 1,5 metro da origem do cheiro, o cavalo pode identificar com precisão a localização da fonte. Ele pode seguir rastros pelo faro, fazendo um teste de Sabedoria para encontrar ou seguir um rastro.

FIG. 6: ESTÁBULOS



B. COCHEIRAS

Com uma utilização magistral de seu espaço limitada, São José do Rio Preto abriga as melhores cocheiras dos municípios mais exigentes.

1 QUADRADO = 1,5 METRO

PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 130%

CAPÍTULO SETE

FORJARIA

A forjaria de Huelcan consiste em um único cômodo quadrado de gordos tijolos vermelhos cobertos de fuligem, localizado logo abaixo do nível da rua. A sólida forja central é um poço de brasas que chium e crepitam enquanto flutuam em um leito de metal derretido. O calor é intenso, fazendo mesmo o mais calejado dos ferreiros suar em segundos. Uma grossa fumaça cinzenta escapa de minúsculas janelas redondas fechadas com barras negras. Uma imensa chaminé se estica para cima, para longe da forja, antes de se dividir como um galho de árvore. A fumaça sai por grades atrás da loja de artigos de ferro no andar de cima. Dentro da forjaria secreta, tudo fulgura com um brilho alaranjado de fogo, os olhos ardem com a fumaça e pouco se ouve sob os gritos do metal que resfria e endurece e as repetidas batidas dos martelos.

UM SEGREDO FLAMEJANTE

Esta forja foi construída por um aventureiro desaparecido, e dada para o pai do ferreiro Huelcan em troca de serviços prestados. Ela é um portal para outro plano de existência ou o habitat de misteriosas criaturas do fogo; Huelcan não tem certeza de qual hipótese é a correta. Quatro vezes por ano, na badalada da meia-noite, três flamejantes anões de ouro vêm de dentro da forja para fazer seu trabalho. Eles podem moldar a magia com seus martelos, e irão trabalhar em qualquer tarefa que seja posta à sua frente durante os três dias em que permanecem.

Huelcan ainda não se comunicou com os anões, e ele não tem certeza se eles são amigáveis. Eles simplesmente ficam de pé, imersos da cintura para baixo em brasas, trabalhando como zangões. Se é possível estabelecer um maior contato, Huelcan não sabe disto. Para ele, os anões são apenas a mais maravilhosa ferramenta em sua forjaria secreta.

Huelcan Smythe (Plb 4/Esp 1) não possui habilidades mágicas. Os anões flamejantes são azers, primos extraplanares dos anões terrestres, presos dentro da forja por um velho encantamento. A forja e o encantamento não foram planejados para serem usados desta forma.

AZERS (3)

ND 2, Tm Médio (extraplanar, fogo); DV 2d8+4; pv 13; Inic +1 (Des); Vel 9 m; CA 17 (+1 Des, +6 natural); Atq +5 corpo a corpo (1d8+3 e 1 por fogo, martelo de guerra); Face 1,5 m x 1,5 m; Alcance 1,5 m; AE Calor; QE RM 13, subtipo fogo; Tnd LN; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 16, Des 13, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 9

Perícias: Escalar +2, Esconder-se -1, Observar +5, Ofícios (trabalhos em metal) +8, Ouvir +4, Procurar +4

Talentos: Foco em Perícia (Ofícios: trabalhos em metal)

Calor (Ext): Os corpos dos azers são intensamente quentes, e seus ataques desarmados causam dano adicional por fogo. Suas armas metálicas também conduzem este calor.

Resistência à Magia (Ext): Para afetar uma criatura com resistência à magia, o conjurador deve obter um sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) com CD igual à resistência à magia da criatura. Em caso de fracasso a magia não afeta a criatura.

Subtipo Fogo (Ext): Uma criatura do fogo é imune a dano de fogo. Ela sofre o dobro do dano causado por frio, exceto quando o efeito permitir um teste de resistência para reduzir o dano à metade; neste caso, ela sofrerá metade do dano caso obtenha sucesso e o dobro caso fracasse.

NOVO ARTEFATO MENOR: FORJA DOS ANCESTRAIS

Este tanque de metal derretido e brasas do tamanho de crânios é um elo entre os azers vivos e seus ferreiros ancestrais. Quatro vezes por ano, durante o Hrafnung, os ferreiros anões de sagrado trabalho comunitário que duram três dias, a forja canaliza a sabedoria e o poder dos ferreiros ancestrais através dos braços fortes dos jovens vivos. Ela é usada para criar magníficas armas obras-primas e itens mágicos para os clérigos azers.

A forja foi roubada de uma fortaleza de fundição azer, tijolo por tijolo, e trazida para cá. Os azers estão presos dentro da forja por uma magia esquecida que distorceu o seu voto de Hrafnung em um feitiço de aprisionamento. Agora eles vivem em um estado de transe, engaiolados em uma prisão de fogo sem se aperceberem de sua condição.

A forja dá acesso aos talentos Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso e Forjar Anel apenas

para os azers que trabalhem devotadamente nos dias santos. Mais importante, a Forja dos Ancestrais permite que ferreiros antigos trabalhem junto com seus descendentes, cortando o tempo de trabalho pela metade para quaisquer itens mágicos feitos por azers na forja durante os dias santos. Qualquer um, a qualquer momento, que use a forja para criar itens mágicos recebe acesso temporário aos domínios Fogo e Força como um clérigo de 15º nível apenas para fazer tais itens.

Um efeito anti-magia irá suprimir as habilidades da forja. Seus poderes também podem ser prejudicados por efeitos extraplanares de alto nível ou uma magia dissipar magia poderosa. Qualquer magia que afete a forja afeta também aqueles que a estão usando no momento.

Nível do item: 15º; peso: imóvel

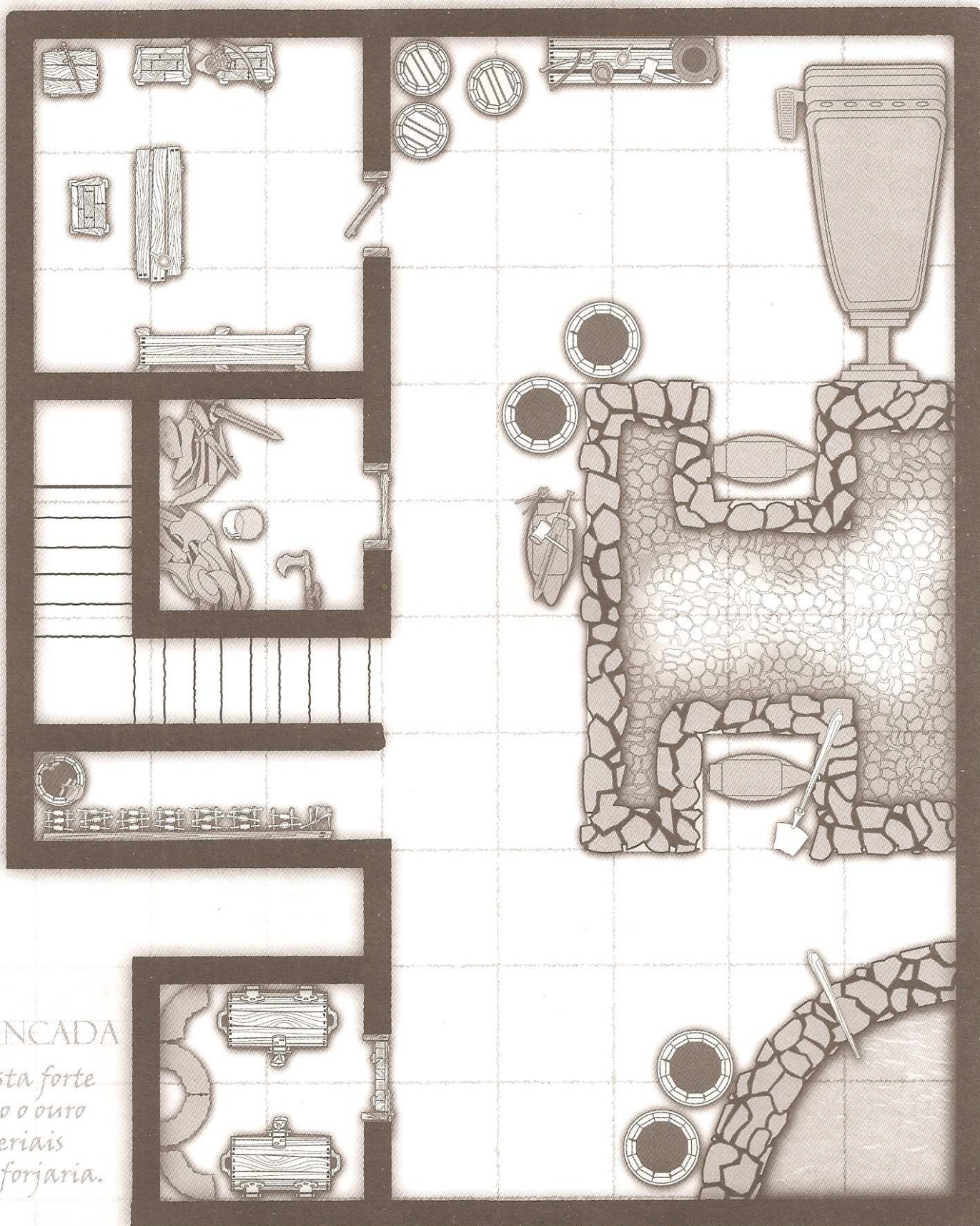
FIG. 7: FORJARIA

FOLES

ESCADAS PARA O NÍVEL TÉRREO

A TRANCADA

Pr trás desta forte
porta estão o ouro
e os materiais
preciosos da forjaria.



RESERVATÓRIO
DE ÁGUA

1 QUADRADO = 1,5 METRO

PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 130%

PONTE DE PEDÁGIO

Construída para ser uma defesa militar, esta ponte de tijolos é como um rio de pedra que leva de uma torre fortificada a outra. É uma armadilha para soldados, espões e criminosos. Dentro das paredes vermelhas e dos detalhes em ferro trabalhado da estrutura estão sentinelas mágicas e armadilhas de larga escala. A arquitetura escura e mofada assusta as pessoas comuns, fazendo com que seja fácil para os guardas lidar com elas. O peso da magia da ponte recai contra viajantes arruaceiros. Nesta ponte, a lei é marcial.

Os portões da ponte são abertos apenas ocasionalmente, quando um bom número de viajantes se junta nos portões e seus pedágios são pagos. À noite, os guardas abrem os portões apenas para aqueles que eles julgam apropriados para passar - mas isto nem sempre é do melhor interesse do viajante.

O pedágio da ponte é de uma peça de prata por pé durante o dia e uma peça de ouro por corpo durante a noite.

A MANOPLA

As duas torres externas da ponte têm uma guarnição de seis guardas cada, armados e trajando cotas de talas. Três homens estão postados no nível térreo para inspecionar os passantes, e três aguardam com bestas atrás das janelas gradeadas. Estes homens servem na ponte por até uma semana até serem rendidos.

Cada ponte levadiça é encantada com uma magia *detectar caos/mal* especial, preparada para disparar quando pessoas de alinhamento Caótico ou Mal passarem por debaixo dela. Os guardas não controlam a magia, eles apenas interrogam aqueles que a acionam.

Quando tipos indesejáveis passam por uma ponte levadiça, as portas se fecham e a ponte levadiça cai, prendendo presos criminosos ou espões. Qualquer um que seja preso tem de convencer os guardas a deixá-lo ir, normalmente submetendo-se a uma revista ou à prisão por uma noite. Os guardas podem confiscar contrabando ou até mesmo armas legais para deixar o reino a salvo de "rufiões desordeiros".

NOVA ARMADILHA:
PISO DA PONTE (ND 4)

A própria ponte tem um piso robusto de tábuas de carvalho, cada uma com mais ou menos vinte passos de comprimento. Um sulco bem escondido atravessa todo o seu comprimento e todo o piso é preso nas baixas paredes de tijolos nas bordas por maciças dobradiças de ferro embaixo de tudo. Ao longo das paredes está uma cerca de ferro, também ligada por dobradiças. As pranchas do chão podem ser abertas por alavancas nas torres, despejando encenqueiros no rio 20 metros abaixo. As cercas de ferro também viram-se para baixo, formando um tampo contra aqueles que se pendurarem ou uma passagem da qual os guardas podem atingir inimigos com lanças. A armadilha é restabelecida com uma roda-d'água ativada das torres. Ela leva aproximadamente um minuto para ser restabelecida.

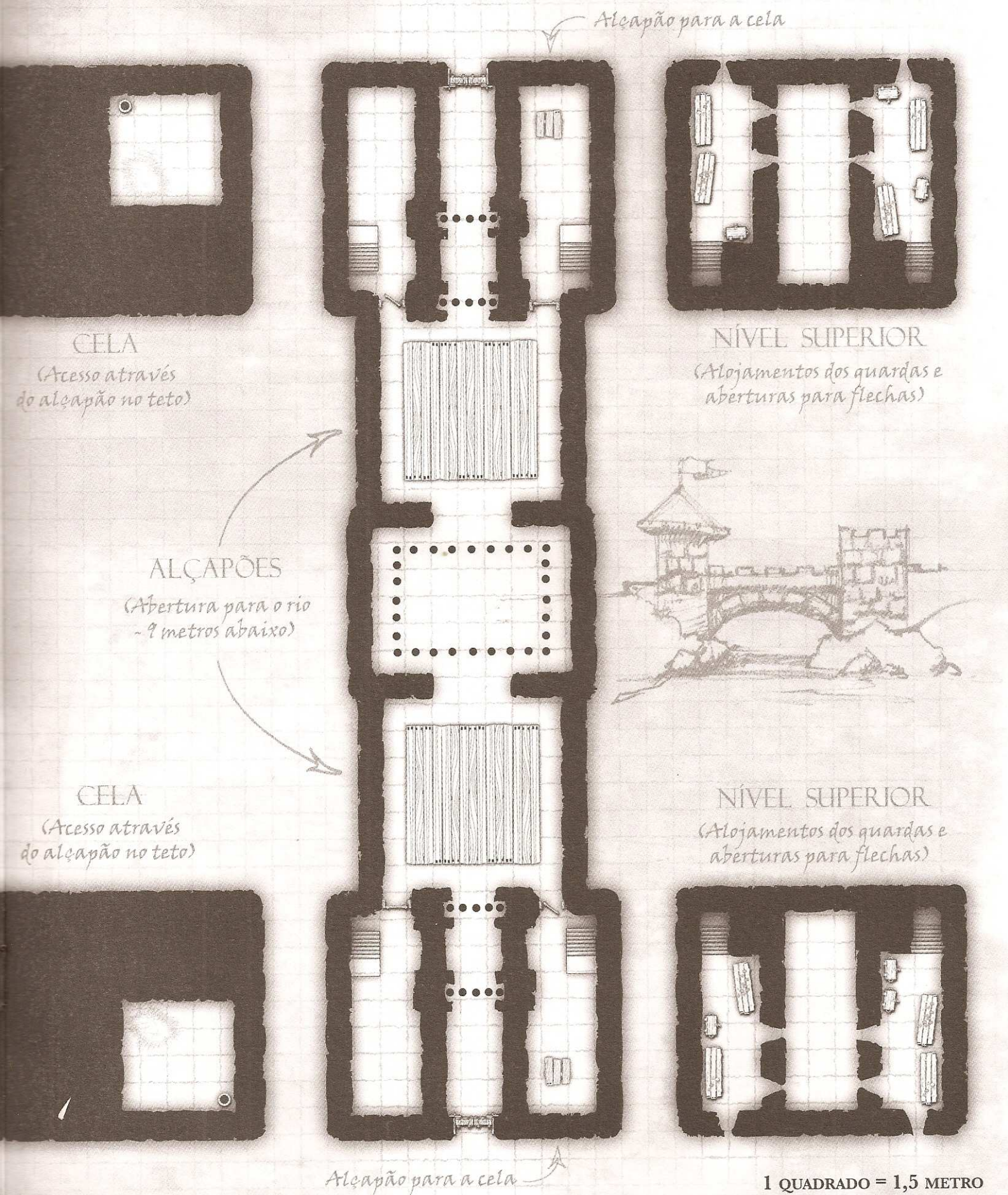
Não é necessário uma jogada de ataque (6d6); +10 corpo a corpo (1d4 pedras no fundo, 1d4+4 de dano cada); Reflexos (CD 15,+1 para cada 1,5 m de distância da torre) evita; Procurar (CD 20) evita; Operar Mecanismo (CD 24) desativa. Nota: Personagens que falhem nos seus testes de resistência por menos que cinco podem decidir segurarem-se na cerca de ferro e ficarem pendurados.

NOVA ARMADILHA:
GAIOLA DA TORRE (ND 5)

A torre central tem um piso e um teto de metal. Suas quatro portas escondidas deslizam para baixo por dentro das paredes, prendendo intrusos em uma gaiola de ferro dentro da torre. Personagens que falhem em seus testes de Resistência estão presos dentro da torre, que então pode ser baixada ao rio por uma pesada corrente, para afogar foras-da-lei e inimigos. A gaiola submerge completamente ao rio dois turnos depois de haver sido baixada.

+10 corpo a corpo (3d6); Reflexos (CD 22) evita; Procurar (CD 24) evita; Operar Mecanismo (CD 24) desativa. Nota: Personagens que tentem um teste de resistência se arriscam a receber dano pelas portas que caem. Personagens que falhem em seus testes de resistência estão presos dentro da gaiola, que é baixada ao rio dentro de dois turnos. Personagens presos também recebem dano por afogamento.

FIG. 8: PONTE DE PEDÁGIO



1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 500%

TEMPLO

Templos que dão as boas-vindas aos viajantes de muitos diferentes deuses podem ser encontrados perto de estradas ou portões de cidades. Chamados de Casas dos Peregrinos, eles reúnem aqueles afastados de seus próprios templos. Este templo não oferece muito lugar a cada devoto, mas garante algum espaço pessoal e um ambiente contemplativo. Os bancos de madeira distribuídos pelo chão de pedra são para o conforto dos peregrinos aguardando a sua vez em uma das alcovas. O interior exibe motivos ecléticos, decorado com souvenirs de visitantes de terras distantes.

A Casa dos Peregrinos encoraja que se converse e se conte histórias. Ela é feita para ser um lugar onde estranhos possam se encontrar e interagir, e descobrir o que eles têm em comum. Os clérigos que tomam conta do templo, normalmente eles próprios visitantes, podem registrar histórias para serem mostradas. Pelo custo do papel, escribas também escrevem cartas para visitantes analfabetos ou incapazes. As cartas então são mandadas com outros peregrinos amistosos para serem entregues aos seus destinatários.

FAZENDO DOAÇÕES

O templo não é sustentado por nenhuma divindade em particular e, sendo assim, conta com a generosidade de seus visitantes. Todas as estátuas dentro do templo são doações feitas por aventureiros, artesãos locais, nobres ou outros templos da área. Algumas pessoas com habilidades mágicas também fizeram algumas doações.

Viajantes que fizerem uma doação generosa em relação às suas posses podem receber um presente dos atendentes do templo: uma das velas atarracadas de sebo marrom que são dadas aos peregrinos que carregam cartas (veja "Vela Guia" abaixo).

Velas de cera são mantidas pelo templo para o benefício de viajantes locais solitários ou perdidos. Elas são delicadas velas de cera, normalmente derretidas e deformadas pelas mãos de muitos peregrinos. Algumas vezes estas velas trazem à mente as pessoas que o peregrino deixou para trás, que então falam através de sua memória. Desta forma, alguns devotos também recebem iluminações quanto a assuntos que podem haver perturbado-os (veja "Vela das Revelações" abaixo).

NOVO ITEM MARAVILHOSO VELA GUIA

Quando acesa, a vela concede ao seu portador os efeitos de uma magia *guia* até que a magia seja descarregada ou a vela termine de queimar, o que leva em torno de uma hora. Ela é, então, inútil. Alternativamente, a vela pode conceder ao seu portador um bônus de +20 para um teste de Senso de Direção. Uma vez que o teste seja realizado, a vela derrete até a base e não pode ser usada novamente. Se uma vela apagada for trazida a menos de dezesseis quilômetros de uma Casa dos Peregrinos, ela automaticamente se acende com uma *chama contínua*, tremulando na direção do tem-

plo. A chama se acende em qualquer ambiente, sem aviso, e se apaga assim que se atravessa a soleira da porta de uma Casa dos Peregrinos. Ela ainda pode ser usada para outro de seus efeitos não importa quantas vezes a chama contínua for ativada desta maneira.

Nível do item: 5º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, 7 graduações em Senso de Direção, *chama contínua*, *guia*; preço de mercado: 500 po; peso: -

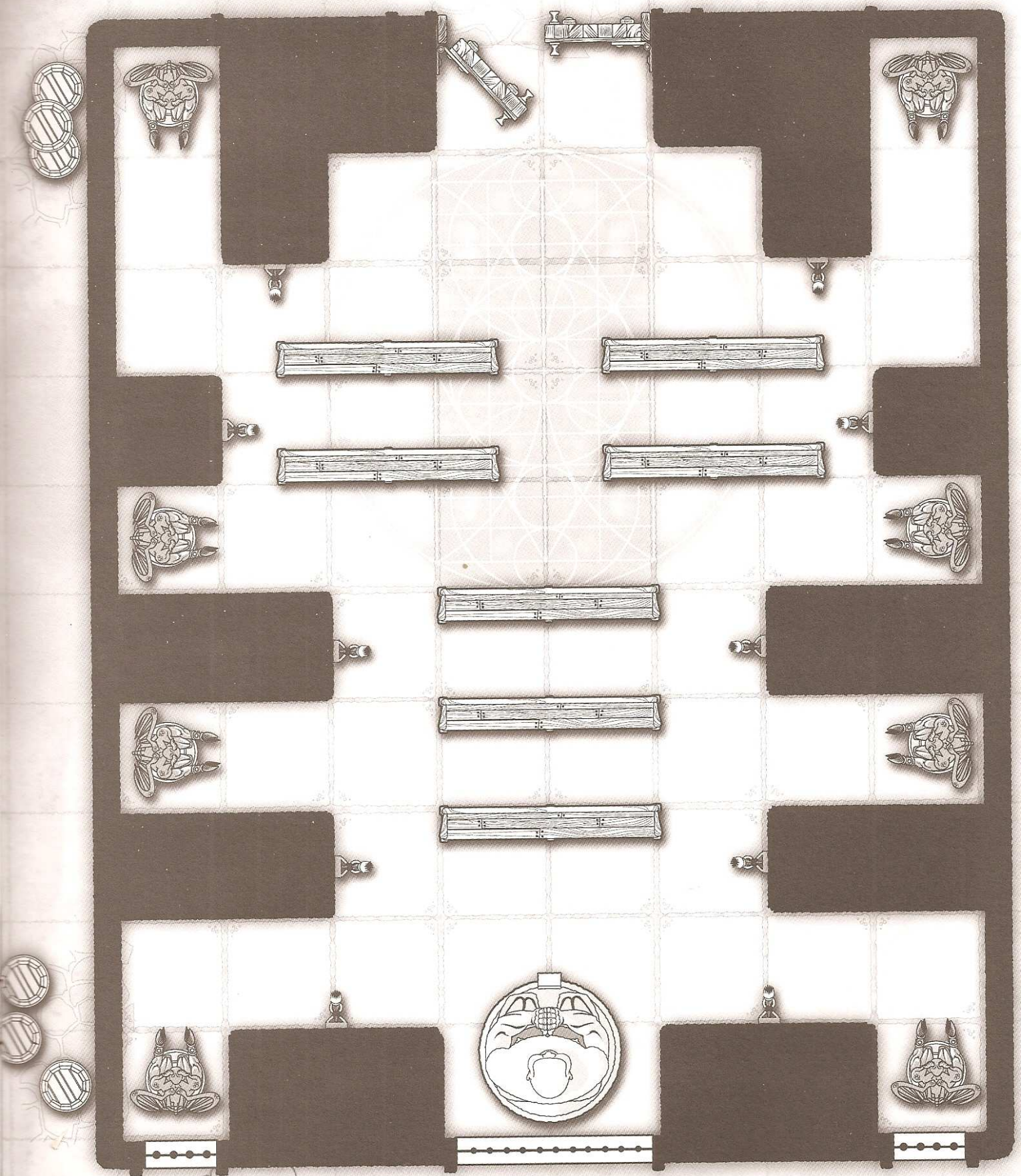
NOVO ITEM MARAVILHOSO VELA DAS REVELAÇÕES

Quando acesa, a vela das revelações concede seus poderes a um único devoto que esteja contemplando-a. A pessoa observando a vela pode adicionar seu modificador de Sabedoria para um teste qualquer de Conhecimento ou Inteligência, mesmo que ele já tenha falhado neste teste anteriormente. Ele pode se lembrar de algo que lhe foi dito certa vez ou dar-se conta de algo que nunca soube. Uma vez que um teste de perícia tenha sido feito com uma vela das revelações, a vela se apaga. Alternativamente, a vela pode conferir poderes de adivinhação àqueles que ponderam à sua chama. Respostas vêm como visões das pessoas que o

devoto encontrou durante suas viagens, mesmo que brevemente, e a vela se extingue após ser usada desta maneira também. Cada efeito requer dez minutos para ser usado e cada vela queima por mais ou menos uma hora, efetivamente dando a cada vela seis cargas. As velas do templo têm 1d4 usos sobrando. É ilegal remover estas velas do templo.

Nível do item: 6º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, acesso ao domínio do Conhecimento, adivinhação; preço de mercado: 600 po; peso: -

FIG. 9: TEMPLO



1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 130%

HOSPEDARIA DE CARAVANAS

Hospedarias de caravanas pequenas e fortificadas como esta podem ser encontradas por todo o mundo. Na maior parte das vezes, estas pequenas estruturas aparecem ao longo de estradas muito utilizadas nas localidades mais desoladas, onde viajantes e comerciantes se reúnem em busca de proteção e companhia. Desta forma, elas são uma visão maravilhosa, com promessas de um sono confortável, um teto seguro e a possibilidade da presença de companheiros com outras caravanas, conversa e notícias. Mas como elas são localizadas nos territórios mais afastados e hostis, estas casas na estrada também freqüentemente sofrem de falta de pessoal, estão em más condições e a dias de distância de qualquer lei formal; elas são pouco mais que poços cercados por muros, com portões enferrujados encerrando toda sorte de andarilhos estranhos juntos por uma noite.

Hospedarias de caravanas podem ser construídas por muitos grupos interessados. Em algumas terras elas são levantadas rapidamente para servir como uma proteção branda mas resistente para soldados em marcha. Muitas são construídas por príncipes mercantes para proteger seus investimentos em terras exóticas ou perigosas. Acampamentos militares podem ficar abertos e sem guarda quando não estão em uso, servindo como uma parada para os passantes. Portos de caravanas mercantis tendem a ser cuidados por uma equipe pequena e possivelmente bastante desinteressada, uma equipe cujo trabalho é segurar chaves, recolher pedágios e proteger mercadoria deixada para trás para ser

recolhida depois. Nestes casos, peregrinos e mercadores aliados podem esperar um desconto substancial em suas taxas. Caravanas rivais ou desconhecidas podem ser cobradas duas vezes mais pelo privilégio da segurança. Assim, nunca é possível saber se o preço afixado nos portões é realmente pago por alguém.

UMA GAIOLA DE TEMPESTADES

Hospedarias de caravanas têm a intenção de ser abrigos e são construídas em lugares onde o tempo ruim é mais violento. O medo comum é uma tempestade de areia, mas pense em hospedarias de caravanas construídas ao longo de estradas sazonais, enterradas sob nevascas noturnas. Terríveis chuvas, furacões ou tornados forçam coleções incomuns de personagens a permanecerem lá dentro por dias. A pressão de uma tempestade e os recursos escasseando podem levar um grupo heterogêneo de estranhos a se dividir em facções desesperadas.

FORTIFICAÇÕES

O que há de mais valioso em uma hospedaria de caravanas é a caravana visitante ou as mercadorias lá estocadas. Em terras remotas, carregamentos de comida ou roupas podem valer mais que ouro. Se ela significar sobrevivência, qualquer carga pode valer vidas. Algumas vezes os zeladores da hospedaria nem mesmo sabem o que está trancado na sua área de depósito fortificado.

Não é incômum que os visitantes de uma hospedaria de caravanas sejam mais experientes que a pobre gente que mantém guarda sobre ela. Se as fortificações precisam ser usadas para combater os horrores das terras selvagens, os zeladores podem não ser os melhores tipos para liderar os esforços e podem se voltar para seus hóspedes em busca de orientação.

CARACTERÍSTICAS DO PRÉDIO

A maior parte das hospedarias de caravanas são mantidas por plebeus de 2º nível, talvez em número de cinco. Portos mais movimentados podem ser dirigidos por um especialista de 2º nível, ou mesmo por um combatente do mesmo nível. É esperado que as caravanas providenciem sua própria proteção; estas pessoas apenas guardam as chaves.

Portões Externos: Grades com dobradiças de aço enferrujadas. Dureza 8, pv 30, Romper/Dobrar CD 25

Fechaduras dos Portões: Abria Fechaduras (CD 29). Dureza 10; pv 30; Romper CD 28

Paredes Externas: Tijolos com reboco ou pedra. Dureza 8; pv 35.

Barras nas Janelas: Romper/Dobrar CD 24

Portas Internas: Portas simples de madeira. Dureza 5; pv 10; Romper CD 13

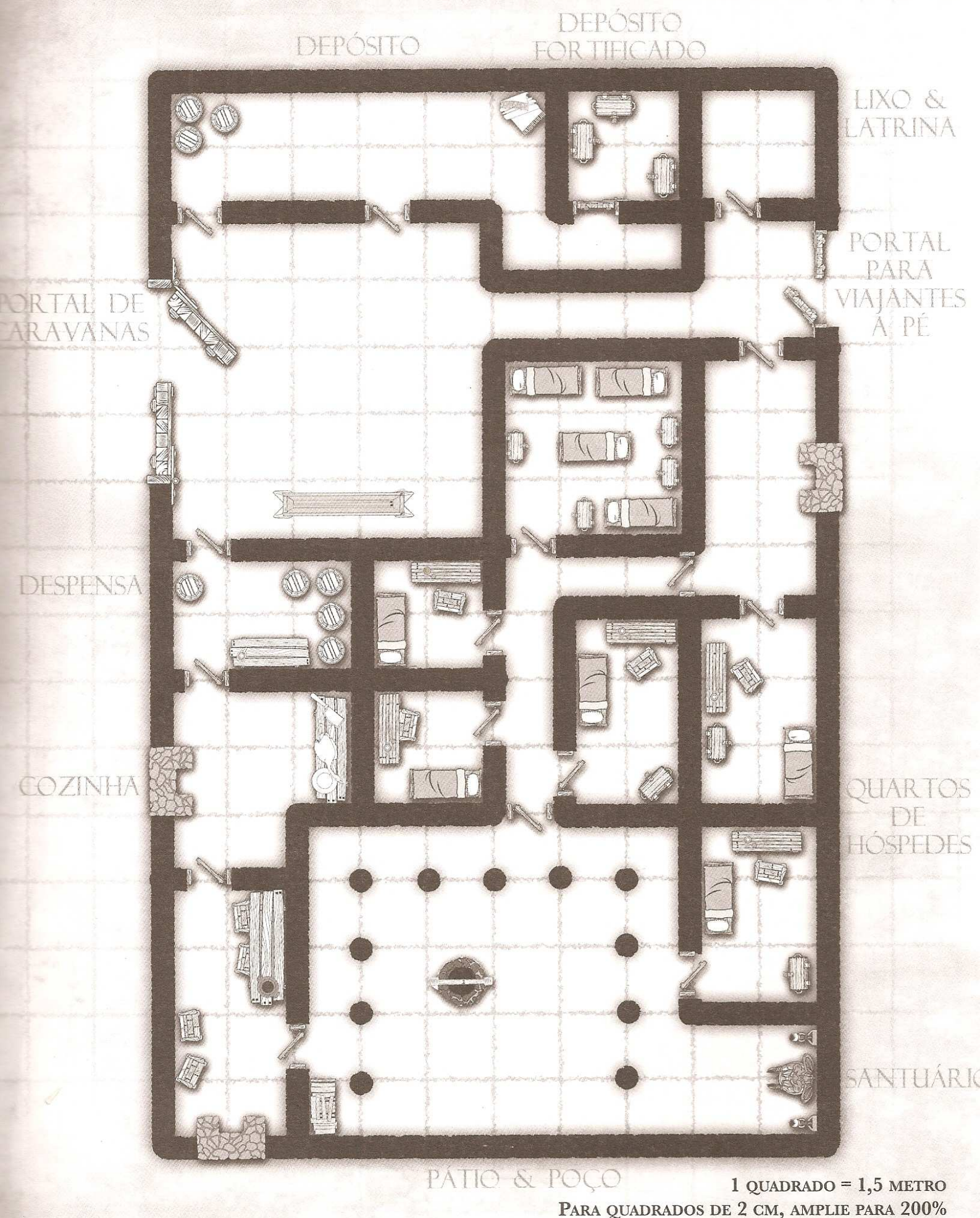
Fechaduras Internas: Abrir Fechaduras (CD 25). Dureza 10; pv 15, Romper CD 25

Móveis: Madeira sólida e sem decorações. Dureza 5; pv 15

Porta do Depósito Fortificado: Uma forte porta de aço. Dureza 10; pv 60; Romper CD 30

Fechadura do Depósito Fortificado: Abrir Fechaduras (CD 31). Dureza 12; pv 30; Romper CD 28

FIG. 10: HOSPEDARIA DE CARAVANAS



CAPÍTULO ONZE

TAVERNA

Como qualquer outra das dúzias de tavernas na cidade, este pequeno estabelecimento reúne habitantes locais e estrangeiros da mesma forma. Qualquer um com dinheiro pode vir aqui banquetear-se com sopa de batatas e cerveja amarga. Velas de sebo em suportes de ferro queimam sob o teto baixo, oferecendo baforadas do seu cheiro forte. Pilares de madeira exibem as cores locais. Entre as mesas apertadas, o cachorro do taverneiro vai atrás de qualquer comida que lhe seja jogada. Quando as janelas enegrecidas pela fumaça começam a brilhar com a luminescência do interior, a guarda da cidade bate na placa da taverna sinalizando o toque de recolher. Então as pessoas migram em grupos para fora, esperando chegar em casa antes que as tochas das ruas sejam apagadas.

UM CALOROSO FESTIM

A maior parte da comida da taverna é feita na própria casa por Warren e sua mulher, Ellequette. Tortas halflings muito doces são servidas no outono. Warren oferece um acordo especial para os tipos aventureiros: conte uma história, ganhe uma refeição. Uma refeição é presenteada por noite.

CARDÁPIO DE HOJE

Sopa de batatas, pão e cebolas	1 PP
Bacon, ovos duros, cereal de trigo da Elle	1 PP
Ovos apimentados, torta de queijo de cabra	1 PP
Pão frito com óleo, cenouras e parmesão	2 PP
Galinha assada na brasa (com molho de mostarda)	3 PP
Galinha ao molho pardo com menta e talharim	3 PP
Porco cozido com molho de amoras	3 PP
Faisão assado e embebido em molho de laranja	4 PP
Salsicha de coelho, mostarda e pão	3 PP
Salsicha de coelho amarrada para viagem (comprimento de um braço)	3 PP
Pães e óleos açucarados (um prato)	1 PP
Jarro de óleo de oliva fino	2 PP
Cidra de maçã élfica	2 PP
Cerveja do Warren	2 PP
Vinho comum	1 PP
Vinho condimentado	2 PP
Vinho orc (não é servido nos dias de ir à igreja)	3 PP
Pudim de creme de menta (na temporada)	1 PP
Bolos de pasta de amoras (na temporada)	1 PP
Pão de carne assado	5 PJ
Waffles açucarados	2 PC
Torta-pudim de queijo	2 PP

NOVAS REGRAS D20:

APRESENTAÇÕES EM UMA TAVERNA

Os bardos sabem que cada taverna e cada público é diferente. Os melhores artistas tentam conhecer algo sobre a sua audiência antes de começar. Deixe que os personagens que "sentirem" a audiência com apresentação façam um teste de Sentir Motivação preliminar (CD 10) para determinar a reação inicial do público a um determinado tipo de performance (quer dizer, para saber a CD do teste de Performance para aquele tipo de espetáculo, listada abaixo). Este teste representa que o artista está "preparando" a audiência. O PJ pode então começar seu espetáculo fazendo o seu teste de Performance se ele decidir que a CD está dentro das suas capacidades, ou ele pode pular esta parte da apresentação e tentar outro teste de Sentir Motivação sobre um tipo de espetáculo diferente. Mas note que um personagem somente pode tentar esta mudança de tática duas ou três vezes antes de ser expulso do palco a vaías. Além disso, uma vez que ele tenha feito o teste de Performance ele não pode parar no meio do espetáculo para tentar outro teste de Sentir Motivação.

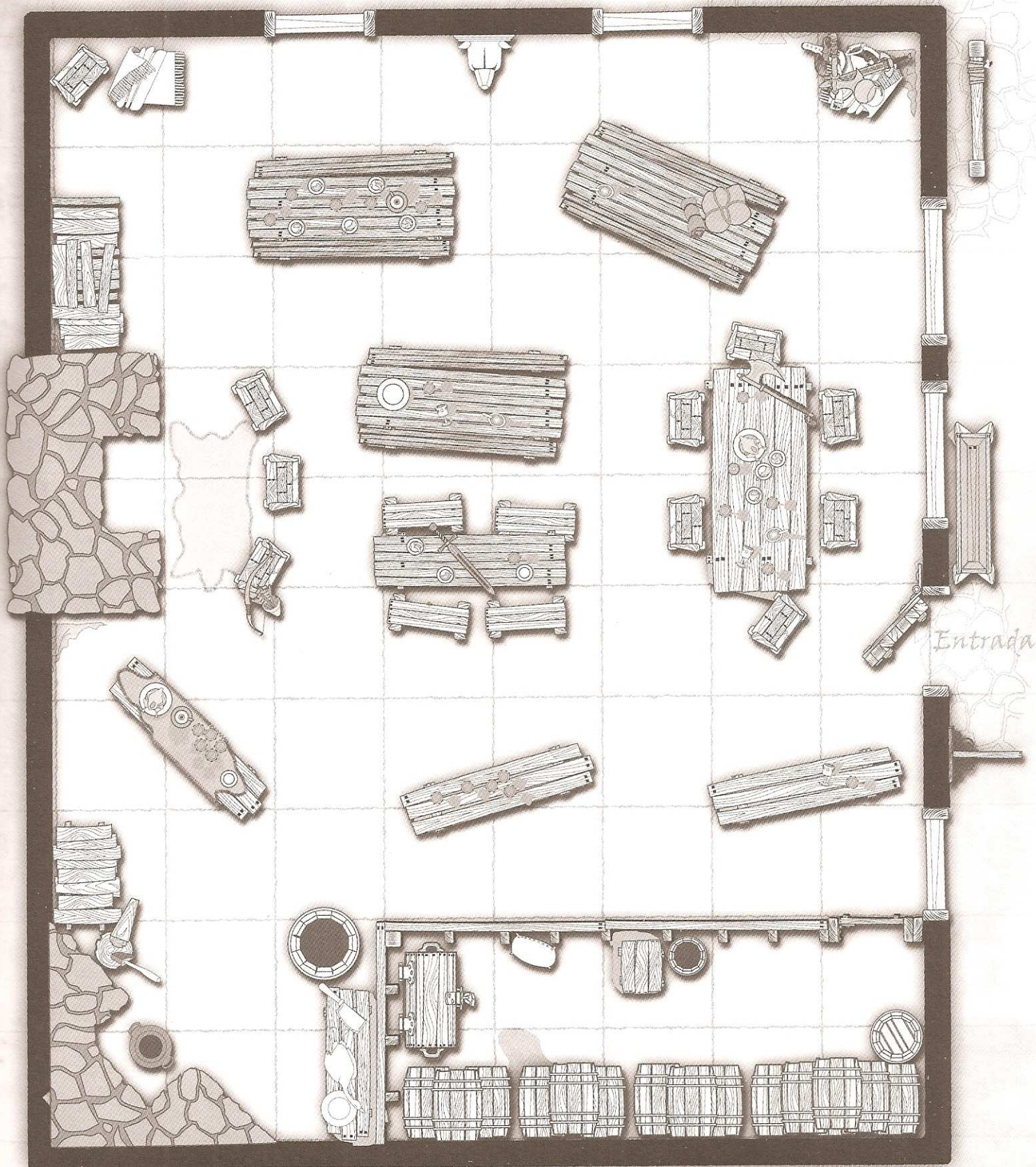
Note também que o espaço apertado impõe uma penalidade de circunstância de -4 em testes de Acrobacias e espetáculos de malabarismo. Além disso, um teste de Conhecimento (local) de CD 15 concede um bônus de +2 para testes de Performance locais aqui.

Nesta taverna, os bardos recebem até 1d8 PP por noite, mas isto pode ser modificado pelo tipo de espetáculo que seja apresentado.

TIPO DE ESPETÁCULO	PERFORMANCE (CD)
Mímica	CD 22
Coreografias de música e dança	CD 20
Comédia, palhaçadas e piadas	CD 18
Performance musical	CD 15
Narração de histórias	CD 15
com rimas	CD -2
de romance	CD -2
um conto triste	CD -2 e +1d4 PP
passadas numa terra distante	CD +2
se o vilão é punido	CD -2
se o vilão escapa	CD +2 e -1d4 PP
Fugas espetaculares*	Varia
Acrobacias	CD 16
como comédia	CD +2
como parte de uma história	CD -2
Malabarismo	CD 15
segunda noite seguida	CD 19

* Testes com CD 20+ ganham mais 1d4 PP

FIG. II: TAVERNA



B. COZINHA

A maior parte da comida da taverna é feita na própria casa por Warren e sua mulher, Ellequette.

C. DESPENSA

Cidra de maçã élfica, Cerveja do Warren, Vinho comum, Vinho condimentado, Vinho org., Queijo de cabra, Batatas, Salsichas de coelho...

1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 130%

BECOS

Estas ruas estreitas serpenteiam como veias através da cidade. Elas são os becos de residências, armazéns, depósitos de carruagens e outros prédios privados. Onde carrinhos e vendedores poderiam ser encontrados em ruas maiores, aqui existe apenas lama, sujeira e fuligem. As ruas irregulares são fofas ou grudentas. Galinhas, porcos ou cães podem estar aos seus pés. Toda sorte de cheiros, fétidos e doces, circulam pelo ar: esterco, pão assando, carne estragada, tortas de frutas frescas, ovos podres, óleos importados, leite azedo e muito mais.

As casas se curvam umas em direção às outras através das ruas, criando sombras durante o dia e negrume à noite. A chuva descende dos tetos inclinados em lençóis d'água, enquanto latas de lixo e potes de dejetos são despejados das janelas superiores. Os restos de peixes e galinhas, mortos para serem comidos, descansam no calçamento irregular. Assim, sarjetas nojentas correm pelas ruas. Aqueles não acostumados ao barulho, ao fedor e à vida frenética da cidade vêem-na tão hostil quanto qualquer região selvagem.

CENAS DA RUA

Durante o dia, toda sorte de atividades fervilha por estas ruas. Pregadores de esquina criticam a vida mortífera dos aventureiros ou questionam a piedade de quem porta uma espada. Visitantes perdidos pedem ajuda ou indicações em uma linguagem tosca. Mendigos imploram aos que têm bons empregos ou bons equipamentos. Vendedores desonestos mostram valiosas e horrendas mercadorias.

A qualquer momento, um personagem pode ser atacado por lixo aéreo. Um personagem aleatório deve fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para evitar a imundície que cai. Se tiver sucesso, o jogador pode escolher um personagem adjacente para ser atingido. Se não for bem-sucedido, o personagem sofre uma penalidade de -2 em testes relacionados a Carisma até limpar-se.

Dentro das ruas, apertadas e fechadas como túneis, o roubo pode correr descontrolado. Frequentemente são

contadas histórias de truques de ladrões e trambiques famosos. O truque do "bebê arremessado", onde uma boneca disfarçada de bebê é jogada para uma vítima distraída para que ela possa ser rapidamente roubada, é um dos favoritos entre os espectadores.

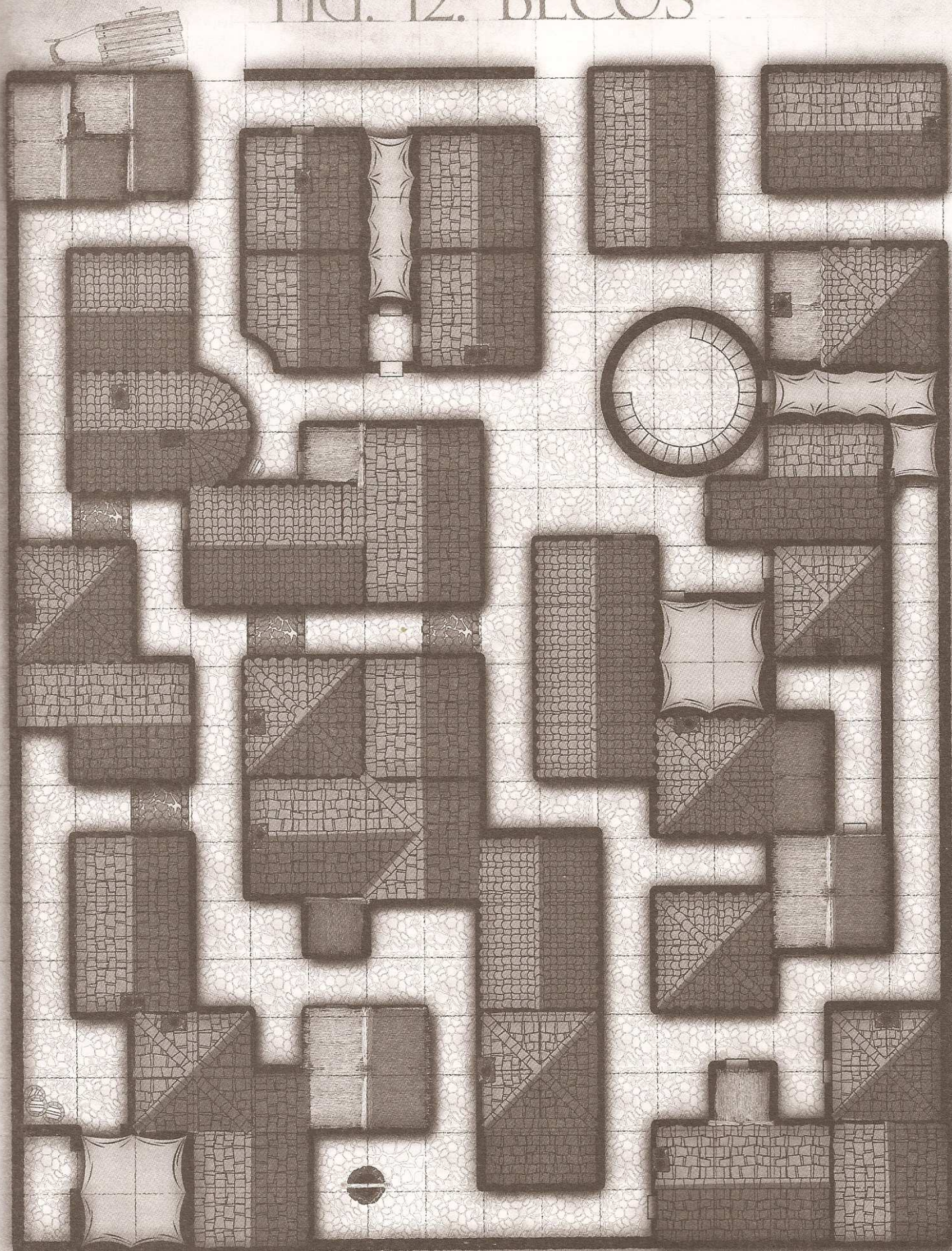
Personagens que forem alvo do truque do "bebê arremessado" devem fazer testes de Sentir Motivação (CD 18) para detectar ladrões na multidão de aldeões ao seu redor. Se o teste falhar, os personagens são surpreendidos pelos ladrões (Lad 1). O turno de surpresa começa quando a boneca disfarçada é jogada para o personagem, que é deixado surpreendido e deve fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 10) para apanhar a boneca. Personagens que não sejam surpreendidos podem fazer um teste de Observar (CD 14) para reconhecer que o bebê é falso. Os dois ou três ladrões restantes fazem testes de Punga (+6) com um bônus de circunstância de +4 contra personagens surpresos. Como as mãos do personagem estão cheias, os ladrões acham que não vão provocar nenhum ataque de oportunidade enquanto trabalham. Claro, os ladrões não contam com personagens com Sacar Rápido ou Reflexos em Combate.

RUAS OCULTAS

À noite, as ruas estão vazias. Apenas as lanternas que podem ser mantidas à vista permanecem acesas, para prevenir incêndios. As ruas se enchem de sombras, cortadas apenas por uma estreita faixa de estrelas entre os tetos inclinados. O clangor ocasional de um sino de aço no cajado de um guarda assegura as pessoas de que as ruas são bem patrulhadas. É de conhecimento comum que apenas três tipos de almas vagam pelas ruas à noite: guardas carregando lanternas, assassinos e mortos-vivos.

As profundas sombras da cidade concedem um bônus de +4 para testes de Esconder-se feitos à noite. Os ecos e o silêncio que os guardas esperam impõem uma penalidade de -4 para testes de Furtividade feitos nas ruas. Determine a qualidade de quaisquer fechaduras aleatoriamente, rolando 1d6+8 para as CDs de testes de Abrir Fechaduras.

FIG. 12: BECOS



1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 230%

BAIRRO DOS MERCADORES

Enquanto nenhuma rua na cidade é igual a outra, é provável que em cada cidade haja uma rua como esta. Estas são as ruas largas e pavimentadas dos artesãos e artífices, onde o caminho está repleto de cavalos, carroças, placas pendentes e fregueses barulhentos. Normalmente, uma rua como esta é dedicada às casas de ofícios particulares como fabricantes de rodas, mercadores, oleiros, peixeiros e assim por diante. É fácil perder algumas horas andando para cima e para baixo na rua, vasculhando os estoques de marcadores amistosos.

Tipicamente, um artesão trabalha perto da janela aberta na parte da frente da sua loja, onde as venezianas baixadas formam um balcão para exibição dos produtos. Os fregueses podem ser bem-vindos a entrar em tais estabelecimentos, ou o mercador pode simplesmente trazer produtos até a janela para serem analisados. É comum que os artesãos vivam no andar de cima de seu local de trabalho, na parte de trás de loja.

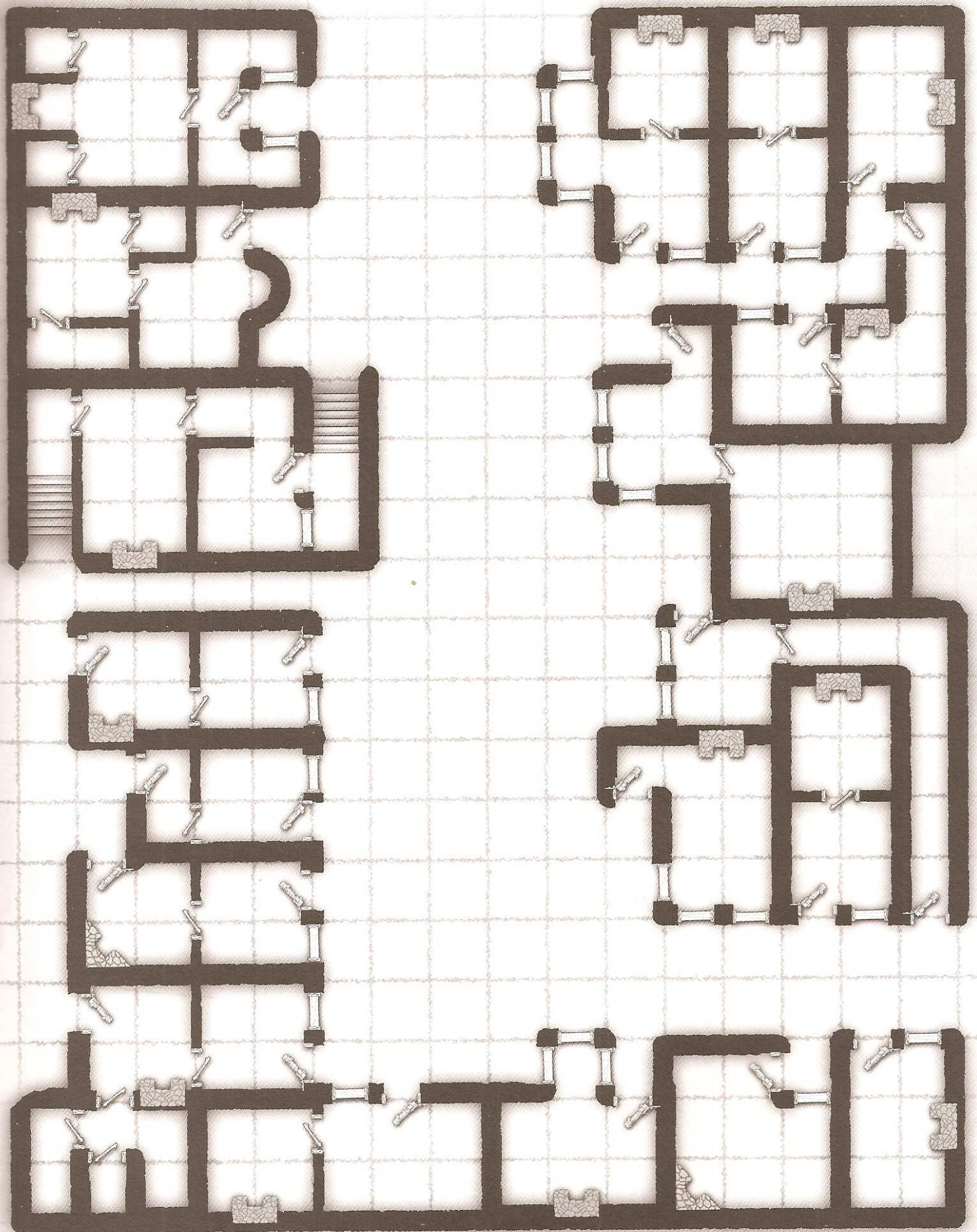
Alamedas mais largas como esta requerem muita manutenção. Oficiais municipais freqüentam as ruas nos dias de mercado, coletando taxas por quaisquer carroças ou cavalos com ferraduras de aço movendo-se na área. Normalmente esta taxa é de uma peça de cobre por roda ou casco, mas em dias de feira ela pode ser maior. Duas ou três vezes por ano, funcionários vêm colocar novas pedras ou terra na rua, que cresce a cada ano.

VINTE TRABALHADORES NAS JANELAS

Use esta coleção de características para lojistas e suas mercadorias para tornar únicas as situações de compras e barganha. Contudo, usar esta tabela demais pode desequilibrar seu jogo. Role 1d20 ou escolha uma característica que lhe agrade.

D20	CARACTERÍSTICA
1	<i>Favorece uma Raça:</i> Testes de Diplomacia são mais fáceis para a raça favorecida. (+5 de bônus racial)
2	<i>Especialmente Durável:</i> O objeto possui +1 para seus testes de resistência de Fortitude e +2 de dureza
3	<i>Importado:</i> O objeto custa 1d4 x 10% a mais que o normal mas tem um estilo exótico.
4	<i>Pechincha:</i> Vale 1d4 x 10% a mais do que custa. (Avaliação CD 1d6+10)
5	<i>Feito por Fadas:</i> O objeto tem uma aura mágica e pesa apenas 75% do normal,
6	<i>Raro:</i> O objeto vale 1d8 x 10% a mais do que custa para um colecionador. (Avaliação CD 20)
7	<i>Lotado:</i> A loja está cheia demais. Testes de Destreza falhos (CD 7) resultam em 1d% PO em mercadorias quebradas.
8	<i>Tagarela:</i> Cada compra adiciona +2 em testes de Obter Informações (máximo de +6).
9	<i>Quase Surdo:</i> É preciso gritar com o lojista. A conversa pode ser ouvida por terceiros.
10	<i>Falsificado:</i> O objeto na verdade vale apenas 10% do que custa. (Avaliação CD 1d4+15)
11	<i>Traidor da Guilda:</i> O mercador não pertence a uma guilda. Os objetos podem atrair desprezo ou ódio. O custo é 85% do normal.
12	<i>Desonesto:</i> Os objetos podem ser roubados. O mercador tenta trapacear com o troco. (Observar CD 17 para notar)
13	<i>Dedo-duro:</i> O mercador reporta atividades ilegais para as autoridades. (Intimidar CD 10)
14	<i>Desconfiado:</i> O mercador faz muitas perguntas, tenta testes de Sentir Motivação com +5 nos fregueses.
15	<i>Devoto:</i> O mercador não vende para "hereges, infieis ou ateus".
16	<i>Fofocas:</i> O mercador tenta testes de Obter Informações com +8 nos fregueses. (Obter Informações CD 8)
17	<i>Produtos Danificados:</i> Os objetos só têm a metade dos pontos de vida, -2 nos testes de resistência de Fortitude.
18	<i>Empregado:</i> O mestre mercador está fora. Enganar o assistente é fácil. (CD -4 para testes relacionados)
19	<i>Mercado Negro:</i> O mercador tenta vender contrabando popular. (Mensagens Secretas CD 14 para entender)
20	<i>Todos os Tamanhos:</i> Até mesmo objetos incomuns vêm em tamanho Grande ou Pequeno.

FIG. 13: BAIRRO DOS MERCADORES



1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 220%

MASMORRA DA CIDADE

Esta não é uma cela sofisticada no castelo do rei onde prisioneiros secretos são mantidos como peões no jogo da realza. Aqui, no coração da cidade, estão as celas públicas onde gatunos, punguistas, invasores de casas e criminosos são presos. Masmorras comuns como estas normalmente estão localizadas próximas a um mercado. Em dias movimentados de feira o "xadrez" no pátio pode ficar lotado de encenqueiros e as multidões que eles atraem. É comum encontrar não apenas foras-da-lei comuns aqui, mas também amigos e vizinhos.

A cadeia é um prédio feio de pedras duras, decorado apenas com as flâmulas dos lordes ordeiros e do xerife local. Longas vigas de carvalho se esticam pelo pátio, curvadas pelo peso das imundas gaiolas de ferro. Todo o lugar está coberto com estrume de corvos, comida podre e lama. Janelas gradeadas são a única saída dos miseráveis fossos que abrigam os tipos mais malignos. Tudo está à vista dos soldados armados postados dentro da guarita quente e confortável.

O CUSTO DA LEI

A cadeia mais próxima ao mercado é administrada por um policial de moral fraca mas de grande competência. Serjon Dislove está autorizado a agir pelos interesses da lei por seu superior, o xerife. Frequentemente, isto exige que Serjon aja contrariando à ética comum. Ele mantém uma rede de delatores apavorados, e diz-se que ele paga espões empregados de príncipes mercantes. Seu trabalho é tão bem conhecido, de fato, que burgueses e lordes particulares que se deparam com crimes em seus domínios podem trazer os criminosos a Serjon para que cumpram sua pena ou recebam sua mutilação. Os nobres pagam uma taxa à cidade em troca dos serviços de Serjon, então Serjon vive muito bem.

Soldado, fazedor de engenhocas e ladino, Serjon Dislove (Esp 1/Gue 2/Lad 3) viveu uma vida caótica em um estilo de vida ordeiro. Nascido em uma família de homens livres, empregados de um rico mercador, ele se juntou à guarda da cidade em busca de emoção. Isto lhe deu um entendimento das pessoas e um sentido de ordem. Serjon usa manobras complexas para apanhar criminosos, com frequentes demonstrações de força para mantê-los inquietos. Ele é versado em Mensagens Secretas (7 graduações), e pode prender duas pessoas juntas apenas para ouvi-las conversar. Ele também possui o talento Rastrear, e pode deixar prisioneiros escaparem apenas para segui-los.

JUSTIÇA E COMÉDIA

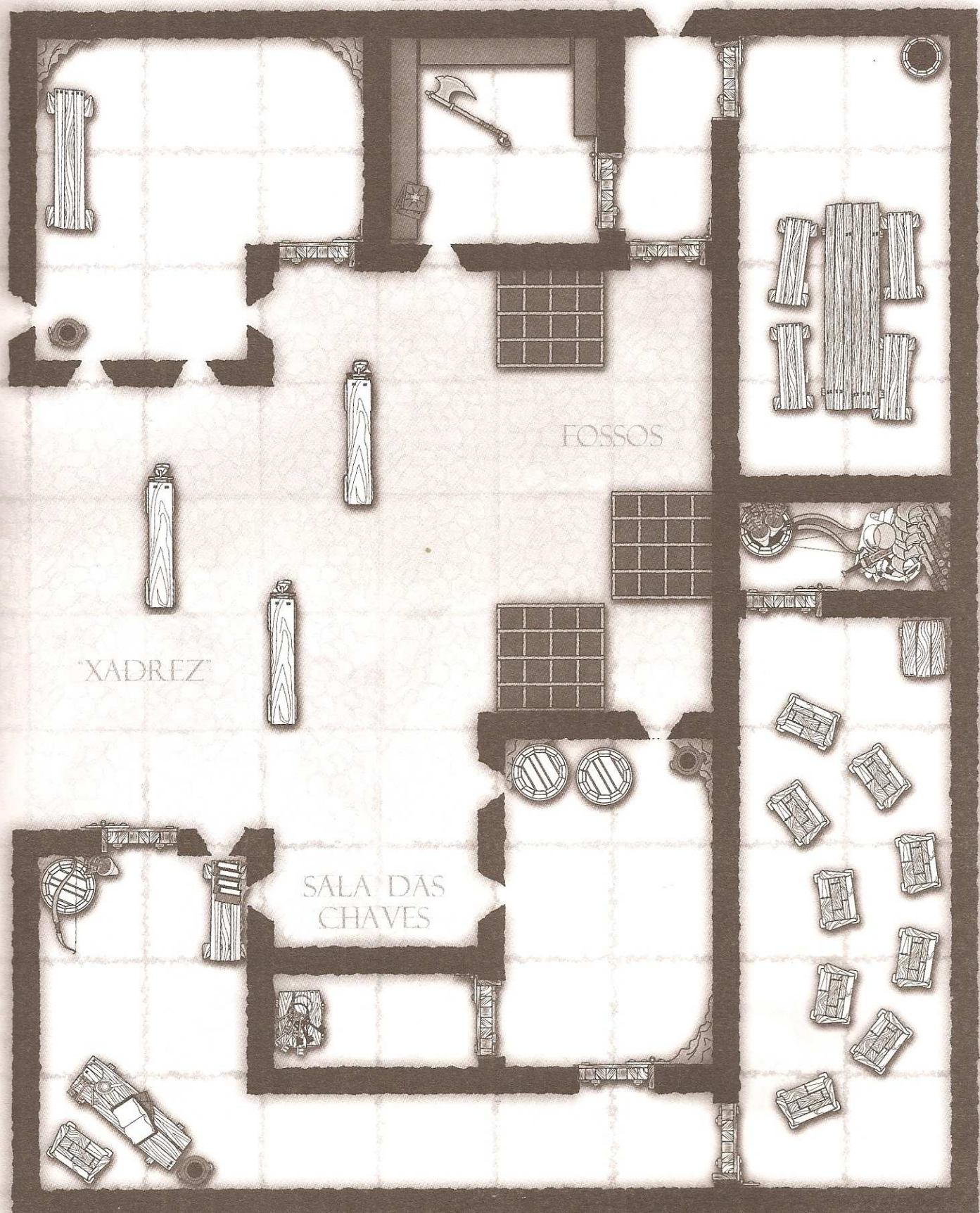
Alguns crimes acarretam em fianças, enquanto outras acarretam em tempo de prisão. Normalmente, aqueles que não podem pagar sua fiança com dinheiro irão pagá-la com tempo. Ocasionalmente, os guardas podem espancar criminosos menores com peixes podres ou banhá-los com leite estragado em uma espécie de performance de rua. Isto continua até que o público tenha oferecido dinheiro suficiente para pagar a fiança.

O "xadrez" (dureza 5; pv 20) tem simples ferrolhos de madeira ao invés de trancas e normalmente é esvaziado logo antes do toque de recolher. As gaiolas (dureza 10; pv 28) estão penduradas por pesadas correntes (dureza 10; pv 16) em vigas de madeira com mais de meio metro de espessura (dureza 5; pv 190). As gaiolas são trancadas com cadeados de ferro (Abrir Fechaduras CD 25) e abrem pelo fundo.

Os fossos têm cinco metros de profundidade, causando 1d6 de dano para aqueles que forem jogados dentro, e as paredes de tijolos quebradas e lamacentas demandam um teste de Escalar (CD 20) para serem escaladas. Uma grade de ferro (dureza 10; pv 25; Abrir Fechaduras CD 25) no topo permite que comida seja despejada dentro, mas ela deliberadamente nunca é lubrificada. Os portões rangem horivelmente quando abertos (Ouvir CD 5 para ouvir).

FIG. 14: MASMORRA DA CIDADE

ARMÁRIO
DE EVIDÊNCIAS



SALA DE INTERROGATÓRIO

FOSSOS

XADREZ

SALA DAS
CHAVES

1 QUADRADO = 1,5 METRO
PARA QUADRADOS DE 2 CM, AMPLIE PARA 130%

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2001, Wizards of the Coast, Inc.

D20 System Rules & Content Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by Dave Arneson and E. Gary Gygax.

Open game content from *Backdrops* Copyright 2002, Trident Inc. d/b/a Atlas Games; author Will Hindmarch.

QUER MAIS RPG?

A Jambô Editora tem diversas
novidades em RPG.

Procure nas melhores lojas!



PENUMBRA BACKDROPS

PANOS DE FUNDO



LUGARES PARA IR. PESSOAS PARA VER...

Backdrops - Panos de Fundo é uma coleção de cenários prontos para uso em sua campanha de fantasia no Sistema D20. Cada locação, ou cenário, é detalhada em duas páginas: isto inclui um mapa em escala e um texto descritivo para enriquecer suas aventuras, onde quer que elas aconteçam. Usar *Backdrops - Panos de Fundo* é como pagar um designer de cenários para construir alguns "sets" para a sua campanha!

Backdrops - Panos de Fundo apresenta quatorze cenários, incluindo:

- A casa de banhos é um lugar de sussurros, ameaças, mentiras e conspirações. Por trás da sua tranquilidade está um ambiente tenso, onde inimigos se enfrentam sem espadas ou escudos.
- Um estábulo urbano cria nobres cavalos nos quais a sabedoria de antigos reis de tribos está espalhada como uma reencarnação abençoada.
- Na forjaria secreta, três flamejantes anões de ouro chegam de dentro da forja na badalada da meia-noite para construir itens maravilhosos.
- A pequena e fortificada hospedaria de caravanas oferece proteção e companhia para viajantes e comerciantes... mas os bandidos sabem que o que há de mais valioso em qualquer hospedaria de caravanas é a própria caravana visitante.
- Becos estreitos serpenteiam como veias através da cidade... mas apenas três tipos de almas vagam pelas ruas à noite: guardas carregando lanternas, assassinos e mortos-vivos.
- No coração da cidade, estão as celas públicas onde gatunos, punquistas, invasores de casas e criminosos estão presos; aqueles que não podem pagar sua fiança com dinheiro irão pagá-la com tempo.

Ligue os cenários para detalhar uma única cidade, ou espalhe-os pelo mundo da sua campanha. Use-os como base para desafios mais exóticos para os seus PCs, ou preencha os cantos escuros da cidade natal dos seus personagens. Afinal de contas, é o seu jogo. *Backdrops - Panos de Fundo* apenas lhe dá mais tempo para jogá-lo!

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®.

ATLAS
GAMES



ISBN 85-89134-01-6

