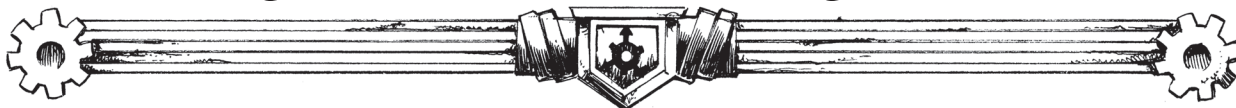




Agente da Inteligência



Agente da Inteligência

Uma nova classe de prestígio para os Reinos de Ferro, o agente da inteligência (Ain) é ideal para personagens que querem se envolver no jogo de tramas e espionagem das nações de Immoren ocidental.

Descrição

Um agente da inteligência se especializa em obter e manipular informação. A maior parte desses indivíduos trabalha como “espião” para diferentes organizações de inteligência, infiltrando-se em círculos sociais ou em outras organizações para roubar segredos. Eles são mestres do disfarce e da adaptação, capazes de se misturar em praticamente qualquer lugar. Com um tempo mínimo de preparação, eles também são capazes de criar identidades praticamente perfeitas para missões de longo prazo. Agentes da inteligência são tão rápidos de raciocínio quanto são com os pés e, se um deles não souber como lidar com uma situação, será esperto o suficiente para não deixar ninguém perceber isso. Agentes da inteligência normalmente são ladinos altamente habilidosos e especializados em perícias sociais. Ocasionalmente, pessoas de outros ramos da vida podem ser qualificadas o suficiente, embora uma grande quantidade de *finesse* social seja obrigatória.

Dado de Vida: d6.

Agentes da Inteligência nos Reinos de Ferro

Agentes da inteligência são encontrados em vários grupos nos Reinos de Ferro. Todos os governos dos Reinos de Ferro mantêm agentes da inteligência, embora alguns sejam bem mais eficazes e experientes do que outros. Agentes podem trabalhar para esses governos, ou podem trabalhar para uma eventual companhia de espionagem mercenária, como a Mão Oculta, que fez seu nome através de gerações de trabalho sólido e confiável.

Figuras Notáveis

Gavyn Kyle (Lad8/Ain9): Gavyn Kyle talvez seja o mais habilidoso de todos os espiões independentes que atualmente rondam pelos Reinos de Ferro. Ele é o principal agente da Mão Oculta, e apenas aqueles com bolsos fundos podem contratar seus serviços. Ele não tem absolutamente nenhuma afiliação política, e está disposto a trabalhar para qualquer um que possa pagar seu preço. Apesar disso, Kyle tem seus escrúpulos. Ele tem uma estrita política de manter o sigilo de seus clientes, e recusa-se a vender informações de um grupo a outro – a não ser, é claro, que ele tenha sido contratado justamente para fazer isso. De qualquer maneira, Gavyn Kyle é normalmente tratado com suspeita e preocupação pelos espiões e membros do governo locais, embora eles raramente descubram sua presença no seu território antes que ele já tenha completado seu objetivo.

Armand Rhywyn (Lad 7/Ain6): Armand Rhywyn é um dos melhores agentes da inteligência que o Conselho dos Nobres de Llael tem para oferecer. Ele cresceu em Rynyr, filho de um astuto nobre com uma grande quantidade de riqueza e empáfia. Quando jovem, Armand não tinha interesse em política, preferindo em vez disso gastar seu tempo como o protótipo do adolescente desajustado. Ele era talentoso, no entanto, e eventualmente subiu na hierarquia de um sindicato criminoso local. Sua lealdade a eles sempre foi escassa. De fato, sua primeira missão como um operativo secreto foi dismantlar a própria coalização a qual ele pertencia. Até hoje, vários chefes do submundo têm o nome de Armand perto do topo de suas listas negras, mas este especialista no campo provavelmente não será capturado tão cedo...

Jordan Thandril (Rgr3/Lad3/Ain4): filha de uma prostituta de Cinco Dedos, Jordan Thandril fugiu de casa com 16 anos e, disfarçada de menino, virou uma batedora bem-sucedida no Exército de Cygnar. Depois de três anos seu segredo foi descoberto; seus superiores, então, se deram conta do potencial de uma mulher com seus talentos, e

enviaram-na até Caspia para que ela fosse treinada com os mestres espões de Cygnar. Agora, Jordan mantém muitas identidades falsas, todas no serviço do Rei. Muitos dos seus disfarces são de rapazes jovens, o que faz com que sua identidade real seja muito mais difícil de ser descoberta. Fazer uma mudança rápida de jovem rapaz para uma bela moça já lhe salvou mais de uma vez de ser descoberta!

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Atuação (dramaturgia) 3 graduações, Blefar 6 graduações, Disfarces 6 graduações, Falsificação 3 graduações, Obter Informação 6 graduações, Sentir Motivação 4 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (Blefar, Diplomacia, Disfarces, Obter Informação ou Sentir Motivação), Prontidão.

Especial: o personagem deve ser escolhido por um membro de uma organização de inteligência.

Perícias de Classe

As perícias de classe do agente da inteligência (e a habilidade chave de cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (armas de fogo) (Int), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Além disso, no 1º nível o agente da inteligência pode escolher 6 outras perícias para serem perícias de classe. Essas perícias representam uma especialização individual, e não podem ser alteradas depois.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: agentes da inteligência preferem armas discretas e silenciosas. Eles sabem usar adaga, arco curto, bastão, besta de mão, besta leve, dardo, espada curta, maça leve e uma arma comum a sua escolha. Eles sabem usar armaduras leves. Um agente da inteligência que esteja equipado com uma arma ou armadura que ele não sabe usar pode fazer um teste de Atuação (dramaturgia) contra CD 15 para dar a entender que ele sabe usá-la, e está confortável em empunhá-la ou vesti-la, embora ele ainda sofra as penalidades normais. Isso não se aplica a armas ou armaduras exóticas.

Fabricar Identidade (Ext): agentes da inteligência têm a marcante habilidade de criar novas identidades aparentemente do nada. Essas identidades normalmente são planejadas para os propósitos de uma missão específica, e são descartadas logo depois. Para criar uma identidade o agente deve gastar certa quantidade de tempo pesquisando e fazendo um trabalho de preparação. A dificuldade e o tempo necessário são baseados no tipo da identidade sendo criada, de acordo com a tabela ao lado.

Para criar a identidade o agente deve ser bem-sucedido em testes de Diplomacia, Disfarces, Falsificação e Obter Informação (todas as quatro!) contra a CD listada na tabela. Cada teste representa um aspecto do trabalho de preparação que deve ser feito para criar a identidade. Uma falha em um dos testes resulta em um acréscimo de 25% no tempo necessário; quando esse tempo adicional passar o teste deve ser feito novamente, e uma falha nessa vez resulta em um fracasso na tentativa de se criar a identidade. Se dois testes falharem, há um acréscimo de 50% no tempo, e se três testes falharem o acréscimo é de 100%. Uma segunda falha em um mesmo teste sempre resulta em um fracasso em se criar a identidade. Falhar nos quatro testes resulta em um fracasso automaticamente, e pode ter conseqüências adicionais, de acordo com o mestre.

Uma vez que a identidade tenha sido criada com sucesso, ela é imune à investigação normal. Caso o agente faça algo particularmente estranho, ou esteja operando em um local de alta segurança, a identidade poderá ser questionada. A identidade não é imune a formas mágicas ou sobrenaturais de detecção. Agentes da inteligência devem ser particularmente cautelosos ao redor daqueles especialmente treinados para detectar enganações, como monges, paladinos e exemplares, uma vez que a interação com esses indivíduos pode provocar testes de perícias para evitar detecção.

Note que essa habilidade tem limitações. Normalmente, ela não irá permitir que um agente da inteligência imite um indivíduo de outra raça, por exemplo. Também note que essa habilidade não permite que se personifique alguém vivo; a identidade criada é completamente nova.

Identidade Secreta (Ext): no 1º nível, o agente da inteligência ganha uma identidade secreta, e 5 graduações em uma perícia de Profissão relacionada a essa identidade. Essa identidade é sempre discreta – como um taverneiro, por exemplo –, e tem pouco efeito em jogo; ela é feita para ser uma cobertura para o espião quando ele estiver entre missões, ou quando estiver fugindo. O agente ganha novas identidades no 5º e no 10º nível.

Ataque Furtivo: a partir do 2º nível, o agente da inteligência causa dano adicional quando estiver flanqueando seu oponente, ou quando este não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esta habilidade

Tabela 1/2: Fabricar Identidade

Tipo da Identidade	Tempo	CD	Exemplos
Comum	1 dia	15	Pessoa do dia-a-dia – soldado, artesão etc.
Média	5 dias	20	Um sargento, um mestre artesão
Alta	3 semanas	30	Um capitão, um nobre menor, um mercador rico
*Muito alta	6 semanas	35+	Um general, um funcionário do governo de alto escalão

*De acordo com o julgamento do mestre, pode não ser permitido criar identidades de tipo muito alto. Isso porque uma pessoa com esse nível de importância tem uma reputação que a precede, e o único jeito de se ter uma identidade assim seria se passar por uma pessoa já existente (veja mais sobre personificação abaixo).

não funciona contra criaturas imunes a sucessos decisivos. Veja a habilidade de classe do ladino, no LRB I, para mais detalhes. O dano acional aumenta no 5º e 8º níveis.

Mestre em Personificação (Ext): no 2º nível, as habilidades de personificação do agente melhoram. Em vez de criar um indivíduo completamente novo, como com fabricar identidade, esta habilidade é sobre convencer outras pessoas de que o agente é alguém que já existe. A personificação pode ser um negócio mais complicado do que criar uma nova identidade, e realizá-la requer uma combinação de testes de Blefar e Disfarces. O agente deve realizar esses testes seguindo as regras normais do LRB I, mas como ele recebeu treinamento para se passar por outra pessoa, recebe +3 de bônus nas duas perícias quando estiver realizando uma personificação. Assim que ele tiver enganado alguém com sua personificação, não há necessidade de realizar novos testes a não ser que uma situação atípica aconteça. Um agente deve realizar testes sob as seguintes circunstâncias:

- Na primeira vez que ele encontra alguém que tem uma ligação direta com seu disfarce (“Você não pode me dar uma ordem dessas! Quem você pensa que é?” “Ora, eu sou seu novo Administrador de Assuntos de Comércio, meu bom senhor.”).
- Sempre que sua identidade for diretamente questionada, ou quando a pessoa que ele está personificando aparecer (“Se você é o duque, então quem diabos é *aquele* bigodudo ali?!”).
- Diariamente, quando estiver em um lugar de alta segurança (ou ao redor de pessoas especialmente desconfiadas).
- Sempre que fizer algo particularmente fora de seu papel (“Você está flertando comigo... Papai?” Esse aí é um espião que não fez seu trabalho de pesquisa...).
- Sempre que tentar mudar algo que disse ou fez (“Não, eu não disse que eu cresci em Fellig, foi em Corvis... Não foi?”).

Note que isso só se aplica a testes de perícias diretamente relacionados a manter sua falsa identidade.

Por exemplo, se um agente estivesse dizendo mentira atrás de mentira enquanto disfarçado, ele ainda teria que fazer testes de Blefar, como o normal.

O agente ainda deve fazer uma pesquisa sobre a pessoa que quer personificar, seguindo as regras de fabricar identidade (veja acima), e sendo bem-sucedido nos quatro testes necessários. Isso representa tempo gasto pesquisando, praticando, falsificando documentos e espalhando informações falsas para que a personificação seja imperceptível.

Por fim, lembre-se de que o agente também pode personificar pessoas na hora, sem preparação, mas ao fazê-lo eles perdem os benefícios dessa habilidade e devem fazer testes resistidos mais freqüentemente, de acordo com as descrições do LRB I.

Poliglota: agentes da inteligência têm uma aptidão sobrenatural para aprender novas línguas, e podem selecionar um novo idioma no 2º nível e a cada dois níveis subsequentes.

Charme: o agente da inteligência sabe falar o que as pessoas querem ouvir. A partir do 3º nível, ele recebe +2 de bônus em testes de Blefar, Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

Fingir Conhecimento (Ext): no 3º nível, o agente da inteligência ganha a habilidade de realizar tarefas sobre os quais ele não tem conhecimento real. Ele ganha +1 de bônus nos testes das seguintes perícias: Atuação, Avaliação, Conhecimento, Ofícios, Profissão e Sobrevivência. Esse bônus aumenta em +1 a cada nível adicional depois do 3º (para um máximo de +8 de bônus no 10º nível).

A perícia funciona como se o agente tivesse graduações nela de verdade – de fato, ele pode realizar testes de Conhecimento e Profissão mesmo que não tenha nenhuma graduação nelas –, e caso ele obtenha um sucesso no teste, será um sucesso real. No entanto, sempre haverá uma falha sutil durante a execução da tarefa. Pessoas com 10 ou mais graduações na perícia em questão podem fazer um teste dela (ou um teste de Observar, se for mais apropriado) para perceber essa falha. No fundo, para o

Tabela 1-1: O Agente da Inteligência

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Fabricar identidade, identidade secreta
2º	+1	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6, mestre em personificação, poliglota
3º	+2	+1	+3	+1	Charme, fingir conhecimento, habilidade de espião
4º	+3	+1	+4	+1	Indetectável, poliglota
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6, identidade secreta
6º	+4	+2	+5	+2	Habilidade de espião, poliglota
7º	+5	+2	+5	+2	Contra todas as chances
8º	+6	+2	+6	+2	Ataque furtivo +3d6, poliglota
9º	+6	+3	+6	+3	Detectar farsa, habilidade de espião
10º	+7	+3	+7	+3	Identidade secreta, poliglota

olho treinado, será como se o agente estivesse “chutando” – e se a tarefa tiver sido bem feita, terá sido por pura “sorte de principiante”.

O mestre pode decidir limitar alguns usos dessa habilidade, para impedir o agente de falsificar algo muito ridículo, exagerado ou impossível. Da mesma maneira, o mestre pode permitir que essa habilidade seja aplicada a perícias não listadas acima.

Habilidades de Espião: no 3º nível, e a cada três níveis subseqüentes, o agente da inteligência adquire uma habilidade da seguinte lista, a escolha do jogador.

Fuga (Ext): eventualmente, mesmo os melhores espões precisam sair rapidamente e sem ferimentos! Quando usando a ação de defesa total, o agente da inteligência adiciona seu bônus de Inteligência na sua CA.

Mente Escorregadia (Ext): como a habilidade de ladino (veja o LRB I).

Presença (Ext): o agente da inteligência ganha uma aura de confiança e autoridade, recebendo um bônus em testes de Blefar, Diplomacia ou Intimidação igual à metade de seu nível de classe. Essa habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual ao bônus de Carisma do agente da inteligência.

Pupilo Apto: o agente da inteligência é bom em aprender coisas rapidamente. Ele recebe +4 de bônus pelo talento Foco em Perícia, em vez de +3.

Ouvindo da Verdade (Ext): o agente da inteligência sabe quando estão mentindo para ele. Ele pode “escolher 20” em testes de Sentir Motivação quando não estiver em uma situação de combate.

Versátil: o agente da inteligência pode escolher um talento adicional. Essa habilidade pode ser escolhida mais de uma vez.

Indetectável (Sob): no 4º nível, devido à natureza de seu trabalho, agentes da inteligência se tornam especialmente resistentes a magias de adivinhação. Eles ganham resistência a magia igual a 10 + seu nível de classe contra todas as magias da escola de adivinhação.

Contra Todas as Chances (Sob): no 7º nível, a sorte se enamora com o agente da inteligência. Isso permite que, uma vez por dia, ele realize novamente uma jogada de ataque ou teste de habilidade, perícia ou resistência no qual ele tenha falhado.

Detectar Farsa (Ext): no 9º o agente da inteligência se tornou tão adepto nas artes da enganação que ele tem uma chance de perceber discrepâncias que outros facilmente ignorariam. Sempre que ele encontrar alguém disfarçado, uma ilusão, uma falsificação, uma criatura metamorfoseada, ou mesmo uma criatura invisível, ele pode realizar um teste de Observar automaticamente. Esse teste tem uma CD padrão de 25, embora o mestre possa ajustá-la, de acordo com seu julgamento. Se o teste for bem-sucedido o espião tem uma sensação de que algo está errado, mas não irá saber exatamente o que é. Isso permite o uso de outras perícias ou métodos de investigação. Por exemplo, quando passar perto de uma criatura invisível, se o teste for bem-sucedido o agente irá saber que “há mais alguém ali”.

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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Este documento foi produzido pela Jambô Editora, com material cedido pela Privateer Press, Inc.
Conteúdo registrado © 2001 Privateer Press, Inc. Todos os direitos reservados.

Tradução: Guilherme Dei Svaldi Editoração: Guilherme Dei Svaldi
Saiba mais sobre os REINOS DE FERRO em www.jamboeditora.com.br/reinosdeferro.

