

TORMENTA



Piratas & Pistoleiros



Caldela • Cassaro • Svaldi



TORMENTA



Leonel Caldela

Marcelo Cassaro

Guilherme Dei Svaldi



TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para D20:

Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi.

Arte: Erica Awano, Erica Horita, Joe Prado,
Julio Cesar Leote, André Vazzios.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Capa: Erica Awano e Paulo "Pulyx" Henrique.

Revisão: Gustavo Brauner.

James K. e Anne criados por Erica Awano.

Tina Tirocerto e "Chuchu" criados por Petra Leão.

Savanna criada por Fran Briggs.

Ilhas Piratas criadas por Marco Poli de Araújo.

Baseado nas regras originais do jogo *Dungeons & Dragons*®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo *Dungeons & Dragons*®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

"d20 System" e o logo "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.

Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 80.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer pirata ou pistolheiro real é a mais sincera forma de homenagem.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em setembro de 2007

ISBN: 978858913425-5

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343p Cassaro, Marcelo
Piratas & Pistoleiros / Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e
Guilherme Dei Svaldi; arte de Erica Awano [et al.]; revisão de Gustavo
Brauner. -- Porto Alegre: Jambô, 2007.
80p. il.

I. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Svaldi, Guilherme
Dei. III. Awano, Erica. IV. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Parte 1: Fanfarrões	5
Piratas.....	5
...Pistoleiros.....	6
...e Tormenta!	6
Pólvora e Armas de Fogo	7
A Invenção	7
A Proibição	8
Os Deuses e a Pólvora	8
A Vida Fora-da-Lei	9
As Raças	9
As Classes	10
Swashbuckler	13
Novos Talentos	16
Novas Classes de Prestígio	22
Cartador	22
Chapéu-Preto	23
Franco-Atirador	25
Lobo do Mar	26
Mosqueteiro Imperial	28
Pregador	30
Sedutor	31
Vigarista	32
Xerife de Azgher	34
Armas	35
Próteses Mecânicas	36
Navios e Combate Naval	37
Tamanho e Estrutura	37
Pilotagem e Combate	38
Embarcações Mais Comuns	40
Seu Próprio Navio	41
Itens Mágicos	42
Balas do Rancor	42
Bandeira da Abordagem	42
Bandeira Sangrenta	42

Cinturão do Butim	42
Chapéu Sombrio	42
Coldre Inquieto	43
Força Bem-Humorada	43
Gancho do Bucaneiro	43
Mão do Morto, A	43
Olho Farcjador	44
Perna de Pau Cambalante	44
Pintura de Guerra Élfica	44
Pistola da Última Chance	44
Sol Vigilante	44
Tapa-Olho do Amotinado	45
Tibar Furado, O	45
Parte 2: As Ilhas Piratas	47
Refúgio Fora-da-Lei	48
Antigo Lugar	49
A Irmandade	49
Surge James K.	50
As Ilhas	50
Outros Piratas	50
Quelina, a Pérola do Mar Negro	51
Governo	52
Comércio e Religião	52
Defesas	52
Personalidades	56
Jade	56
Mino	56
Malthus	56
Orontes	56
Badsin	56
A Bravado	57
Parte 3: Smokestone	59
Onde Fica	59
Viver e Morrer em Smokestone	60
As Leis da Fronteira	60
Costumes e Valores	62

História de Smokestone	63
Galeria de Cafajestes	64
As Famílias Ricas	64
O Taverneiro Warrick	64
Lutien, o Papa-Defunto	65
Armas e Munições	65
Presuntos	65
Igrejas e Cultos	66
Alvos	66
Onde Cair Duro	67
Fim de Papo	67
Parte 4: Os Bons, os Maus e os Feios	69
Tina Tirocerto	69
Capitão James K.	70
Anne, a Pestinha	71
Holden Crass	72
Capitã Izzy Tarante	73
O Homem sem Nome	74
John-de-Sangue	75
Savanna	76
Tom Callahan	77
Os Duques de Svallas	78
O Movimento Revolucionário	79
do Olho de Porco	79
Open Game License	80

Quadros e Tabelas

Swashbuckler: Versão Variante	13
Talentos de Tiro e Armas de Fogo	19
Regra Opcional: Armas de	
Fogo Penetrantes	35
Armas de Fogo e Munições	36
Embarcações	38
Para os Fortes de Fígado	41
Ilhas das Tartarugas	49



Sejam durões dos mares ou
da fronteira, piratas e
pistoleiros têm muito
em comum



Parte 1

Fanfarrões

Piratas...

Swashbuckler. Palavrinha difícil. Não poderiam usar alguma coisa em nossa língua, não?

O termo foi cunhado por volta do Século 16, e aplicado a espadachins rudes, barulhentos, falastrões e cheios de pompa. O verbo *to swash* quer dizer algo como “fazer barulho, bagunça, agir de maneira insolente”, ou ainda “mover-se rapidamente de um lado para outro”, como algo que não fica parado. *Buckler* é um tipo de escudo pequeno, mas também indica “aquele que porta, aquele que faz ou possui uma característica”.

Alguns livros de RPG traduzidos dizem “espadachim” ou “duelista”, o que não é inteiramente correto. Swashbuckling não é sobre espadas ou duelos, mas sim uma questão de atitude e modo de vida.

Em outros lugares a palavra é traduzida como “fanfarrão”. Bem mais adequado (ainda que soe engraçado). Swashbucklers são heróis ou vilões ousados, audaciosos, talvez mais ousados e audaciosos que quaisquer outros.

Não há tradução direta ou acurada para a palavra. Seria como tentar traduzir para o idioma inglês algo como “gaúcho” ou “cangaço”. Assim, na falta de termo melhor, dizemos simplesmente “heróis de capa e espada”. Ou swashbucklers.

Muitos swashbucklers (não todos) são célebres pela utilização pouco convencional de espadas como armas. Mas não as espadas imensas que costumamos ver nas mãos de Conan, ou as lâminas

mágicas empunhadas pela Sociedade do Anel. Eles usam armas mais refinadas, sofisticadas, como floretes, sabres e espadins. Ou até mesmo armas de fogo. São as armas da Renascença, do período elisabetano, dos mosqueteiros, uma época posterior à Idade Média, mais avançada culturalmente — mas igualmente rica em desafios para aventureiros e material para romancistas.

Swashbuckling está para os séculos XVI e XVII assim como a Fantasia Medieval está para a Idade Média; é uma versão ficcional, romantizada — e por vezes exagerada — de um período histórico verdadeiro. Está na literatura clássica de Alexandre Dumas (tanto o pai quanto o filho), que escreveram *Os Três Mosqueteiros*, *O Conde de Monte Cristo* e *O Homem da Máscara de Ferro*. Está em filmes como *Captain Blood*, *Scaramouche*, *A Marca do Zorro*, *O Prisioneiro de Zenda*, *Robin Hood* e no mais recente *Piratas do Caribe*. São as famosas histórias sobre duelistas românticos, piratas heróicos e justiceiros mascarados.

Como acontece com qualquer gênero envolvendo heróis e espadas, swashbuckling também é tema de seus próprios jogos de RPG. Os mais conhecidos são *Castelo Falkenstein*, sobre uma Europa Vitoriana alternativa, repleta de seres encantados e supermáquinas a vapor; e *Seventh Sea* (ainda sem versão em português), totalmente sobre piratas e mosqueteiros.

O jogo *Dungeons & Dragons* não é sobre a Renascença, mas também não é fantasia “totalmente” medieval — está mais para uma “salada de fantasia”, incluindo elementos árabes, nórdicos, japoneses e hindus, entre outros. Tudo isso intencional, para permitir em uma mesma campanha heróis de períodos históricos total-

mente diferentes e incompatíveis (estamos aqui por diversão, não por precisão histórica!).

Portanto, você vai encontrar versões de personagens swashbucklers em numerosos títulos para Sistema d20. Eles aparecem na forma de classes de prestígio, como o Duelista de *Punhos e Espadas*, o Esgrimista de *A Quintessência do Guerreiro*, o Agente da Coroa de *A Quintessência do Ladino*, e tantos outros disponíveis em produtos importados. De piratas a mosqueteiros, de corsários a espadachins.

...Pistoleiros...

Pistoleiros? Mesmo? Bem, mais ou menos.

O heroísmo exagerado, a fanfarronice e o visual marcante, com roupas leves e duelos por honra e reputação, também estão presentes em outro gênero bem diverso — em outro período histórico, em outro continente. É o faroeste.

Pode-se dizer que, de certo modo, o faroeste está para o período de colonização e unificação dos Estados Unidos assim como swashbuckling está para a Renascença e o período elisabetano na Europa. Piratas eram bandidos, mosqueteiros eram soldados, pomposos duelistas eram muitas vezes sanguinários que matavam para provar seu próprio valor. Da mesma forma, os pioneiros, vaqueiros, *cowboys* ou, sim, pistoleiros do Oeste americano eram, em grande parte, matadores, criminosos e marginais. Isso tudo não interessa — o Oeste que conhecemos nos filmes é fruto de uma idealização.

Pode ser mais correto dizer que o faroeste está para os EUA assim como as grandes sagas de cavalaria medieval estão para a Europa. Na vida real, o homem do Oeste pode ter sido um bárbaro, mas também foi um desbravador, um corajoso. Famílias moravam em território hostil, contando apenas com a própria força para se proteger. Gente simples, como fazendeiros e peões, armava-se contra bandidos. Foras-da-lei perseguidos pelos poderosos sobreviviam com ousadia. Veteranos derrotados da Guerra da Secessão eram rejeitados pela sociedade, após lutar em uma guerra que não causaram.

O *cowboy* (já falaremos sobre o termo) é algo como o cavaleiro medieval: um homem maior que a vida, desafiando o mundo no lombo de um cavalo. Capaz de feitos incríveis, acima (ou abaixo) da moralidade do homem comum. Mas, diferente do cavaleiro, o *cowboy* não pertence à nobreza, não é rico: é um homem sem lar, procurando um lugar ao qual pertencer, vagando sem nome e identidade. Assim como seu próprio país, na época: os primeiros colonizadores dos EUA encontraram um mundo muito maior que a Europa, com desertos e planícies infindáveis, desbravados apenas com a coragem. O mito do *cowboy* fez muito para erguer um sentido de orgulho americano, criar uma nova tradição. Nós, no Brasil, também sabemos algo sobre desafiar e abraçar uma imensa terra selvagem.

O próprio termo "*cowboy*" não é inteiramente acurado. *Cowboy* era o vaqueiro, o peão — um dos arquétipos do faroeste, sim, mas não o único. Muitas vezes essa profissão era também chamada de *cowpoke*, enquanto *cowboys* eram os mais jovens. *Cowboys* e *cowpokes* eram sujeitos simples do interior, corajosos, mesmo sem status social ou treino especial.

Há inúmeros outros arquétipos no faroeste, mas o que mais se aproxima do que buscamos com "pistoleiro" é "*desperado*". Essa palavra (em espanhol puxado para o inglês) representa, obviamente, o "desesperado". O homem sem escolha, obrigado a lutar, roubar, matar. *Desperados* vagam pelas planícies, de cidade em cidade. São duelistas, pistoleiros, heróis e vilões — mas nunca, *nunca* gente comum. São swashbucklers.

O cinema explorou o mito do Oeste por longas décadas, dos seriados ingênuos em preto-e-branco aos grandes épicos de John Ford, como *O Homem que Matou o Facínora*. Atores como John Wayne encarnavam a grandeza do *desperado*, do Oeste, sendo para sempre conhecidos como *cowboys*. Uma nova exploração desse mito começou com os "*westerns spaghetti*" italianos, cujo maior ícone é o grande diretor Sergio Leone. Em filmes como *Por um Punhado de Dólares* e *Era Uma Vez no Oeste*, Leone revelou gente como Clint Eastwood e Charles Bronson, retratando um faroeste cru, violento e impiedoso, com um distanciamento ao mesmo tempo admirado e crítico. Além disso, as trilhas de Ennio Morricone são talvez os maiores hinos do Oeste americano já compostos.

O mito continuou, embora tenha-se diluído. Filmes como *Os Imperdoáveis* retratam o *desperado* como uma figura trágica, sem redenção. O ótimo seriado *Deadwood* apresenta a luta de um território para tornar-se um estado — a luta para pertencer, outro grande tema do faroeste. Quadrinhos como *Preacher* misturam o faroeste com elementos fantásticos. Animes como *Cowboy Bebop* e *Trigun* interpretam o Oeste pela ótica japonesa, com visão futurista, mas preservando o mito, os arquétipos.

Mesmo com toda essa riqueza, nunca houve um jogo definitivo sobre faroeste, assim como *Dungeons & Dragons* é para a fantasia. O segundo RPG do mundo, *Boot Hill*, tratava do Oeste — mas nunca igualou o sucesso das masmorras e dragões. Pipocam acessórios, como *GURPS Old West*, não passando de curiosidades.

O excelente *Deadlands* apresenta um faroeste macabro e bizarro, marcado por elementos fantásticos — é, talvez, o mais bem-sucedido RPG sobre o tema. Os *Reinos de Ferro*, embora não sejam faroeste, utilizam muitos elementos do gênero em seu mundo de revolução industrial, máquinas a vapor e armas de fogo. Finalmente, enquanto este livro é escrito, a editora americana Kenzer & Company promete *Aces & Eight*, um faroeste sem fantasia, fiel aos filmes e ao mito.

...e Tormenta!

Claro, histórias de capa e espada podem ser bem diferentes dos heróis de faroeste. São gêneros diferentes, nascidos em países e circunstâncias diferentes.

Todas essas circunstâncias existem em Arton. Em sua vastidão, o Reinado oferece terras selvagens, ainda ameaçadas por bárbaros nativos, onde a justiça de Khalmyr não alcança. Existem defensores coloridos a serviço de regentes. O Mar Negro é infestado de piratas, enquanto as tavernas abrigam jogadores e trapaceiros. Duelos acontecem ao pôr-do-sol, sejam travados com pistolas ou sabres.

Piratas que aterrorizam os mares, heróis de culturas sofisticadas, pistoleiros mascarados, mosqueteiros, justiceiros, duelistas,

desesperados... No mundo medieval de Arton, todos são heróis (e anti-heróis) anacrônicos, à frente de seu tempo. Usam armas, trajes e maneirismos incomuns, insanos até — entrar em batalha sem uma boa armadura metálica, imagine só! Vivem todos fora-da-lei, e pelas mesmas razões; o uso de armas de fogo, como pistolas, mosquetes e canhões. Perigosa e proibida, a pólvora é utilizada apenas pelas pessoas mais perigosas e imprudentes.

Piratas & Pistoleiros não é apenas sobre espadas e pistolas. É sobre aventureiros sofisticados, refinados, mas também vulgares e grosseiros. Sobre heróis com corações quentes e egos enormes, sobre homens e mulheres que duelam até a morte por insultos ou galanteios. Aventureiros que arriscam suas cabeças para impressionar donzelas, desafiam a morte para roubar beijos de princesas, ou embarcam em longas jornadas de ódio e vingança. Cavalgam ou navegam em lugares selvagens, onde as leis do Reinado não alcançam e apenas o mais forte sobrevive. Vivem o momento, o estilo *bon vivant*, ou apenas não têm esperanças no futuro. Não pensam no dia seguinte, gastam seu ouro mais rapidamente do que conseguem roubá-lo. E estão sempre, *sempre* metidos em confusão.

Arton é um mundo de problemas. É também um mundo de heróis.

Piratas & Pistoleiros fornece ambos.

Pólvora e Armas de Fogo

Os pistoleiros de Arton têm muito em comum com piratas e outros tipos de foras-da-lei. Na verdade, embora haja durões que vivem nas planícies, montados em cavalos e duelando com pistolas, as armas de pólvora são usadas por muitos tipos de fanfarrões e bandidos. A pólvora já é parte importante da vida à margem das regras do Reinado.

A pólvora de Arton é extraída de um minério conhecido como “pedra-de-fumaça”. Minas de pedra-de-fumaça são extremamente raras, e valem grandes fortunas. A mineração é muito perigosa, devido ao risco de incêndios e explosões.

Uma vez extraído, o minério bruto deve ser submetido a um processo alquímico, pulverizado e misturado a outras substâncias

que estabilizam a pólvora, reduzindo as chances de uma explosão acidental. No entanto, mesmo a pólvora corretamente processada ainda é perigosa.

A Invenção

Não se sabe, exatamente, quem refinou a pólvora pela primeira vez como a conhecemos. Várias raças e grupos parecem ter desenvolvido a substância mais ou menos ao mesmo tempo, em resposta a problemas em comum. O uso de pólvora como arma remonta a pouco mais de dois séculos, mas ficou mais comum nas últimas décadas.

Sabe-se que os piratas do Mar Negro já usavam a pólvora há mais de um século. Embora a vida marítima crie problemas (pólvora precisa ser mantida seca!), o apelo de armas de grande poder e pequeno tamanho é óbvio para aqueles que vivem de ataques surpresa e não costumam usar armaduras. Além disso, o típico pirata também não recorre à magia (muitos deles são supersticiosos e temem qualquer mágica).

Mais ou menos na mesma época, surgiram os primeiros relatos sobre uso de pólvora por criminosos em terra firme. Mais uma vez, o grande apelo da substância era desferir ataques fulminantes com rapidez e à distância, muitas vezes em emboscadas. Esse foi o início do estilo de vida “clássico” dos pistoleiros em Arton, vagando pelas planícies e escondendo-se em territórios onde a lei do Reinado não chega.

Alguns dos primeiros registros de uso de pólvora, sem qualquer ligação com crime, podem ser encontrados entre os goblins do Reinado. A raça goblin é conhecida por sua inabilidade com magia arcana e inventividade para engenhos mecânicos, ainda que estes sejam pouco confiáveis. Um explosivo instável como a pólvora ajusta-se com perfeição à “metodologia” dos goblins — que tentavam usá-la como fonte de energia, ou para remover obstáculos.

Os anões de Doherimm também descobriram a pólvora, e talvez tenham sido os inventores dos canhões e armas de fogo como conhecemos. Anões não confiam em magia e são ferreiros mais talentosos que os goblins, sendo natural que em algum momento de sua história tenham forjado armas de pólvora. No entanto, anões também são conhecidos por sua desconfiança: o típico guerreiro anão prefere um sólido e confiável machado ou martelo de



guerra, a um engenho complicado que pode falhar, explodir ou incendiar sua barba!

Por fim, numerosos grupos humanos também “descobriram” o poder destruidor da pólvora. Durante algum tempo, acreditou-se que a poeira misteriosa seria uma nova e temível arma, e não tardaria a surgir grandes batalhões de fuzileiros ou pistoleiros.

A Proibição

Nada disso aconteceu. À medida que os relatos do uso da nova substância se acumularam, as autoridades do Reinado decidiram interferir. Não demorou muito para que o uso de pólvora como arma fosse considerado ilegal em todo o Reinado e regiões aliadas, e os pistoleiros, fuzileiros e outros usuários acabassem como foras-da-lei.

Muitos perguntam-se o motivo dessa proibição. Em primeiro lugar, as autoridades do Reinado preocupavam-se com o perigo que a nova substância poderia representar. A pólvora sempre foi considerada instável, propensa a explodir sem razão alguma. O risco de ferimentos ou morte para seus usuários e mesmo para inocentes era muito grande.

Além disso, há uma grande carga de preconceito. Desde seu início, a pólvora foi a ferramenta de bandidos. A pólvora representava o declínio de algumas táticas consideradas “honradas” pela maior parte do Reinado, como as armaduras, os escudos, as grandes espadas e lanças, o arco e flecha e a carga de cavalaria. Uma arma de pólvora podia acertar de longe, perfurar todo tipo de armadura e escudo e desabilitar ou assustar os maiores corcéis de batalha.

Diz-se também que houve grande pressão dos magos do Reinado para que a pólvora se tornasse ilegal. A magia costumava ser a única forma de atacar inimigos de muito longe, com muito poder destrutivo. O uso indiscriminado da pólvora diminuiria a importância dos magos, principalmente no campo de batalha. Criaria também um precedente para que outras invenções tornassem obsoletos outros usos de magia...

Existe também uma preocupação muito real na proibição da pólvora. Embora existam guerreiros, arqueiros, magos, druidas e outros indivíduos de grande poder por toda parte em Arton, todos esses dependem de treinamento ou estudo. Espadas mágicas nunca poderão ser produzidas em massa. Magias poderosas nunca serão de conhecimento geral. As armas de pólvora, por outro lado, podem ser usadas por *qualquer um*. Embora um pistoleiro experiente seja muito mais perigoso que um amador, a verdade é que é *muito fácil* para *qualquer pessoa* usar uma arma de pólvora. É um poder de destruição que antes só estava disponível após uma vida inteira de dedicação.

É claro que, segundo os pistoleiros, essa é a grande vantagem...

Os Deuses e a Pólvora

Muitos sugerem que Keenn, o Deus da Guerra, tenha incentivado a criação da pólvora. A invenção simultânea em tantos lugares diferentes é vista por várias pessoas como prova de intervenção divina.

De fato, muitos relatos da época falam de um homem misterioso, chamado Wayne Bogart, que teria surgido em momentos cruciais



para o desenvolvimento da pólvora. Em alguns relatos, Wayne apenas conversa com os pesquisadores ou inventores; em outros, revela partes das fórmulas alquímicas ou mesmo presenteia pequenas quantidades da substância já pronta aos inventores. A sugestão é óbvia: Wayne Bogart seria um avatar ou enviado de Keenn.

O interesse do Deus da Guerra na criação da pólvora também é bastante evidente. Conflitos em larga escala, com grande destruição, seriam cada vez mais simples com o uso da pólvora. Cada soldado teria quase o poder destrutivo de um mago de combate. Seria necessária uma verdadeira corrida armamentista entre reinos rivais, para que um não sobrepujasse o outro.

Também fala-se da existência dos “Demônios da Pólvora”. Essas entidades, se existirem, seriam extraplanares malignos que incentivam e retiram poder do uso da pólvora. Não se sabe se tais demônios foram os responsáveis pela sua criação ou se, pelo contrário, surgiram junto com a substância, como uma nova forma de maldade. Também é possível que sejam servos de Keenn, responsáveis por espalhar a nova arma por Arton.

Muitos ainda sugerem que Nimb, o Deus do Caos, ou Hyninn, o Deus dos Ladrões, tenham alguma ligação com a criação da pólvora. Sendo essas duas divindades muito populares entre os duelistas, piratas, fanfarrões e foras-da-lei que compõem a maioria dos pistoleiros, a pólvora seria uma recompensa dos deuses aos seus fiéis. Também pode-se pensar que, por sua instabilidade e imprevisibilidade, a pólvora seria uma arma bem ao gosto de Nimb, podendo matar o usuário, seus aliados ou inimigos com a mesma facilidade.

Recentemente, ouviu-se um boato sobre um grupo de anões cultistas de Tenebra, a Deusa das Trevas, que fabricavam armas de pólvora. A deusa teria incentivado essa prática, inclusive empregando uma de suas serviçais diretas para seduzir um dos anões. Não se sabe por que a deusa desejava as armas de pólvora.

Por fim, existe um boato sobre um Deus Menor da Pólvora. Seria um antigo pistoleiro, um homem enorme, em casaca de couro empoeirado e chapéu, com duas pistolas na cintura. Chamado Garth, ele teria sido o maior pistoleiro de todos os tempos, mas teria tentado se regenerar, construindo uma família. Quando descobriu a esposa e filhos assassinados ao voltar de uma viagem, Garth teria caçado cada um dos responsáveis, espalhando a história de sua vingança pelos três cantos de Arton. Desde então, teria se tornado o Deus Menor da Pólvora, uma criatura que nenhuma bala pode matar.

A Vida Fora-da-Lei

Por que usar armas de pólvora? Por que optar por uma vida em fuga constante, nenhuma segurança, e o temor de uma bala nas costas a qualquer momento?

Para muitos, não há escolha. Piratas e pistoleiros são, em muitos casos, gente que nunca teve chance de viver pela lei. Filhos de camponeses ou pescadores miseráveis, nascidos em comunidades repletas de crime, ou em pontos pouco civilizados do Reinado, onde ataques de bandos e monstros são constantes — muitos pistoleiros tornam-se o que são para sobreviver. Armas de fogo são apenas as ferramentas mais eficientes para matar o inimigo antes que ele mate você.

Outros procuram ativamente a vida nos mares e planícies selvagens. E para eles, pistolas são mais que ferramentas: são um estilo de vida, um símbolo de tudo que mais prezam — a liberdade. Nascidos em grandes cidades, feudos rurais ou mesmo famílias nobres, eles renegam a vida sob leis e ordens de outros, sob normas que não criaram e com as quais não concordam. Para eles, a falta de conforto e a vida em risco são preços pequenos a pagar pelo direito de *fazerem o que querem*. Gostam de contar com sua própria habilidade e coragem, sem curvar-se para ninguém, homens ou deuses.

Entre esses, há os que procuram as armas de fogo justamente porque são proibidas. São rebeldes que detestam as convenções ultrapassadas dos nobres do Reinado, abraçam com alegria qualquer coisa que a sociedade rejeite. E também há aqueles que acham tudo uma grande brincadeira — armas de fogo são divertidas porque são novas, exóticas e incomuns. Contudo, também podem ser descartadas quando chegar a próxima “moda”.

Ainda há aqueles que buscam o aperfeiçoamento de suas técnicas, que desejam viver à beira da morte. Poucos desafios são mais intensos que um duelo de pistolas — em um instante, você mata ou morre. Movidos por um desejo de superioridade, esses duelistas acham que a proibição das armas de fogo apenas acrescenta mais desafio à sua vida.

As Raças

Os tradicionais heróis de capa e espada, assim como os heróis de faroeste, são quase sempre humanos; suas aventuras mais famosas acontecem em períodos específicos da História da humanidade. Mesmo em mundos de fantasia povoados de não-humanos, a ousadia humana acaba combinando mais com o comportamento e o estilo swashbuckler.

No entanto, esta atitude pode surgir em membros de quaisquer outras raças — principalmente aquelas com mais agilidade, ou que sejam beneficiadas por um alto Carisma, atributos que favorecem a carreira do fanfarrão.

Anões: armas de fogo parecem ter sido feitas sob medida para esta raça que desconfia de magia, ama artefatos de metal, e tem facilidade de acesso aos ingredientes da pólvora. Anões costumam ser alquimistas, armeiros e até inventores, usando armas de invenção própria com orgulho e olho crítico. São renegados entre os outros anões, mas mantêm muitas tradições da raça. Um detalhe curioso é que muitos escolhem raspar suas barbas (afinal, uma longa barba pode facilmente pegar fogo...).

Pode ser difícil imaginar anões usando floretes, correndo sobre mesas e balançando em lustres. Mas eles são bastante propensos a uma atitude de fanfarrão — basta lembrar de Gimli em *O Senhor dos Anéis*, sempre contando vantagem, disputando cabeças e galanteando donzelas. Seu amor por vinho e cerveja também faz dos anões fortes candidatos a um estilo de vida *bon vivant*.

Centauros: povo selvagem e rústico, os centauros quase nunca usam capas, floretes ou pistolas. Mas é possível (embora muito complicado e raro) que membros renegados da raça, com atitudes

rebeldes, decidam adotar esses métodos. Centauros de Arton são conhecidos por enlouquecer quando bebem álcool (neste estado eles podem ser mais fanfarrões que qualquer um). Isso sem mencionar, claro, que centauros são quase *conboys* naturais...

Elfos: o típico elfo de Arton é amargo, melancólico, mau-humorado e ressentido com a perda de Lenórienn. Fanfarronice não é para eles, embora um elfo assim tenha potencial para tornar-se um pistoleiro temível, sinistro, a elevada Destreza guiando suas balas. Mas alguns também podem nadar contra a corrente, vencer a tristeza para tornarem-se explosões de atrevimento, ousadia e atitude positiva. Niele, a mais famosa elfa de TORMENTA, é um exemplo perfeito — seja por seus trajes ousados, seja por atacar qualquer rapaz bonitinho que esteja à vista.

Elfos-do-Mar: como os centauros, estes elfos submarinos são rústicos e também brutais. Apenas os párias da raça concordariam em abandonar sua cultura bárbara e intolerante para experimentar as alegrias da vida. Seres aquáticos, os elfos-do-mar podem ser ótimos piratas, mas em seu próprio terreno — atacando navios, em vez de tripulando-os. E será muito raro que algum se torne pistoleiro — água e pólvora simplesmente não combinam.

Goblins: o goblin urbano de Arton tem baixa auto-estima, enquanto um swashbuckler tem ego imenso. Goblins são furtivos, cinzentos e sujos; fanfarrões são espalhafatosos, coloridos e brilhantes. Ainda assim, uma elevada Destreza racial (sem mencionar que são alvos difíceis de acertar...) pode tornar a classe swashbuckler atraente para eles.

Goblins não costumam usar pistolas ou rifles, mas são também apaixonados pela pólvora. Utilizam-na em barriletes explosivos, granadas toscas ou outro tipo de bombas caseiras. Os resultados duvidosos desse tipo de uso não parecem desencorajar os goblins, apenas incentivá-los a invenções mais potentes — e nunca mais seguras.

Halflings: o halfling comum quer uma vida calma, modesta e confortável. Mas aqueles que decidem ser aventureiros podem ser fanfarrões incríveis, compensando a baixa estatura com muita agilidade, atrevimento e bom humor. Preferem humilhar seus oponentes a feri-los ou matá-los. E estão sempre prontos para uma festa ou banquete! O tamanho pequeno e alta Destreza são também bons requisitos para um pistoleiro halfling.

Humanos: eles com certeza formam o maior número de swashbucklers, graças à sua impulsividade e ambição naturais. Humanos são mais audaciosos e fanfarrões que qualquer outra raça. Aliás, justamente por essa razão, muitos semi-humanos acham difícil viver com eles...

Humanos são também os atiradores mais comuns. Sua inventividade e ambição levam-nos a buscar soluções inovadoras, encantar-se com inventos novos. Além disso, os humanos têm igual facilidade para qualquer carreira aventureira, e o caminho do pistoleiro não é exceção.

Meio-Elfos: párias onde quer que estejam, meio-elfos muitas vezes se tornam fanfarrões ou foras-da-lei como forma de autodefesa. Outros acabam sendo naturalmente atraídos pela vida de pistoleiro. Muitas vezes esses mestiços são renegados apenas por serem mestiços — sua vida não piora em nada ao adotar também uma prática fora-da-lei. Respondem ao desprezo e preconceito

com petulância, sarcasmo e às vezes algum chumbo. Sem planos para um futuro distante, vivem o momento e gozam a vida enquanto podem. Não têm lar, não pertencem a lugar nenhum, então são livres para participar de grandes aventuras.

Meio-Orcs: considerados pela maioria como brutos desprovidos de raciocínio, é raro que meio-orcs escolham o caminho da fanfarronice, pois Carisma não é exatamente o seu forte. Swashbucklers meio-orcs são tão raros como paladinos meio-orcs, mas as próprias dificuldades da carreira tornam especiais os poucos indivíduos que a escolhem.

Orcs, por outro lado, parecem se interessar muito pelo uso de armas de fogo, o que pode representar um perigo emergente; mais de um bando de aventureiros já foi surpreendido por emboscadas de meio-orcs que, em vez de machados e outras armas selvagens, usavam mosquetes e pistolas.

Minotauros: eles podem ser grandes, pesados e de mente estreita, mas também muito mais predispostos ao estilo fanfarrão do que se imagina. São arrogantes, prepotentes, confiantes em sua força. Gostam de boa vida, sonham com haréns de belas humanas e elfas. E são marujos excepcionais, os melhores navegantes de Arton. No entanto, seu desprezo racial por armas de ataque à distância torna improvável (mas não impossível) que usem armas de fogo.

Moreau: as pessoas-fera nativas dos Reinos de Moreania são praticamente uma raça inteira de swashbucklers! Sua própria cultura é extravagante e colorida, seus aventureiros são mais audaciosos e petulantes que a média artoniana. Dominam armas de fogo, e são também mais habilidosos em navegação que os povos de Arton, resultando em muitos piratas e pistoleiros.

Nagahs: esta não é uma raça de fanfarrões naturais. Suas fêmeas são solenes, de grande nobreza, enquanto os machos são guerreiros disciplinados e honrados. Seus grandes corpos serpentinados são também desajeitados demais para lutar com agilidade. Como acontece com os centauros e elfos-do-mar, apenas os membros mais desajustados em sua sociedade tornam-se swashbucklers.

Sprites: uma vida de bravata e bagunça é perfeita para a menor das raças de Arton! Seres tão pequenos precisam de uma atitude audaciosa, extravagante, para serem notados. Muito ágeis e carismáticos, mas fracos demais para lutar com força bruta, é natural que recorram à agilidade e insultos contra seus adversários. Agora, fabricar armas de fogo próprias para seu tamanho é algo que nenhum artífice conseguiu (e nem teve motivo para tentar...).

As Classes

Nenhuma das classes básicas existentes no *Livro do Jogador* consegue se adaptar perfeitamente ao estilo único, exótico do swashbuckler. Uma combinação de guerreiro e ladino talvez chegasse mais perto, mas ainda assim não é a mesma coisa. Uma nova classe básica foi apresentada em *Tormenta d20: Guia do Jogador*, e reaparece mais adiante em uma versão revisada.

Mas já foi dito, swashbuckling é menos sobre técnicas de luta e mais sobre atitude. Para campanhas baseadas em piratas e pistoleiros, membros de qualquer classe podem adotar um estilo mais audaci-

oso, sem necessidade de quase nenhuma mudança em mecânica de regras ou níveis em outra classe.

Bárbaros: claro, quase nenhum deles vai desistir do machado ou espada bastarda para recorrer ao florete ou pistola. Mas a ferocidade em batalha dos bárbaros é muito comum entre swashbucklers. Eles podem ser rudes e arrogantes, compensando a falta de cultura e sofisticação com grande magnetismo animal. Conan da Cimeria, o mais famoso dos bárbaros ficcionais, sempre foi um perfeito fanfarrão — caçando tesouros, navegando com piratas, gastando seu ouro em tavernas e conquistando as mais belas mulheres. Bárbaros também se ajustam ao papel de “nativo selvagem” ou “estranho em terra estranha”, um contraste aos modos sofisticados dos demais personagens.

Bardos: com boas habilidades sociais, o bardo tem muito em comum com o swashbuckler, usando sua atitude positiva para inspirar companheiros e intimidar adversários. Ambos preferem armas e armaduras leves, e ambos também são viajantes com muitas histórias para contar. A principal diferença está nas magias do bardo, que ele pode utilizar para enganar e humilhar ainda mais seus oponentes.

Clérigos: quem concorda em servir a uma divindade quase nunca tem o ego inflado necessário para um fanfarrão. Por outro lado, alguns deuses de Arton aprovam um comportamento audacioso — Hy-ninn, Marah e especialmente Valkaria. Muitos clérigos usam sua posição como disfarce, fingindo serem padres solenes quando na verdade são boas-vidas (basta lembrar do Frei Tuck de *Robin Hood*). Além disso, embora as leis do Reinado proibam armas de pólvora, aparentemente nenhuma divindade em especial demonstra ser contra elas (ou a favor...).

Druidas: é difícil ser fanfarrão quando não há outras pessoas por perto para incomodar ou impressionar, ou quando você tem tantas responsabilidades quanto um druida. Swashbucklers estão ligados à civilização, e druidas vivem à margem dessa mesma civilização. Em vez de atuar como fanfarrão, um personagem druida funciona melhor como contraste a essa atitude — como o bárbaro, ele é um selvagem indígena em meio à elegância social. Mas druidas, também como os bárbaros, podem se adaptar a um novo e galhofeiro estilo de vida.

Feiticeiros: o típico swashbuckler não recorre à magia, mas esta não é uma regra obrigatória. Feiticeiros podem ser fanfarrões em po-

tencial — uma vez que precisam de Carisma elevado para lançar suas magias, não faz mal algum usar esse mesmo Carisma para impressionar raparigas, intimidar inimigos, humilhar desafetos e influenciar a sociedade em que vivem (ou tentar bastante). Capa, espada e feitiçaria costumam se misturar bem em animes como *Slayers*, onde caçadores de recompensa recorrem igualmente a espadas e bolas de fogo.

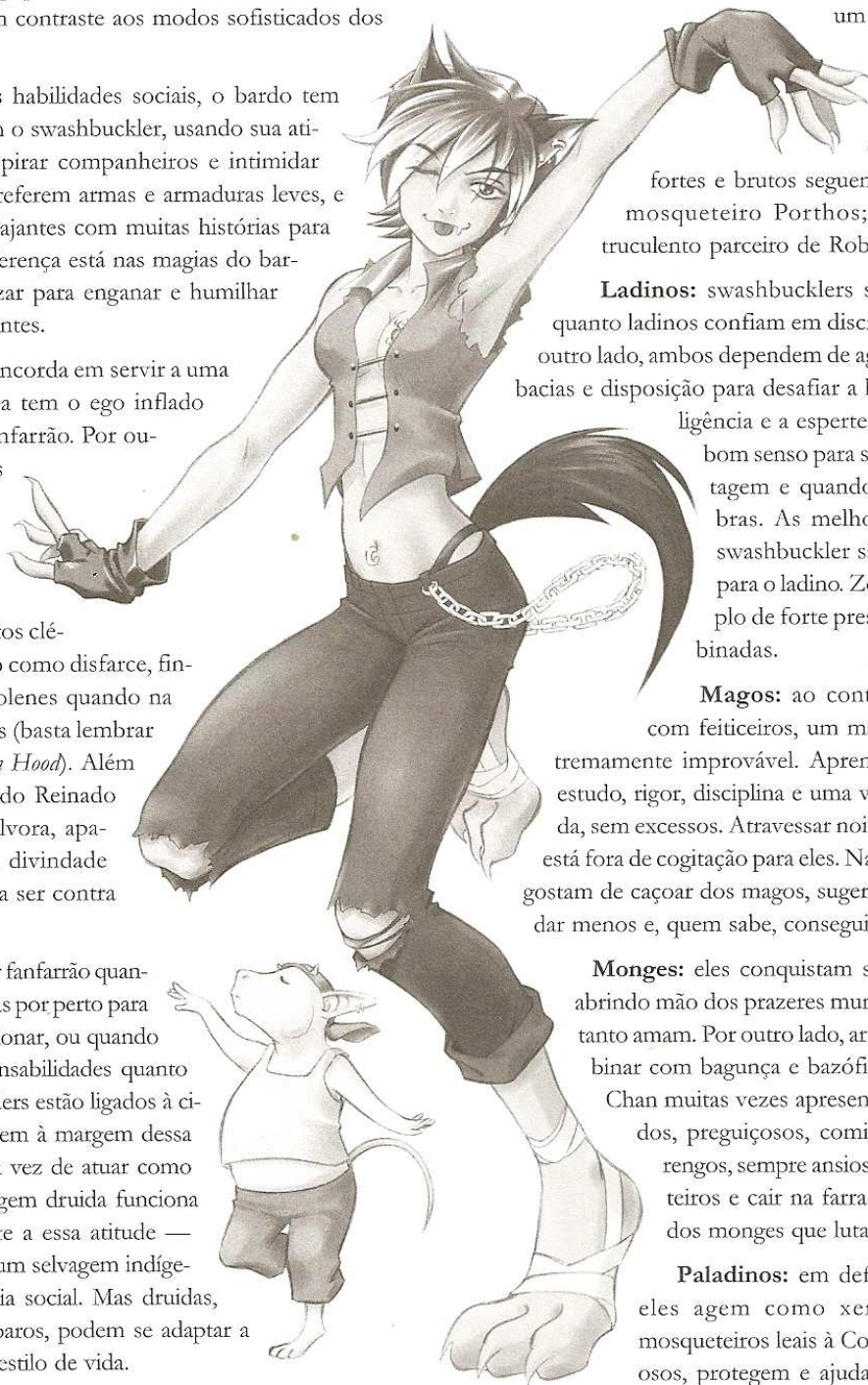
Guerreiros: este lutador especializado pode adotar o estilo swashbuckler com uma escolha correta de talentos, privilegiando armas e armaduras leves. Muitos pontos de vida compensam a falta de agilidade e proteção pesada, e um grande número de talentos permite uma alta competência em espadas leves e/ou armas de fogo. Swashbucklers fortes e brutos seguem o estilo do gigantesco mosqueteiro Porthos; ou João Pequeno, o truculento parceiro de Robin Hood.

Ladinos: swashbucklers são espalhafatosos, enquanto ladinos confiam em discrição e camuflagem. Por outro lado, ambos dependem de agilidade, equilíbrio, acrobacias e disposição para desafiar a lei, sem esquecer a inteligência e a esperteza. Basta cultivar algum bom senso para saber quando contar vantagem e quando esconder-se nas sombras. As melhores armas e táticas do swashbuckler são também as melhores para o ladino. Zorro é um perfeito exemplo de forte presença e furtividade combinadas.

Magos: ao contrário do que acontece com feiticeiros, um mago fanfarrão é algo extremamente improvável. Aprender magia arcana exige estudo, rigor, disciplina e uma vida no mínimo moderada, sem excessos. Atravessar noites bebendo em tavernas está fora de cogitação para eles. Na verdade, swashbucklers gostam de caçar dos magos, sugerindo que deveriam estudar menos e, quem sabe, conseguir uma mulher...

Monges: eles conquistam seus poderes justamente abrindo mão dos prazeres mundanos que os fanfarrões tanto amam. Por outro lado, artes marciais podem combinar com bagunça e bazófia — os filmes de Jackie Chan muitas vezes apresentam lutadores convencidos, preguiçosos, comilões, festeiros e mulhereiros, sempre ansiosos para escapar dos mosteiros e cair na farra. E não vamos esquecer dos monges que lutam bêbados...

Paladinos: em defesa de suas divindades, eles agem como xerifes de fronteira ou mosqueteiros leais à Coroa. Paladinos são virtuosos, protegem e ajudam os necessitados, mas nem sempre precisam abrir mão das coisas boas da vida. Poucos deuses de Arton exigem votos de pobreza, castidade ou celibato; um paladino pode



Puck: mesmo um licantropo bárbaro e seu kobold podem ser fanfarrões

Seja pirata, pistoleiro ou mistura
de ambos, o swashbuckler
contrasta com outros
aventureiros



caçar tesouros e festejar em tavernas como qualquer outro aventureiro — basta evitar quebrar a lei ou que qualquer crime escape ao castigo durante suas comemorações.

Rangers: o mais icônico dos rangers, Robin Hood, é um fora-da-lei que desafia e zomba dos tiranos. O caçador de recompensas do faroeste também apresenta as mesmas habilidades. De todas, esta classe talvez seja a mais parecida com o swashbuckler. Ambos dependem de agilidade, armaduras leves e ataques à longa distância (uns com flechas, outros com armas de fogo). A diferença principal está em seu território de atuação — rangers são selvagens, rústicos, enquanto swashbucklers tendem a ser urbanos. Um ranger especializado em áreas costeiras é um substituto (ou aliado) perfeito para um pirata.

Samurais: rígido, disciplinado, inquestionavelmente leal a seu mestre, o samurai é oposto ao fanfarrão em quase tudo. Mas claro, até os aristocratas-guerreiros de Tamu-ra estão sujeitos às agruras da vida — um ronin, samurai sem mestre, não estará mais obrigado a seguir ordens ou proteger um amo. Mesmo o samurai histórico, quando sua classe social foi abolida e seu status revogado, muitas vezes abandonava a antiga disciplina e tornava-se fanfarrão. Ainda assim, será raríssimo o samurai que desiste de suas armas tradicionais para usar armas de fogo.

Swashbuckler

Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o swashbuckler (às vezes também chamado de “fanfarrão”) é o mais ousado, galante e romântico dos guerreiros. Ele despreza as armaduras, preferindo se exibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas, com bordados, rendas e similares. Ele gargalha dos grandes machados e espadas de duas mãos, brandindo seu florete ou pistola, e trazendo uma adaga — ou uma rosa! — entre os dentes perfeitos e brilhantes.

“Heroísmo exagerado” é a marca registrada do swashbuckler, pois sua ousadia e imprudência não conhecem limites. Ele se balança em candelabros, corre sobre mesas, derruba portas sob sua bota, se lança através de janelas e salta sobre telhados — mesmo quando isso não é necessário! Em vez de planejar, atira-se aos brados sobre qualquer inimigo. Em vez de tesouros e itens mágicos, ele busca apenas fama, glória e aventura (mas não precisa abrir mão do ouro para isso...). E quando a missão envolve uma linda dama em perigo, que os deuses tenham pena de quem ficar em seu caminho...

Um swashbuckler pode ser facilmente reconhecido — na verdade, é difícil *não* notar quando ele surge. Aprecia usar capas esvoaçantes, grandes chapéus com plumas, cabelos compridos, luvas e botas brilhantes. Em uma taverna, será sempre o mais barulhento e festeiro. Exceto, claro, quando está cortejando uma rapariga — pois então será um cavalheiro impecável, ou um canalha incorrigível.

Mas também é verdade que o swashbuckler, especialmente aquele que usa pistolas, também pode adotar trajes mais sinistros e sombrios (que apenas acentuam sua presença). Longos casacos de couro, grandes chapéus e botas. Em quase todos os casos, são roupas leves que promovem velocidade e agilidade, e também resistentes

ao sol, chuva e mar. Mas também há aqueles que usam armaduras de algum tipo, preferindo não descartar qualquer proteção extra.

Alguns swashbucklers trajam antigos uniformes militares: um número surpreendente deles é formado por ex-soldados ou oficiais cansados de guerras, ou membros de alguma unidade desmantelada após uma derrota. Em particular, sobreviventes ou desertores do Exército do Reinado voltam-se a uma vida fora-da-lei. Esses antigos soldados podem usar seus uniformes como símbolo de orgulho deslocado ou como pilhéria amarga, representando a queda da instituição à qual pertenciam, e seu desprezo por ela.

Em combate, o legítimo duelista romântico nunca se esconde, não faz emboscadas e nem ataca pelas costas; ele sempre anuncia sua presença a altos brados, para que o vilão saiba quem irá derrotá-lo. Se houver testemunhas, melhor ainda! Sempre com um sorriso feroz nos lábios, ele nunca sente medo e nem recua diante de um duelo ao pôr-do-sol. Tamanho excesso de confiança é seu primeiro e maior ponto fraco. O segundo são as mulheres: romântico incorrigível, o swashbuckler nunca vai levantar a mão contra uma linda dama, nem se recusar a protegê-la de qualquer perigo (o que pode criar problemas, já que uma linda dama nem sempre é inocente ou indefesa...).

Alguns destes heróis escondem sua verdadeira identidade sob uma máscara, para evitar que sua família e amigos sejam ameaçados pelos vilões. E, por alguma razão que apenas os deuses conhecem, a máscara parece torná-los ainda mais sedutores!

Swashbucklers malignos são vilões terríveis e assustadores, arrogantes em seus atos cruéis. O fanfarrão maligno despreza totalmente seus inimigos, fazendo troça dos tolos “defensores da justiça”. Caçoa de seus modos rudes e vulgares; afinal, considera-se o único ser sofisticado neste mundo de bárbaros; o legítimo merecedor das oportunidades que toma dos outros.

Aventuras: para o swashbuckler, aventurar-se não é apenas um modo de viver — é o *único* modo de viver. Uma vida comum, para ele, é o mesmo que estar morto. Arton está repleto de maravilhas a conhecer, tesouros a conquistar e tomar, festas a desfrutar e lindas raparigas (ou rapazes) a conquistar. O swashbuckler vive intensamente, e nenhuma forma de viver é tão intensa quanto participar de aventuras, seja onde for.

Swashbuckler: Versão Variante

Tormenta D20: Guia do Jogador apresenta uma nova classe básica para representar piratas e espadachins coloridos. Suas habilidades de classe são concentradas no estilo de luta com florete, mas sem opções especiais para armas de fogo.

Piratas & Pistoleiros oferece uma versão variante desta classe. De forma similar ao ranger 3.5, este novo swashbuckler pode escolher entre especializar-se em dois estilos de combate, focando-se em sabre ou armas de disparo. Assim, a classe pode comportar não apenas espadachins, mas também pistoleiros desde seu 1º nível.

Enquanto um bardo acompanha heróis para testemunhar seus feitos e depois contá-los ao mundo, um swashbuckler faz o mesmo para realizar *seus próprios* feitos — e contá-los ele mesmo ao mundo! Afinal, quanto mais se espalham as histórias sobre sua bravura, mais raparigas cairão em seus braços, mais vilões infames tentarão desafiá-lo e mais pistoleiros irão querer pôr à prova sua fama de rápido no gatilho.

Da mesma forma, enquanto druidas se aventuram para conhecer os animais, swashbucklers desejam conhecer pessoas e lugares, mesmo que não fiquem muito tempo na mesma região. Eles fazem muitos contatos durante suas viagens, garantindo um bom número de aliados influentes (bem como inimigos ferozes). De fato, poucos aventureiros conseguem se tornar tão famosos — ou infames.

Apesar da atitude positiva que caracteriza esta classe, existem aqueles mais amargos e desiludidos, que lutam e duelam por vingança, redenção, ou apenas aguardam pela morte em combate. Eles disfarçam seu desejo de morrer com atitude de fanfarrão. Ou, às vezes, nem se importam em disfarçar.

Características: guerreiros confiam em armaduras, paladinos confiam nos deuses e monges confiam em seu treinamento, mas o swashbuckler só confia em sua incrível sorte! Ele não combate apenas com aço ou pólvora, mas também com graça, alegria, energia e a crença de que seu destino lhe reservou mais. Para ele, uma atitude positiva é quase tão importante quanto uma besta carregada ou uma adaga escondida.

Apesar de sua natureza ágil, um swashbuckler quase nunca agirá furtivamente como um ladrão, ou de modo ponderado como um monge. Que valor tem sua vitória se não há ninguém para ver ou comentar? Em vez de esgueirar-se nas sombras, evitando ser visto pelos bandidos, ele saltará sobre as mesas e balançará em candelabros à vista de todos. Em vez de espriar seu alvo em uma tocaia, anunciará a todos que pretende matá-lo ao meio-dia, na rua principal da cidade (e aí dele se tentar fugir!). Pelo mesmo motivo, um duelista audaz não usará armaduras pesadas e desajeitadas — mas sim cores vibrantes, capas esvoaçantes, chapéus com plumas, lenços e bandanas coloridas, e muitas jóias.

Embora lute como um guerreiro, a verdadeira vitória nem sempre vem com a morte do inimigo — mas sim com a demonstração de sua própria superioridade. Ele não matará um adversário imediatamente; vai prolongar a luta por quanto tempo puder, exibindo suas habilidades sem modéstia alguma. Brincará com inimigos menores, preferindo fazê-los passar por bobos e deixando-os vivos.

Tendência: swashbucklers não são conhecidos por seguir leis e autoridades, mas muitas vezes estão presos a um código de comportamento quase tão severo quanto o dos paladinos. Sem pensar duas vezes, um deles arriscará sua vida para proteger a pureza de uma donzela, a segurança de seu rei, ou mesmo sua própria honra. Duelar até a morte contra alguém que o tenha ofendido (ou ofendido alguém com quem se importa), a menos que esse alguém peça desculpas! Mesmo piratas, pistoleiros, bucaneiros e outros foras-da-lei raramente violam sua palavra de honra, ou então têm suas próprias regras de conduta. Mesmo assim, por seguirem regras próprias, swashbucklers raramente são de tendência Leal.

Religião: apreciador das alegrias e prazeres mundanos, o swashbuckler não tem por hábito reverenciar deuses. Alguns costumam fazer brindes a divindades adoradas por bardos e ladrões. Eles têm simpatia especial por Hyninn e Valkaria. Nimb, Deus da Sorte e Azar, é outro grande favorito entre aqueles que confiam na sorte como ninguém mais.

História: existem muitas formas de seguir o caminho do swashbuckler. A maioria atua como agentes a serviço de um regente ou outra poderosa autoridade. Outros são foras-da-lei, fazendo sua própria justiça, como quase todos os pistoleiros, caçarecompensas e piratas (no entanto, alguns piratas conhecidos como “cor-sários” trabalham secretamente para uma autoridade). Sendo galantes e socialmente habilidosos, grande parte deles também age como diplomatas, espiões e artistas similares aos bardos. Em geral, um aventureiro segue esta carreira quando procura emoção, perigo e os prazeres que a vida oferece aos que são bastante bravos (e loucos!).

Swashbuckling não é apenas sobre pistolas e floretes; é sobre vestir-se com estilo!



Outras Classes: muitos pistoleiros são solitários, porque usam armas ilegais e seguem suas próprias leis. No entanto, um espadachim galante detesta agir sozinho. Ele aceita com alegria a companhia de outros aventureiros, para que juntos festejem suas vitórias ou sejam rivais camaradas.

Alguém que vive pela pistola ou bazófia não costuma censurar outros por costumes e devoções diferentes — o swashbuckler respeita as escolhas de cada um. Se o guerreiro prefere usar uma armadura pesada e brandir uma espada imensa e desajeitada, que assim seja! Nada disso faz dele um companheiro menos leal. Problemas podem surgir quanto ao uso de armas de fogo (e paladinos não trabalham com criminosos), mas um fanfarrão carismático consegue facilmente sacar de argumentos razoáveis para a escolha de suas armas e sua utilidade.

Informações de Jogo

Habilidades: confiando mais na agilidade que na força bruta, o swashbuckler precisa de uma elevada Destreza para melhorar sua precisão e garantir que não seja atingido — especialmente porque ele prefere não usar armaduras. Um alto Carisma permite empregar melhor suas inúmeras habilidades baseadas em charme, confiança e magnetismo pessoal. Inteligência garante muitas gradações em perícias.

Quanto a seu valor de habilidade mais baixo, prefira colocar em Força, que não é muito importante para esta classe, ou Sabedoria — um pouco de imprudência e descuido fazem parte do estilo.

Tendência: qualquer.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um swashbuckler (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Saltar (For), Usar Cordas (Des).

Pontos de perícia no 1º nível: (6 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um swashbuckler sabe usar todas as armas simples e comuns, e armaduras leves.

Autoconfiança (Ext): por sua extrema confiança nas próprias habilidades, o swashbuckler soma seu bônus de Carisma à sua clas-

O Swashbuckler

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Autoconfiança, estilo de combate
2º	+2	+0	+3	+0	Evasão, talento adicional
3º	+3	+1	+3	+1	Presença paralisante
4º	+4	+1	+4	+1	
5º	+5	+1	+4	+1	Bônus na CA +1
6º	+6/+1	+2	+5	+2	Estilo de combate aprimorado, talento adicional
7º	+7/+2	+2	+5	+2	
8º	+8/+3	+2	+6	+2	Herói ávido
9º	+9/+4	+3	+6	+3	Evasão aprimorada
10º	+10/+5	+3	+7	+3	Bônus na CA +2, talento adicional
11º	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Domínio do estilo de combate
12º	+12/+7/+2	+4	+8	+4	
13º	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Sortudo
14º	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Talento adicional
15º	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Bônus na CA +3
16º	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Mente escorregadia
17º	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	
18º	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Talento adicional
19º	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	
20º	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Bônus na CA +4

se de armadura. Além disso, no 5º nível ele recebe um bônus de +1 na sua classe de armadura. Esse bônus aumenta para +2 no 10º nível, +3 no 15º nível e +4 no 20º nível.

Estes bônus são aplicados mesmo contra ataques de toque, e mesmo que o swashbuckler esteja surpreendido. O swashbuckler perde estes bônus se estiver imobilizado ou indefeso, usando armadura média ou pesada, ou carregando carga média ou pesada.

Estilo de Combate (Ext): o swashbuckler deve selecionar um estilo de combate – esgrima ou tiro. Se escolher esgrima, recebe Acuidade com Arma como um talento adicional. Se escolher tiro, recebe Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Evasão (Ext): no 2º nível, as acrobacias loucas e agilidade incrível do swashbuckler o tornam muito bom em escapar de perigos. Quando é alvo de um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso seja bem-sucedido no teste de resistência. O swashbuckler ainda sofre o dano normal se falhar no teste de Reflexos.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; o swashbuckler não pode usá-la se estiver imobilizado ou indefeso, ou usando armaduras médias ou pesadas.

Talento Adicional: no 2º nível, e a cada quatro níveis subsequentes (6º, 10º, 14º e 18º), o swashbuckler recebe um talento adicional. Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da lista a seguir, e o swashbuckler precisa preencher todos os pré-requisitos de um talento para poder selecioná-lo:

Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma (Ataque Sagaz), Ágil, Atlético, Combater com Duas Armas (Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior), Coronhada, Especialização em Combate (Ataque Giratório, Desarme Aprimorado, Fintar Aprimorado, Imobilização Aprimorada), Esquiva (Mobilidade, Ataque em Movimento), Flerte Estratégico, Foco em Arma, Iniciativa Aprimorada, Insulto Sagaz, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tiro Certeiro (Mira Apurada, Na Mosca, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido, Tiro em Movimento), Torcida, Usar Arma Exótica.

Presença Paralisante (Ext): a partir do 3º nível, o swashbuckler soma seu bônus de Carisma aos testes de iniciativa.

Estilo de Combate Aprimorado (Ext): no 6º nível, a aptidão do swashbuckler em seu estilo de combate se aprimora. Caso tenha selecionado o estilo da esgrima, recebe o talento Aparar. Caso tenha selecionado o estilo do tiro, recebe Rapidez de Recarga.

Herói Ávido (Ext): tamanho é seu ímpeto para se aventurar, que o swashbuckler consegue agir mais rapidamente que outras pessoas. A partir do 8º nível, uma vez por dia, ele pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Ele pode, por exemplo, realizar uma ação de rodada completa e uma ação padrão, duas ações padrão e uma ação de movimento, ou qualquer outra combinação possível.

Evasão Aprimorada (Ext): no 9º nível, a capacidade de evasão do swashbuckler se aprimora. Quando é alvo de um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, mesmo que ele falhe no teste sofrerá apenas metade do dano.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; o swashbuckler não pode usá-la se estiver imobilizado ou indefeso, ou usando armaduras médias ou pesadas.

Domínio do Estilo de Combate (Ext): no 11º nível, o swashbuckler se torna um mestre de seu estilo de combate. Caso tenha selecionado o estilo da esgrima, recebe o talento Ataque Preciso. Caso tenha selecionado o estilo do tiro, recebe Mira Mortal.

Sortudo (Sob): a partir do 13º nível, uma vez por dia, o swashbuckler pode repetir uma jogada de ataque, teste de habilidade, teste de perícia, ou teste de resistência que tenha acabado de falhar. Ele deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Mente Escorregadia (Ext): no 16º nível, a mente rápida do swashbuckler se torna mais difícil de dominar. Ao falhar em um teste de resistência contra uma magia ou efeito de encantamento, ele pode realizar um novo teste, com a mesma CD, na rodada seguinte. O swashbuckler só recebe uma oportunidade extra para cada magia ou efeito.

Novos Talentos

Alguns talentos vistos a seguir já existiam em *Tormenta D20: Guia do Jogador* e outros títulos. Eles são reapresentados aqui porque alguns são talentos bônus para a classe swashbuckler, ou são pré-requisitos para algumas classes de prestígio vistas mais adiante.

Atenção: todos os talentos a seguir podem ser escolhidos como talentos adicionais do guerreiro, exceto os seguintes: Ao Sabor do Destino, Impostor, Inspirador, Torturar.

Acrobacia Audaz

Você consegue atravessar aposentos lotados ou mobiliados sem ser detido por obstáculos.

Pré-requisito: Acrobacia 4 graduações, Saltar 4 graduações.

Benefício: você pode andar por terrenos acidentados sem sofrer uma redução em seu deslocamento, correndo sobre mesas, escorregando por corrimões de escada, balançando-se em candelabros, ou mesmo pisando sobre outras pessoas! Você poderá realizar ataques em investida mesmo nessas condições.

Normal: personagens andando por terreno acidentado têm seu deslocamento reduzido à metade, e não podem realizar ações de investida.

Ao Sabor do Destino

Alguns dias são da caça, outros do caçador. Alguns dias são do fora-da-lei, e outros... do oficial da lei! Se hoje você está carregado de tesouros, amanhã pode estar fugindo pela vida com as calças na mão e o estômago roncando.

Outros confiam em equipamento mágico. Mas você confia apenas em sua própria habilidade e sorte.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: você não utiliza itens mágicos de nenhum tipo. Em troca, recebe habilidades que dependem de seu nível de personagem:

- 1º: +1 na CA.
- 2º: +3 em uma perícia à sua escolha.
- 3º: +1 nas jogadas de ataque e dano.
- 4º: +2 em uma habilidade à sua escolha.
- 5º: +2 na CA.
- 6º: +3 em uma perícia, +1 nos testes de resistência.
- 7º: +2 nas jogadas de ataque e dano.
- 8º: +2 em uma habilidade à sua escolha.
- 9º: +3 na CA.
- 10º: +3 em uma perícia à sua escolha.
- 11º: +3 nas jogadas de ataque e dano.
- 12º: +2 em uma habilidade, +2 nos testes de resistência.
- 13º: +4 na CA.
- 14º: +3 em uma perícia à sua escolha.
- 15º: +4 nas jogadas de ataque e dano.
- 16º: +2 em uma habilidade à sua escolha.
- 17º: +5 na CA.
- 18º: +3 em uma perícia, +1 nos testes de resistência.
- 19º: +5 nas jogadas de ataque e dano.
- 20º: +2 em uma habilidade à sua escolha.

Os bônus em perícias e habilidades são cumulativos, e todos os bônus são do tipo sorte. Caso adquira este talento depois do 1º nível, ainda assim você recebe todos os benefícios dos níveis anteriores.

Especial: quando você utiliza voluntariamente um item mágico (exceto poções), perde os benefícios deste talento durante um mês. Você ainda pode receber magias benéficas, ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, você pode voar em uma *vassoura voadora* operada por outra pessoa, mas não pode você mesmo conduzi-la.

Aparar

Você pode usar sua arma para bloquear ataques.

Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

Benefício: uma vez por rodada, quando seria atingido por um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido, você pode tentar apará-lo.

Faça uma jogada de ataque, resistida pela jogada de ataque de seu oponente. Caso seja bem-sucedido, você desvia o golpe inimigo e não sofre nenhum dano. Caso falhe, você recebe o dano normal. Para usar este talento você precisa estar empunhando uma arma que se beneficie do talento Acuidade com Arma, e não pode estar surpreendido.

Artilheiro

Você é treinado no uso de armas de artilharia.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em jogadas de ataque com balestras, catapultas e canhões.

Normal: atacar com uma arma de cerco (arma Enorme) exige um ataque à distância, com uma penalidade que varia conforme o tamanho do atirador (–6 para personagens Pequenos, –4 para Médios, –2 para Grandes).

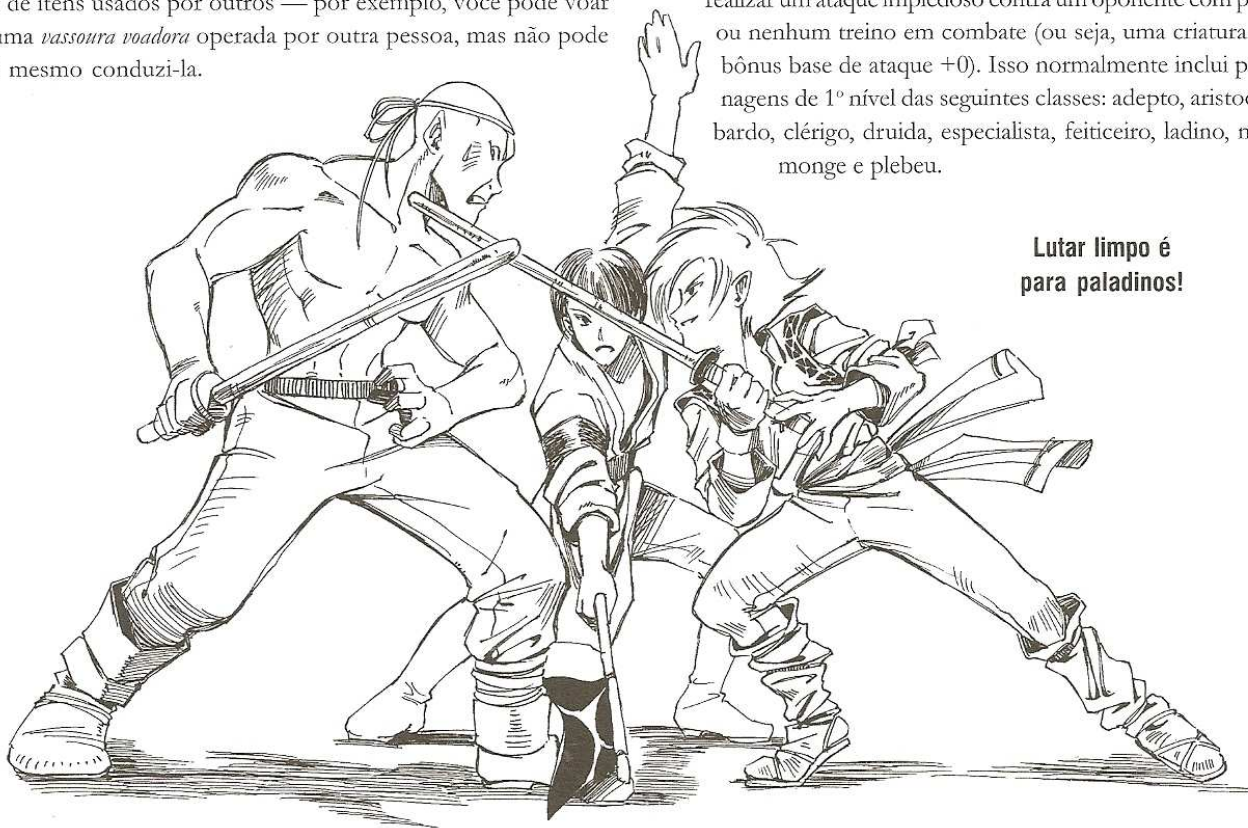
Atacar Inocentes

Você é habilidoso contra oponentes sem treino em combate.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +5, tendência não-Bondosa.

Benefício: você pode, com uma ação de rodada completa, realizar um ataque impiedoso contra um oponente com pouco ou nenhum treino em combate (ou seja, uma criatura com bônus base de ataque +0). Isso normalmente inclui personagens de 1º nível das seguintes classes: adepto, aristocrata, bardo, clérigo, druida, especialista, feiticeiro, ladino, mago, monge e plebeu.

Lutar limpo é
para paladinos!



Em caso de sucesso, o ataque tem efeito igual a um golpe de misericórdia. A vítima sofre dano equivalente a um sucesso decisivo e, caso sobreviva, também deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido). Em caso de falha, a vítima sofre morte instantânea.

Esta manobra provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos, ou com bônus base de ataque +1 ou superior, são imunes a esta manobra.

Ataque Preciso

Com lâminas leves, você pode golpear com precisão mortal.

Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +11.

Benefício: se você atingir um oponente usando uma arma branca, perfurante e que se beneficie do talento Acuidade com Arma, causa 1d6 pontos de dano adicional. Um ataque preciso funciona apenas contra criaturas com anatomia discernível, pois você precisa acertar um ponto vital para causar dano adicional. Por isso, uma criatura imune a sucessos decisivos também é imune a ataques precisos.

Ataque Sagaz

Sua espada não é apenas ágil, mas também atinge os lugares certos.

Pré-requisitos: Int 13, Acuidade com Arma, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando usa uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma, você soma seu modificador de Inteligência (além de seu modificador de Força) ao dano. Criaturas imunes a sucessos decisivos são também imunes a esse dano extra.

Cegar

Você consegue fazer ataques contra os olhos de seus oponentes, cegando-os.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma cortante ou perfurante), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma cortante ou perfurante, você pode tentar cegar sua vítima. A precisão necessária requer que você concentre-se nos olhos de seu adversário, e mais nada. Faça um ataque com uma penalidade de -12 contra a classe de armadura do oponente. Você deve declarar o uso deste talento antes do ataque.

Em caso de falha, o ataque não causa nenhum dano ou efeito. Em caso de sucesso, além de sofrer dano normal, a vítima não consegue enxergar através do olho atingido. Um personagem privado de um olho sofre uma penalidade de -2 em testes de perícias que envolvem visão (Avaliação, Decifrar Escrita, Observar...), testes de Iniciativa, Reflexos, Destreza e jogadas de ataque à distância.

Um novo ataque bem-sucedido contra o outro olho da vítima vai cegá-la. Uma magia *curar cegueira*, *cura completa* ou superior restaura o(s) olho(s) da vítima. Esta manobra não provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos, ou que não precisem dos olhos para enxergar, também são imunes a esta manobra.

Especial: esta manobra é mais eficaz com armas leves. Além da penalidade normal de -12, acrescente uma penalidade extra de -2 para armas de uma mão, ou de -4 para armas de duas mãos (estas armas são grandes demais para atingir os olhos com precisão).

Coronhada

O adversário alcançou você, e tudo que você tem é um mosquete descarregado? Sem problemas!

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você pode usar pistolas (dano 1d4) e mosquetes (1d6) como armas de combate corpo-a-corpo (ambos decisivo x2, concussão).

Cortar a Frente

Através de um corte profundo acima dos olhos, você pode cegar seu oponente com o próprio sangue.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma cortante), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal, você pode tentar causar um corte na região da frente, fazendo o sangue escorrer sobre os olhos — com resultados semelhantes ao talento Cegar. Devido à precisão necessária, faça um ataque com uma penalidade de -8 contra a classe de armadura do oponente. Você deve declarar o uso deste talento antes do ataque.

Em caso de falha, o ataque não causa nenhum dano ou efeito. Em caso de sucesso, você inflige à vítima um ferimento que sangra sobre os olhos, causando cegueira temporária.

A vítima pode usar uma ação de movimento para limpar o sangue, mas ele voltará a escorrer em 1 rodada. O sangramento persiste durante 1 minuto, ou até ser curado com magia (qualquer magia de cura fechará o corte) ou um teste bem-sucedido de Cura (CD 12).

Esta manobra não provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos, que não sangram, ou não precisam dos olhos para enxergar, também são imunes a esta manobra.

Especial: esta manobra é mais eficaz com armas leves. Além da penalidade normal de -12, acrescente uma penalidade extra de -2 para armas de uma mão, ou de -4 para armas de duas mãos (estas armas são grandes demais para atingir os olhos com precisão).

Decapitar

Com um golpe impiedoso, você pode cortar a cabeça de um adversário indefeso.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma de corte), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma de corte de uma mão ou maior, você pode tentar cortar a cabeça de um adversário que esteja em uma das seguintes condições: amedrontado, atordoado, caído, enredado, inconsciente, indefeso, paralisado, petrificado ou, por qualquer motivo, impedido de usar seu bônus de Destreza.

Como uma ação de rodada completa, faça um ataque com uma

penalidade de -4 contra a classe de armadura do oponente. Em caso de falha, o ataque não causa nenhum dano ou efeito.

Em caso de sucesso, o ataque tem efeito igual a um golpe de misericórdia. A vítima sofre dano equivalente a um sucesso decisivo, e também deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido). Em caso de falha, sua cabeça é decepada, em geral causando morte instantânea (exceto para criaturas com mais de uma cabeça).

Esta manobra provoca ataques de oportunidade. Criaturas sem cabeça, ou imunes a sucessos decisivos, também são imunes a esta manobra.

Escudo Humano

Você consegue usar aliados ou adversários para proteger-se, mesmo arriscando suas vidas.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +5, tendência não-Bondosa.

Benefício: durante sua ação, escolha um personagem adjacente (seja um oponente ou aliado) como escudo humano. Até sua próxima ação, qualquer ataque mal-sucedido contra você vai atingir o personagem escolhido, caso o ataque seja suficiente para vencer a classe de armadura dele.

Um atacante que aceite uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque não corre o risco de atingir o escudo humano.

Qualquer condição que faça você perder seu bônus de Destreza também impede o uso deste talento.

Eviscerar

Com um ataque cruel contra o ventre, você pode espalhar as vísceras do oponente pelo chão.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma de corte), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma de corte, você pode tentar abrir o abdome da vítima e expelir seus intestinos. Esta manobra pode ser realizada apenas contra oponentes sem armadura ou usando armadura leve.

Como uma ação de rodada completa, faça um ataque com uma penalidade de -2 contra a classe de armadura do oponente. Em caso de sucesso, o ataque causa dano normal e a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido). Em caso de falha, suas vísceras escapam pelo ferimento; a vítima fica indefesa até receber uma magia *curar ferimentos críticos* ou superior, ou um teste de Cura (CD 18).

Esta manobra provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a esta manobra.

Explorar Temores

Você consegue perceber os piores temores de seu oponente, e usar esses receios contra ele.

Pré-requisitos: Intimidação 6 graduações, Sentir Motivação 6 graduações, tendência não-Bondosa.

Benefício: perceber os medos de um oponente requer contato visual e uma ação livre. Faça um teste de Sentir Motivação,

com dificuldade igual a 10 + bônus de Vontade do alvo. Em caso de sucesso, você consegue detectar seus medos mais profundos (um passado doloroso, a segurança de uma pessoa amada, a revelação de um segredo, uma fobia...) e então usar essa informação para aterrorizá-lo.

Usar os medos do oponente contra ele requer comunicação verbal e uma ação livre. Faça um teste de Intimidação resistido pelo teste de Vontade da vítima. Em caso de sucesso, a vítima sofre os mesmos efeitos da magia *causar medo*.

Criaturas imunes ao medo são também imunes a este talento.

Fintar Aprimorado

Você sabe como distrair seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: você pode realizar o teste de Blefar para fintar em combate usando uma ação de movimento.

Normal: fintar em combate exige uma ação padrão.

Flerte Estratégico

Em pleno combate, você consegue seduzir ou embaraçar adversários do sexo oposto com uma manobra audaciosa (e nada educada). Por exemplo, beijando sua adversária durante a luta, colocando uma rosa em seu cabelo, ou usando a espada para rasgar sua roupa e revelar partes interessantes de sua anatomia...

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate contra um(a) adversá-

Talentos de Tiro e Armas de Fogo

Alguns talentos no *Livro do Jogador* permitem que o personagem realize diversas façanhas com armas de ataque à distância. No entanto, muitos deles são voltados especialmente para arcos e bestas. Veja, a seguir, como eles funcionam com armas de fogo:

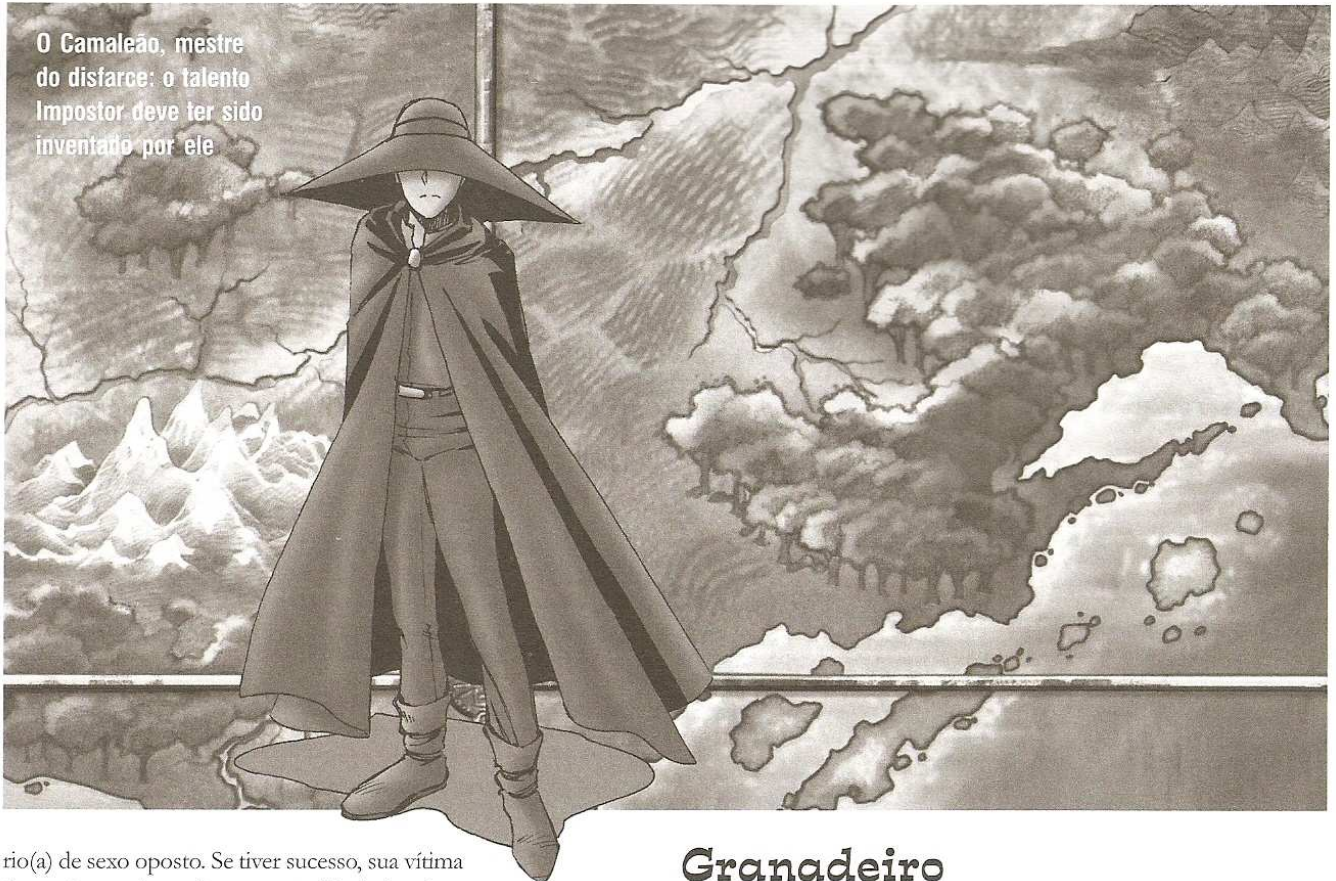
Rapidez de Recarga: quando seleciona este talento, o personagem pode escolher entre pistolas ou mosquetes. Ele poderá recarregar armas do tipo escolhido usando uma ação de movimento, ao invés de uma ação padrão.

Saque Rápido, Tiro Certo, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Montado, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado: estes talentos funcionam normalmente com armas de fogo.

Tiro Múltiplo: este talento só pode ser usado com arcos.

Tiro Rápido: as pistolas e mosquetes existentes em Arton são de tiro único — isto é, devem ser recarregadas antes de poderem atirar de novo. Um personagem só poderá usar este talento caso possua também o talento Saque Rápido e esteja equipado com várias armas carregadas; ou caso possua uma *pistola da última chance*.

O Camaleão, mestre do disfarce: o talento Impostor deve ter sido inventado por ele



rio(a) de sexo oposto. Se tiver sucesso, sua vítima fica embarçada e sofre uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque até o fim do combate.

Fraturar

Você pode esmagar os ossos dos membros de seu adversário.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma de concussão), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma de concussão, você pode tentar quebrar um braço ou perna de sua vítima. Atingir o lugar certo requer um ataque com uma penalidade de -4 contra a classe de armadura do oponente. Você deve declarar o uso deste talento antes do ataque.

Em caso de sucesso, além de sofrer dano normal, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano total causado). Se falhar, o membro escolhido pelo atacante estará quebrado.

Um braço quebrado causa uma penalidade de -2 em testes de Escalar, Natação, jogadas de ataque e testes de Força. Uma perna quebrada causa uma penalidade de -2 em testes de Acrobacia, Cavalgar, Equilíbrio, Escalar, Furtividade, Natação, Saltar, testes de Reflexos e testes de Destreza. A vítima move-se com metade do deslocamento normal, e também não pode correr ou fazer ataques de investida.

As penalidades são cumulativas (-4 para ambos os braços ou pernas quebradas). Embora pontos de vida perdidos possam ser restaurados de forma normal, apenas uma magia *cura completa* ou superior pode cancelar as penalidades causadas por uma fratura.

Esta manobra não provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a esta manobra.

Granadeiro

Você acredita que a melhor coisa a fazer em uma luta é explodir tudo. É a forma mais garantida de causar algum dano ao inimigo — mesmo que, às vezes, algum aliado também acabe se machucando um bocadinho...

Pré-requisito: Ofícios (alquimia) 1 graduação.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em jogadas de dano (incluindo dano de dispersão) com armas de projéteis de área, como ácidos e granadas.

Impostor

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades que não tem. E você finge tão bem que *consegue* fazer essas coisas!

Pré-requisitos: Car 13, Foco em Perícia (Blefar)

Benefício: graças a seu extremo charme, magnetismo pessoal e super-confiança, você consegue convencer as pessoas (e também a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Blefar. Caso seja bem-sucedido, você simplesmente resolve o problema — não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Blefar em vez de Escalar, Equilíbrio, Conhecimento, Identificar Magia ou qualquer outra, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha, mesmo quando todas as chances (e o bom-senso) dizem o contrário.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Inspirador

Você consegue persuadir multidões a lutar por uma causa, mesmo arriscando suas vidas.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: você pode, uma vez por dia, incitar um grande número de pessoas comuns a lutar por um objetivo, desde derrotar um tirano opressor a combater os bandidos que atacam a vila. As pessoas não lutarão por algo com que não concordem, nem farão algo que obviamente causará sua morte — este talento não permite controlar o povo, e sim dar-lhe motivação e esperança para que lutem por seus próprios objetivos.

Você pode inspirar um número de níveis de PdMs (plebeus, combatentes...) igual a 10 vezes seu próprio nível + seu bônus de Carisma (por exemplo, um personagem de 8º nível com Carisma 14 pode inspirar até 100 níveis de PdMs). Esta habilidade não funciona para inspirar personagens de outras classes. Motivar pessoas exige, no mínimo, uma ação de rodada completa.

Insulto Sagaz

Você pode dizer barbaridades sobre seu adversário, geralmente mencionando incidentes ocorridos em sua infância, ou questionando sua competência, ou ainda colocando em dúvida sua sexualidade (“Você forjou *todas* essas espadas?! Devia arrumar uma mulher!”). Isso deixa seu oponente tão furioso que prejudica seu desempenho em combate.

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate. Se tiver sucesso, seu oponente fica enfurecido e sofre -2 de penalidade em sua CA até o fim do combate.

Mira Apurada

Seus tiros com armas de ataque à distância têm precisão mortal.

Pré-Requisitos: Sabedoria 13, Tiro Certo, Tiro Longo.

Benefício: você pode usar uma ação de rodada completa para mirar em um alvo. Se fizer isso, recebe um bônus de +2 em sua próxima jogada de ataque à distância. Uma vez que você comece a mirar, não pode mais se mover até seu próximo ataque, caso contrário perde o benefício deste talento. Do mesmo modo, caso você seja atacado antes de sua próxima ação, perde o benefício da mira.

Mira Mortal

Entre os olhos. No coração. São lugares onde seus tiros costumam acertar!

Pré-requisitos: Des 17, Sab 13, Mira Apurada, Tiro Certo, Tiro Longo, bônus base de ataque +11.

Benefício: usando uma arma de disparo, sua margem de ameaça aumenta em 1. Por exemplo, a margem de ameaça da pistola é 20; para um personagem com este talento, será 19-20.

Especial: o efeito deste talento se acumula com quaisquer outros efeitos que aumentem a margem de ameaça de uma arma, e

será o primeiro efeito a ser considerado. Assim, um personagem com Mira Mortal e Sucesso Decisivo Aprimorado (pistola) tem margem de ameaça 17-20.

Na Mosca

Sua mira é incrível, e seus disparos sempre acertam onde dói mais.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certo, Tiro Preciso.

Benefício: você adiciona seu modificador de Destreza em suas jogadas de dano com armas de projéteis.

Panache

Você tem a (irritante) habilidade de humilhar seus oponentes em combate. Você pode trocar a espada de mão no meio da luta, arrancar os botões da camisa do oponente, derrubar seu cigarro com um tiro, riscar sua inicial nas roupas dele com a ponta da espada...

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta em combate. Se tiver sucesso, o oponente fica tão espantado com sua manobra que na próxima rodada só pode realizar uma ação padrão.

Ricochetear

Você é capaz de fazer com que uma bala ricocheteie para acertar alguém que esteja sob cobertura.

Pré-Requisitos: Tiro Certo, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Benefício: você pode usar uma superfície sólida e relativamente lisa (como uma porta, parede ou piso de pedra ou metal) para ricochetear uma bala e acertar um alvo a até 3m dessa superfície. Você pode ignorar a cobertura entre você e o alvo. Entretanto, você sofre -2 de penalidade em sua jogada de ataque.

Sede de Sangue

A cada oponente caído, seu frenesi de batalha cresce.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +5, tendência não-Bondosa.

Benefício: para cada oponente que você matar, recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque, até um máximo de +4. Estes bônus duram até o final da batalha.

Surto Heróico

Graças a seu ímpeto de heroísmo, você é capaz de realizar uma ação extra por rodada.

Pré-requisitos: Car 13, tendência Bondosa.

Benefício: você pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Você pode, por exemplo, realizar uma ação de rodada completa e uma ação padrão, duas ações padrão e uma ação de movimento, ou qualquer outra combinação possível. O número de vezes por dia que você pode usar o Surto Heróico depende de seu nível, como mostrado a seguir, mas nunca mais de uma vez por rodada.

Nível 1-4: 1 vez por dia
 Nível 5-8: 2 vezes por dia
 Nível 9-12: 3 vezes por dia
 Nível 13-16: 4 vezes por dia
 Nível 17-20: 5 vezes por dia

Torcida

Você luta melhor quando há fãs torcendo por você.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em sua CA, jogadas de ataque e testes de resistência quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por “torcida” qualquer número de pessoas ou criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma!) que *não* está realizando nenhuma outra ação além de ver a luta. Você só recebe este bônus quando a maioria das pessoas presentes na cena está gritando seu nome ou torcendo por sua vitória.

Especial: a reação de uma torcida depende do Mestre, mas você pode tentar um teste de Atuação ou Blefar (CD 20) como uma ação livre de movimento para cair nas graças dos torcedores.

Torturar

Você sabe usar dor física e psicológica para extrair informações de uma vítima.

Pré-requisitos: Intimidação 6 graduações, tendência não-Bondosa.

Benefício: um personagem com este talento pode torturar uma vítima indefesa, fazendo um teste de Intimidação resistido pelo teste de Vontade do alvo. Cada teste requer uma hora, e causa 1d4 pontos de dano temporário em uma habilidade da vítima, à escolha do torturador. O torturador recebe um bônus de +2 no teste de Intimidação para cada teste além do primeiro realizado no mesmo dia.

Cada sucesso permite ao torturador extrair uma informação da vítima. Para cada 3 pontos de diferença entre seu resultado e o teste de Vontade da vítima, o torturador consegue uma informação extra.

Uma vítima bem-sucedida em seu teste de Vontade recebe um bônus de +1 para resistir a novas tentativas.

Novas Classes de Prestígio

Carteador

Nas terras e águas fora-da-lei, vive-se de violência, roubo, contrabando... E jogo.

O carteador é um artista dos jogos de azar, desde o Wyrth dos nobres ahlenienses até os jogos de dados mais simples, conhecidos por todos os marinheiros e vaqueiros. Ele ganha a vida apostando todo o dinheiro que tem — e muitas vezes o que não tem. Nada é



Sprite
Carteadora:
 vencer no jogo
 não requer
 tamanho

O Carteador

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Sorte de principiante, tudo ou nada
2º	+1	+0	+0	+3	Segunda chance
3º	+2	+1	+1	+3	Seduzir a sorte
4º	+3	+1	+1	+4	Trapacear
5º	+3	+1	+1	+4	Ás na manga

sagrado para um carteador, tudo pode ser apostado; suas armas, seus itens mágicos, suas roupas, sua vida, as vidas de seus amigos...

O carteador não apenas sabe jogar, mas também trapacear e blefar. Pode vencer uma partida por planejamento cuidadoso, pura sorte ou desonestidade completa, com a mesma facilidade. Vivendo ao sabor do destino, pode estar rico em um dia e miserável na manhã seguinte, bebendo com regentes hoje e escapulindo de piratas amanhã. Para o carteador, a vida é um jogo.

Por colocar o próprio destino nas mãos do acaso, o carteador é bastante querido por Nimb, Deus da Sorte e Azar. Aqueles corajosos (ou loucos... ou ambos!) para se entregar à aleatoriedade da vida recebem poderes especiais sobre a sorte. Mas o carteador não é devotado a quaisquer deuses: sua única preocupação é com as cartas em sua mão naquele instante, e com aquelas escondidas na manga da casaca. No próximo instante ele pode enriquecer. Ou morrer.

Pré-requisitos: para se tornar um carteador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Habilidades: Carisma 13.
- Perícias: Blefar 10 graduações, Prestidigitação 10 graduações, Profissão (jogador) 10 graduações, Sentir Motivação 10 graduações.
- Tendência: qualquer Caótica.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: Abrir Fechaduras (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Falsificação (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab).

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

Características da Classe

Sorte de Principiante: ele pode não ser hábil como seus colegas, mas com certeza é sortudo! O carteador recebe um bônus de +4 em todos os testes de perícia sem treinamento (ou seja, perícias em que não tenha nenhuma graduação).

Tudo ou Nada: a atuação do carteador nunca é apenas “razoável” ou “suficiente”. Ou ele consegue realizar a façanha de forma espetacular e memorável, ou sua falha será a mais completa, desastrosa e humilhante! Quando o carteador rola 1d20 para um teste de ataque, perícia ou resistência, ele pode rolar também 1d6. Caso o resultado deste 1d6 seja par, será somado como bônus ao teste anterior. Caso seja ímpar, será reduzido como uma penalidade.

Segunda Chance: às vezes basta uma nova tentativa para que a sorte sorria. A partir do 2º nível, o carteador pode repetir um teste de ataque, perícia ou resistência. Ele deve manter o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro. O carteador pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia), mas nunca mais de uma vez por rodada.

Seduzir a Sorte: a partir do 3º nível, o carteador parece influenciar a sorte à sua volta, roubando-a para si. Quando uma criatura em seu campo de visão faz um teste de ataque, perícia ou resistência, o carteador pode — como uma ação livre — rolar 1d4. A vítima sofre uma penalidade igual ao resultado desta rolagem em

seu teste. O carteador pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia), mas nunca mais de uma vez por rodada.

Trapacear: sejamos francos, nenhum jogador conta apenas com habilidade ou sorte. Às vezes, é preciso roubar. A partir do 4º nível, o carteador pode substituir uma de suas resistências por outra! Por exemplo, caso seja envenenado, pode substituir um teste de Fortitude por um teste de Reflexos ou Vontade, à sua escolha. O carteador pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia).

Às na Manga: chegando ao 5º nível, o carteador pode trapacear os inimigos, os deuses, o próprio destino. Uma vez por dia, ele pode conjurar uma magia ou manifestar uma habilidade de classe como se fosse um personagem pertencente àquela classe, de nível igual a seu nível total de personagem. Por exemplo, um ladino 8/ carteador 5 poderia conjurar uma *bola de fogo* como um mago de 13º nível, ou destruir o mal como um paladino de 13º nível.

Chapéu-Preto

Duelista, pistoleiro, cortador de gargantas, atirador, bandido, assassino. As “pessoas de bem” dão muitos nomes àqueles que vivem pela lei do sangue e medo. Mas os durões da fronteira e dos mares chamam estes criminosos de chapéu-pretos.

Nem todos são sanguinários que matam como quem bebe um gole de hidromel — apenas a maioria. De qualquer forma, seja por ganância, sede de sangue, falta de oportunidade ou mesmo ânsia de justiça, o chapéu-preto renega a lei juntamente com a civilização. Piratas e pistoleiros já atuam fora da lei, mas o chapéu-preto abandona todas as ilusões de camaradagem ou honra, piedade ou redenção, para abraçar a realidade crua: deve-se matar ou morrer.

Alguns chapéus-pretos são realmente dignos do nome, assaltando caravanas, matando guardas e assassinando por dinheiro. Outros são justiceiros implacáveis, que matam bandidos enquanto são obrigados a fugir da lei. Outros ainda são apenas duelistas, testando suas habilidades contra quaisquer oponentes — bons ou maus.

O velho soldado de uma guerra perdida, o vaqueiro que viu a família ser assassinada, o explorador que acabou participando de um massacre de “bárbaros”... Tipos desiludidos como estes podem acabar assim. Mais que a perícia em matar, o que caracteriza o chapéu-preto é a alma endurecida, a presença aterradora. Quando ele chega à cidade, todos se trancam em casa, a taverna esvazia e o comércio fecha. E quando há dois deles... bem, a cidade é pequena demais para ambos.

Pré-requisitos: para se tornar um chapéu-preto, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Perícias: Intimidação 8 graduações.
- Talentos: Foco em Perícia (Intimidação), Iniciativa Aprimorada.
- Bônus Base de Ataque: +5.
- Tendência: qualquer não-Leal e não-Boa.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des),

O Chapéu-Preto

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	“Dance!”, tiro à traição +1d6
2º	+2	+3	+3	+0	Rápido ou morto
3º	+3	+3	+3	+1	Tiro à traição +2d6
4º	+4	+4	+4	+1	Coração duro
5º	+5	+4	+4	+1	Tiro à traição +3d6
6º	+6	+5	+5	+2	Reputação
7º	+7	+5	+5	+2	Tiro à traição +4d6
8º	+8	+6	+6	+2	Congelar o inferno
9º	+9	+6	+6	+3	Tiro à traição +5d6
10º	+10	+7	+7	+3	Bala nas costas

Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

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

Características da Classe

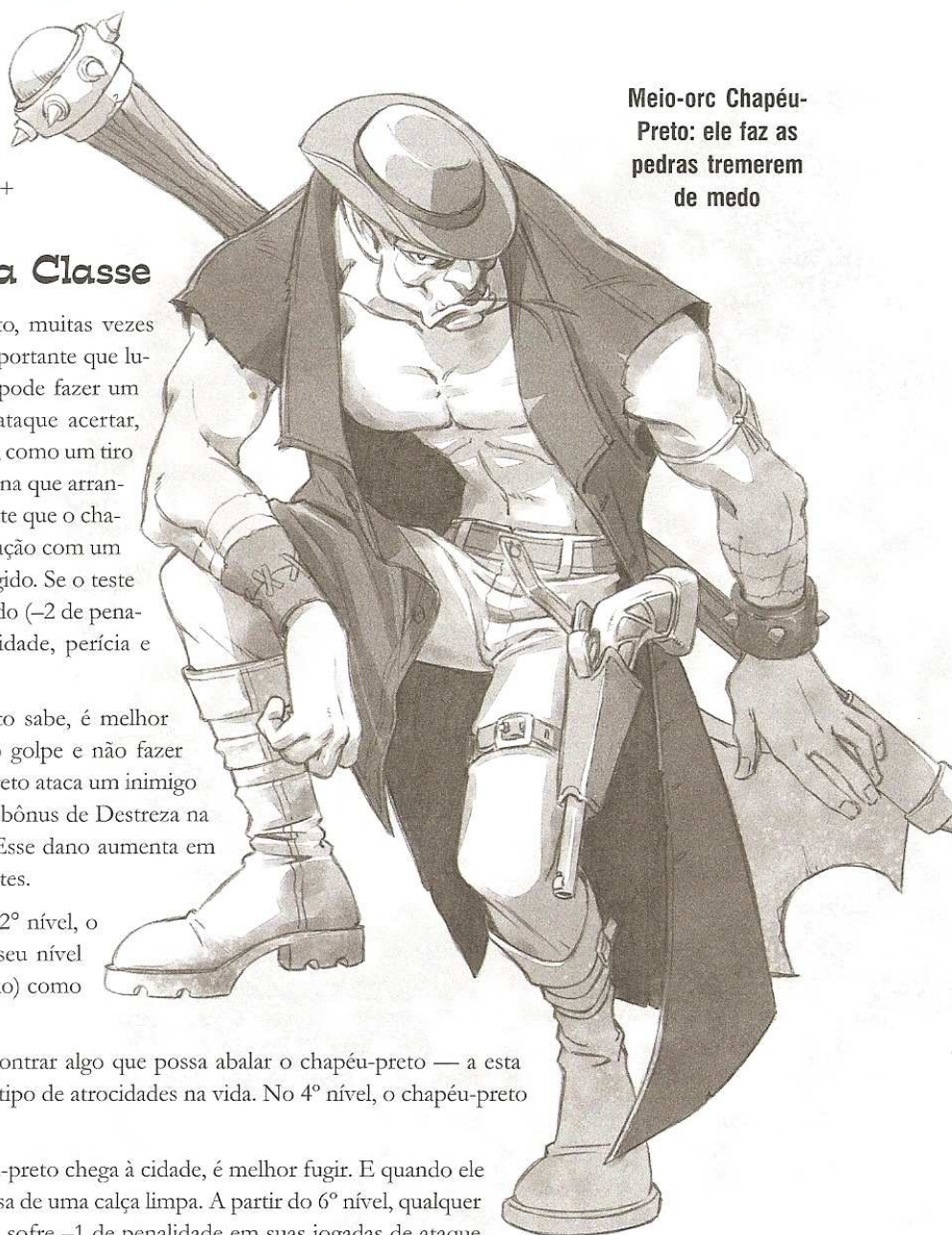
“Dance!”: para o chapéu-preto, muitas vezes amedrontar suas vítimas é mais importante que lutar. Usando uma ação padrão, ele pode fazer um ataque contra um inimigo. Se o ataque acertar, não causa dano — apenas um susto, como um tiro que derruba o chapéu, ou uma lâmina que arranca metade do bigode —, mas permite que o chapéu-preto faça um teste de Intimidação com um bônus de +4 contra o inimigo atingido. Se o teste for bem-sucedido, o alvo fica abalado (–2 de penalidade em testes de ataque, habilidade, perícia e resistência) por 1 minuto.

Tiro à Traição: o chapéu-preto sabe, é melhor atacar primeiro, matar ao primeiro golpe e não fazer perguntas. Sempre que o chapéu-preto ataca um inimigo que não possa se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA, causa +1d6 pontos de dano. Esse dano aumenta em +1d6 a cada dois níveis subseqüentes.

Rápido ou Morto: a partir do 2º nível, o chapéu-preto adiciona metade de seu nível nesta classe (arredondado para baixo) como um bônus em testes de iniciativa.

Coração Duro: não é fácil encontrar algo que possa abalar o chapéu-preto — a esta altura, ele próprio já cometeu todo tipo de atrocidades na vida. No 4º nível, o chapéu-preto se torna imune a efeitos de medo.

Reputação: quando um chapéu-preto chega à cidade, é melhor fugir. E quando ele olha em seus olhos, você logo precisa de uma calça limpa. A partir do 6º nível, qualquer inimigo a até 18m do chapéu-preto sofre –1 de penalidade em suas jogadas de ataque e CA. Esta penalidade dura até que a vítima se afaste, ou caso o chapéu-preto fique inconsciente ou morto (e mais 1 minuto depois disso). Este é um efeito de ação mental e de medo.



Meio-orc Chapéu-Preto: ele faz as pedras tremerem de medo

Elfa Franco-Atiradora: arco, mosquete, qual a diferença?



Congelar o Inferno: quando surge um bandido realmente assustador, o tempo esfria, o sol empalidece, os animais fogem, e até as pedras tremem de medo. Os mais infames chapéus-pretos podem fazer uma estátua baixar os olhos. A partir do 8º nível, o chapéu-preto pode usar habilidades de ação mental e medo (como "Dance!" e Reputação) contra criaturas normalmente imunes a efeitos de ação mental ou medo (como construtos, mortos-vivos e paladinos).

Bala nas Costas: se um chapéu-preto realmente hábil quiser matá-lo, você não ficará sabendo — já estará morto. No 10º nível, o primeiro ataque de um chapéu-preto contra um oponente, em caso de acerto, será um sucesso decisivo automático (que não precisa ser confirmado com uma segunda jogada).

Franco-Atirador

Enquanto alguns preferem dizimar seu inimigo aos poucos, perdendo tempo e correndo riscos, o franco-atirador faz um trabalho limpo e rápido. O alvo talvez nunca saiba de onde veio o tiro, ou mesmo que estava sob mira, mas terá tempo para pensar no assunto enquanto estiver nos Reinos dos Deuses. O franco-atirador não luta: apenas mata.

Seja com um rifle, pistola, besta, arco ou até mesmo funda, o franco-atirador não desperdiça munição. Um tiro deve ser igual a uma morte. Se a vítima é atingida no peito, e não no pescoço ou cabeça, o franco-atirador pragueja, porque errou. Então faz mira de novo, e não erra uma segunda vez.

Tocaia é a estratégia máxima do franco-atirador — sempre que possível ele vai evitar o combate direto, ou até mesmo ser visto. Perfeitamente camuflado, torna-se um só com o ambiente à volta. Quando localizado, tentará escapar para armar uma nova emboscada em outro lugar. Ele tem paciência para observar uma cabana durante horas, ou dias, esperando que a vítima apareça na janela.

Por seus métodos, é raro que o franco-atirador atue com grupos de aventureiros ruidosos e chamativos. Caso aconteça, ele vai preferir viajar a certa distância, mantendo o terreno sob mira, pronto para dar suporte aos colegas — ou usá-los como iscas, voluntárias ou não, para atrair sua vítima.

O Franco-Atirador

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Um tiro, uma morte
2º	+2	+0	+3	+0	"O Olho"
3º	+3	+1	+3	+1	Tiro na cabeça
4º	+4	+1	+4	+1	Ataque furtivo +1d6
5º	+5	+1	+4	+1	Fura-couraça
6º	+6	+2	+5	+2	Mira rápida
7º	+7	+2	+5	+2	Ataque furtivo +2d6
8º	+8	+2	+6	+2	Bala dum-dum
9º	+9	+3	+6	+3	Um tiro, duas mortes
10º	+10	+3	+7	+3	Tiro infalível

Pré-requisitos: para se tornar um franco-atirador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Perícias: Observar 8 graduações, Esconder-se 8 graduações.
- Talentos: Foco em Arma (qualquer arma de ataque à distância), Mira Apurada, Tiro Certo, Tiro Longo.
- Bônus Base de Ataque: +5.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: Cavalgar (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Nataçao (For), Saltar (For).

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

Características da Classe

Um Tiro, Uma Morte: o franco-atirador não se apressa ao fazer pontaria. Quando usa o talento Mira Apurada, ele recebe um bônus na jogada de dano igual a seu nível nesta classe.

“O Olho”: para o olho treinado e mão firme, um alvo a cem metros é o mesmo que um tiro à queima-roupa. A partir do 2º nível, o franco-atirador pode utilizar talentos e habilidades de classe que dependem de curta distância (como Tiro Certo ou ataque furtivo) a qualquer distância.

Tiro na Cabeça: o franco-atirador prefere mortes limpas, mesmo que sejam mais difíceis. A partir do 3º nível, ele pode subtrair um valor de sua jogada de ataque (até o limite de seu bônus base de ataque) e somar esse mesmo valor ao dano, apenas com armas de ataque à distância.

Ataque Furtivo: o franco-atirador sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. No 4º nível, ao atingir um oponente que não possa usar seu bônus de esquiva na CA, ou que esteja sendo flanqueando, o franco-atirador causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a sucessos decisivos também é imune a ataques furtivos. No 7º nível, o dano adicional aumenta para +2d6.

Fura-Couraça: uma armadura de placas é inútil contra uma bala que penetra *entre* as placas. A partir do 5º nível, o franco-atirador pode usar uma ação de rodada completa e um teste de Observar (CD 15 + bônus de armadura do alvo) para estudar seu alvo, em busca de frestas em sua armadura. Em caso de sucesso, os próximos ataques do franco-atirador passam a ignorar o bônus de armadura do alvo, até o fim do combate.

Mira Rápida: a partir do 6º nível, o franco-atirador aprimora sua pontaria. Ele pode usar o talento Mira Apurada como uma ação de movimento, em vez de uma ação de rodada completa.

Bala Dum-Dum: no 8º nível, os disparos do franco-atirador atingem os pontos mais vulneráveis de suas vítimas. Seu multiplicador de sucesso decisivo com armas de ataque à distância aumenta em um (por exemplo, um multiplicador x3 torna-se x4).

Um Tiro, Duas Mortes: no 9º nível, o franco-atirador não precisa mais matar apenas uma vítima por vez. Caso consiga abater um alvo (reduzindo-o para 0 PV ou menos), o franco-atirador tem direito a um novo ataque contra um alvo que esteja atrás do pri-

meiro, em linha reta. Todos os modificadores de ataque e dano válidos para o primeiro tiro também valem para o segundo.

Tiro Infalível: chegando ao 10º nível, a precisão do franco-atirador é mortal. Quando ele usa o talento Mira Apurada e seu ataque é bem-sucedido, será automaticamente uma ameaça de sucesso decisivo.

Lobo do Mar

Piratas, corsários, bucaneiros, bandidos, oficiais, fugitivos, exploradores... Aqueles que vivem do mar são bravos, prontos a enfrentar tempestades, tripulações inimigas, serpentes marinhas, fome, sede, motins e outros riscos, sem pestanejar. Sejam sanguinários ou combatentes honrados, seus nomes viajam à sua frente, desbravando rotas e fazendo tremer corações.

O lobo do mar é o soberano das ondas e conveses, capaz de lutas furiosas e fugas espetaculares a bordo de navios. Independente de sua verdadeira índole, ele costuma ser visto com desconfiança pelo povo da terra; um nômade vagando de porto em porto, sem residência fixa, e emanando uma aura de infâmia.

Os maiores lobos do mar são conhecidos por apelidos ou epítetos ferozes, e alguns até descartam seus nomes verdadeiros. Seus navios são extensões deles mesmos, seus nomes ligados a seus capitães.

Mesmo que sejam inimigos mortais entre si, os lobos do mar compartilham de uma afinidade que pessoas da terra firme não compreendem. Tal afinidade cria laços inquebráveis e ódios fulminantes. A vida do lobo do mar é tudo, exceto comedida.

Pré-requisitos: para se tornar um lobo do mar, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Bônus Base de Ataque: +5.
- Perícias: Equilíbrio 4 graduações, Nataçao 4 graduações, Profissão (marinheiro) 8 graduações, Usar Cordas 2 graduações.
- Talentos: Esquiva, Liderança.
- Especial: deve possuir e comandar um navio no valor de pelo menos 10.000 PO.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Blefar (Car), Conhecimento (geografia), Decifrar Escrita (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falar Idioma (N/A), Intimidação (Car), Nataçao (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

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

Características da Classe

Combater com Duas Armas: o lobo do mar recebe Combater com Duas Armas como um talento adicional. Caso já possua este talento, pode escolher qualquer talento bônus da classe básica swashbuckler (mas ainda deve preencher seus pré-requisitos).

Defesa Sagaz: um convés não é lugar para armaduras metálicas, que fariam seu usuário afundar feito pedra no mar. Por estar acostumado a lutar sem armadura, o lobo do mar aprende a defender-se de outras maneiras — observando seu adversário, aparando

golpes com a própria arma, ou colocando obstáculos no caminho do oponente.

Quando usa armadura leve ou nenhuma armadura, e nenhum escudo, o lobo do mar recebe +1 de bônus por nível em sua classe de armadura, até igualar seu modificador de Inteligência. Por exemplo, um ranger 8/lobo 1 com Int 14 recebe +1 de bônus na CA. Chegando a ranger 8/lobo 2, o bônus aumenta para +2. Ele não recebe mais nenhum bônus ao avançar de nível (a menos que sua própria Inteligência aumente).

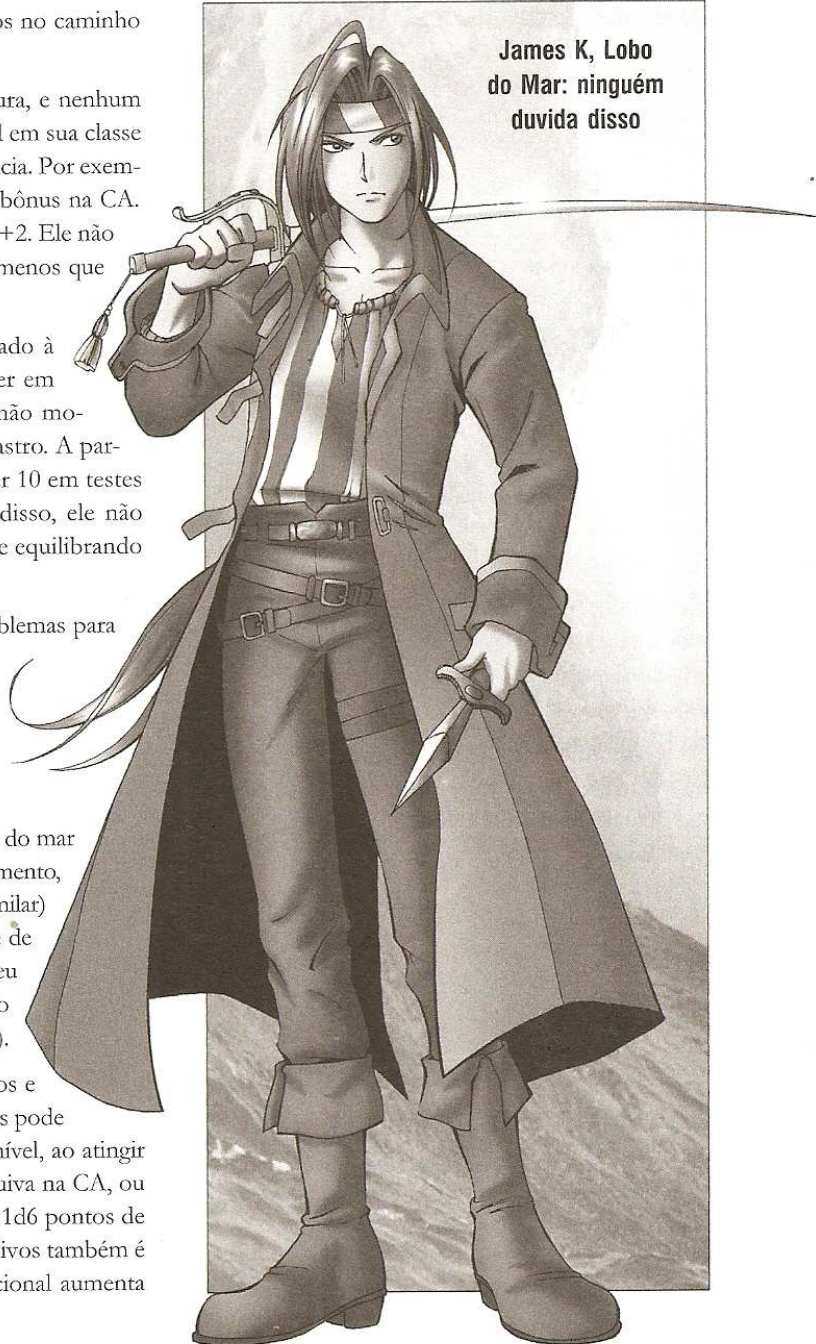
Pernas do Mar: o lobo do mar está acostumado à superfície oscilante do convés. Ele consegue correr em meio a uma tempestade, manter-se firme sobre chão molhado escorregadio, e duelar equilibrado em um mastro. A partir do 2º nível, o lobo do mar sempre pode escolher 10 em testes de Acrobacia, Equilíbrio, Escalar e Saltar. Além disso, ele não perde seu bônus de Destreza em CA quando está se equilibrando ou escalando.

Tripulação Fiel: o lobo do mar nunca tem problemas para recrutar tripulantes — quem não gostaria de seguir um grande capitão para uma vida de aventuras e riquezas? No 2º nível, o lobo recebe um bônus de +1 em seu valor de Liderança. A cada dois níveis seguintes, este bônus aumenta em +1.

Balançar com Corda: a partir do 3º nível o lobo do mar pode, como parte de uma investida ou ação de movimento, agarrar uma corda (ou lustre, candelabro, ou item similar) suspensa acima de sua cabeça e usá-la para um teste de Saltar. Com um resultado 15 ou mais, ele aumenta seu deslocamento em 3m, e +3m para cada 10 pontos no resultado (+6 para 25 ou mais, +9 para 35 ou mais...).

Ataque Furtivo: durante lutas a bordo de navios e outros lugares apertados, uma adaga entre as costelas pode ser mais efetiva que um golpe de machado. No 4º nível, ao atingir um oponente que não possa usar seu bônus de esquiva na CA, ou que esteja sendo flanqueando, o lobo do mar causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a sucessos decisivos também é imune a ataques furtivos. No 7º nível, o dano adicional aumenta para +2d6.

James K, Lobo do Mar: ninguém duvida disso



O Lobo do Mar

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Combater com Duas Armas, defesa sagaz
2º	+2	+0	+3	+0	Pernas do mar, tripulação fiel +1
3º	+3	+1	+3	+1	Balançar com corda
4º	+4	+1	+4	+1	Ataque furtivo +1d6, tripulação fiel +2
5º	+5	+1	+4	+1	Reputação, talento adicional
6º	+6	+2	+5	+2	Navegador experiente, tripulação fiel +3
7º	+7	+2	+5	+2	Ataque furtivo +2d6
8º	+8	+2	+6	+2	Ataque acrobático, tripulação fiel +4
9º	+9	+3	+6	+3	Flagelo dos mares, talento adicional
10º	+10	+3	+7	+3	Navegador mestre, tripulação fiel +5

Esta habilidade torna o lobo do mar um combatente terrível a bordo de navios, onde seus oponentes normalmente perdem seus bônus de Destreza na CA, enquanto ele permanece em plena forma (veja a habilidade Pernas do Mar).

Reputação: um lobo do mar é famigerado, temido nos oceanos e continentes. A partir do 5º nível, qualquer oponente a até 18m sofre uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e CA. Esta penalidade persiste até que a vítima se afaste, ou caso o lobo do mar fique inconsciente ou morto (e mais 1 minuto depois disso). Este é um efeito de ação mental e de medo.

Talento Adicional: no 5º e 9º níveis, o lobo do mar recebe um talento adicional da lista de talentos do swash-buckler (ele ainda deve preencher os pré-requisitos do talento).

Navegador Experiente: no 6º nível as habilidades de navegação do lobo se aprimoram. Ele recebe um bônus de compreensão de +2 em testes de Profissão (marinheiro). Além disso, qualquer embarcação que ele esteja pilotando recebe um bônus de +2 na CA e +1,5m de bônus no seu deslocamento.

Ataque Acrobático: a partir do 8º nível, quando o lobo do mar se aproxima de um inimigo com uma pirueta ou pulo (em termos de jogo, usando a perícia Acrobacia ou Saltar para mover-se pelo menos 3m) e ataca na mesma rodada, recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque.

O lobo do mar pode usar esta habilidade em conjunto com Balançar com Corda. Se ele se mover pelo menos 3m balançando em uma corda (ou objeto similar) e atacar o oponente, causará dano dobrado (além de receber o bônus em ataque fornecido por esta habilidade).

Flagelo dos Mares: a partir do 9º nível, o nome do navio do lobo do mar é tão temido quanto o seu próprio. Durante um combate naval, todos os navios e criaturas inimigas avistando seu navio sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque e CA (embora uma embarcação não possa sentir medo, obviamente, sua tripulação pode; os marujos ficam hesitantes, e isso torna seu navio mais fácil de ser atingido).



Luigi Sortudo,
mosqueteiro?
Ele nos enganou
esse tempo
todo?!

Navegador Mestre: no 10º nível, as habilidades de navegação do lobo do mar se tornam lendárias. Ele recebe um bônus de compreensão de +4 em testes de Profissão (marinheiro). Além disso, qualquer embarcação que ele esteja pilotando recebe um bônus de +4 na CA e +3m de bônus no seu deslocamento (estas habilidades não são cumulativas com Navegador Experiente).

Mosqueteiro Imperial

Deheon, o Reino-Capital do Reinado, é lar de algumas das maiores maravilhas de Arton. A Academia Arcana, a Arena Imperial e o Proteorado do Reino são alguns exemplos. O Imperador-Rei Thormy é um governante amado pelo povo, capaz de atrair grande lealdade. Essa lealdade, e o desejo de fazer parte dessas maravilhas, levou à formação dos Mosqueteiros Imperiais.

Tudo começou quando, após uma noite de bebidas e bravatas, um espadachim fanfarrão chamado Gistane fez uma aposta: ele seria capaz de convencer o Imperador-Rei a constituir uma guarda de elite, equipada com as famosas armas de pólvora. O sonhador Gistane, bradando aos quatro ventos sua devoção ao Rei, idealizou sobre a toalha manchada de vinho os Mosqueteiros Imperiais, guarda-costas de Thormy e protetores audazes da honra de Deheon.

Na manhã seguinte, com a dor de cabeça, vieram as cobranças.

Sem vontade de perder a aposta, Gistane tentou ter com o Imperador-Rei durante meses, seus planos mirabolantes fermentando. Falhando, decidiu proteger Thormy mesmo assim. O primeiro “mosqueteiro imperial” infiltrava-se em festas e cerimônias, atento a ameaças, vigilante mesmo contra a vontade do monarca — e não raras vezes sendo expulso a pontapés.

Eis que, certa vez, Gistane realmente frustrou um atentado contra a vida do Rei! E teve direito a uma audiência.

Thormy rejeitou sua idéia. Armas de pólvora eram perigosas demais, especialmente como símbolos de justiça — os mosquetes seriam deixados de lado. Ainda assim, Gistane foi recompensado com um cargo honorário, e permissão para formar sua própria guarda de elite. Não atiradores, mas espadachins galantes.

Apesar de todos os esforços contrários, o nome “mosqueteiros” seria para sempre associado a estes bravos. Como uma arma proibida, fora-da-lei, notoriamente usada por bandidos, acabaria servindo de alcunha para nobres defensores que nunca sequer tocaram em um mosquete... Oh bem, isso nunca vamos saber.

Os Mosqueteiros Imperiais são poucos, mas orgulhosos. Capazes de duelar pela menor afronta à honra da Família Imperial, são rivais declarados (às vezes amistosos, às vezes violentos) das outras forças militares de Deheon. Mais que apenas guarda-costas, são defensores dos inocentes e, principalmente, das donzelas e damas de Valkaria. Consideram um insulto tão grave quanto um ataque, e a covardia tão detestável quanto a vilania.

Muitos Mosqueteiros viajam até outros reinos, acompanhados por aventureiros. Suas missões são variadas (mas é sabido que muitos procuram pela fugitiva princesa Rhana, liderados nessa missão pelo bardo Luigi Sortudo). Levam seu orgulho e código de conduta a todo lugar, não importa quão hostil. Assim, seja na hostil nação de Yuden, nas Ilhas Piratas ou na mais remota área de Tormenta, um Mosqueteiro Imperial não permite uma ofensa ao Imperador-Rei.

Pré-requisitos: para se tornar um mosqueteiro imperial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Perícias: Acrobacia 4 graduações, Diplomacia 4 graduações, Observar 4 graduações.
- Talentos: Iniciativa Aprimorada, Torcida.
- Bônus Base de Ataque: +7.
- Tendência: qualquer Leal.
- Especial: deve possuir a habilidade evasão, e ter sido aceito pelos Mosqueteiros Imperiais de Deheon.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Usar Cordas (Des).

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

Características da Classe

Duelo: por sua tradição de coragem e empáfia, o mosqueteiro é especialista em enfrentar rufões um contra um, fazendo-os pagar por suas ameaças ou ofensas. Como uma ação livre, o mosqueteiro imperial pode escolher um inimigo que consiga ver e desafiá-lo para um duelo (uma ação livre); contra este inimigo, o mosqueteiro recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque e dano.

Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual ao modificador de Carisma do mosqueteiro (mínimo uma vez por dia). O bônus nas jogadas de ataque e dano aumenta para +2 no 4º nível, +3 no 7º, e +4 no 10º nível.

Galanteria: o mosqueteiro imperial é um protetor honrado, mas também é um fanfarrão. Enquanto houver mulheres — ou homens, segundo a preferência do(a) mosqueteiro(a) — observando, ele dá o máximo de si, exibindo-se para a “platéia”. Nestas condições, o bônus oferecido pelo talento Torcida para CA, jogadas de ataque e testes de resistência aumenta para +2.

Valentia: o mosqueteiro deve estar sempre pronto para outro combate, outro desafio, outro duelo mortal (mesmo que tenha acabado de duelar mortalmente pela terceira vez só hoje...).

A partir do 2º nível, uma vez por dia, como uma ação padrão, ele pode recuperar pontos de vida em número igual a seu nível nesta classe, multiplicado pelo seu modificador de Carisma. Ele recebe novas utilizações diárias desta habilidade no 5º e 9º níveis.

Ataque Acrobático: aproximar-se e atacar o inimigo não basta — é preciso fazê-lo de maneira impressionante. Por que contornar uma mesa, quando pode-se saltar sobre ela? Melhor ainda, agora que você subiu na mesa, agarre-se ao candelabro!

A partir do 3º nível, quando o mosqueteiro se aproxima de um inimigo com uma pirueta ou pulo (em termos de jogo, usando a perícia Acrobacia ou Saltar para mover-se pelo menos 3m) e ataca na mesma rodada, recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque.

Memento: mais que proteger apenas a família imperial, o mosqueteiro protege todos os inocentes — mas uma dama ou cavalheiro pode ser alvo especial de sua dedicação. Uma rosa, lenço perfumado ou mesmo fios de cabelo fortalecem seu coração, protegendo melhor que uma armadura!

O Mosqueteiro Imperial

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Duelo +1, galanteria
2º	+2	+3	+3	+0	Valentia 1/dia
3º	+3	+3	+3	+1	Ataque acrobático
4º	+4	+4	+4	+1	Duelo +2
5º	+5	+4	+4	+1	Valentia 2/dia
6º	+6	+5	+5	+2	Memento
7º	+7	+5	+5	+2	Duelo +3
8º	+8	+6	+6	+2	Audácia
9º	+9	+6	+6	+3	Heroísmo, valentia 3/dia
10º	+10	+7	+7	+3	Até a morte, duelo +4

Pregador de Tanna-Toh: a deusa já desistiu de tentar colocá-lo na linha!



A partir do 6º nível, o mosqueteiro pode (ao custo de 100 PO) manter um item de valor sentimental sempre consigo. Ele pode, por exemplo, trazer um pequeno retrato em um medalhão, ou pétalas de rosa preservadas por alquimia. Este item mágico, o memento, funciona apenas com o mosqueteiro e oferece um bônus de +2 em sua classe de armadura e testes de Vontade.

Se perder o item, o mosqueteiro também perde 100 XP por nível nesta classe. Ele pode tentar recuperar o memento (recuperando, também, os XP perdidos) ou obter outro item, um mês após ter perdido o anterior (por mais 100 PO).

Audácia: o mosqueteiro imperial torna-se um furacão de coragem quando há inocentes a defender. A partir do 8º nível ele pode conjurar *velocidade* uma vez por dia, com nível de conjurador igual a seu nível nesta classe, como uma habilidade similar a magia.

Heroísmo: os inocentes não precisam temer quando o mosqueteiro está por perto! A partir do 9º nível, sempre que uma criatura a até 1,5m recebe um ataque (ou seja, sofre dano por arma ou magia que requer uma jogada de ataque), o mosqueteiro pode escolher sofrer esse dano em seu lugar.

Até a Morte: os melhores e mais bravos mosqueteiros estão sempre dispostos a fazer o sacrifício final. Um mosqueteiro reduzido a menos de 0 pontos de vida pode manter-se consciente e agir normalmente (no entanto, ele continua ferido e sofrendo 1 ponto de dano por rodada; e morrerá quando chegar a -10 PV ou menos).

Pregador

Por maior que seja a influência dos deuses sobre Arton, seus ensinamentos não alcançam muitos pontos do Reinado e além. São pessoas e comunidades desesperadas por um guia espiritual — cidades remotas, refúgios piratas, caravanas de colonos, povoados bárbaros, grandes navios, e até equipes de aventureiros. Muitas vezes, uma alma nobre e corajosa, incorruptível, assume a tarefa de conduzir esses desgarrados.

Outras vezes, surge o pregador.

O clérigo de Khalmyr que não resiste a um bom hidromel. O sacerdote de Keenn que prefere uma soneca a brigar o tempo todo. O devoto de Azgher que guarda para si *só um pouquinho* de ouro. O

O Pregador

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Vista grossa 1/dia	+1 nível
2º	+1	+0	+0	+3	Sincretismo	+1 nível
3º	+2	+1	+1	+3	—	+1 nível
4º	+3	+1	+1	+4	Vista grossa 2/dia	+1 nível
5º	+3	+1	+1	+4	Abusar da paciência 1/dia	+1 nível
6º	+4	+2	+2	+5	—	+1 nível
7º	+5	+2	+2	+5	Vista grossa 3/dia	+1 nível
8º	+6	+2	+2	+6	Abusar da paciência 2/dia	+1 nível
9º	+6	+3	+3	+6	—	+1 nível
10º	+7	+3	+3	+7	Incorrigível	+1 nível

servo de Thyatis que espia as donzelas tomando banho. Em terras e águas fora-da-lei, nem os homens santos são assim tão santos.

O pregador nem sempre obedece a todos os desígnios do deus patrono (e sempre jura que *nunca mais* vai pecar!), mas faz o que pode para aumentar seu rebanho. Alguns são sacerdotes caídos, expulsos de congregações mais tradicionais; outros sempre viveram em meio a piratas e pistoleiros, não conhecem outro tipo de vida. E outros ainda tratam de fugir rapidinho para terras onde a vida seja menos regrada!

No fundo, *bem no fundo*, o pregador é um bom servo para seu deus. Mas só os deuses são perfeitos, certo?

Pré-requisitos: para se tornar um pregador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Perícias: Blefar 4 graduações, Conhecimento (religião) 4 graduações.
- Magias: capaz de conjurar magias divinas de 3º nível.
- Especial: deve ser devotado a um deus maior do Panteão.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Sentir Motivação (Sab).

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

Características da Classe

Vista Grossa: uma vez por dia, o pregador pode ignorar as Obrigações e Restrições de sua divindade padroeira (Obrigações e Restrições dos deuses de Arton são vistas em *Tormenta D20: Guia do Jogador e O Panteão*) sem sofrer qualquer castigo, durante 1 minuto. Por exemplo, um pregador devoto de Tanna-Toh poderia mentir, e a Mãe da Palavra fingiria não ver esse deslize. Um pregador que serve ao Oceano poderia, durante um curto período, usar uma arma de fogo, espada longa ou outra arma proibida.

Conforme sua divindade padroeira perde a paciência e nem se importa mais com o pregador, ele recebe novas utilizações diárias desta habilidade no 4º e 7º níveis.

Sincretismo: todos sabem como os deuses são ciumentosos! É impossível servir a mais de uma divindade e receber poderes mágicos por isso... Isto é, exceto para o pregador. Ele roga pela justiça de Khalmir, acende uma vela verde para Nimb, faz uma oferenda em ouro para Hyninn...

A partir do 2º nível, o pregador pode adquirir Poderes Concedidos de outras divindades além da sua (Poderes Concedidos dos deuses de Arton são vistos em *Tormenta D20: Guia do Jogador e O Panteão*). O pregador ainda precisa cumprir quaisquer outros pré-requisitos para esses talentos.

Abusar da Paciência: no 5º nível, uma vez por dia, o pregador pode conjurar novamente uma magia que já tenha sido conjurada naquele dia.

Chegando ao 8º nível, o pregador e sua divindade já não levam um ao outro muito a sério. O pregador recebe uma nova utilização diária desta habilidade.

Incorrigível: você chegou mesmo até aqui?! No 10º nível, todos os deuses já desistiram de tentar manter o pregador na linha. Ele não precisa mais seguir as Obrigações e Restrições de sua divindade padroeira. Não, ele *não precisa*. Salve-se quem puder, este mundo está perdido!

Sedutor

Algumas pessoas já nascem com magnetismo natural. Confiança, simpatia, boa aparência, ou mesmo a boa e velha “cara de pau”. Habilidades que contribuem para fazê-los queridos por todos, sem que precisem se esforçar.

O sedutor não é uma dessas pessoas.

O sedutor é alguém que aprendeu, a duras penas, que seu charme natural não é suficiente para aliciar a boa-vontade, interesse romântico e atenção dos outros. Muitos sedutores têm aparência comum e sem graça, ou são até mesmo feios. Muitos são tímidos e retraídos, ou gaguejam, ou simplesmente “congelam” de nervosismo ao interagir com estranhos. Todas essas limitações são vencidas através de frases treinadas, padrões de comportamento estudados e estratégias de dinâmica social — um conjunto de técnicas conhecidas entre os sedutores apenas como “o Método”.

Desenvolvido por um homem conhecido apenas como “Mistério”, o Método é um segredo bem guardado, divulgado por mestres sedutores (ou “artistas sedutores”, como eles mesmos se denominam) para poucos escolhidos, através de livros e aulas secretas. Através do Método, um meio-orc bárbaro, um mago magricela ou um halfling gorducho podem fazer tanto sucesso entre as donzelas quanto o mais carismático dos bardos.

Pré-requisitos: para se tornar um sedutor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: qualquer não-Leal.
- Perícias: Diplomacia 5 graduações, Blefar 5 graduações, Sentir Motivação 5 graduações, Conhecimento (qualquer) 5 graduações.
- Especial: deve ser treinado por um artista sedutor.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: Atuação (Car), Blefar (Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Falar Idioma (n/a), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab).

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

Características da Classe

Abertura: como iniciar uma conversa com um estranho? No 1º nível, o sedutor aprende a vencer essa barreira, com frases-feitas próprias para provocar uma resposta positiva em seu alvo. O sedutor pode, com algumas palavras e uma ação livre, melhorar em um passo a atitude de uma pessoa (por exemplo, de Indiferente para Amigoso) sem a necessidade de um teste de Diplomacia. Esta habilidade funciona apenas com criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam entender o sedutor.

Demonstração de Valor: segundo o Método, as pessoas tendem a gostar mais de quem percebem como hábil, sábio ou interessante. A partir do 2º nível, o sedutor sabe utilizar seus conhecimentos para impressionar suas “vítimas”. Com uma ação livre e um teste bem-sucedido de Conhecimento (qualquer, CD 10) ele adiciona a seu próximo teste de Blefar ou Diplomacia um bônus igual a seu nível nesta classe.

O Método: chegando ao 3º nível, o sedutor entende as regras das interações sociais e não depende mais de seu próprio magnetismo natural para enganar e impressionar pessoas (ou até não-pessoas). Ele passa a fazer testes de Adestrar Animais, Blefar, Diplomacia, Disfarces, Intimidação, Obter Informação e Usar Instrumento Mágico, substituindo Carisma por Inteligência ou Sabedoria (à sua escolha) como habilidade-chave.

Neg: o Método ensina que elogios e galanteios não levam a nada. Por que as raparigas preferem o espadachim cafaíste e fanfarrão ao elfo romântico que presenteia com flores e poemas? No 4º nível, o sedutor passa a dominar os “negs” — comentários negativos que funcionam como “iscas” para impressionar e conseguir a afeição da vítima. Graças a esta habilidade o sedutor pode, uma vez por dia, transformar em sucesso uma falha em qualquer teste de Blefar ou Diplomacia.

Mestre do Método: chegando ao 5º nível, o sedutor rompe todas as barreiras sociais, enxergando e dominando todas as situações de interação. O Método torna-se parte de seu ser. O sedutor pode substituir Carisma pela habilidade básica escolhida para O Método no 3º nível (Inteligência ou Sabedoria) para *qualquer* efeito baseado em Carisma. Por exemplo, um swashbuckler sedutor pode somar

Halfling Sedutor: chegando ao 4º nível, ele não precisará mais dessa flor...



seu modificador de Int ou Sab à sua classe de armadura, enquanto um feiticeiro sedutor conjura magias baseadas em Int ou Sab.

Vigarista

“Olhem este homem, senhoras e senhores! Há menos de um minuto, estava morrendo, vítima da terrível Praga Coral. Agora, após provar o Magnífico Tônico Vital Cura-Tudo do Doutor Wellington, está saudável como um trobo! Magnífico Tônico Vital Cura-Tudo do Doutor Wellington, melhor que qualquer poção de cura, por apenas dois Tibares, ou três frascos por sete! Ou ainda, ganhe um frasco totalmente grátis ao adquirir uma entrada para o nosso espetáculo de variedades, com o Maior Anão do Mundo, o incrível Mino-Centauro, a Medusa de Duas Cabeças, e muito mais!”

Nas pequenas aldeias empoeiradas, estradas solitárias, vilarejos esquecidos e terras mais desoladas de Arton, a ignorância impera e a vigarice reina. O vigarista negocia produtos de utilidade duvidosa, oferece espetáculos de maravilhas fajutas, e cobra barato por “milagres” ainda mais baratos.

O vigarista não é exatamente um ladrão (pelo menos, nunca vai admitir ser um). Segundo ele próprio, é um empreendedor, missionário altruísta, benfeitor, curandeiro ou até mesmo um enviado dos deuses! Capaz de enredar qualquer um com sua lábia, extrair riqueza da miséria e convencer todos a acreditar, de coração, no poder de seus elixires feitos com água e açúcar.

O vigarista está sempre pronto a negociar um tônico milagroso, um pedaço da unha de Khalmyr, ou mesmo um cajado mágico *parecido* com uma perna de cadeira. Em terras sem lei, onde a maioria dos clérigos nem ousa pisar e a maior diversão está no fundo de uma garrafa, apenas o vigarista oferece itens mágicos, cura e entretenimento. Tudo por apenas dois Tibares, ou três por sete.

O Sedutor

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Abertura
2º	+1	+0	+0	+3	Demonstração de valor
3º	+2	+1	+1	+3	O Método
4º	+3	+1	+1	+4	Neg
5º	+3	+1	+1	+4	Mestre do Método

O Vigarista

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Impostor adicional, tirar leite de pedra
2º	+1	+0	+3	+3	Conhecimento de vigarista, "Não responda ainda!"
3º	+2	+1	+3	+3	Efeito placebo
4º	+3	+1	+4	+4	"Não me mate ainda!"
5º	+3	+1	+4	+4	Relíquias sagradas

Pré-requisitos: para se tornar um vigarista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: qualquer não-Leal.

- Talentos: Fraudulento, Impostor.

- Perícias: Blefar 10 graduações, Disfarces 5 graduações, Falsificação 5 graduações, Ofícios (alquimia) 5 graduações, Usar Instrumento Mágico 5 graduações.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car).

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

Características da Classe

Impostor Adicional: o vigarista recebe uma utilização diária adicional do talento Impostor.

Tirar Leite de Pedra: onde os outros vêem miséria, o vigarista vê oportunidade. Em qualquer lugar povoado, não importa quão pequeno, pobre, faminto ou selvagem, o vigarista será capaz de fazer dinheiro. Uma vez por dia ele pode realizar um teste de Blefar (CD 20). Em caso de sucesso, o vigarista obtém dinheiro e/ou itens em valor igual a 1d6x10 peças de ouro por nível nesta classe.

Cada tentativa leva um dia de trabalho, enquanto o vigarista arma sua tenda de poções mágicas, recolhe algumas "reliquias sagradas" em um galinheiro próximo, ou convence algum bêbado infeliz a fingir-se de "aleijado curado por um milagre". Falhar no teste de Blefar significa que o vigarista não pode tentar de novo na mesma comunidade durante um mês; um resultado 1 no dado resulta em uma multidão enfurecida (acompanhada de uma morte prematura ou fuga estratégica).



Conhecimento de Vigarista: vigaristas sempre trazem um estoque de histórias interessantes. Chegando ao 2º nível, o vigarista adquire a habilidade de classe conhecimento de bardo, como um bardo de nível igual ao seu nível nesta classe de prestígio. Caso já possua essa habilidade, ele soma seus níveis de vigarista para calcular o bônus total.

"Não Responda Ainda!": uma língua rápida é vital para convencer o inimigo de que tudo não passou de um mal-entendido (pelo menos por alguns instantes). A partir do 2º nível, o vigarista não sofre penalidades por fazer um teste de Diplomacia apressado.

Efeito Placebo: chegando ao 3º nível, o vigarista consegue fazer todos acreditarem que seus misteriosos elixires de água com açúcar funcionam tão bem quanto qualquer poção mágica. Ele pode, com um teste bem-sucedido de Blefar, fazer com que uma pessoa receba os benefícios normais de uma poção, óleo ou unguento à sua escolha (CD 20 + nível de conjurador da poção a ser emulada). O vigarista pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1 vez por dia).

Anão Vigarista: custa só dois Tibares, ou três por sete

"Não me Mate Ainda!": o vigarista aprende que a melhor forma de vencer um combate é evitar que ele ocorra. A partir do 4º nível, o vigarista sempre tem direito a um teste de Diplomacia, como uma ação livre, quando um combate em que ele esteja envolvido começar, antes de qualquer combatente agir.

Relíquias Sagradas: atingindo o 5º nível, o poder de sugestão do vigarista é tamanho que ele consegue distorcer a própria realidade, convencendo todos que certo objeto foi beijado por Valkaria, atingido por um espirro de Hyninn ou tocado pelo dedão do pé de Ragnar! Uma vez por dia, o vigarista pode, temporariamente, transformar um item comum em um item mágico à sua escolha. Ele deve gastar um valor de XP igual a 1/250 do preço do item mágico em peças de ouro (arredondado para baixo, mínimo 1 XP). Os poderes do item duram por 1 hora.

Xerife de Azgher

Com tantos foras-da-lei por aí, alguém precisa manter as coisas *dentro* da lei. O Reinado é imenso, com dezenas de milhares de comunidades distantes dos grandes centros, além do alcance das autoridades. A justiça de Khalmir não alcança estes povoados — mas ninguém escapa ao olho vigilante do Deus-Sol. Onde os bandidos gargalham dos cavaleiros do Reinado, Azgher atua através de seus xerifes.

Meio homem santo, meio homem da lei, o xerife de Azgher é um viajante, missionário, caçador e juiz. Ele vaga de cidade em cidade, de vila em vila, caçando criminosos pela lei dos mortais e do Deus-Sol, protegendo os inocentes em nome de um poder superior.

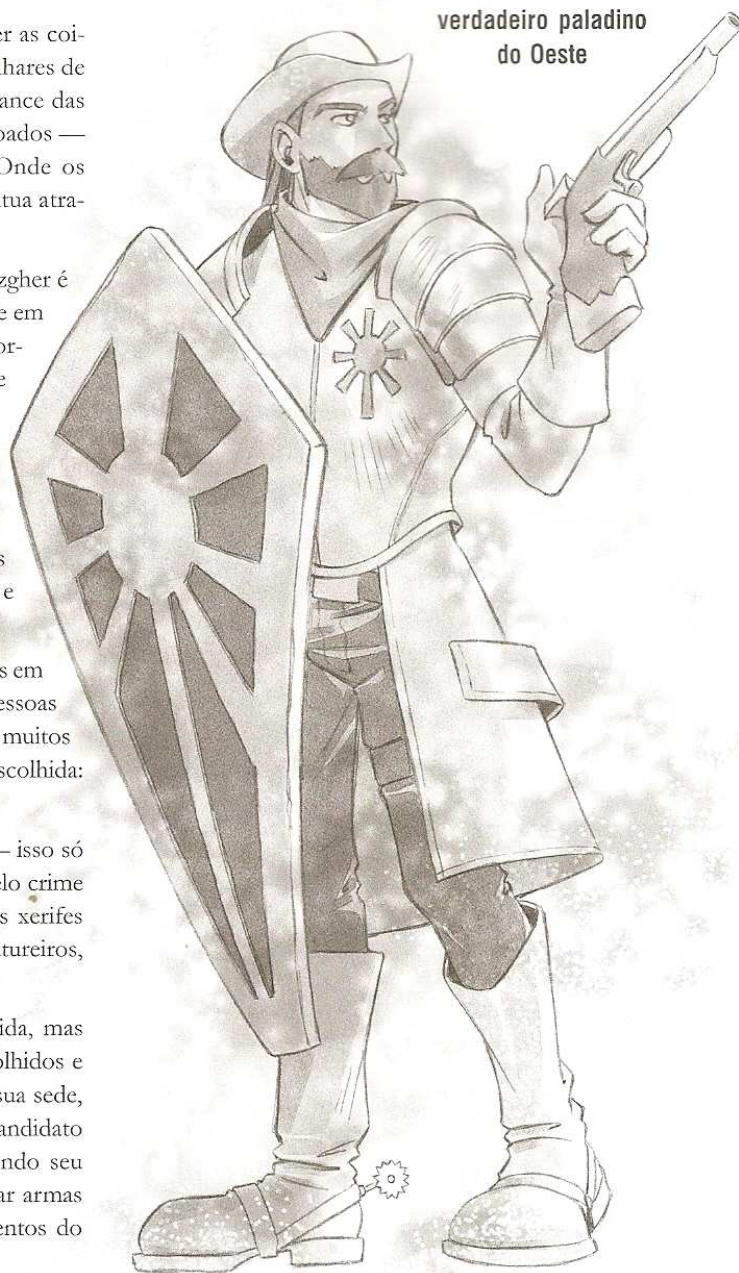
O xerife de Azgher traz no peito um sol dourado, símbolo de sua divindade e autoridade. Muitos trazem o rosto oculto por um lenço ou máscara; alguns o fazem para proteger seus entes queridos contra a vingança dos criminosos, enquanto outros são devotos do deus Azgher e obedecem a suas obrigações e restrições.

Estes homens da lei valorosos são raros, mas respeitados em todo o Reinado por sua bravura. Estão entre as poucas pessoas autorizadas a usar armas de pólvora livremente, embora muitos prefiram uma boa espada ou arco. Não importa sua arma escolhida: o sol de ouro no peito traz terror aos criminosos e vilões.

Algumas cidades têm um xerife de Azgher residente — isso só acontece nos piores lugares do Reinado, tão infestados pelo crime que exigem um guardião permanente. Mas a maioria dos xerifes vive na estrada, sozinhos ou apoiados por grupos de aventureiros, sempre caçando criminosos.

Os xerifes de Azgher têm uma hierarquia pouco rígida, mas respondem a certos líderes. Candidatos ao cargo são escolhidos e entrevistados por um xerife, e então encaminhados para sua sede, no reino de Petrynia. Uma vez aprovado nos testes, o candidato recebe seu sol de ouro e um documento sagrado contendo seu juramento à organização. Estará então autorizado a portar armas de pólvora e usar chumbo grosso contra os maus elementos do Reinado e além.

Xerife de Azgher: o verdadeiro paladino do Oeste



O Xerife de Azgher

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Destruir o crime 1/dia, eu sou a lei
2º	+2	+3	+3	+0	Olho de Azgher
3º	+3	+3	+3	+1	Destruir o crime 2/dia
4º	+4	+4	+4	+1	Caçador de bandidos
5º	+5	+4	+4	+1	Duro na queda
6º	+6	+5	+5	+2	Destruir o crime 3/dia
7º	+7	+5	+5	+2	O longo braço da lei
8º	+8	+6	+6	+2	Ao pôr do sol
9º	+9	+6	+6	+3	Destruir o crime 4/dia
10º	+10	+7	+7	+3	Justiça cega

Pré-requisitos: para se tornar um xerife de Azgher, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Perícias: Sentir Motivação e Sobrevivência 5 graduações.
- Talentos: Rastrear, Tolerância, Vontade de Ferro.
- Bônus base de ataque: +7.
- Tendência: Leal e Bom.
- Especial: deve ser credenciado por outro xerife de Azgher.

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des).

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

Características da Classe

Destruir o Crime: uma vez por dia, o xerife de Azgher pode tentar destruir uma criatura Caótica e/ou Maligna com um ataque (corpo-a-corpo ou à distância). Ele adiciona seu modificador de Carisma na jogada de ataque e seu nível nesta classe na jogada de dano. Se o xerife usar esta habilidade contra uma criatura que não seja Caótica e/ou Maligna, a habilidade não terá efeito, mas terá sido usada pelo dia. No 3º nível, e a cada três níveis subsequentes, o xerife recebe um uso adicional desta habilidade por dia.

Eu Sou a Lei: todo o xerife de Azgher recebe um *sol vigilante*, o símbolo da organização (veja em "Itens Mágicos"). Enquanto portar o símbolo, o xerife é considerado uma figura de autoridade, e recebe um bônus de +2 em testes de Diplomacia com agentes da lei (paladinos, cavaleiros, guardas de milícia...). Além disso, o xerife de Azgher é oficialmente autorizado pelo Reinado a portar armas de pólvora.

Olho de Azgher: na fronteira sem lei, é importante estar de olho vivo, ou você acaba morto. A partir do 2º nível, o xerife de Azgher adiciona metade de seu nível nesta classe como bônus em testes de Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.

Caçador de Bandidos: seja através de pistas, rastros ou pura intuição, o xerife de Azgher sempre encontra os criminosos que procura. A partir do 4º nível, uma vez por dia, ele pode conjurar *localizar criaturas*, com nível de conjurador igual ao seu nível de classe, como uma habilidade similar a magia.

Duro na Queda: o xerife de Azgher está acostumado a receber dano severo e mesmo assim continuar de pé — ele sabe que, se cair, ninguém irá ajudá-lo. A partir do 5º nível, uma vez por dia, o xerife pode realizar um teste de Fortitude quando sofrer dano (CD = dano sofrido). Caso seja bem-sucedido, o dano é reduzido a 0.

O Longo Braço da Lei: quando surge a chance de transformar um criminoso em peneira, o xerife de Azgher precisa estar pronto. A partir do 7º nível, ele ameaça uma área de 4,5m ao redor quando usa uma arma de ataque à distância.

Ao Pôr do Sol: quando um homem se dispõe a lutar sozinho contra bandos inteiros de criminosos, ele é um louco sem idéia do que faz, ou um herói. O xerife de Azgher não é louco, e sabe muito bem o que está fazendo.

Chegando ao 8º nível, o xerife está acostumado a lutar contra todas as chances e sabe fazer justiça como ninguém. Uma vez por dia, ele pode usar esta habilidade para receber um bônus de +5 nas jogadas de dano, e 10 pontos de vida temporários. Usar esta habilidade requer uma ação livre, e ela dura até o fim de um combate.

Justiça Cega: nada escapa aos olhos do xerife de Azgher. Chegando ao 10º nível, o xerife está constantemente sob o efeito da magia *visão da verdade*.

Armas

Na maioria dos mundos medievais mágicos, a magia substitui vários setores da tecnologia. Uma vez que a mágica é muito mais poderosa, segura e confiável, muitos inventos que conhecemos na Terra jamais serão amplamente usados em Arton. Um deles é a pólvora.

A pólvora já foi descoberta em Arton. Mas, após uma série de experimentos desastrosos, foi considerada perigosa demais. Seu uso é proibido em todo o território do Reinado. No entanto, piratas e outros foras-da-lei fazem uso delas rotineiramente — tanto em ar-

Regra Opcional: Armas de Fogo Penetrantes

Armas de fogo são poderosas, mas também complicadas e lentas — em Arton, até o momento, só existem armas arcaicas. Então, o que desequilibra a balança? O que torna uma pistola mais perigosa que um arco?

A resposta está no poder de penetração. Embora o impacto de uma bala não seja muito superior a uma flecha, a bala é muito mais rápida, graças à explosão da pólvora. Por ser feita de chumbo, um metal denso, tem também mais massa concentrada em cada projétil. Estes fatores combinados fazem com que balas não sejam detidas por armaduras, mesmo as mais pesadas couraças.

Para tornar armas de fogo ainda mais perigosas, o Mestre pode adotar a seguinte regra opcional: pistolas e mosquetes (mas não canhões) ignoram 5 pontos de bônus de armadura do alvo.

Isso significa, por exemplo, que uma armadura de batalha (normalmente CA+8) oferece apenas CA+3 contra tiros; e nenhuma armadura média ou leve oferece qualquer proteção (pois a melhor armadura média concede apenas CA+5).

Entre as armas já disponíveis no *Livro do Jogador*, bestas também possuem alto poder de penetração. Elas ignoram 2 pontos de bônus de armadura.

Na vida real, a partir do Século XV, armas de fogo tornaram obsoletas as armaduras metálicas. Esta regra opcional torna as armas de fogo mais perigosas, enquanto também reduz a utilidade das armaduras.

Armas de Fogo e Munições

Arma	Custo	Dano (M)	Decisivo	Distância	Peso	Tipo
Barril explosivo	300 PO	6d6	—	—	10kg	Concussão
Balestra	500 PO	5d8	19-20	45m	150kg	Perfurante
munição	20 PO	—	—	—	10kg	—
Canhão	2.000 PO	5d12	x3	60m	250kg	Concussão
munição	200 PO	—	—	—	50kg	—
Granada	50 PO	2d6	—	3m	0,5kg	Concussão
Mosquete	500 PO	1d12	x3	45m	5kg	Perfurante
munição	50 PO	—	—	—	1kg	—
Pistola	250 PO	1d10	x3	15m	1,5kg	Perfurante
munição	35 PO	—	—	—	1kg	—

mas de fogo pessoais quanto em canhões navais. O mesmo acontece no reino de Laughton, na Ilha Nobre, com suas leis mais liberais.

Para usar uma arma de fogo ou canhão o personagem deve possuir o talento Usar Arma Exótica (armas de fogo); caso contrário, sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Produzir pólvora suficiente para uma bolsa de munição, ou um barril explosivo, exige um teste de Ofícios (alquimia) contra (CD 20). Pólvora molhada ou úmida não explode.

Barril Explosivo: um barril de pólvora explosivo causa 6d6 pontos de dano (sendo 2d6 por fogo e 4d6 por concussão) a até 6m do centro da explosão. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade.

O tamanho do pavio determina o tempo em que o barril vai explodir (tipicamente 6 rodadas). Estimar o tempo e tamanho do pavio requer um teste de Inteligência (CD 10). Em caso de falha, o barril explode 1d4 rodadas mais cedo ou mais tarde que o esperado. Uma trilha de pólvora no chão também serve como pavio improvisado. Acender um pavio (ou trilha) requer uma ação padrão.

Balestra: basicamente um tipo de besta gigante, a balestra fica instalada sobre uma torre giratória no convés de navios, e dispara um grande arpão. Por ser uma arma Enorme, atiradores sofrem penalidades em sua jogada de ataque, conforme seu tamanho (-6 para personagens Pequenos, -4 para Médios, -2 para Grandes).

Disparar uma balestra requer uma ação de rodada completa; recarregá-la exige duas ações de rodada completa (ou apenas uma ação de rodada completa para personagens de tamanho Grande ou maior).

Canhão: usados em navios piratas e da marinha de Tapista (mais um ponto de conflito entre os minotauros e os demais reinos), canhões são pesados e lentos, mas oferecem grande poder de destruição. Assim como a balestra, um canhão é uma arma Enorme. Atacar com um canhão exige um ataque à distância com penalidade conforme o tamanho do atirador (-6 para personagens Pequenos, -4 para Médios, -2 para Grandes).

Disparar um canhão requer uma ação de rodada completa; recarregá-lo exige duas pessoas e três ações de rodada completa.

Granadas: populares entre os goblins, mas também empregadas por outros usuários de pólvora, estas bombas rudimentares têm pavios que precisam ser acesos antes do uso (uma ação de movimento). Uma granada causa 2d6 pontos de dano (sendo 1d6 por fogo e 1d6 por concussão) a até 3m do centro da explosão. Um teste de Reflexos (CD 15) reduz o dano à metade. Granadas são consideradas armas simples.

Mosquete: esta arma deve ser usada com as duas mãos, tem capacidade para apenas um tiro, e exige uma ação padrão para ser recarregada.

Munição: inclui uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas sólidas de chumbo) e pólvora suficiente para 10 tiros de mosquete ou pistola.

Pistola: a mais popular arma de fogo, tem capacidade para apenas um tiro. Requer apenas uma mão — mas, quando empunhada com as duas mãos, a estabilidade extra oferece um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

Devido ao tempo necessário para a recarga (uma ação padrão, ou uma ação de movimento com o talento Rapidez de Recarga), alguns pistoleiros preferem carregar várias pistolas já carregadas em vários coldres, acomodados em cintos. Até seis pistolas podem ser carregadas desta forma. Assim o pistoleiro faz um disparo, descarta a arma (uma ação livre) e saca outra (uma ação de movimento, ou uma ação livre com o talento Saque Rápido), sendo capaz de disparar um tiro por rodada até que suas armas se esgotem.

Próteses Mecânicas

Em mundos intensamente mágicos como Arton, restaurar um membro perdido parece coisa banal. Uma magia de 7º nível, conjurada por um clérigo de 13º nível (o mínimo necessário), tem o custo relativamente reduzido de 910 peças de ouro. Mais barato que uma armadura de batalha!

Na verdade, não é assim tão simples. Apesar do preço baixo, clérigos com esse nível de poder são raros — existe em média um deles para cada 4 milhões de pessoas. Podem ser encontrados ape-

nas nas maiores cidades do mundo, como membros do alto clero ou viajando em missões heróicas. E estarão cuidando de assuntos muito mais urgentes que atender a aventureiros descuidados. Ou pior ainda, foras-da-lei!

De qualquer forma, quando o poder divino de cura não está disponível, a solução pode ser uma prótese mecânica, um membro artificial de madeira ou metal. Ligado diretamente ao sistema nervoso do usuário, ele realiza todos os movimentos de um membro natural.

Próteses mecânicas não são itens mágicos (embora possam ser encantados). Não exigem magias ou ingredientes exóticos em sua fabricação. No entanto, são notáveis peças de engenharia, construídas por artífices altamente especializados. Uma comunidade com recursos para produzir armas de fogo, muito provavelmente, também abrigará pelo menos um artífice de próteses.

Fabricar, instalar e lidar com próteses exige testes de Ofícios (próteses). Independente do material usado, sua fabricação tem CD 20 (típica para máquinas complexas) e segue as regras normais para a perícia Ofícios: um especialista mediano, com um modificador total de +5 em testes de Ofícios, precisa de duas semanas para fabricar uma peça.

Instalar uma prótese exige testes de Ofícios (próteses) e Cura, ambos com CD 18. Leva duas horas, e provoca dor intensa ao usuário (1d4 pontos de dano temporário de Constituição), exigindo alguns dias de repouso após o procedimento (ou curas mágicas capazes de restaurar dano de habilidade).

Instalada, a peça tem a Força e Destreza normais do usuário, funcionando exatamente como um membro natural, com as seguintes diferenças:

- Um braço pode ser usado para bloquear, fornecendo um bônus de escudo de +1 na CA. Esta utilização exige que o personagem saiba usar escudos.
- Uma mão, braço ou perna aumenta em +1 o dano de ataques desarmados, e causa dano normal (em vez de dano de contusão).
- Um braço ou perna provoca uma penalidade de armadura de -2 (uma mão provoca penalidade de -1). Esta penalidade é cumulativa para cada peça instalada (dois membros provocam uma penalidade total de -4).
- Uma mão mecânica provoca a perda permanente de 1 ponto de Carisma; um braço ou perna, a perda de 2 pontos de Carisma. Estas perdas são cumulativas (até um máximo de Car -8 para dois braços e duas pernas), representando a perda de humanidade por possuir partes mecânicas. Não é sem motivo que as pessoas preferem ter de volta seus membros naturais...

Custo e Resistência: o preço, dureza e pontos de vida de uma prótese dependem do material de que é feita.

- *Madeira:* dureza 5; 20 PO, 5 PV (mão); ou 50 PO, 10 PV (braço ou perna).
- *Aço:* dureza 10; 100 PO, 15 PV (mão); ou 250 PO, 30 PV (braço ou perna).
- *Madeira de Tollon:* dureza 10; 400 PO, 15 PV (mão); ou 1.000 PO, 30 PV (braço ou perna). Ataques desarmados são considerados mágicos para vencer redução de dano.

• *Mitral:* dureza 15; 400 PO, 15 PV (mão); ou 1000 PO, 30 PV (braço ou perna). Próteses de mitral não provocam penalidade por armadura.

• *Adamante:* dureza 20; 800 PO, 20 PV (mão); ou 2.000 PO, 40 PV (braço ou perna). O dano de ataques desarmados aumenta em uma categoria (1d3 muda para 1d4, 1d4 muda para 1d6...).

Uma prótese danificada provoca uma penalidade de -1 em Força e Destreza para cada 2 pontos de dano sofridos. Um teste de Ofícios (próteses, CD 20) exige uma hora de trabalho, restaura 1d10 PV e em geral custa 1 PO para cada PV consertado. A magia *consertar* restaura 1 PV em próteses, mas não substitui sua manutenção (veja a seguir).

Manutenção: próteses são fortes e resistentes, mas demandam ajustes constantes. Todos os meses, cada peça exige um teste bem-sucedido de Ofícios (próteses) contra CD 18, que leva um dia inteiro. Sem esse cuidado, a prótese começa a apresentar defeito, provocando uma penalidade de -1 na Força e Destreza do usuário. A penalidade é cumulativa (por exemplo, -3 para três meses sem cuidados), até que a peça receba os ajustes necessários. Esse serviço em geral custa 30 peças de ouro.

Peças Obra-Prima: uma prótese obra-prima custa 300 PO extras, e tem sua penalidade de armadura reduzida em 1 (-1 para braços e pernas e 0 para mãos).

Magia: próteses podem ser afetadas por magias ou ataques especiais como se fossem armas empunhadas (com a diferença de que não podem ser desarmadas). Magias como *esfriar metal* e *esquentar metal* afetam um braço ou perna metálica de forma total, ou uma mão de forma mínima (pois é, mantenha-se longe de druidas...).

Navios e Combate Naval

A navegação oceânica era pouco praticada no Reinado, até a chegada dos navegantes Moreau. Embarcações de todos os tipos são comuns em suas ilhas; eles fizeram a travessia do Grande Oceano e descobriram Arton. Hoje, piratas de ambos os continentes desafiam aventureiros — ou são aventureiros!

Tamanho e Estrutura

Tamanho: o tamanho de um navio varia de Grande (botes e canoas) a Colossal (naus, galeões) e define sua tripulação, deslocamento, classe de armadura, dados de vida e armamento. Além disso, de acordo com o tamanho do navio seu piloto sofre uma penalidade nos testes de Profissão (marinheiro): Grande (-1), Enorme (-2), Imenso (-4) e Colossal (-8).

Tripulação: todo navio requer uma equipe de tripulantes para funcionar, de acordo com seu tamanho. Um piloto manobrando uma embarcação com tripulação abaixo do total sofre -4 de penalidade em testes de Profissão (marinheiro). Não é possível manobrar uma embarcação com tripulação abaixo da mínima.

Treinamento da Tripulação: a qualidade da tripulação modifica os testes de Profissão (marinheiro) do piloto, e define o bônus de ataque para o armamento do navio:

- Tripulação verde (sem treinamento, em geral plebeus ou personagens sem perícias próprias): -2
- Tripulação treinada (especialistas e combatentes de 1º nível): +0
- Tripulação veterana (especialistas e combatentes de 2º a 5º nível): +2
- Tripulação de elite (especialistas e combatentes acima de 6º nível): +4

Deslocamento: o deslocamento do navio, na mesma escala do deslocamento de criaturas.

Classe de Armadura: a CA de um navio é igual a 10 + bônus de armadura (igual ao valor de dureza) + modificador de tamanho. Um piloto manobrando o navio pode adicionar seu modificador de Destreza à CA do navio.

Dureza: navios sofrem dano como objetos, e ignoram parte do dano que recebem. A maioria dos navios humanos de Arton é feita de madeira (dureza 5), enquanto os Moreau preferem madeira reforçada (6). Antigos navios élficos (como aqueles originalmente usados pelos elfos para chegar a Arton) eram de madeira-ferro (10), e certas raças monstruosas constroem suas naus com cerâmica magicamente tratada (6).

Dados de Vida: também variam conforme o tamanho, e definem seus pontos de vida.

Reparos: consertar 5 PV em um navio requer uma hora de trabalho, 10 PO em suprimentos de reparo, e um teste bem-sucedido de Ofícios (construção de barcos) contra CD 15. Um personagem com 5 ou mais graduações em Profissão (marinheiro) recebe +2 de bônus de sinergia no teste de Ofícios.

Armamento: navios de tamanho Grande não carregam armas próprias. Navios maiores têm certo número de espaços para balestras ou canhões em seu convés; balestras ocupam um espaço cada, e canhões ocupam dois espaços cada. Um navio Imenso, por exemplo, pode conter até oito balestras ou quatro canhões. Um navio também pode ser equipado com um aríete na proa, para ataques de carga (veja adiante).

Pilotagem e Combate

Manobrar um navio exige testes da perícia Profissão (marinheiro). A CD do teste varia: 15 para águas calmas, 20 para águas agitadas

ou 25 para águas tempestuosas. O teste recebe modificadores conforme o tamanho da embarcação e perícia da tripulação.

Ataques a Navios: combate entre navios é muito parecido com qualquer combate normal. Os tripulantes podem atacar navios próximos com seus próprios ataques à distância (seja com armas ou magia), ou então com as armas do próprio navio (balestras e canhões). Estas armas são descritas na seção "Equipamento".

Iniciativa: um navio se movimenta durante a ação de seu piloto, ou no fim da rodada, se não houver ninguém pilotando.

Dano em Navios: navios sempre sofrem metade do dano normal por armas de longo alcance, ácido, fogo e eletricidade (divida o dano por 2 antes de aplicar a dureza do material). Ataques baseados em frio causam apenas 1/4 do dano.

Um navio reduzido à metade de seus pontos de vida impõe uma penalidade de -2 nos testes de Profissão (marinheiro). Um navio que perca todos os seus PV é destruído, e afunda rapidamente (1d6 rodadas).

Manobras: manobrar um navio é uma ação de movimento. Com um teste bem-sucedido, o navegador pode parar o navio, ou movimentá-lo a até seu deslocamento máximo, uma vez por rodada.

Se o navegador não gastar nenhuma ação na rodada para manobrar, o navio continua se movimentando no mesmo sentido e velocidade da rodada anterior.

O piloto também pode usar uma ação de rodada completa para manobrar seu navio defensivamente, substituindo a CA normal da embarcação (10 + modificador de tamanho + dureza + modificador de Des do piloto) por um teste de Profissão (marinheiro) + modificador de tamanho + dureza.

Ataques de Carga: um navio pode fazer um ataque de carga, avançando contra um alvo para destruí-lo (exige um teste de Profissão (marinheiro), com CD igual à CA do alvo). Um ataque de carga causa dano conforme o tamanho do navio agressor: 4d6 para Grande, 8d6 para Enorme, 12d6 para Imenso e 16d6 para Colossal. Tanto o navio atacante quanto o alvo sofrem o mesmo dano. Navios equipados com aríetes sofrem apenas metade do dano quando fazem um ataque de carga.

Personagens em Navios: lutar a bordo de um navio em movimento pode ser difícil. Um personagem que recebeu dano deve realizar um teste de Equilíbrio (CD 10) no início da rodada seguinte. Se falhar, deve usar uma ação de movimento para manter-se de pé. Falhar por 5 ou mais resulta em queda no convés. Um navio afundando (1/4 de seus PV ou menos) aumenta a CD em +5.

Embarcações

Tamanho	Tripulação		Desl.	CA	Pontos de Vida	Armamento	Preço
	Mínima	Total					
Grande	1	4	3m	14	4d10+20 (média 42 PV)	—	50 PO
Enorme	1	10	6m	13	8d10+40 (média 84 PV)	2 espaços	3.000 PO
Imensa	5	30	9m	11	16d10+60 (média 148 PV)	8 espaços	10.000 PO
Colossal	15	100	12m	7	32d10+80 (média 256 PV)	16 espaços	30.000 PO

Para atacar um navio,
prefira uma arma com
maior alcance que
uma espada



Quando um navio sofre dano, o balanço dificulta a conjuração de magias. Conjurar uma magia em um navio que sofreu dano na rodada anterior exige um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia). Um navio afundando (1/4 de seus PV ou menos) aumenta a CD em +5.

Embarcações Mais Comuns

Canoa: construída a partir um único tronco de árvore, é talvez a embarcação mais simples de todas. Use estas estatísticas também para botes.

Embarcação Grande; Tripulação mínima 1, total 4; Desl. 3m; CA 14 (-1 tamanho, +5 natural); dureza 5; 42 PV; armamento: nenhum; Custo 50 PO.

Jangada: barco típico de pescadores, com uma vela e remos.

Embarcação Grande; Tripulação mínima 1, total 4; Desl. 4,5m; CA 14 (-1 tamanho, +5 natural); dureza 5; 42 PV; armamento: nenhum; Custo 1.050 PO.

Barcaça: este pequeno navio tem um único mastro, de vela quadrangular, e alguns remos para suplementar a força da vela. Pode navegar em rios e mar aberto.

Embarcação Enorme; Tripulação mínima 1, total 10; Desl. 6m; CA 13 (-2 tamanho, +5 natural); dureza 5; 84 PV; armamento: nenhum; Custo 3.000 PO.

Veleiro: com três mastros de velas quadrangulares, é o típico navio de viagem, muito popular entre mercadores.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 30; Desl. 9m; CA 11 (-4 tamanho, +5 natural); dureza 5; 148 PV; armamento: nenhum; Custo 10.000 PO.

Galé: esta embarcação comprida e estreita tem um mastro, mas é impelida basicamente por remos. Típico navio de guerra, usado tanto pela marinha quanto por piratas.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 40; Desl. 9m; CA 11 (-4 tamanho, +5 natural); dureza 5; 170 PV; armamento: 4 balestras; Custo 15.000 PO.

Caravela: seus três mastros usam grandes velas triangulares, que são melhores para regiões onde os ventos são desconhecidos. Por essa razão a caravela é favorita para desbravar mares inexplorados.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 30; Desl. 9m; CA 12 (-4 tamanho, +6 natural); dureza 6 (a caravela usa madeira reforçada); 148 PV; armamento: nenhum; Custo 16.500 PO.

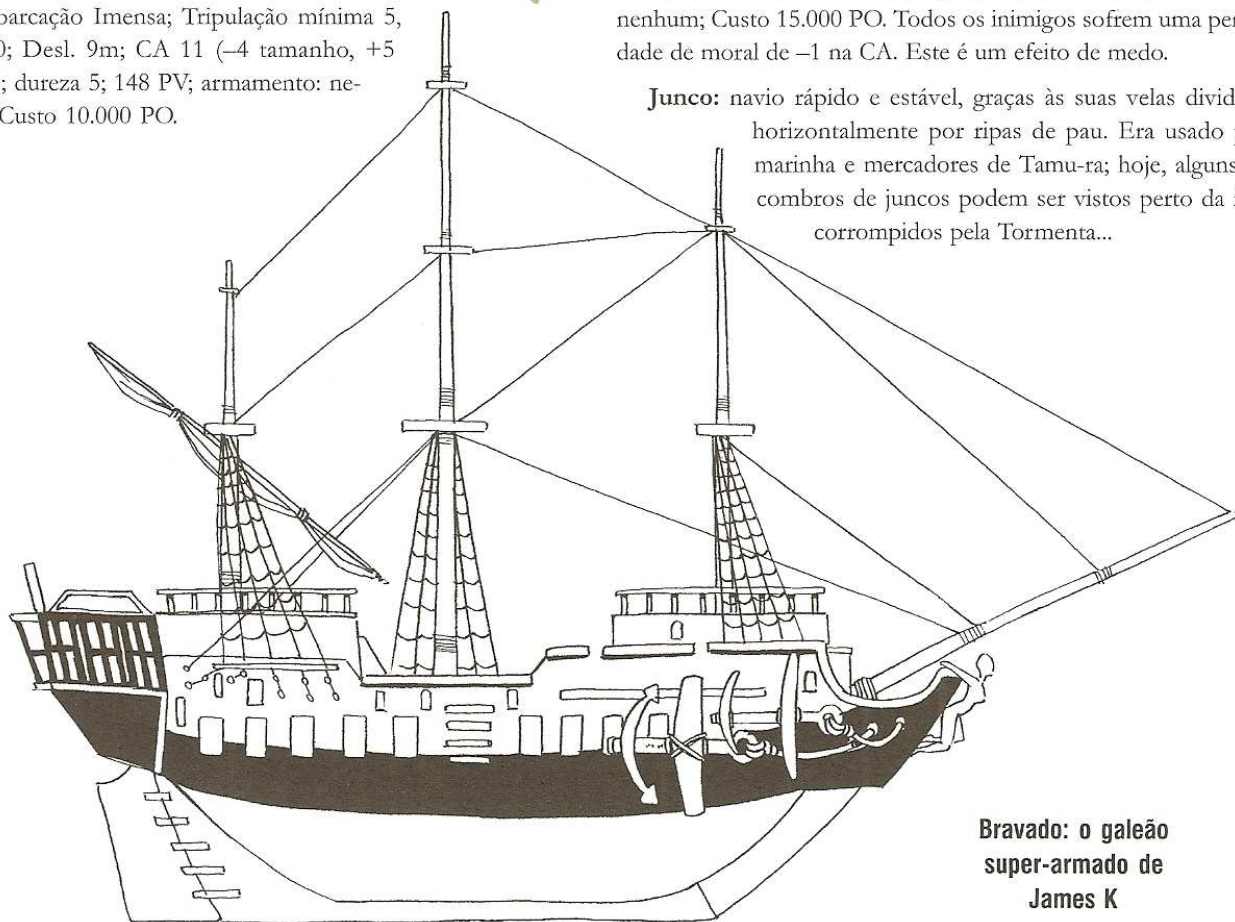
Trirreme: com um mastro e três linhas de remos em cada lado, é muito usado na marinha de Tapista. Os remadores normalmente são escravos, acorrentados aos remos.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 40; Desl. 10,5m; CA 11 (-4 tamanho, +5 natural); dureza 5; 170 PV; armamento: aríete; Custo 16.000 PO.

Drácar: o drácar se parece com uma galé (comprido e estreito, com um mastro e remos), mas apresenta uma cabeça de dragão ou outro monstro na proa, e um alongamento na popa imitando a cauda da criatura. É usado por salteadores, e tem essa aparência para assustar suas vítimas.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 40; Desl. 9m; CA 11 (-4 tamanho, +5 natural); dureza 5; 170 PV; armamento: nenhum; Custo 15.000 PO. Todos os inimigos sofrem uma penalidade de moral de -1 na CA. Este é um efeito de medo.

Junco: navio rápido e estável, graças às suas velas divididas horizontalmente por ripas de pau. Era usado pela marinha e mercadores de Tamu-ra; hoje, alguns escombros de juncos podem ser vistos perto da ilha, corrompidos pela Tormenta...



Bravado: o galeão super-armado de James K

Para os Fortes de Fígado!

Swashbucklers são notórios por apreciar festas e bebida forte. A seguir está uma lista das bebidas mais populares entre os piratas e pistoleiros de Arton.

Para cada dose ingerida, o personagem faz um teste de Fortitude (CD conforme a bebida, e cada dose adicional aumenta em +1). Uma falha resulta em 1d4 pontos de dano temporário de Destreza e Sabedoria, conforme o cidadão vai ficando bêbado. Se alguma destas habilidades chegar a 0 devido à bebida, o personagem cai inconsciente até recobrar pelo menos 1 ponto de habilidade, o que normalmente só ocorre na manhã seguinte...

Cerveja (CD 8): deve ser a coisa mais parecida com água que você poderá beber em certas tavernas, sem ofender profundamente o dono do estabelecimento. Mesmo assim, você ainda será considerado um frouxo sem estômago para bebidas de verdade! Dose: 1 Tibar.

Hidromel (CD 10): bebida fermentada a base de mel. Dose: 1 Tibar.

Bumboo (CD 11): drinque preparado com rum, água, açúcar e nozes. Dose: 10 Tibares.

Grog (CD 11): mistura de meia porção de rum com um quarto de porção de água. Ração tradicional de marinheiros. Pode ser feito também com gim ao invés de rum. Todo marujo bebe isto! Dose: 1 Tibar.

Rumfustiam (CD 11): drinque quente que comporta cerveja, gim, xerez e brandy, misturado com ovos, açúcar e nozes.

Dose: 15 Tibares.

Vinho (CD 12): por seu preço elevado e suavidade, vinhos costumam ser apreciados apenas por capitães, oficiais ou "janotinhas frouxos". Dose: 10 Tibares de ouro.

Vinho Élfico (CD 12): vinhos élficos anteriores à queda de Lenórienn são verdadeira raridade, e um grande número de vigaristas (incluindo alguns elfos...) produz falsificações destas bebidas. Dose: 60 Tibares de ouro.

Rum (CD 14): a mais tradicional bebida pirata. Destilado de melado de açúcar, tem enorme teor alcoólico e uma cor castanha por envelhecer em barris. Dizem que é possível acender pólvora molhada com rum de boa qualidade, apenas focalizando nela os raios do sol com uma lupa! Também é costume misturá-lo a suco de frutas ou outras bebidas. Dose: 5 Tibares.

Cerveja de Doherimm (CD 14): cervejeiros anões são famosos por sua extrema rivalidade, sendo raro que exista mais de um (vivo ou inteiro) em cada comunidade. Longe de Doherimm, atingem altos preços. Dose: 30 Tibares de ouro.

Aquavitae (CD 16): aguardente de bagas de zimbro, talvez a coisa mais forte que você vai encontrar na taverna. Uma pequena taça parece queimar as entranhas! Dose: 5 Tibares.

Nota: estas são apenas informações para tornar as aventuras e os piratas mais interessantes. NÃO recomendamos o consumo de álcool por jogadores, nem sugerimos que tentem experimentar qualquer das "receitas" mostradas aqui. Nem por brincadeira! Deixem isso para os personagens.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 30; Desl. 9m; CA 11 (-4 tamanho, +5 natural); dureza 5; 148 PV; armamento: nenhum; Custo 11.000 PO. O piloto recebe um bônus de +2 em testes de Profissão (marinheiro).

Nau: embarcação grande, com três mastros e castelo de proa e de popa.

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 100; Desl. 12m; CA 7 (-8 tamanho, +5 natural); dureza 5; 256 PV; armamento: nenhum; Custo 30.000 PO.

Galeão: uma evolução da nau, possui seis conveses e quatro mastros. Não há embarcação maior nos oceanos de Arton!

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 150; Desl. 13,5m; CA 7 (-8 tamanho, +5 natural); dureza 5; 344 PV; armamento: 8 canhões; Custo 63.000 PO.

Quinquirreme: versão maior do trirreme. Também tem três linhas de remos, mas os remos de cima são maiores, e impulsionados por três escravos cada. Além disso, o quinquirreme tem uma torre para canhões no centro do convés.

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 130; Desl. 15m; CA 7 (-8 tamanho, +5 natural); dureza 5; 300 PV; armamento: 4 canhões, aríete; Custo 52.000 PO.

Bravado: o famoso navio de James K. é um galeão conhecido em todo o Mar Negro, pela fama de seu capitão e por ser entupido de canhões.

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 200 (elite, +4); piloto James K. (Des 24, Profissão (marinheiro) +22); Desl. 16,5m; CA 18 (-8 tamanho, +5 natural, +7 Des, +4 navegador mestre); dureza 5; 432 PV; armamento: 16 canhões; Custo 95.000 PO.

Seu Próprio Navio

Para construir sua própria embarcação, primeiro escolha o tamanho e pague seu preço básico (50 PO para Grande, 3.000 para Enorme, 10.000 PO para Imensa e 30.000 PO para Colossal). Escolha então entre as seguintes modificações:

- Aumentar o deslocamento em 1,5m (1.000 PO) ou 3m (3.000 PO).

- Aumentar seus Dados de Vida (1.000 PO por DV adicional). Você pode aumentar os DV de um navio até o dobro da quantidade inicial (logo, um navio Colossal pode ter até 64 DV). Para cada DV adicional, aumente a tripulação total em três. Para cada dois DV adicionais, aumente um espaço disponível para armas (um navio Imenso com 24 DV, por exemplo, terá 12 espaços para armas).

- Adicionar um aríete na proa (1.000 PO). Um navio com aríete sofre apenas metade do dano quando faz um ataque de carga.

- Usar madeira reforçada no casco (multiplique o custo final do navio por 1,5). Madeira reforçada tem dureza 6 (o que também aumenta a CA do navio em +1). Existem navios feitos de outros materiais, mas o segredo de sua criação não é conhecido por humanos.

Itens Mágicos

Balas do Rancor

É costume entre alguns pistolheiros dizer que carregam uma bala com o nome de um inimigo escrito. No caso das *balas do rancor*, isso é literalmente a verdade.

Uma *bala do rancor* é um item de uso único, feito especialmente para um alvo em particular. Quando disparada contra esse alvo, o tiro é tratado como um golpe de misericórdia: causa dano igual a um sucesso decisivo (normalmente x3), mesmo que o alvo não esteja indefeso ou seja imune a sucessos decisivos. O dano extra de um ataque furtivo também é acrescentado ao dano da bala. Caso a vítima sobreviva a todo este dano, deve ainda fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou será destruída.

Uma *bala do rancor* deve ser preparada para um tipo ou subtipo de criatura (assim como uma arma mágica *anti-criatura* ou uma *flecha assassina*), ou para uma criatura ou pessoa específica (cujo nome deve ser conhecido).

No entanto, o efeito mais impressionante (e enervante) de uma *bala do rancor* preparada para uma única pessoa, é quando seu atirador *erra*. Caso isso aconteça, a bala simplesmente continua tentando acertar seu alvo durante os dias seguintes, viajando à sua procura sem descanso. Uma vez por dia, em algum momento, o alvo será novamente atacado (com o mesmo bônus de ataque do atirador, mas desta vez com uma nova jogada de ataque). Perceber a chegada da bala para evitar um ataque surpresa é extraordinariamente difícil (Observar ou Ouvir, CD 30).

Portas trancadas, paredes e outras proteções mundanas não podem deter uma *bala do rancor* (embora uma viagem para outro plano seja capaz de despistá-la por algum tempo, até que a vítima retorne ao mesmo plano). Uma magia *remover maldição* conjurada sobre a vítima também cancela o poder do item. Uma bala preparada para um tipo ou subtipo de criatura (e não para uma pessoa ou criatura em particular) não persegue sua vítima ao errar.

Adivinhação e Necromancia (poderosa); NC 15°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dedo da morte*, *discernir localização*; Preço 5.635; Custo 2.812 PO e 5 PP + 225 XP.

Bandeira de Abordagem

Esta bandeira apresenta o *jolly roger*, símbolo clássico dos piratas: uma caveira e ossos cruzados sobre um fundo negro. A bandeira é hasteada quando um navio pirata prepara-se para atacar outra embarcação, como um aviso: aqueles que se renderem serão assaltados ou vendidos como escravos, e seus capitães andarão na prancha.

A *bandeira da abordagem*, quando hasteada em uma embarcação, afeta todos que não estejam a bordo (e que consigam vê-la) com um efeito idêntico à magia *medo*, como se conjurada por um feiticeiro de 16° nível (CD para resistir 18).

Necromancia (poderosa); NC 16°; Ampliar Magia, Criar Item Maravilhoso, *medo*; Preço 38.400 PO.

Bandeira Sangrenta

Muitas histórias são contadas no Mar Negro sobre o poder das bandeiras piratas, sobre como suas tripulações lutam com valentia e força redobrada.

A *bandeira sangrenta* não tem a aparência tradicional bandeira pirata de ossos cruzados — toda vermelha, ela significa luta até a morte, sem rendição e sem prisioneiros. Quando é hasteada em um navio (o que requer três ações de rodada completa), cada membro da tripulação presente no navio entra em fúria como um bárbaro de mesmo nível.

Tripulantes que não desejem entrar em fúria devem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade (CD 20). Aquele que hastear a bandeira (normalmente o capitão do navio) pode evitar a fúria voluntariamente sem precisar de um teste de resistência.

Encantamento (poderosa); NC 15°; Criar Item Maravilhoso, *fúria*; Preço 48.000 PO.

Cinturão do Butim

Nos mares bravios, um pirata agarra toda a pilhagem que conseguir. Enquanto a maioria dos aventureiros tem uma coleção limitada de itens mágicos, presentes de reis agradecidos ou relíquias de inimigos derrotados, os piratas enchem os bolsos com tudo que conseguem roubar, e não são particularmente seletivos. Além disso, piratas são famosos por andar carregados de quinquilharias — brincos, anéis, chapéus, bandanas... todos usados em lugares errados!

O *cinturão do butim* é um cinto de couro trabalhado com imitações de pedras preciosas, bordado em fios coloridos, pequenos ossos e rebites de metal. Ele concede ao usuário a capacidade de utilizar *qualquer* outro item mágico em *qualquer* espaço do corpo.

Por exemplo, um pirata pode já possuir anéis mágicos em ambas as mãos, mas também pendurar mais um na orelha, no nariz ou guardá-lo dentro do chapéu. Pode usar um colar mágico no pescoço, e enrolar outro no pulso ou tornozelo. Pode até mesmo calçar botas mágicas, e pendurar um segundo par no pescoço!

O *cinturão do butim* não permite, no entanto, que um mesmo espaço do corpo seja ocupado por mais de um item (você não pode ter um colar e um par de botas no pescoço ao mesmo tempo).

Conjuração (moderada); NC 9°; Criar Item Maravilhoso, *arca secreta*; Preço 2.500 PO.

Chapéu Sombrio

Os mais durões criminosos e piratas usam grandes chapéus, que escondem seus olhos sob uma sombra sinistra. O *chapéu sombrio* é feito especialmente para eles.

O usuário do *chapéu sombrio* mantém os olhos e boa parte do rosto encoberto por sombras, tornando impossível ver sua expressão com clareza e fazendo seu aspecto mais ameaçador, concedendo as seguintes habilidades:

- Um bônus de +5 nos testes de Blefar e Intimidação.
- Imunidade a ataques e magias que cegam, ofuscam ou dependem de contato visual (como o olhar de uma medusa ou basilisco).

O *chapéu sombrio* nunca cai da cabeça por acidente, embora possa ser removido com um gesto normal.

Ilusão (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade aprimorada*; Preço 10.000 PO.

Coldre Inquieto

Muitos pistoleiros ficam nervosos quando passam muito tempo sem travar um duelo. Suas mãos tremem e os dedos coçam para tocar de novo o gatilho. Talvez o mesmo seja verdade de seus equipamentos.

O *coldre inquieto* é usado como um cinturão, guardando uma pistola na cintura do usuário. Ele concede um bônus de +6 nos testes de iniciativa, apenas para atacar com pistolas.

Alguns dizem ainda que o *coldre inquieto* sussurra para que as armas sejam puxadas a cada instante; a maioria diz que isso é uma desculpa para o pavio-curto de certos pistoleiros...

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *velocidade*; Preço 5.400 PO.

Força Bem-Humorada

Dizem que os maiores piratas e pistoleiros perdem todo o medo. Após sobreviver a tantos duelos, abordagens, tiroteios e emboscadas, escapar de tantos linchamentos e estar com a corda no pescoço tantas vezes, nada mais é capaz de assustá-los. De fato, muitos exibem o assim-chamado “humor do cadafalso”, rindo e fazendo piadas mesmo nas piores situações.

A *força bem-humorada*, dizem as lendas, foi usada para matar (finalmente) um desses durões destemidos, que disse um gracejo e fez uma proposta indecente a uma donzela com seu último fôlego, antes de dançar na ponta da corda.

A *força bem-humorada* é um laço de força aparentemente comum, cortado logo acima do nó. É usada no pescoço, como se fosse um colar (e bastante notável). Seu usuário torna-se imune a efeitos de medo, mágico ou não — incluindo tentativas de Intimidação e até mesmo a insanidade da Tormenta!

Encantamento (forte); NC 18º.

Gancho do Bucaneiro

Para ser ativado, este item mágico deve substituir uma mão natural do usuário (já amputada anteriormente, ou removida agora para a utilização do item). O processo requer um teste de Cura (CD 20) e causa ao paciente 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

O *gancho do bucaneiro* não pode ser usado como uma mão natural,

para empunhar armas ou conjurar magias. No entanto, uma vez implantado, ele tem as mesmas propriedades de uma *adaga de soco* +2 e oferece as seguintes habilidades:

- Um bônus de +5 nos testes de Escalar.
- Quando usado como arma, concede um ataque adicional por rodada (com seu bônus de ataque mais elevado) durante uma ação de ataque total.
- Não impõe nenhuma penalidade por lutar com duas armas.
- Quando usado para realizar um ataque furtivo, adiciona +1d6 pontos ao dano.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *arma mágica maior, metamorfose*; Preço 20.500 PO.

A Mão do Morto

Apesar do que o nome sugere, este artefato menor não é realmente uma mão humana, mas sim uma “mão” de cartas de Wyrth (um jogo de azar praticado pela nobreza de Ahlen).

Diz a lenda que um grande pistoleiro e jogador morreu com estas cartas na mão. Quando isso aconteceu, a *Mão do Morto* tornou-se um item mágico poderoso, protegendo seu usuário, mas também atraindo certa dose de azar e incerteza. Quem não gosta de brincar com a sorte logo trata de se desfazer destas cartas...

A *Mão do Morto* é composta por cinco cartas de Wyrth. Cada carta tem um poder específico e pode ser usada uma vez por dia. Usar uma carta ao acaso requer uma ação de movimento (como sacar uma arma), enquanto escolher a carta certa requer uma ação de rodada completa.

Os poderes das cartas são os seguintes:

- **O Cetro.** *Cura completa* sobre o usuário, como um druida de 20º nível.
- **A Coroa.** *Invocar criaturas IX*, como um feiticeiro de 20º nível.
- **A Moeda.** Repetir uma jogada de 1d20 realizada durante o próximo minuto. O jogador deve aceitar o novo resultado, seja melhor ou pior que o anterior.
- **A Rosa.** Obrigar outra criatura a repetir uma jogada de 1d20 realizada durante o próximo minuto. A vítima e o jogador devem ambos aceitar o novo resultado, seja melhor ou pior que o anterior.
- **A Máscara.** Um bônus de melhoria de +8 em Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma (a escolha do jogador), durante 10 minutos.

No entanto, Wyrth é jogado com cartas e *também* dados. Ao sacar uma carta, o usuário deve também jogar 1d6. Caso o resultado seja 2 ou mais, a carta oferece o efeito desejado. Mas caso seja 1, os efeitos são bem diferentes:

- **O Cetro.** *Doença plena* sobre o usuário, como um druida de 20º nível.
- **A Coroa.** *Invocar criaturas IX*, como um feiticeiro de 20º nível, mas a criatura invocada ataca o usuário.
- **A Moeda.** Falha automática na próxima jogada de 1d20, com os piores resultados possíveis.

• **A Rosa.** Sucesso automático na próxima jogada de 1d20 para um adversário do usuário, com os melhores resultados possíveis (uma ameaça de sucesso decisivo, caso seja uma jogada de ataque, por exemplo).

• **A Máscara.** Penalidade de -8 na habilidade básica que seria beneficiada pelo poder, durante 24 horas.

A *Mão do Morto* é particularmente cruel com aqueles que tentam enganar seus efeitos aleatórios (por exemplo, fazendo jogadas inúteis e insignificantes quando sabem que vão falhar na próxima jogada). O usuário deste item deve estar pronto para dançar com a sorte e o azar, e aceitar o que o destino lhe reserva.

Conjuração, Necromancia e Transmutação (forte); NC 19°.

Olho Farejador

Quando certa pessoa falou que o nome deste item não fazia sentido, seu usuário tratou de matar o cão sarnento que disse tal asneira, e ninguém nunca mais expressou a mesma opinião.

Para ser ativado, este item mágico deve substituir um olho natural do usuário (já perdido anteriormente, ou removido agora para a utilização do item). O processo requer um teste de Cura (CD 20) e causa ao paciente 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

O *olho farejador* é um olho artificial feito de vidro. Ele não apenas oferece visão normal ao usuário, mas também permite que consiga detectar tesouros nas proximidades.

O usuário sabe dizer se existe algum tesouro escondido na área (um aposento, masmorra ou cidade), sendo que “tesouro” é qualquer item ou porção de itens valiosos (100 PO ou mais) que não esteja sendo carregado por nenhuma criatura. O *olho* não diz a direção, distância, valor e outras informações sobre o tesouro, apenas sua presença.

Adivinhação (tênue); NC 3°; Criar Item Maravilhoso, *localizar objetos*; Preço 12.000 PO.

Perna de Pau Cambaleante

Para ser ativado, este item mágico deve substituir uma perna natural do usuário (já amputada anteriormente, ou removida agora para a utilização do item), logo abaixo do joelho. O processo requer um teste de Cura (CD 20) e causa ao paciente 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

O deslocamento do usuário não é afetado pela *perna de pau cambaleante*, ainda que ele pareça mancar levemente. O item oferece um bônus de melhoria de +5 em testes de Acrobacia, Equilíbrio e Escalar.

Transmutação (tênue); NC 3°; Criar Item Maravilhoso, *agilidade do gato*; Custo 10.000 PO.

Pintura de Guerra Élfica

Embora este não seja um item mágico comum a piratas ou pistoleiros, muitas vezes estes fanfarrões se envolvem com elfos selvagens que o utilizam.

A *pintura de guerra élfica* tem uma origem triste. Quando viram sua gloriosa cidade destruída e perderam sua sociedade sofisticada,

muitos elfos reverteram ao barbarismo. Abraçaram seu lado mais selvagem, sua antiga ligação com a natureza. Hoje, são caçadores e rastreadores furtivos, mestres no uso do arco e machadinha, e desconfiados dos povos civilizados — embora ocasionalmente acabem agindo ao lado daqueles que conquistam sua confiança.

Item de uso único, quando aplicada sobre o rosto, a *pintura de guerra élfica* oferece (conforme o tipo) os mesmos benefícios de uma das seguintes magias: *agilidade do gato*, *astúcia da raposa*, *esplendor da águia*, *força do touro*, *sabedoria da coruja* ou *vigor do urso*.

A diferença entra a *pintura* e seus equivalentes em poções, é seu tempo maior de aplicação (aplicar a *pintura* requer duas rodadas completas, enquanto beber uma poção requer apenas uma ação de movimento) compensado por um custo bastante reduzido.

Transmutação (tênue); NC 3°; Criar Item Maravilhoso, *agilidade do gato*, *astúcia da raposa*, *esplendor da águia*, *força do touro*, *sabedoria da coruja* ou *vigor do urso*, de acordo com o tipo de pintura; Preço 25 PO.

Pistola da Última Chance

Durões das planícies fazem piadas sobre os pistoleiros de Smokestone e suas pistolas “milagrosas”, que podem disparar muitas vezes sem recarregar e sempre têm uma “última bala” no momento certo.

A *pistola da última chance* prova que as histórias têm fundamento. Esta pistola parece normal, mesmo submetida a um exame cuidadoso, mas pode disparar uma bala extra mesmo depois de vazia (lembrando que as pistolas de Arton, do tipo garrucha, disparam apenas uma vez). Assim, uma *pistola da última chance* pode disparar dois tiros antes de precisar ser recarregada.

O tiro adicional é sempre igual à última bala que estava carregada na pistola (portanto, caso seja uma bala mágica ou especial, seus efeitos se aplicam de novo).

Existem versões mais raras e valiosas destas pistolas, com duas balas extras.

Versão com uma bala extra: Conjuração (moderada); NC 9°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *criar itens temporários*; Preço +1 de bônus.

Versão com duas balas extras: Conjuração (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *convocação instantânea*; Preço +2 de bônus.

Sol Vigilante

O símbolo dos xerifes de Azgher é uma insígnia feita de ouro, em formato de sol. Mais que apenas a marca de Azgher, o *sol vigilante* é um item de poder, que auxilia os xerifes na tarefa de achar e punir os culpados.

O *sol vigilante* é usado como um broche, e concede ao usuário as seguintes habilidades:

- Um bônus de +5 em testes de Sentir Motivação.
- Conjurar *discernir mentiras* três vezes por dia, como um clérigo de 10° nível.
- Um bônus de +10 em testes de iniciativa. Ativar esta habilida-

de requer uma ação livre e um comando de voz escolhido por cada xerife, normalmente uma frase como "Pare em nome de Azgher!" ou "Mãos ao alto, desgraçado!"

Adivinhação (forte); NC 15°; Criar Item Maravilhoso, *discernir mentiras, instante de presciência*; Preço 60.500 PO.

Tapa-Olho do Amotinado

Contra roubos, motins, pretensos amigos e multidões enfurecidas em perseguição, piratas e pistoleiros precisam de olhos atrás da cabeça!

Alguns dizem que piratas usam um tapa-olho mesmo quando têm dois olhos saudáveis, por uma questão estética, ou ainda para facilitar a visão noturna (absurdo!). A verdade é que usuários do *tapa-olho do amotinado* apenas são prevenidos contra traições e ataques furtivos.

O *tapa-olho do amotinado* não interfere com a visão normal e, além disso, permite enxergar em todas as direções, oferecendo as seguintes habilidades:

- Um bônus de +5 nos testes de Procurar e Observar.
- O usuário conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo quando surpreso.
- O usuário não pode ser flanqueado.

Adivinhação (moderada); NC 11°; Criar Item Maravilhoso, *olhos observadores*; Preço 55.000 PO.

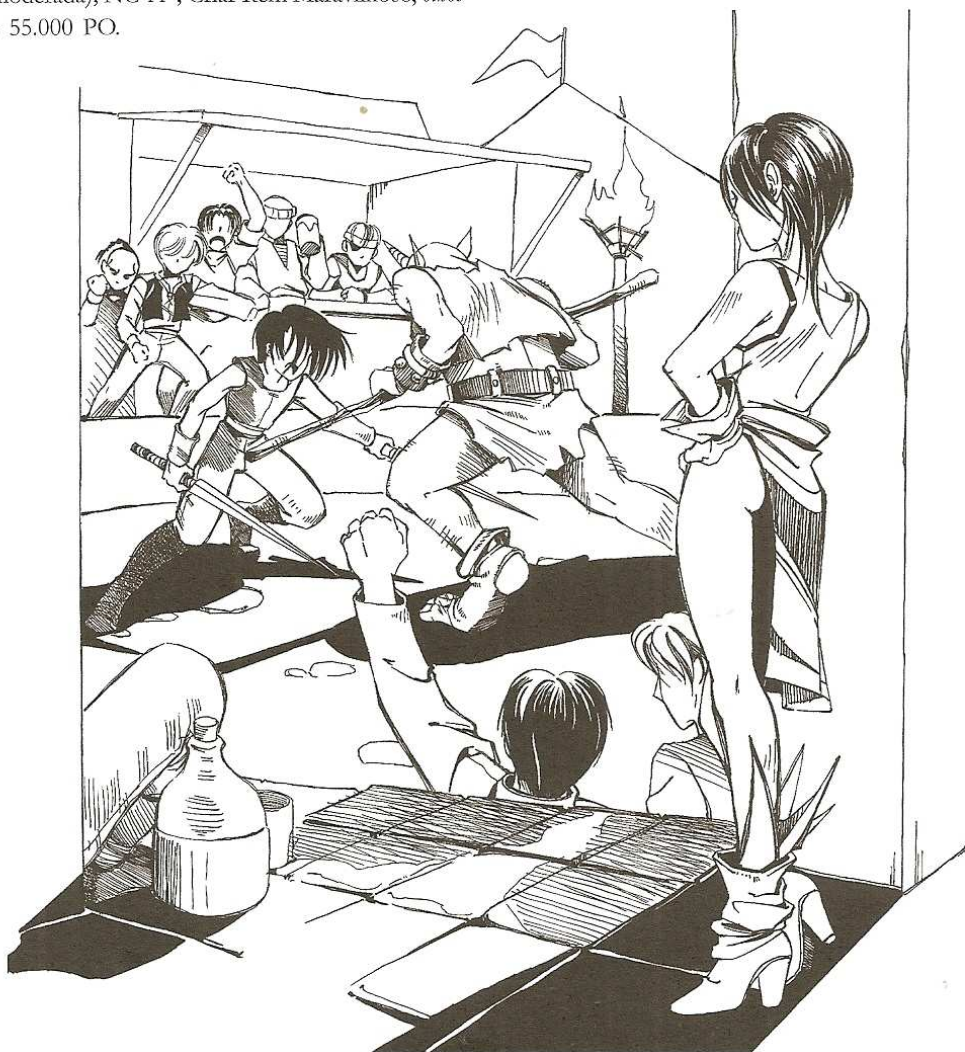
O Tibar Furado

Muitos piratas e pistoleiros morrem pelas razões mais estúpidas; disputas de jogo, comentários equivocados, rivalidades sobre mulheres ou simples mau humor. Mas há uma história sobre um pistoleiro morto por uma dívida miserável: apenas um Tibar de cobre. O credor matou-o a sangue frio, com um tiro pelas costas, apenas para descobrir mais tarde que o homem tinha a moeda de Tibar no bolso, e planejava pagá-lo. O Tibar ficou furado pelo tiro, e o espírito vingativo do pistoleiro assassinado amaldiçoou a moeda.

O *Tibar furado* é um artefato maldito. Aquele em posse da moeda atrai a inimizade de todo pistoleiro, duelista ou outro tipo de criminoso fanfarrão que encontrar (em termos de jogo, qualquer personagem de tendência não-Bondosa e bônus base de ataque +1 ou maior). Pistoleiros sentem um desejo irrefreável de duelar contra o dono do *Tibar furado*, seja para provar sua superioridade, ou por ofensas imaginárias (ou reais). Resistir ao impulso de atacar o portador da moeda requer um teste de Vontade (CD 25).

O *Tibar furado* pode ser usado para qualquer transação comercial, mas voltará magicamente ao bolso do dono até que a maldição seja removida. Ele então acabará nas mãos de outro infeliz, que atrairá o instinto assassino dos durões das planícies.

Necromancia (forte); NC 18°.



James K, Jade
(ao centro) e Mino:
disputa pelo comando
das Ilhas



Parte 2

As Ilhas Piratas

Para sua Excelência, Lorde Godfrey Hogarth, o primeiro de seu nome, mui digno regente de Collen.

Meu Lorde,

Início aqui a missão que Vossa Excelência me designou. Devo dizer que me sinto por demais honrado com tamanha confiança, e juro não decepcioná-lo. Sei muito bem que os costumes de nosso reino tornam o povo independente, e que Vossa Excelência não é, de maneira alguma, um regente autoritário. Collen é mesmo uma terra abençoada com paz e visão. No entanto, vejo como meu Lorde foi sábio em solicitar uma investigação mais a fundo sobre os piratas do Mar Negro.

É fácil ver que nossa cidade de Var Raan tem reputação como antro de pirataria (já tendo abrigado, dizem, o infame Sig Olho Negro) e, possivelmente, ligações com as Ilhas Piratas. E a humildade não me impede de dizer, meu Lorde, que eu, Sillas Rummworth, sou o mais indicado à tarefa. Pois meus olhos, bênção de ter nascido em Collen, permitem que enxergue com clareza, mesmo no mais completo escuro, e com facilidade através de frestas e pequenos buracos.

Irei aqui coletar todas as informações sobre os piratas, meu Lorde, sobre suas terras e suas habitações, como um espião, como uma sombra de olhos vivos. Mandarei missivas com meus relatórios sempre que puder, mantendo Vossa Excelência informado. Como agente da Coroa (mesmo que meu Lorde não use coroa ou pompas, em sua

humildade), irei expor aos olhos do Reinado toda a verdade sobre as Ilhas Piratas.

Perdoe-me se, em algum momento, este servo repetir informações que Vossa Excelência já conhece. Faço-o no intuito de entregar toda a informação, reunindo-a em um único compêndio relacionando os fatos.

Não peço que me deseje sorte, meu Lorde, pois sei que Khalmyr e o Oceano olham por mim. Agora, vestirei os trajes rudes dos bucaneiros, e voltarei à persona de vilão dos mares. Até breve, meu Lorde, e aguarde meu próximo comunicado.

Arton não é um mundo de grande atividade marítima. Suas principais formas de comércio são as caravanas terrestres e as grandes feiras. Isso, claro, sem levar em conta a cidade-mercado voadora de Vectora.

A navegação em Arton é em geral realizada pelo sistema de cabotagem (à vista da costa). Raras são as embarcações que desafiam o mar aberto. Primeiro, porque é difícil escapar de tempestades em alto-mar; e segundo, porque pouco se conhece sobre as criaturas que ali vivem.

Normalmente, as cidades costeiras mantêm alguns navios patrulhando suas águas. Os portos mais conhecidos no Reinado são Calacala, Malpetrim e Luvian. Outros portos, como Trodaar e Hillar (em nosso próprio reino de Collen) também são considerados importantes, embora pequenos.

Correntes marítimas circundam todo o continente, e bons capitães aprendem a usá-las em seu proveito. Um segredo pouco co-

nhecido é que as famosas Águas Mágicas de Arton (onde pessoas podem respirar normalmente mesmo debaixo d'água) seguem mais ou menos o mesmo trajeto destas correntes, tornando possível prever sua localização. Também é possível que algum navio utilizando-se destas correntes acabe por “pescar” em suas redes algum grupo de aventureiros por engano...

Não se conhece ninguém que tenha circunavegado Arton. Aqueles que transitam nas águas ocidentais do continente desconhecem as águas orientais, assim como suas correntes, e cartas cartográficas. Um pirata famoso no Mar Negro é um desconhecido no Grande Oceano.

Existem rotas marítimas de comércio, mas não são utilizadas com muita frequência. Os mares artonianos são hostis, difíceis de se navegar e, ainda por cima, não levam aos maiores centros econômicos do Reinado, bem encravados no coração do continente. Portanto, não há grandes potências navais em Arton.

Tapista e seus minotauros gabam-se de manter uma esquadra bem armada patrulhando suas águas na costa oeste do Reinado e no Rio dos Deuses. (Oh, bem... na verdade os minotauros gabam-se de praticamente tudo!)

Sobre os mares orientais do mundo, pouco se sabe. Mas é fato conhecido que, há pouco mais de dois anos, navios de terras estrangeiras aportaram na costa de Sambúrdia, revelando a existência da raça Moreau e seus Reinos de Moreania. Estas pessoas-fera são nativas de um continente-arquipélago formado por incontáveis ilhas, acessíveis apenas por mar. Portanto, ao contrário dos povos do Reinado, são navegantes extraordinários.

Ainda assim, diversas histórias assustam aqueles que se arriscam a desafiar o Grande Oceano, o Mar Negro (entre Galrasia e o continente) e o Mar do Dragão Rei (entre Khubar e o continente). Monstros terríveis e gigantescos, elfos-do-mar hostis, correntes traiçoeiras, recifes escarpados ameaçam os barcos que ousam levantar suas âncoras. Assim, as águas de Arton não se destinam a comerciantes e outros viajantes comuns. Elas são território de aventureiros.

E entre eles, dói-me dizer, ninguém se compara aos piratas.

“Dói-me dizer?” Que espécie de sicofanta apalermado escreveu isso?!

É meu dever e obrigação como lorde pirata do Mar Negro corrigir as prosopopéias escritas por esse tal Sillas Rummworth. Apenas eu, James K., terror dos mares e narrador de baladas épicas, escritor e poeta sem igual ou rival, posso realizar tal feito! Foi mesmo o nariz dos deuses quem bôto esses escritos sem brilho em minhas mãos. Pois assim dessa forma, vou estar a descrever as Ilhas Piratas como só um bucaneiro das palavras pode fazer!

A partir do começo inicial, pode-se dizer, escrever, gravar em pedra, gritar, cantar ou demonstrar de qualquer forma existente ou que venha a ser criada que as Ilhas Piratas são ilhas. Nelas, vivem piratas. Ilhas são pedaços de terra cercados de água. Mas não pedaços pequenos, como quando você jogar um torrão de terra num

lago. Pedacos grandes. Cercados de água salgada. Ou doce. Ou mágica. Mas também grande.

Piratas são pessoas que praticam a pirataria, num estilo de vida piratesco, fazendo todo tipo de práticas piratas, como verdadeiros bucaneiros, numa vida de corsário, mas sem permissão de regente nenhum, ou seja, como piratas.

Nota: enviar aqueles parágrafos anteriores para publicação na Gazeta do Reinado, já que é uma de minhas maiores e melhores obras-primas até agora.

Refúgio Fora-da-Lei

A pirataria sempre foi um meio de vida (embora ilegal) para muita gente nas cidades e reinos portuários. Os minotauros já a praticavam, e até hoje ainda pagam corsários em seu reino. Tamura tinha também seus bucaneiros, antes de ser destruída pela Tormenta.

Nas ilhas que ficam entre Galrasia e as Ilhas Flok, bem ao sul do Mar Negro, formou-se a Irmandade Pirata. Um porto livre para qualquer bucaneiro ou ladrão dos mares comerciar seus espólios. Pois nenhuma nação do Reinado com acesso a essas águas tem barcos ou homens suficientes para atacar os piratas, ou patrulhar suas ilhas — mesmo que soubessem onde, exatamente, fica esse refúgio.

Os mapas marítimos da região são imprecisos, e tentativas de localizar o esconderijo falharam, pois a Irmandade construiu sua base (acidentalmente) sobre restos de uma civilização muito antiga. Trata-se, possivelmente, dos mesmos misteriosos seres que ergueram a Torre da Morte no coração de Galrasia, assim como outras ruínas existentes no assim chamado Mundo Perdido.

Assim, experimentos místicos realizados por esse povo antigo resultaram em algum tipo de emanção arcana, que dificulta ou impede o uso de magia para detectar ou observar o local.

O arquipélago em si é protegido por águas rasas traiçoeiras, com recifes e bancos de areia escondidos. Somente um navegador muito audacioso e muito experiente poderia enfrentar estes estreitos, e nenhum barco de guerra (geralmente pesados e lerdos) passaria por aqui sem sofrer avarias no casco e afundar.

Na maior ilha está Quelina, a “capital” desse porto seguro pirata.

Sim, meu Lorde, temo que o que acabei de escrever seja a triste verdade. O Reinado tem pouca chance de localizar ou, uma vez que o consiga, atacar as Ilhas Piratas. Os deuses, por alguma razão, parecem ter sorrido aos bucaneiros, abençoando-os com a sorte da tal civilização antiga que acaba protegendo-os. Sinto minhas pupilas encolherem-se ao pensar que sou um dos poucos agentes do Reinado aqui infiltrado. Estarei eu destinado a realizar o maior feito de espionagem dos mares?

“Pupilas se encolherem”?! Francamente! Muito melhor e mais arrojado seria “sinto as raízes de meus cabelos, em toda a região acima das orelhas, arrepiarem-se, como se fosse um gato jogado no mar que sobreviveu por milagre, acabou perto do mar de novo, por azar foi ame-

***açado de ser jogado no mar de novo e ficou arrepiado”.
Hah! Os dotes literários do capitão James K. fazem chorar os bardos de todo o Reinado!***

Antigo Lugar

Devo dizer que muito do que relato agora é mera especulação, embora acurada, até onde pude verificar.

Séculos atrás, as ilhas que hoje abrigam o reino pirata sediavam um estranho culto que adorava a escuridão e as estrelas, erigindo estranhas pirâmides e fazendo sacrifícios humanos para agradar seus deuses. Os reis-sacerdotes desse culto praticavam feitiçaria em criptas escondidas do sol, matavam seus escravos em altares de pedra e atiravam-nos em poços profundos (chamados de cenotes, de acordo com os textos antigos), que acreditavam ser portões para um vasto mundo subterrâneo.

Talvez esses adoradores tenham desagradado sua divindade, pois uma grande catástrofe atingiu as ilhas. Ondas enormes e erupções vulcânicas irromperam, aniquilando todos os maléficos cultistas. Restaram ruínas espalhadas pelas ilhas.

Então, há pouco mais de cinco décadas, um bando de piratas em fuga embrenhou-se entre as ilhas desse pequeno arquipélago. Embora muitas embarcações tenham afundado nos recifes, uma delas conseguiu aportar na ilha maior.

O capitão e sua tripulação desembarcaram na praia entre as escarpas, em busca de viveres. Encontraram as habitações dos antigos nativos, incluindo templos e casas em bom estado, que poderiam ser utilizados. Descobriram também dois grandes poços que continham água potável, além de um grande suprimento de caça e frutas.

O capitão, Alrad Mão-de-Ferro, ficou exultante. Não apenas encontrara o perfeito esconderijo, mas também um porto seguro e escondido do resto de Arton.

Os piratas ficaram consertando e alterando algumas das construções, e explorando as águas traiçoeiras do arquipélago. Depois de algum tempo, Alrad conhecia as ilhas como a palma de sua mão, e começou a atacar a costa do Reinado.

Foram anos dourados para a pirataria; Alrad surgia, saqueava navios e cidades costeiras, e desaparecia em alto-mar. Ninguém sabia de seu paradeiro, e seu navio não era encontrado em nenhum porto do continente. Alrad Mão-de-Ferro foi um dos maiores (e mais ricos) piratas de Arton.

Outros piratas tentaram desvendar o segredo do capitão (por curiosidade e ganância), seguindo-o pelo arquipélago. Alguns afundaram nos rochedos e outros foram abordados pelo próprio Alrad. Os que conseguiram chegar ao seu esconderijo foram capturados ou tiveram seus navios afundados.

Alrad se auto-proclamou “Rei Pirata das Águas do Mar Negro”. Notícias chegavam aos portos de Arton sobre um refúgio para todo pirata que pagasse tributo ao rei Mão-de-Ferro; um lugar onde negociar qualquer pilhagem sem se preocupar com a lei. Além de piratas, também taberneiros, cortesãs, comerciantes, construtores de barcos, aventureiros e mesmo um ou dois cronistas partiram para o arquipélago, fascinados pela promessa de glória e ação.

As antigas ruínas foram reformadas, docas foram construídas e habitações levantadas. Alguns piratas mais velhos se aposentavam nas ilhas, montando lojas onde vendiam produtos para a cidade e viviam no luxo. As muralhas foram reforçadas e vigias construídas. As ruínas viraram uma verdadeira capital e esta ganhou um nome — Quelina. Um lugar onde jóias principescas adornavam as prostitutas e os dedos dos bucaneiros.

Alrad se casou, aposentou-se e viveu como Rei Pirata até morrer de indigestão. O “reinado” passou para seus dois filhos, que dominaram Quelina até o advento da Irmandade.

A Irmandade

Ah! A Irmandade! O pacto mais nobre, mais honrado e legítimo de Arton! A Irmandade é como o vínculo que vincula duas pessoas nascidas da mesma mãe e mesmo pai, que tenham sido criadas juntas, sem brigar muito, e que tenham formado um vínculo ao longo da vida! A menos que uma dessas pessoas seja uma pirralha insuportável, que deveria andar na prancha caso venha a pisar em meu convés de novo, ocasião na qual não criasse-se o vínculo de qualquer forma, e a outra pessoa, que seria um terrível bucaneiro, seria atormentado pela sobrevivência da primeira. Sim, a Irmandade!

Jade era uma jovem pirata meio-elfa. Seu verdadeiro nome foi esquecido durante suas aventuras. Era conhecida pelos olhos verdes brilhantes, incrustados em um suave rosto emoldurado por longos cabelos dourados. Ainda assim, era uma bucaneira implacável. Juntamente com o anão Orontes, o minotauro Malthus, e os humanos Zabel e Melikos (este último tido como sanguinário e sádico além da conta), iniciaram um plano que abalaria o domínio dos filhos de Alrad sobre Quelina.

Os filhos de Alrad eram inexperientes e careciam do carisma do pai, cometendo vários deslizos. Um dos mais graves foi quando uma armada do Reinado conseguiu se aproximar perigosamente de Quelina. Os habitantes das ilhas (que não tinham fama de bondosos e complacentes com erros) ficavam a cada dia mais insatisfeitos com os dois regentes.

Ilhas das Tartarugas

Quando o capitão Alrad Mão-de-Ferro aportou nas ruínas que futuramente seriam Quelina, encontrou grande quantidade de quelontes — espécie artoniana de grande tartaruga marinha pré-histórica — colocando ovos na praia local. Animal fácil de caçar e de carne saborosa, tornou-se logo o prato favorito dos piratas.

Esse nome chegou aos ouvidos de Alrad, que achou-o curioso e dispôs-se a chamar a cidade de Quelônia. O nome, porém, nunca pegou — mas sim como os piratas a chamavam, Quelina, que acabou ficando.

Com o tempo, Jade e seus amigos aliciaram outros capitães e conseguiram seu apoio. Os filhos de Alrad foram atacados em alto-mar, seus navios afundados e sua tripulação morta. Ambos foram levados para Quelina, onde foram desafiados formalmente pela liderança (isso não era necessário, mas Jade queria a população ao seu lado). Jade matou um dos irmãos enquanto Melikos cuidou do outro.

Os cinco responsáveis pela queda da Dinastia Alrad forjaram a Irmandade. Por decreto, todos os piratas eram agora irmãos de profissão, e tinham direito à liberdade de escolher a qual capitão se aliar.

Um conselho era mantido para administrar a cidade, seu porto e suas defesas, assim como coletar taxas, como as de embarque e refúgio. Todo o resto, no entanto, ficava por conta das decisões de cada capitão ou pirata; que alvos atacar, que produtos comerciar, e assim por diante.

Periodicamente o conselho organizava ataques conjuntos a presas grandes ou bem vigiadas, e cada membro do conselho mantinha um destacamento próprio de piratas leais que guardavam Quelina e o porto. Tal sistema perdura até hoje.

Surge James K.

Devo dizer que passei por apuros consideráveis durante a coleta das informações a seguir, meu Lorde. Na verdade, fui obrigado a chegar próximo do capitão James K., da Bravado, para recolher boatos e histórias a respeito de sua chegada. É um homem terrível, embora sedutor. Não tendo escolha, alistei-me em sua tripulação. A primeira missão à qual fui enviado envolvia a captura e venda de uma inocente garotinha para escravistas! Um homem sanguinário, meu Lorde, mas importante para as Ilhas Piratas.

James K.! O som de seu nome tropeja como o céu da Tormenta que vermelheja! James K.! Eu, que afugento selakos, golfinhos, atuns e lambaris! Eu, que encanto donzelas com meus olhos e cabelos. James K.! A Tormenta vermelheja, eu azulejo.

O conselho era formado pelos cinco piratas originais até cinco anos atrás. Foi quando surgiu o famoso pirata James K., um dos maiores e mais cruéis espadachins de Arton. James nutria desavença pessoal por Melikos (ninguém sabe ao certo o motivo, e nem se arrisca a perguntar ao pirata).

James demonstrou seus sentimentos de modo bem claro: afundou o navio de Melikos ainda no porto e explodiu um de seus depósitos. Depois desafiou-o para um combate e derrotou-o diante de toda Quelina, matando-o.

Aceito pela população que o adorava, James K. tomou o lugar de Melikos no conselho e mostrou-se um aliado ainda mais precioso, quando derrotou sozinho toda uma flotilha enviada por Tapista para destruir o antro dos piratas. O conselho concordou em manter James como membro, principalmente porque ele foi considerado um verdadeiro herói pela população da ilha. Jade não apreciava muito a presença do jovem pirata, considerando-o muito arrogante e metido. Mas ela nunca o atacaria abertamente.

James, por sua vez, mantém respeitosa distância da capitã, reconhecendo especialmente o perigo que sua braço direito oferece; Mino, uma jovem tamuraniana resgatada por Jade. Silenciosa como uma estátua, mas letal como uma víbora.

Nos últimos anos, Zabel foi preso e executado por pirataria na cidade de Calacala, em Tapista, de sorte que o conselho ficou com um lugar vago. Jade tentou manipular os eventos para que um jovem capitão leal a ela tomasse o lugar de Zabel, mas James conseguiu colocar o corsário Badsim no lugar. Badsim é completamente devotado a James, considerando-o seu grande herói e amigo pessoal. Jade ainda não conseguiu engolir essa derrota política.

As Ilhas

Das ilhas que compõem o arquipélago, além de Quelina, apenas Dólias, Zullait e Maddowg são habitadas. Existem algumas outras menores, mas não aparecem no mapa por serem pequenas e sem importância (os piratas as chamam de “montes de cascalho”). Elas fazem comércio com Quelina, reconhecendo-a como o centro nervoso da região. Algumas dessas ilhas ainda contêm ruínas antigas não exploradas, e boatos dizem que tesouros preciosos e segredos arcanos estão lá enterrados (assim como algumas maldições...).

Devido às chuvas periódicas, enormes poços naturais surgiram nas ilhas — os cenotes. Com o efeito da erosão da rocha calcária, eles formam verdadeiras galerias subterrâneas, algumas submersas, outras não, interligadas. Correntes passam pelos cenotes e suas águas são potáveis.

As águas do arquipélago são rasas e escondem recifes e rochedos traiçoeiros. Os ventos mudam de direção rapidamente e as correntes são erráticas, esvaziando ou enchendo de acordo com a hora do dia. Dizem existir uma única rota segura (assim como os horários que deve ser tomada) de Quelina para o Mar Negro, só conhecida pelo conselho. Outros piratas servem-se de rotas sinuosas para chegar até a cidade, e nenhuma grande fragata de guerra viaja com segurança por essas águas. Além desses obstáculos naturais, grande número de selakos (tubarões) e outras feras ronda as águas do arquipélago, ávidos por sangue e presas.

Talvez pelo fato de que antigamente as ilhas sediavam um séquito de feiticeiros, suas águas são carregadas de magia. Qualquer feitiço de detecção é alterado, corrompido e distorcido, tornando-se inútil. Isso ajuda a manter a verdadeira localização de Quelina em segredo.

Fala-se que o Conselho teria um tratado com algumas tribos de elfos-do-mar, garantindo seu apoio em tempo de grande necessidade. Aqueles que conhecem os selvagens e violentos elfos-do-mar afirmam que eles nunca compactuariam com piratas, nem com quaisquer povos do “Mundo Seco”. Mas o boato não é desmentido (e nem confirmado) pelo Conselho.

Outros Piratas

Os piratas do Mar Negro estão longe de ser os únicos em Arton.

Fala-se de um grupo de humanóides que ocasionalmente tenta pilhar a costa de Khalifor e não obtém muito sucesso. Não se sabe se estes humanóides estão ligados à Aliança Negra ou são fugitivos

dela, mas seus ataques são erráticos e desorganizados. Não se conhece sua base, ou mesmo se têm uma.

Seguindo para nordeste e cruzando o cabo sul de Arton, pouco se conhece de nações marítimas ou antros de piratas até o istmo. A partir daí existem algumas bases piratas nas ilhas, que vão de Triunphus até a Colina dos Bons Halflings. As cidades costeiras de Hongari, por sua vez, desenvolveram certa atividade pesqueira. Embora os halflings sejam famosos por produzir tabaco, são raras suas embarcações que o transportam, devido principalmente à atividade de selakos e outras raças marinhas ainda mais perigosas.

Subindo pela costa, algumas tribos das Montanhas Sanguinárias possuem tradição de embarcações, o que leva a algumas ocorrências de pirataria. Mas nada tão organizado quanto a Irmandade.

Os tamuranianos falam de uma certa tradição naval e até de alguns clãs que se estabeleceram em ilhas próximas. Mas, depois da vinda da Tormenta, raríssimas embarcações sobreviveram.

Também não podemos esquecer, claro, os Moreau. Povo ilhéu de tradição navegante, os homens-fera constroem e comandam seus navios com perícia dificilmente igualada em Arton — e seus

piratas demonstram ser igualmente ferozes.

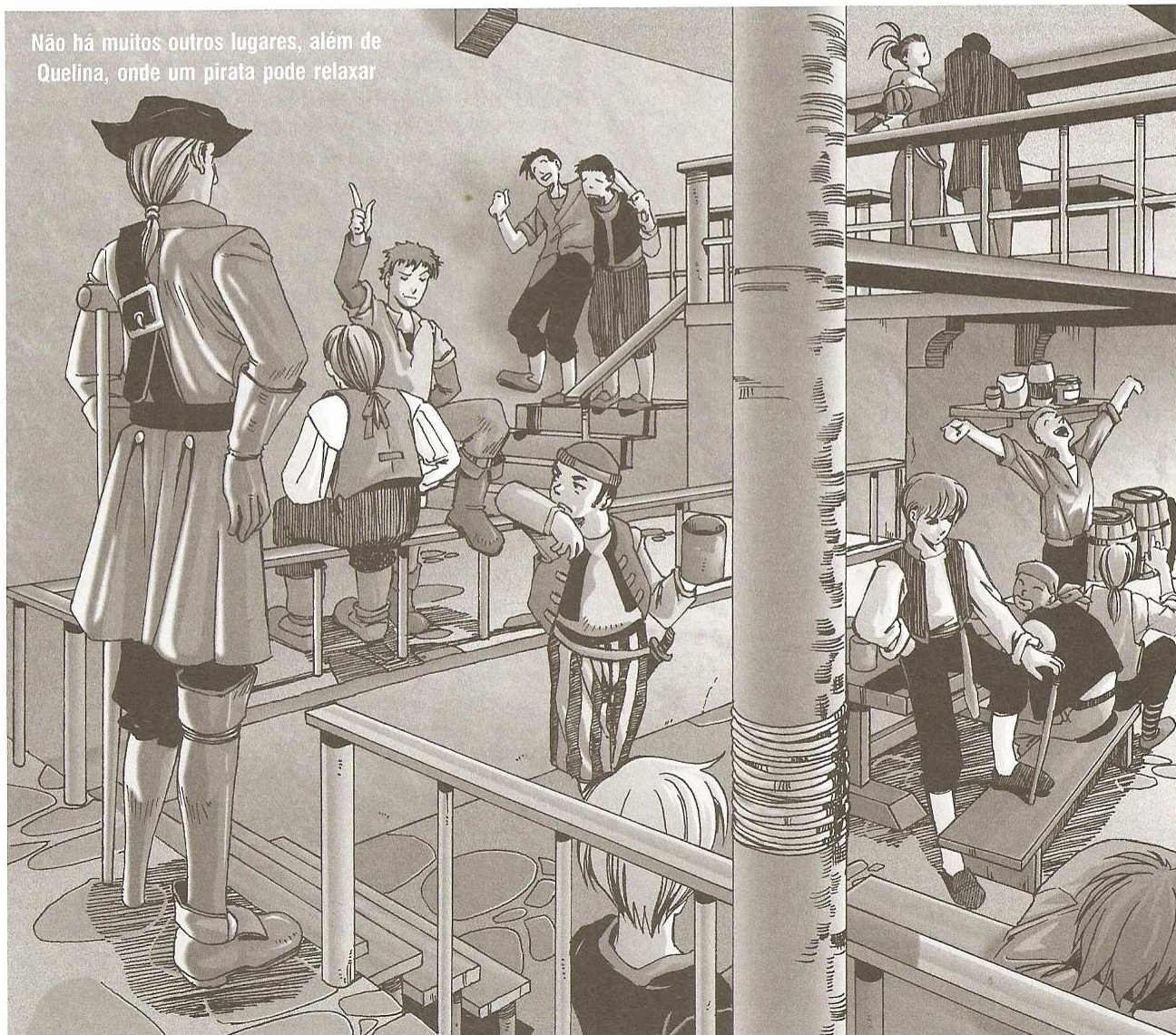
Curiosamente, o notório John-de-Sangue, um dos maiores piratas da história de Arton, não chegou a habitar as Ilhas Piratas. Alguns dizem que este capitão épico recusava-se a pisar em terra firme, fazendo dos navios seu lar. De qualquer forma, as nações marítimas do Reinado lamentam por isso — pois, após sua conversão de pirata a caçador de piratas, John-de-Sangue poderia ter acabado com o refúgio secreto.

Quelina, a Pérola do Mar Negro

É estranho dizer, mas os refúgios dos vilões dos mares têm certa beleza exótica. Exercem uma sedução traiçoeira mesmo sobre pessoas como eu, que desprezam os modos criminosos de seus habitantes.

Quelina é, devo admitir, quase paradisíaca, muito mais aprazível que diversas aldeias mais humildes no Reinado.

Não há muitos outros lugares, além de Quelina, onde um pirata pode relaxar



Meu consolo é que, embora os piratas possam viver bem, suas vidas tendem a encontrar um fim abrupto e violento, nos mares, capturados pelas autoridades ou traídos por seus colegas.

A cidade-porto de Quelina é banhada por águas azul-turquesa e rodeada por uma exótica vegetação tropical. Uma aparência pacata e tranqüila, que contrasta com a música emanando de suas tavernas e o ruído do estaleiro ao longe.

O aroma de tabaco e rum mistura-se às especiarias pilhadas, sempre à venda no mercado a céu aberto, enquanto navios armados balançam ao aconchego da maré nos portos. As ruínas reconstruídas são uma visão de tirar o fôlego do recém-chegado a Quelina, e algumas delas apresentam inscrições em pictogramas estranhos, ainda em tradução por alguns interessados.

Governo

A cidade é administrada por um conselho de cinco capitães piratas. Quem os escolhe é a própria população da ilha, e este posto dura toda a vida do capitão. Geralmente, se um membro do conselho morre em duelo, o vencedor recebe seu posto no conselho.

A função do conselho é basicamente administrar o porto e proteger a cidade. Todos os navios aportados pagam 5% de sua carga (ou do valor do navio) para o conselho e, a cada dois anos, os estabelecimentos comerciais da ilha pagam uma taxa de 5% de seus ganhos. Este montante é utilizado para cuidar de reformas no porto, nos estaleiros e qualquer outra necessidade de Quelina. Muitas vezes, porém, o conselho deixa reformas a cargo de quem se interessar em fazê-las.

Cada conselheiro tem um grupo de piratas leais, que funcionam como guarda de elite e milícia local. Cada conselheiro cuida de uma parte da cidade, por vezes pedindo apoio uns aos outros. Mensalmente o Conselho se reúne no Salão Principal de Quelina, para colocar em ordem possíveis necessidades e questões pertinentes a cidade.

Muitas das decisões de Quelina são resolvidas pelo voto de seus habitantes, mas na maior parte do tempo o local fica vazio. Cada capitão-conselheiro tenta contar com o maior número de pessoas apoiando suas idéias. Os integrantes do conselho atualmente são Jade, Orontes, Malthus, James K. (no lugar de Melikos) e Badsim (no lugar de Zabel).

Qualquer tipo de escravidão é proibida no refúgio pirata. Todo escravo que aporta na cidade é libertado, seja pelo conselho ou mesmo pelos moradores locais. Isso não se estende a reféns importantes de algum capitão, pois eles são considerados mercadoria a ser trocada por ouro, e não pessoas escravizadas por alguma nação.

Não é à toa que muitos piratas são ex-escravos libertados.

Comércio e Religião

Há dois bons lugares para negociar em Quelina: o porto, onde consegue-se produtos muito grandes (madeira, metais...) e serviços náuticos; e o mercado, onde se negocia qualquer coisa que apareça!

Com o devido tempo e empenho, pode-se adquirir qualquer mercadoria não-mágica em Quelina, não importa quão exótica

seja. Todo butim dos piratas acaba lá; madeira de Tollon, tabaco de Hongari, ervas exóticas de Sambúrdia, jóias de Pondsmanía, armas de Zakharov, aço-rubi de Doherimm... Qualquer coisa. Logicamente, o mercado é pequeno e pouco seguro se comparado a Vectora — mas ali será sempre mais fácil encontrar mercadorias cujo comércio seria ilegal no Mercado nas Nuvens.

Tavernas e estalagens abundam na ilha. Sempre será possível encontrar a qualquer hora um desses estabelecimentos abertos, cheio de piratas embriagados. Ou ainda se embriagando.

Não existe nenhum grande templo em Quelina, nem uma organização religiosa oficial de qualquer tipo. Os piratas são pragmáticos; melhor não ter nenhum templo e adorar um pouquinho todos os deuses, que valer-se de apenas de um.

A maioria dos clérigos evita estas ilhas. Existem, contudo, dois ofertórios discretos para o Grande Oceano, e para Hyninn; este é um dos poucos lugares onde o Deus dos Ladrões é adorado abertamente.

Defesas

Meu rival (embora não possa considerar rival alguém sem um décimo de meu talento literário) descreve a cidade com a precisão de um camundongo em busca de queijo, devo dizer, no caso do queijo estar disponível e o camundongo não errar o caminho, sendo bastante preciso, com a mesma precisão acurada e exata de quem descreve uma cidade precisamente.

O mapa é de uma exatidão abilolada, e o sistema de escrever pequenos números ou letras para dividir uma seção de texto é uma inovação surpreendente, que pretendo 1.A) usar em meus próprios textos 1.B) o mais rápido possível 1.C) com a compreensão que adquiri do método 2.A) com o objetivo de ser conhecido em todo o Reinado pela beleza de minhas 3.A) palavras.

Algumas torres guardam o porto e o mar que circunda Quelina. Cada uma tem três andares, e estão armadas com três bestas médias e uma catapulta grande.

As torres que ficam nas escarpas estão armadas com grandes canhões ao invés de bestas. Cortesia de James K.

As defesas podem parecer poucas, mas com a quantidade de navios armados aportados a toda hora em Quelina, seria no mínimo arriscado atacar a cidade.

A muralha que circunda Quelina é remanescente do povo ancestral que habitou a ilha. Ela está remendada em vários pontos, mas nem por isso é frágil. As muralhas que circundam o estaleiro são mais recentes.

Os pontos marcados no mapa são possíveis lugares de maior interesse em Quelina. A cidade pirata, no entanto, abriga centenas de outras habitações. Além de suas muralhas estão as terras cultivadas e as *haciendas* de piratas aposentados. A ilha de Quelina é um local dinâmico, em constante mudança.

1. Praia: entre as duas escarpas, a praia de areia branca fornece

passagem até o Salão do Conselho e a Praça do Mercado. As águas são muito rasas para um navio, mas botes podem aportar na areia.

2. Torres de Guarda: as enormes torres foram erguidas e aperfeiçoadas durante toda a construção de Quelina. Cada uma abriga sempre quatro piratas que podem soar o sino de alarme, chamando mais homens para suprir as outras defesas.

3. Castillo de Zabel: o castelo foi construído sobre um antigo palacete. Em volta (3a) moram os piratas leais ao capitão. Com a execução de Zabel, Badsim vem tentando convencer seus aliados a se mudarem para o local, mas ainda sem muito sucesso. Até o momento, o castelo está vago.

4. Castillo de Jade: construído no local de um antigo templo com vista para o mar, o castelo é uma das mais belas habitações de Quelina. Nele moram a bela pirata meio-elva Jade; Mino, a inseparável garota tamuraniana, braço direito da capitã, e seus oficiais de confiança. O restante da tripulação e aliados habitam as casas ao redor da escarpa (4a).

5. Cenotes: os dois enormes poços naturais suprem a cidade de água potável. Nenhum habitante se atreveria a contaminá-los, consciente da importância deles para Quelina. Um dos cenotes apresenta galerias subterrâneas ainda inexploradas.

6. Villa de James K.: a antiga mansão de Melikos e as casas que a rodeiam (6a) agora pertencem a James K. Quando ele está fora da cidade (o que é constante), a mansão é administrada por um casal de piratas leais a ele; Bombei e Merluza.

7. Salão Principal de Quelina: um antigo templo foi remo-

delado para abrigar o salão do Conselho. Um sino chama a população para se reunir quando necessário.

Mensalmente (ou em ocasiões especiais) o Conselho se reúne ali. Também no pátio desse salão são resolvidos duelos ou execuções. Na maior parte do tempo o local fica deserto, sendo um bom ponto para encontros ou apenas para se abrigar do sol.

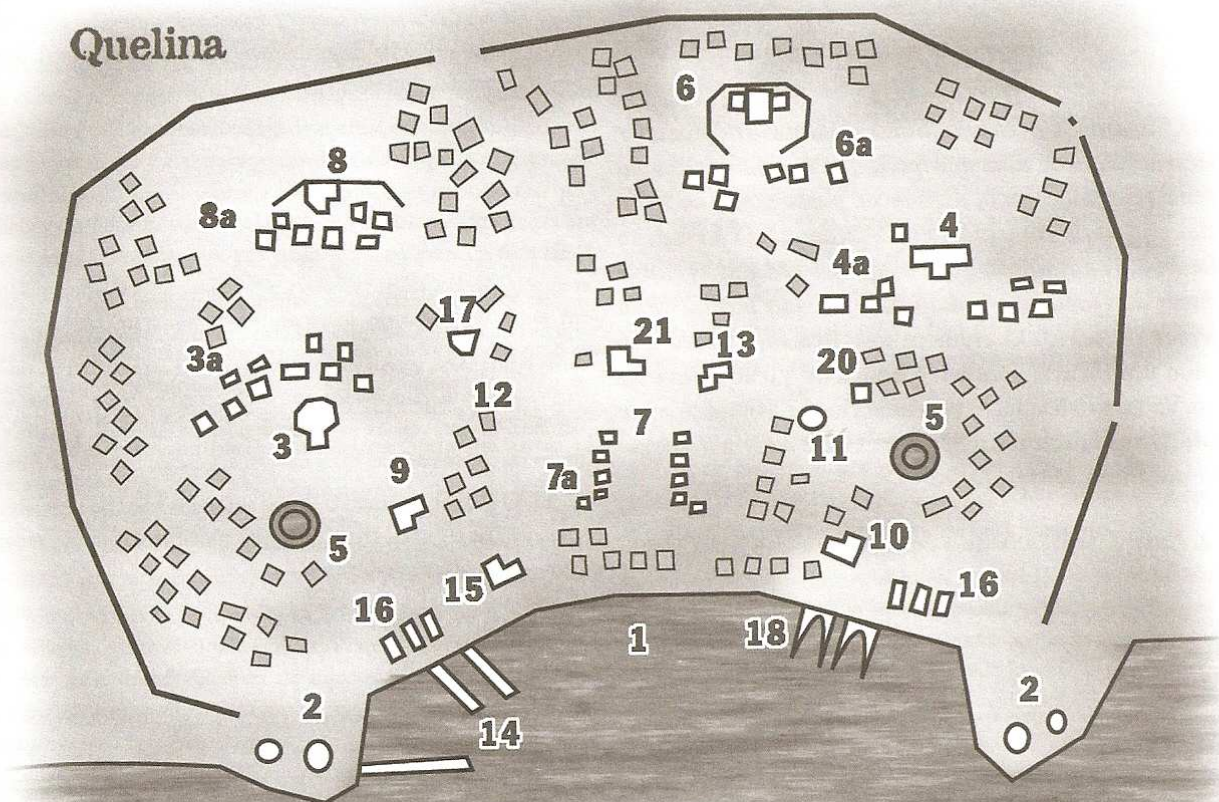
7a. Mercado: as ruínas de um antigo mercado serviram de fundações para um novo. Tendas e lojas ficam apinhadas, distribuídas sem muita ordem ao redor do Salão Principal, com mercadores, mendigos, compradores e vendedores ambulantes circulando feito moscas barulhentas.

8. Villa de Malthus: a mansão do minotauro é parecida com uma casa da nobreza de Tapista, com estátuas, fontes e pomares adornando o lugar. Malthus abriga seus oficiais minotauros consigo (8a) e regularmente contrata cortesãs da Nereida Lasciva para suas festas, que são sempre memoráveis.

9. A Nereida Lasciva: esta enorme e luxuosa taverna foi construída logo após a fundação da cidade. Mulheres de toda Arton já passaram por suas portas, trazidas pelo mar ou pelos piratas. A Nereida também funciona como estalagem, sendo a mais cara da cidade pirata. (Três Tibares de ouro por noite! Jantar incluso).

A dona do estabelecimento é Madame Moria, ajudada por suas filhas, Caribdis e Scilla. Todas são respeitadas em Quelina, coisa que mulheres de mesma profissão dificilmente conseguiriam em qualquer outro lugar de Arton.

Mais de uma cortesã da Nereida tornou-se esposa de um pirata



em Quelina e constituiu família. Madame Moria cuida para que suas garotas não sejam enganadas ou maltratadas, e sempre arranja bons casamentos. Na verdade, foi assim que Orontes se estabeleceu definitivamente na cidade.

Tanto a madame quanto suas filhas não gostam muito de Malthus e seus piratas, mas aceitam negociar com eles. Porém, o minotauro já foi avisado: em caso de maus-tratos a uma única garota da Nereida, todos e quaisquer negócios (atuais e futuros) entre o minotauro e a estalagem serão permanentemente cancelados.

10. O Narwhal: este discreto estabelecimento é ponto de encontro de vários marinheiros. Atrás de seu balcão encontra-se um chifre (um dente, na verdade) de narwhal, um tipo raro de baleia-unicórnio, decorando o estabelecimento. Uma enorme mandíbula de baleia serve como arco de passagem entre um salão e outro.

O dono do local, Ahab, era um antigo baleeiro que abandonou sua profissão e abriu um negócio em Quelina, mas ainda gosta de contar histórias sobre terríveis “monstros do mar”. Bons preços: uma dose rum custa 4 Tibares; cerveja e grog, 1 Tíbar; vinho, 1 Tíbar de prata.

11. Torre de Mon De Foe: De Foe é um meio-elfo que vivia em Malpetrim. Tinha como passatempo pesquisar a história de Arton e acabou partindo para Quelina, interessado nas histórias sobre a cidade pirata. Acabou encantado com o lugar e estabeleceu-se na ilha, tornando-se seu cronista local.

Já escreveu dois tratados sobre pirataria e vários romances heróicos sobre piratas famosos (sucessos de venda em Malpetrim, Valkaria e Vectora; a população acredita que seja apenas ficção). A torre serve também de mecenas para novos cronistas, e abriga o único médico residente na ilha — Exquemelin, que atende perto do mercado e mora com De Foe.

Um farsante! Um rufião! Sillas Rummworth prova ter o discernimento de uma mariposa que voa para a chama de uma vela (morrendo, diga-se de passagem!) ao tecer qualquer tipo de comentário não-difamatório a respeito de De Foe. Todos sabem que eu, apenas EU sou o grande cronista de Quelina e romancista da vida pirata! Meu romance intitulado O Homem que Era um Nobre e se Tornou um Pirata, Tendo a Chance de Virar Nobre de Novo, Virando Mesmo, Arrependendo-se e Voltando a Ser Pirata, Sendo Feliz para Sempre, Fim é o verdadeiro retrato da glória da pirataria!

12. Casa e Tabacaria de Vespúcio: Vespúcio e sua família vieram de Hongari. Temeroso de uma profecia que ameaçava os halflings, reuniu sua família e decidiu abandonar a terra natal, levando consigo algumas mudas de tabaco e alguns segredos de como plantá-lo.

Não se sabe como, mas após suas andanças foi parar em Quelina. Encontrando na ilha clima e solo favoráveis à plantação de tabaco, começou a cultivar uma pequena plantação. Mas o tabaco da “reserva de Vespúcio” não é o principal produto do halfling. Os cachimbos de pedra branca (camada de “espuma do mar”) e coral que

ele entalha são famosos na ilha. Delicadamente cinzelados e decorados, alcançam altos preços até mesmo em Valkaria, e são muito disputados entre os próprios halflings.

13. Ferreiro: Gaddali estabeleceu-se em Quelina com uma equipe de outros ferreiros anões. Ele se gaba de poder fabricar qualquer peça ou arma metálica. Mais de uma vez provou sua habilidade, como quando forjou os primeiros canhões de Quelina, baseando-se nas armas que conheceu no navio de James K. Gaddali é o armeiro e ferreiro de toda a ilha. Seus preços são altos, mas justos.

Gaddali tem uma grande oficina perto do porto. É obcecado por novas técnicas de fundição e metalurgia, sendo conhecido por pagar altos preços por livros ou peças exóticas, para desmontá-las e estudá-las. Muitas vezes ele também auxilia Komazotis nos esteleiros, quando a demanda pelos serviços do ogro é muito alta.

14. Portos: existem dois portos em Quelina. Um quebra-mar discreto nas escarpas ao norte (onde geralmente se encontra a *Bravado*, quando James K. está na ilha) e o Porto Principal, após a escarpa sul da ilha. Ambos são administrados por Errol (o mestre dos portos) e seus dois ajudantes kobolds, Birra e Skirros, curiosamente mais inteligentes que a média para sua raça.

Errol é um elfo melancólico, que só foi visto sorrindo na Nereida ou na Paixão de Orontes. Dizem as más línguas que Jade é sua filha. De fato, o elfo demonstra certo carinho especial pela pirata.

Ele veio com o capitão Alrad, sendo talvez o único a conhecer todo o arquipélago e suas rotas (e talvez seus segredos...). É também um exímio navegador e espadachim. Junto com seus assistentes, parece saber sobre toda mercadoria que aporta em Quelina, não importando quão secretamente seja desembarcada (o que aumenta as lendas a seu respeito), e taxa todas por igual (5% de seu valor), mais a taxa de desembarque (5 Tibares de ouro). Este dinheiro é passado em parte para o conselho.

Birra e Skirros podem ser vistos perambulando por toda Quelina, fuçando nos depósitos e navios ancorados. Uma rede própria de espiões informa-os sobre novos carregamentos. Seus informantes são mendigos e outros goblinóides, que os consideram verdadeiros “señores”!

Sempre bem vestidos, são fanaticamente leais a Errol (“u Pat’ão”) e suas únicas fraquezas são dinheiro e bebida, embora ninguém nunca os tenha visto aceitar propina para prejudicar seu patrão, ou bêbados o suficiente para avaliar mal uma carga. Correm boatos que na verdade existem vários kobolds na ilha trabalhando para o elfo, e todos dizem se chamar Birra e Skirros, para confundir os curiosos.

15. O Roger Festivo: o Roger era um veleiro que encalhou em Quelina. Trazida para terra, foi adquirida por Edward e adaptada para se tornar uma taverna.

A taverna/veleiro tem dois andares. O salão comum é no térreo, e o segundo andar serve de mezanino, com alguns salões privados onde acordos costumam ser firmados, assim como encontros com cortesãs de reputação duvidosa (pois nenhuma garota da Nereida se atreve a entrar no Roger). A placa da taverna mostra um esqueleto demoníaco vermelho dançando.

Edward, o dono, é um indivíduo corpulento e bonachão, com uma enorme e crespa barba negra. Sempre traz consigo uma cimitarra,

mesmo enquanto serve seus clientes atrás do balcão. Aliás, sua clientela é composta pelo pior do antro de piratas; assassinos, cortadores de gargantas, ladrões e marinheiros violentos. Brigas são comuns e mais de uma vez um confronto no Roger terminou em luta armada nas ruas da cidade, envolvendo o próprio Conselho.

Edward parece gostar das coisas assim mesmo. Os preços são baixos e a bebida, de má qualidade: cerveja a 1 Tíbar, rum, grog e aguardente a 2 Tibares e vinho a 1 Tíbar de ouro.

16. Depósitos: os vários depósitos da cidade são usados para cargas muito grandes ou pouco preciosas. Errol e seus assistentes administram toda transação e mantêm guardas (cinco durante de dia, seis à noite) e registro das cargas de cada depósito.

17. Casa de J. B. Cornelius: J. B. Cornelius é um personagem pitoresco de Quelina; bonachão e barrigudo, detentor de barba e bigode ruivos, sempre bem vestido e armado com alfanje e garrucha (presente de James K.) na cinta.

Cornelius é o quarto filho de uma rica família de Khalifor. Sem nada melhor para ocupar seu tempo, decidiu explorar Arton. Passou anos vagando pelo Reinado e além, mapeando cada rota e anotando cada cultura. Acabou se estabelecendo em Quelina quando, por puro acaso, deparou-se com a cidade pirata (para embarço do Conselho).

Cornelius logo conquistou as boas graças do conselho, organizando saraus em sua casa e compartilhando com os capitães seus mapas e cartas marítimas (dizem que o Conselho o mantém na ilha porque ele saber como chegar a Quelina). Sua coleção de mapas é uma das maiores e mais acuradas que se conhece, sendo fruto das próprias pesquisas de Cornelius. Ele adora explorar as ruínas e está sempre organizando expedições.

J. B. Cornelius é um verdadeiro fidalgo, tratando todos à sua volta como tal. Tornou-se querido em Quelina por seu jeito alegre. Seu sonho é circunavegar toda Arton e mapear sua costa, e vem juntando informes e recursos para esta audaciosa expedição.

Devo me desculpar se alguns dos tipos insalubres nesta cidade são apresentados em uma luz que pareça favorável, meu Lorde. Não há razão para temer; minha lealdade continua firme. Faço isso apenas para registrar minhas impressões, mesmo que meu coração, tomado do charme de alguns desses criminosos, esteja sendo enganado. Não tenho ilusões sobre o caráter dos habitantes de Quelina, mas vejo como a personalidade de alguns pode encantar os mais ingênuos.

18. Estaleiros: quem procura Komazotis esperando ver um ogro típico tem uma enorme surpresa. Ele sempre pode ser visto coordenando a construção ou reparo de algum navio, com o enorme torso nu, barba aparada, roupas limpas e as enormes presas decoradas saindo da mandíbula!

O estaleiro sempre fervilha em atividade, e Komazotis está sempre no centro dela; seja na limpeza da quilha de um galeão, na construção de um navio pelos marceneiros, ou reparo de um mastro avariado. O estaleiro de Quelina comporta uma doca seca, um ancoradouro, assim como uma ferraria própria e uma marcenaria,

que é abastecida tanto pela madeira proveniente da ilha, como pela trazida como carga de navio.

Komazotis é extremamente culto e um exímio mestre construtor, projetando os melhores barcos do Reinado. Com tais habilidades, seria um valioso empregado de qualquer reino marítimo — mas o fato de ser um ogro, sugerindo alguma ligação com a Aliança Negra dos Goblinóides, faz Komazotis ser visto com medo e suspeita no continente.

O ogro só conseguiu serviço em Quelina, onde sua aparência não causou (muitos) problemas. O preconceito que sofreu tornou Komazotis desgostoso com o Reinado e até com a própria Aliança Negra; em sua opinião, ambas as potências poderiam muito bem ser destruídas.

21. Tatuagens de Drake: este casebre próximo ao cenote é o ateliê de Drake, um humano que ganha a vida tatuando piratas. Seus trabalhos são espetaculares; algumas cortesãs da Nereida o visitam para receber suas tatuagens e tornarem-se mais bonitas e exóticas.

Drake vê os corpos como telas onde pode exercitar sua criatividade. Muitas vezes passa semanas criando um desenho que combine com seu freguês. Alguns dizem que ele pode tecer feitiços nas tatuagens, e que ele tem um ateliê especial secreto para essas tatuagens mágicas.

Rumores dizem que ele aprendeu essa arte secreta com feiticeros amaldiçoados que ainda vagam pelo arquipélago. O pretenso lado negro do ofício de Drake atíça a imaginação e superstição dos piratas — especialmente porque ele já foi visto com uma mulher encapuzada, vagando à noite pela ilha, como se ambos procurassem algo. Ninguém sabe quem seria a mulher, mas quando ela é vista na ilha, Drake se ausenta do ateliê durante dias...

22. Estalagem Paixão de Orontes: este enorme casarão de três andares fica próximo à muralha da cidade. A placa mostra um rosto feminino de cabelos ruivos e olhos castanhos-claros.

Aqueles que se hospedam na estalagem logo percebem que a face na placa é a mesma da dama que coordena as atividades do local. Ela é Aniset, esposa de Orontes, o capitão anão e membro do Conselho.

Aniset foi trazida a Quelina em um navio pirata e deixada aos cuidados de Madame Moria, onde aprendeu os ofícios de cortesã. A moça humana conquistou o coração rochoso de Orontes, de tal modo que logo casaram-se, com as bênçãos da madame Moria e das moças da Nereida.

Como Aniset acabou traumatizada com suas experiências marítimas (ser capturada por piratas e ver a família morta), Orontes resolveu construir uma bela mansão longe da praia para sua esposa. Com o tempo, a mansão tornou-se uma estalagem.

Quando em Quelina, Orontes sempre pode ser encontrado na estalagem. Ultimamente tem ficado cada vez mais tempo na ilha, sendo raras suas expedições marítimas, já que pode descansar com toda fortuna que acumulou. A comida local é de ótima qualidade, assim como as acomodações, o que justifica a diária extremamente alta (5 Tibares de prata, com direito a apenas uma refeição por dia, banho pago à parte).

O térreo da estalagem funciona como salão comunal e taverna. O primeiro andar apresenta mesas particulares e quarto de hóspedes, e

o segundo andar são os aposentos pessoais de Orontes e sua esposa. Correm boatos sobre túneis que vão da estalagem até o porto, construídos por Orontes como rotas de fuga seguras e secretas.

Uma curiosidade: tanto Orontes quanto Aniset têm um carinho especial por Mino, a braço direito de Jade, tratando-a como a filha que nunca tiveram.

Como Vossa Excelência pode ver, a cidade pirata de Quelina é muito mais organizada do que se pode pensar. As informações que reuni, com detalhes triviais ao lado de pormenores importantes, devem passar ao meu Lorde a idéia de que existe toda uma vida e uma sociedade aqui, com seu próprio comércio, suas próprias disputas e intrigas e, devo dizer, sua própria paz. Os piratas de Quelina não são desorganizados ou arruaceiros. Ou melhor, são assim apenas quando estão em NOSSAS cidades. A própria Quelina mantém a arruaça e desorganização sob controle, como Vossa Excelência pôde constatar.

Devo também confessar que minha presença aqui torna-se cada vez mais perigosa. Já tive que rasgar e engolir uma de minhas missivas, quando vi-me prestes a ser desmascarado por um marinheiro da Bravado. É cada vez mais difícil enviar relatos a Vossa Excelência. Posso apenas rezar para que eles estejam realmente chegando ao seu destino, e não sendo interceptados por algum capitão.

Personalidades

Os relatos a seguir não são escritos por mim. Na verdade, são compilações de autoria de vários habitantes das Ilhas, a respeito dos bucaneiros que eles mesmos conhecem muito melhor do que eu. O próprio James K. será descrito em outra ocasião, pois temo atrair algum tipo de má sorte.

Jade

Meio-elfa, Swashbuckler 14, N

Uma meio-elfa de longos cabelos louros e olhos verdes. Linda e implacável. É a mais influente pirata de Quelina, embora venha perdendo terreno para James K.



Seus homens são leais a ela e seu navio temido na região. Antes de encontrar Mino, seu navio era um veleiro (o *Esmeralda*). Hoje em dia usa um junco modificado (mais rápido), que foi o barco onde encontrou Mino, o *Lótus Negra*.

Mino

Humana, Monge 6/Assassina 5, LM

Jovem humana tamuraniana, resgatada de um navio abandonado encontrado por Jade. O passado de Mino é um mistério e a garota nunca disse uma palavra, sendo completamente muda. Mino é a última ninja de um antigo clã de Tamu-ra que tentou fugir da Tormenta. Como seu navio foi parar nos mares ocidentais é um total mistério. Jade acredita que magia esteja envolvida.

Mino considera Jade como sua mãe, sentimento retribuído pela meio-elfa. É uma assassina infalível, temida por todos no arquipélago, exceto por Orontes e Aniset, a quem considera como avós.

Malthus

Minotauro, Guerreiro 12, N

Enorme minotauro de pelagem marrom escura e chifres negros. Sua tripulação pessoal também é formada por minotauros, todos oriundos de Tapista. Malthus odeia Tapista por alguma razão, embora ele se considere um “verdadeiro minotauro leal ao reino”.

Sabe-se que seu navio, um quinquirreme de nome *Mirmillo*, é oriundo da frota naval de Calacala. Malthus não comenta nada sobre isso quando indagado (entretanto, poucos têm a coragem de fazê-lo).

Orontes

Anão, Swashbuckler 12, N

Um anão de barba e bigode curtos, castanho-claros. Bonachão e bronzeado, difere do estereótipo de anão rabugento. Ainda mais por ser pirata!

Por que ele resolveu seguir esta vida? Orontes não entra em detalhes; apenas diz-se fiel ao reino dos anões. Considera-se um corsário, dizendo que jamais atacaria uma embarcação tripulada por seus irmãos (afirmação engraçada, pois nunca ninguém ouviu falar em um navio de anões). Diz ainda que parte de sua fortuna será entregue ao regente dos anões, quando este decidir visitar a ilha (coisa ainda *mais* improvável).

Orontes afirma que, quando jovem, sentiu-se atraído pelo mar e resolveu dominá-lo como seus irmãos dominam os subterrâneos. O fato é que nenhum anão comum se lançaria ao mar em busca de riquezas, como Orontes fez. Tornou-se um famoso pirata, conhecido por jamais maltratar a tripulação dos navios pilhados. Hoje, estabelecido, pensa em se aposentar, embora sua caravela, o *Garanhão de Khalmyr*, ainda veleje esporadicamente.

Badsim

Humano, Swashbuckler 5, N

Badsim era um corsário a serviço de Khalifor. Cansado de lutar contra a Aliança Negra e estimulado pelas aventuras de James K.

(publicadas por De Foe), Badsim resolveu se voltar para a pirataria, onde encontrou novas opções de riqueza e aventura.

Grande fã de James K., ficou maravilhado ao encontrá-lo em Quelina. James, por sua vez, divertiu-se com o entusiasmo do pirata e resolveu deixá-lo sob sua tutela, acabando por usá-lo como meio de aumentar sua própria força no conselho.

Badsim é inexperiente, porém motivado, apresentando um “grande potencial” segundo ele mesmo diz. Seu navio é uma galé, o *Alicorne*, armado com canhões para ficar “mais parecido com o *Bravado*”.

A Bravado

Minha vida entre os piratas fica cada vez mais difícil, meu Lorde. E, eu temo, cada vez mais curta. A descrição a seguir, do fabuloso navio Bravado, foi obtida a muito risco. Como já disse, fui obrigado a me alistar na tripulação de James K. O capitão é uma figura excêntrica, mas nada menos que terrível. Assim, vasculhar seu navio por tempo suficiente para descrevê-lo foi uma tarefa ingrata.

Contudo, fico feliz em dizer que me sinto mais confiante sobre a chegada destas missivas. Recentemente, conheci um simpático vendedor de poções encantadas e relíquias sagradas. Um homem de bem, perdido nesta comunidade sem lei. O cavaleiro vendeu-me um pequeno macaco treinado, e confio no bom animalzinho para entregar estas cartas aos homens que podem levá-las às vossas mãos. Por incrível que pareça, também há honestidade aqui, meu Lorde.

1) **Cabine do Capitão:** situada na popa (parte traseira) do navio, aqui é onde o Capitão K. gosta de exercer seus “talentos literários”. Ele tem uma grande mesa com muitos mapas e papéis espalhados, uma poltrona macia forrada com couro de grifo (onde Niele simplesmente adora se esfregar...) e um cobertor de estimação no qual James costuma se enrolar enquanto escreve. Ou tenta escrever.

Fiz esta anotação porque chegou aos meus olhos o conhecimento de que este estranho homem julga-se um escritor. É curioso pensar nisso.

O sanguinário capitão James K. NUNCA se enrola em um cobertor!!!

Nota: usar uma lâmina de fio cego ao executar Sillas Rummworth.

2) **Respiradouros:** estas aberturas no convés levam aos conveses inferiores, e são fechadas com grades para facilitar a circulação de ar.

3) **Aposentos:** além da cabine do capitão, estes são os dois únicos quartos individuais da *Bravado*. Um deles, o de estibordo, era utilizado por Niele quando ela ficava a bordo. A tripulação tem medo de entrar ali; dizem que o fantasma da elfa ocasionalmente decide fazer uma visita...

4) **Jardineira:** neste tipo de barco, é o “banheiro”; os dejetos caem diretamente no mar.

5) **Canhões:** a *Bravado* tem oito canhões em cada lado, sendo

uma das poucas embarcações em Arton equipadas com tantas armas proibidas de pólvora — outros navios costumam usar catapultas e balestras.

6) **Cozinha:** a comida a bordo da *Bravado* é horrível (mas ninguém ousa reclamar, porque o cozinheiro é forte como um ogro!).

7) **Aposentos:** a tripulação dorme nestes quartos — na verdade, a tripulação dorme pelo barco todo! Um dos quartos esconde o alçapão que leva ao porão secreto em 9.

8) **Cadeia:** quando está de bom humor, Jim K. mantém aqui os tripulantes amotinados ou eventuais prisioneiros de seus ataques. Quando está de mau humor, apenas os joga ao mar...

Por isso, temo por minha vida.

9) **Porão “Secreto”:** Jim K. esconde aqui tesouros conquistados e outros itens importantes. Ele chama o lugar de “porão secreto”, mas a verdade é que todos os tripulantes sabem de sua existência!

O quê?!

10) **Despensa:** este é o depósito de mantimentos. Como costuma ficar vazio (para azar da faminta tripulação...), também pode servir como cadeia.

11) **Compartimento de Carga:** área mista para guardar mantimentos, munição, animais e todo tipo de carga.

Temo que chega minha hora, meu Lorde. Tranquei-me no quarto utilizado pela maga Niele, na esperança de ser deixado em paz e finalizar meu relato, mas batem à minha porta. Peço desculpas pelas informações incompletas, e deixo aqui o tributo de minha vida por Collen. Meu fiel macaco irá levar esta a seus olhos, meu Lorde, tenho certeza. Se isto não cair nas mãos de James K., então meu sacrifício terá valido a pena.

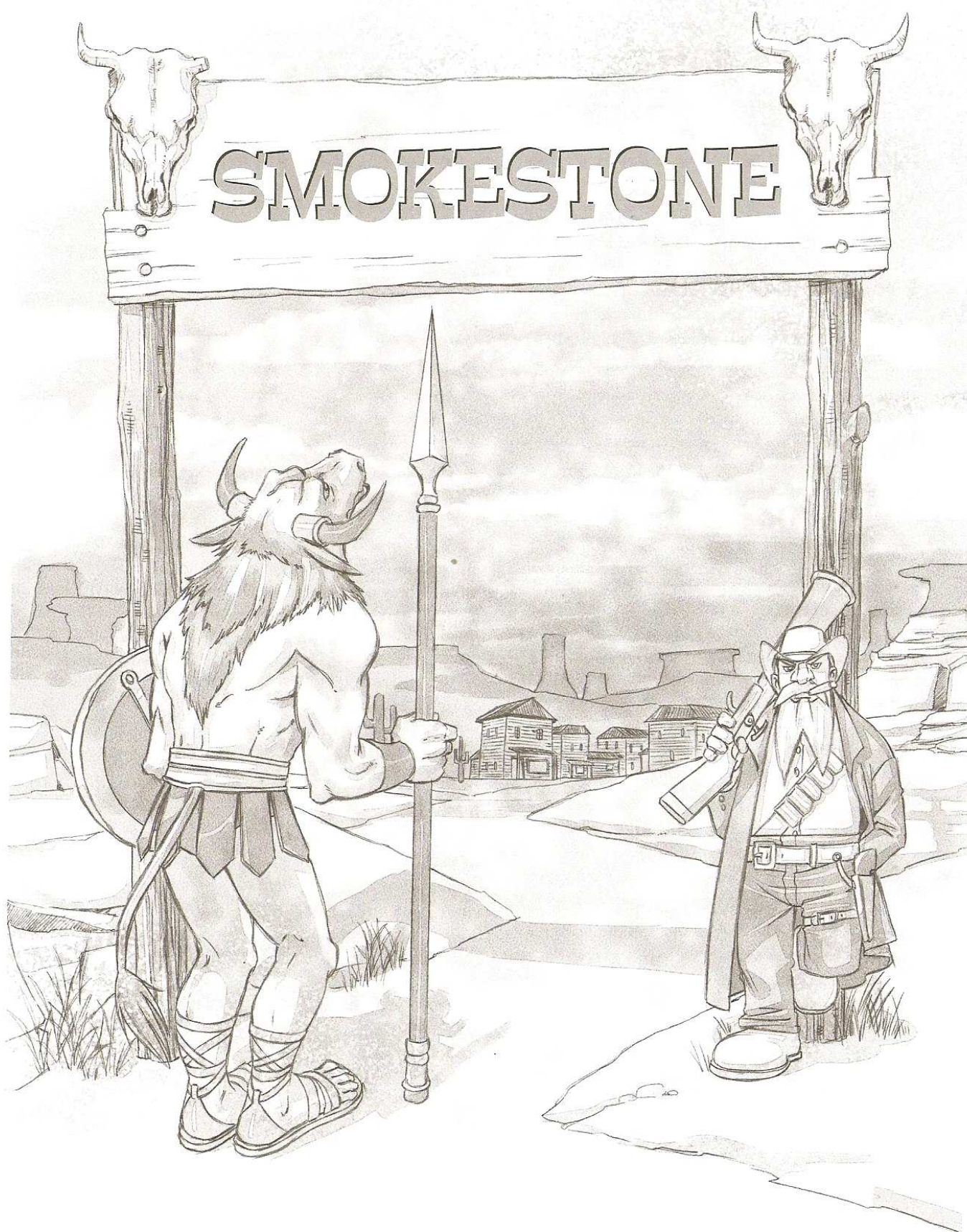
A falta de poesia e estilo nas palavras de Sillas Rummworth faria cair os dentes de um crocodilo, desde que o crocodilo consiga ler e já tenha algum conhecimento de estilo literário, podendo fazer uma comparação. De fato, o macaco era bastante fiel, e me entregou tudo sem demora. Explicando melhor, eu quero dizer que na verdade o macaco não foi fiel, já que isso seria oposto àquilo que o macaco fez, que foi me entregar os relatos, ou seja, não ser fiel a Sillas Rummworth. Ou ser fiel a mim.

Irei me empenhar agora em meu próximo romance, a história definitiva da pirataria em Arton. Irei chamá-lo Bandidos & Bucaneiros. Mas antes tenho negócios com minotauros escravistas, que talvez aceitem comprar Anne por meio Tibar. Também devo agora escolher a melhor prancha e a mais enferrujada lâmina para Sillas Rummworth.

Yo, ho, ho, uma vida pirata pra mim.

James K., Quelina, 1402.

Está vendo aqueles crânios
no alto dos postes, forasteiro?
Pois é, eles *não* são
de vaca...



Parte 3

Smoke stone

Olá, peregrino.

Dá para ver que você é novo aqui. Não olhe agora, mas aquele sujeito encostado na parede da taverna ia aliviar você desse ouro todo e dessas botas, se eu não tivesse aparecido primeiro. Não, mas não precisa se preocupar. O pessoal aqui me respeita.

Agora, você pode me retribuir o favor que acabei de fazer e me pagar um trago ali mesmo, que tal? Uma coisa eu lhe digo, peregrino: um pé-de-moça como você tem que ter bons amigos num lugar como este. E existem amigos piores que o velho Jack Banguela.

Bem-vindo a Smokestone, peregrino.

Onde Fica

Bem, isso você já sabe, ou nem estaria aqui, não é mesmo? Ou você pagou um daqueles magos vigaristas que transportam você por magia e prometem trazer até aqui, sem nenhuma garantia?

Mesmo? Então você tem sorte, peregrino. Dos infelizes que tentam chegar a Smokestone desse jeito, metade acaba em uma cilada feia, preparada por um monte de amiguinhos do tal mago, e um monte de machados, e um monte de cortes.

Mas isso não importa, porque você está no melhor lugar do mundo, sabia? É aqui mesmo: Smokestone. Bem no meio de Petrynia, peregrino. Embaixo do nariz de todos aqueles nobrezinhos empolados, fazendo cócegas no bigode do Rei Thormy.

Smokestone não é diferente de tantas outras cidadezinhas por aí, tantas quanto as estrelas de Tenebra. Fica a semanas de cavalgada da capital mais próxima, perdida nesse mundão que é Arton — que muita gente diz conhecer, mas poucos sabem como é de verdade.

Se tem alguma magia escondendo a cidade? Até deve ter. Afinal, o que *não tem* magia neste mundo? Mas se quer mesmo saber, peregrino, a verdade é que nenhum vidente, adivinho ou clérigo de Thyatis tem *qualquer* motivo para *tentar* procurar Smokestone. Você já tentou achar um lugar que nem sabe que existe? Achar uma pessoa que nem sabe se nasceu?

É como eu disse, peregrino: este Reinado dos deuses é muito maior do que todos pensam. Para cada povoado no mapa, há dez outros que não estão lá. Lugares nunca visitados por um paladino, nunca registrados por um escriba. Aliás, você acha mesmo que existe apenas *uma* cidade chamada Malpetrim? Ou Norm? Ou até Smokestone?

Agora, se existe mesmo algo escondendo este lugar, é a *lealdade*. Porque o povo aqui é *leal* a esta porcaria de cidade, sabe? Pode ser o lugarzinho mais fedorento e poeirento do Reinado, o inferno mais miserável e sem lei embaixo de Azgher, o covil dos mais imundos assassinos, caça-prêmios e cortadores de gargantas. E mesmo assim, você ficaria surpreso com quanta gente morreria para manter este lugar assim. E mais gente ainda mataria por isso.

Claro, outra coisa que ajuda a manter Smokestone escondida são as mentiras. Ou melhor, a *fama* das mentiras. Precisa lembrar, peregrino: este é o país de Petrynia. Cada habitante do reino tem uma história mais furada que peneira, sobre tesouros enterrados, monstros escondidos, lendas, fantasmas... o diabo. Uma cidade fora-da-

lei, intocada pela justiça do Reinado, rica de minas de pedra-de-fumaça, infestada de pistoleiros e alquimistas? Bobagem, certo?!

É isso mesmo. Você está começando a entender.

Aí está. Smokestone fica bem à vista de todos, se você souber o *que* e *onde* procurar. Um lugar tranquilo para nós, bandidos. Onde você pode comprar, vender ou *fazer* pólvora à vontade. Onde são forjados os melhores canos cospe-chumbo. Onde nenhum regente chato ou milícia intrometida vai incomodar você. Aqui os homens são homens, e as mulheres enchem de porrada os homens de fora.

O quê?! Você não é bandido? Hah, claro que não! Estava procurando Smokestone apenas por curiosidade, certo? Ou talvez seja um agente da lei disfarçado, de repente até algum desses tais paladinos? Alguém que veio aqui acabar com o crime?

Não precisa mais fingir, peregrino. Você é um de nós.

Viver e Morrer em Smokestone

Um de nós, isso mesmo.

Mas *quem* somos nós, você quer saber?

Quem vive em Smokestone não pode viver em outro lugar. Uns porque não agüentam a porcaria das leis e regras de todos os reinos por aí. Muita gente foge para Smokestone para não ter que andar de cabeça baixa, não ter que esconder suas pistolas ou o seu orgulho. Digo mais: muita gente foge para Smokestone porque *não* agüenta ser pisoteado. Está vendo o Bill-Duas-Línguas, ali? Ex-escravo. Ele podia trabalhar até morrer para os minotauros de Tapista. Ou podia tentar se abrigar em algum “lugar de gente honesta”, onde seria fugitivo para sempre. Ou podia vir para cá. Adivinha o que ele escolheu?

Outros acabam aqui porque já estão sendo caçados. É, tem muita gente perigosa aqui, peregrino. Uma pistola é uma coisa linda, nada cheira melhor que pólvora queimando — mas a maioria dos sacanas aqui gosta delas porque matam muito bem, e muito rápido. Eles não gostam de lutar. Eles gostam é de matar.

O último tipo de habitante de Smokestone é aquele que não quer viver em outras bandas porque nasceu aqui, e sabe que nenhum outro lugarejo no mundo se compara. São orgulhosos, e têm razão de se orgulhar.

E é isso que você precisa entender, peregrino: a coisa mais importante para um habitante de Smokestone, além de pólvora e hidromel, é o orgulho. Somos rebeldes. Não queremos acatar as leis bestas do Reinado. Está vendo o brasão ali, na parede, atrás do balcão? É o brasão de Smokestone. Você vai vê-lo em quase todas as casas por aqui. Então, não fale mal da cidade, mesmo que a rua esteja cheia de bosta de cavalo e alguém chame sua mãe de goblin abissal.

Certo, mas você quer conhecer o povo daqui. A verdade é que também existem aristocratas em Smokestone. Eu sei, depois de tudo que eu acabei de falar, parece loucura. Mas ouça.

Quem fundou esta cidade foi uma família, os Harringer. Eram nobres, de algum reino vizinho por aí, mas acabaram arruinados.

Então, o velho Dix Harringer pegou a esposa e filhos, botou numa carruagem e tocou a procurar um lugar novo para viver, e uma nova forma de fazer ouro. Encontrou as minas de pedra-de-fumaça, começou a extrair o minério, vender, e o resto é história.

As primeiras famílias ainda têm dinheiro e poder aqui. Mas não é como nos outros lugares, eles não são *nobres*. São cavalheiros e damas. E sabe o que mais? Sabem se portar como o que são. Entre os ricos de Smokestone existe uma etiqueta, que permite a um homem ser gentil enquanto cospe fumo de mascar ou mata um desgraçado que lhe ofendeu. É um modo galante de fazer as coisas, um ar de confiança, que torna um cavalheiro um cavalheiro, mesmo quando está arrotando.

E tem a maldita “honra”. Mas vamos falar disso mais tarde.

Além dos aristocratas, temos os trabalhadores. É o sal da terra, o pessoal que você está vendo por todo lado. Gente que vem para cá se estabelecer, tentar ficar rico, abrir tavernas, oficinas, alfaiatarias, lojas de bugigangas e todo tipo de negócio que você conseguir imaginar. A maioria acaba trabalhando nas minas. Os mais simplórios aceitam ser empregados de alguma família rica, recebendo salário para extrair a pedra-de-fumaça todos os dias. Os mais ousados ou malucos (ou seja, o tipo de gente que você espera encontrar em Smokestone) tentam achar seu próprio veio, para explorar sozinhos ou com sócios. É claro que todo esse minério precioso — e ilegal — provoca disputas, muita gente acaba levando bala. Mas aí está a graça da vida, não é?

Temos também os sabichões. É assim que eu chamo esses tipos. São os alquimistas, magos, armeiros especializados em armas de pólvora, esse tipo de gente. Acabam aqui tentando fazer fortuna, e muitos realmente conseguem. O pessoal de Smokestone está sempre à procura de armas melhores. Também há uns médicos, vindos de Salistick, para remendar os feridos que ainda têm salvação; e até uns clérigos, que rezam pela alma de todos nós e roubam o trabalho dos médicos.

Por último, temos os durões. Como eu. E você, hein? Ah, esse é o pessoal que faz a fama de Smokestone. Caçadores de recompensa, duelistas, criminosos, mateiros... Tipos com quem é melhor não se meter. Eles falam com o gatilho antes da língua, dão à cidade a fama que ela merece. Eles não costumam ficar aqui o tempo todo; estão sempre saracoteando por aí, em aventuras, missões, assaltos ou coisa do gênero. Mas quer saber? Os durões protegem Smokestone.

Porque, você deve ter notado, não falei *nada* sobre nenhum prefeito, regente, milícia ou exército. Essas coisas não existem aqui. Smokestone não tem governante além da honra e consciência de cada um. Não tem milícia além da boa e velha turba de linchamento, que sempre aparece quando alguém merece ser enforcado. E não tem exército além do bom povo daqui, que pega as pistolas e rifles sempre que algum engraçadinho tenta se meter conosco.

As Leis da Fronteira

Para entender Smokestone, você tem que entender honra e orgulho. E se você quer minha opinião, peregrino, você tem que entender essas coisas se quiser ser homem de verdade em *qualquer*

lugar. Mas os sacripantas do resto do Reinado vão dizer que não; que o importante é ser polido, educado, e deixar os nobres sapatearem em sua cabeça.

Mas vamos voltar ao assunto. Você vai entender tudo isso entendendo as leis de Smokestone.

- **Coma na mesa, defeque na latrina.** Simples, não? Mas nem todo mundo consegue botar isso na cabeça. Smokestone é um maravilhoso e lindo antro de bandidos, ladrões, assassinos e foragidos. Mas *não se rouba em Smokestone*. Entendeu?! Não interessa se você aponta um cospe-chumbo para a fuça de um infeliz e toma seu ouro, ou prefere roubar na mesa de jogo, ou até surrupiar umas moedinhas quando ninguém está olhando. Lugar de fazer isso é *lá fora*, no resto do Reinado. A mesma coisa vale para matar, falsificar, caçar recompensas... Tudo isso fica lá fora.

“Ah, mas e aquele cidadão pronto para me roubar quando entrei na cidade?” você pergunta. Quer saber? Lamento dizer, mas por enquanto você ainda é um forasteiro, e com forasteiros certas coisas são aceitas. Um roubo e uma morte silenciosa não incomodam ninguém.

- **Um homem de verdade precisa acertar suas próprias contas.** E uma mulher também, mesmo que seja convencendo algum homem a fazê-lo — o que nem sempre é o caso. Mas como eu dizia, digamos que alguém decidiu ignorar aquela primeira lei, e *você* foi a vítima. E agora?

O problema é todo seu! Em Smokestone, cada um precisa cuidar de si mesmo. E daqueles com quem se importa. E é melhor tratar de manter esse número de pessoas o menor possível, sabe?

Alguém aprontou com você? Não venha choramingar para alguma família rica ou amiguinho rápido no gatilho. Resolva você mesmo. Chame o infeliz para um duelo (já vou explicar isso) e fim de papo. Claro, a menos que você seja uma velhinha desamparada, um aleijado, um cego ou algo assim. Então pode pedir ajuda. Mas mesmo nesse caso, não espere que alguma autoridade vá resolver o problema. Você precisa de amigos, e precisa ser leal a eles, para que eles sejam leais a você.

- **Sejamos civilizados.** Francamente! Vivemos em uma terra abençoada com minas e mais minas de pedra-de-fumaça. Nossa cidade abriga os melhores forjadores de armas do Reinado. E você ainda tem a coragem de desfilar por aí com uma lança, machado, arco e flecha, ou qualquer outra arma de selvagens e bárbaros?

Por aqui, usamos pólvora. Usamos pistolas, mosquetes, até canhões; armas de cavalheiros, de gente sofisticada. Enchem você de buracos antes que consiga erguer uma porcaria de espada. Matam rápido. Não dependem de força bruta, só bons olhos e dedos rápidos.

Claro, alguns filhos da mãe por aí conseguem dizimar dez pistoleiros com espada, flechas, ou até de mãos vazias. Oras, alguns até continuam vivos depois de levar um tiro, ou uma porção de tiros! Se você acha que consegue algo assim, fique à vontade. Mas vou avisando, se tiver que acabar com a vida de algum canalha, faça isso com pólvora. Ninguém gosta de bárbaros ou monstros, oras!

- **Matar não é assassinato.** Seja você um cavalheiro de Smokestone ou um chapéu-preto das planícies, você precisa saber a diferença entre uma morte justa e um assassinato.

Como assim, “qual a diferença”?! Essa é das boas! Já andou metido em masmorras com aventureiros, peregrino? Ora, quando o adorador de demônios ergue a adaga para sacrificar a princesa, você trata de matar logo o infeliz, certo? Isso foi um assassinato, certo? Você cometeu um crime, certo? Não? Ah, agora está começando a entender...

Pois então, aqui não é tão diferente assim. Alguém aprontou feio com você, ou alguém que você gosta. Você chama o infeliz para um duelo, olha bem nos olhos, saca primeiro e enche ele de buracos para ventilação. Isso é uma morte justa. Ninguém vai incomodar você por matar alguém assim, eu garanto.

Assassinato é, deixa ver, quando você atira no mesmo infeliz pelas costas, sem aviso. Não, não importa o que ele tenha feito. Na verdade, matar sem provocação também é assassinato. Matar sem testemunhas, também. E matar alguém que recusa um duelo, também.

Quer saber? Ninguém nunca escreveu todas as ocasiões em que uma morte é justa ou não. Use seu bom senso, diabos! E em caso de dúvida, sempre temos linchamentos para provar que uma morte foi assassinato.

- **O que acontece em Smokestone fica em Smokestone.** Ou seja, as leis daqui não valem lá fora, e vice-versa. Não importa se o dragão-rei em pessoa oferece uma recompensa gorda por aquele camarada bebendo bem ali no balcão. Ninguém aqui se importa com o que você fez em outras terras, ninguém liga para aquilo que o Reinado pensa de você.

Você tem contas a acertar com alguém aqui? Chame para um duelo. Ou xingue a mãe dele e deixe que *ele* o desafie. Ou espere o desgraçado sair da cidade para pegá-lo. Você só tem essas duas escolhas. Ou melhor, até tem mais escolhas, caso o linchamento não seja um problema para você.

Xingar quase sempre funciona. Veja só, isso nos leva à próxima lei...

- **A verdade é feita de chumbo e coragem.** Alguém diz que você é filho de um goblin mentecapto bexiguento. Você não cai na provocação, não reage, não faz nada. Afinal, o sujeito é grande feito um minotauro e rápido no gatilho. Certo, ele não pode matá-lo. Seria assassinato. Você saiu com vida.

Mas veja bem, não reclame se *todos* passarem a chamar seu pai de goblin mentecapto bexiguento. Afinal, você aceitou!

E não, nada de querer tirar satisfações com o magricela baixinho. *Isso* seria assassinato. Quando você aceita um insulto de alguém, deve aceitar de *todo mundo*. Em Smokestone você é respeitado de acordo com seus atos, e todos acreditam naquilo que você os faz acreditar. O que é mais importante para você? A vida ou a honra? Se valoriza mais a vida, paciência. Foi assim que o Rob Sapo-Boi acabou com esse apelido...

- **Nós estamos sempre certos.** Agora que está em Smokestone, entenda que cada pessoa aqui tem mais *razão*, em *todos os sentidos*, que *qualquer* outra pessoa ou criatura de fora. Do Reinado, de Arton, dos Reinos dos Deuses... Não interessa!

Em qualquer disputa ou desentendimento entre um local e um forasteiro, o local *sempre* tem razão e o forasteiro *sempre* está errado. Se houver dúvida sobre a justiça de uma morte, ou quem roubou

um cavalo, ou quem está trapaceando na mesa de jogo... Bem, é melhor tomar partido do bom povo de Smokestone.

Por quê?! Porque somos melhores, diabos! Somos gente civilizada em um mundo de selvagens com machados e flechas e casacas de ferro! Que pergunta mais sem cabimento!

• **Linchamento resolve tudo.** Pois é, resolve mesmo. Quando tudo o mais dá errado, quando o culpado por um assassinato ou outro crime acaba escapando, quando a vítima é indefesa... enfim, em situações que um duelo não resolve, um bom linchamento resolve.

Nós somos a milícia de Smokestone. Nós, o povo. Quando alguém precisa ser enforcado para criar um pouco de juízo, sempre há um bom cidadão com um nó de força pronto, e outros tantos para agarrar o figura e pendurá-lo.

Sabe, no mundo lá fora, quando um crime sai da alçada da milícia local e acaba nos ouvidos do regente? Aqui em Smokestone, “o regente” somos nós mesmos. E quando um homem só não dá conta do problema, nós linchamos o problema.

• **Ladrão de cavalos não é gente.** Certo. Lembra o que eu disse sobre roubar e matar lá fora, sobre ser procurado por crimes no Reinado? E que nós, aqui, não ligamos? Pois é, existe uma exceção.

Ladrão de cavalo. Sim, um piolhento, lazarento, fedazunha de um ladrão de cavalo! Um traste desses não dura cinco minutos em Smokestone, e ainda vai ter gente brigando pelo privilégio de dar cabo do desgraçado!

Nas planícies, um cavalo é tudo para um homem. É o melhor amigo, é o melhor meio de transporte, é a própria vida. Quando você está perdido, sem água ou comida, pode até ter que matar o bicho para comer — umas das coisas mais tristes neste mundo.

Ah claro, alguém vai dizer que tem este ou aquele bicho fantástico, com asas e tal, que leva você até os confins do mundo. Mas isso é para os ricos, para os magos, para os queridinhos dos deuses, e para os birutas que rastejam em masmorras atrás de monstros.

Para o sujeito simples, ter um cavalo é vital. E quem rouba seu cavalo está tomando de você seu maior tesouro, condenando você a morrer na planície. Ladrão de cavalos não vale nada. Um kobold vale mais que ladrão de cavalo. Um ovo de kobold vale mais que ladrão de cavalo.

Se encontrar algum por aí, pode matar. Matar ladrão de cavalo não é assassinato, porque ladrão de cavalo não é gente, diabos!

Costumes e Valores

Entendeu as leis? Ótimo. Já é meio caminho andado para entender os costumes e valores. Falei bonito, hein? Costumes e valores! Eu deveria ser bardo...

As coisas mais importantes para um verdadeiro cavaleiro, para um verdadeiro *homem* de Smokestone, são a honra e a palavra. Honra é algo meio difícil de definir, certo? Mas você sabe o que é, quando encontra. Bem, quer dizer, não encontra. Mas você sabe o

Muita gente se esconde em Smokestone... Mas é mesmo um ninja de boné ali no fundo?



que é. Honra é coragem. É respeito por si mesmo e pelos outros. É saber como se portar, e o que não tolerar.

Questionar a honra de um habitante de Smokestone é pedir briga. Se for alguém de família rica, então? Prepare-se para problema! E se for um pistoleiro, caçador de recompensas ou duelista? Você já está morto, meu chapa.

Você pode até pensar que não existe honra entre gente inescrupulosa como nós. Mas essa é a honra verdadeira, se você quer minha opinião. O pessoal de Smokestone sabe respeitar os mais velhos, mais experientes ou mais sábios. Sabe não abusar dos mais fracos, sabe cumprir promessas. E se não souber? Bem, o nó de força está sempre pronto.

A palavra faz parte da honra, mais ou menos. Se você contratar alguém em Smokestone, esqueça um acordo escrito em pergaminho, testemunhas ou qualquer tipo de garantia. Porque a palavra do sujeito já é garantia, peregrino! Você pode até ofender o infeliz se exigir alguma segurança. Um homem de Smokestone não falta com a palavra; mesmo que ninguém nunca vá perceber, ele não deixa de cumprir uma promessa, não mente, não volta atrás.

Já ouviu a história do Dyrkus Trend? Morreu no meio da estrada, e pediu que seu parceiro entregasse suas botas à sua esposa. Bem, a infeliz tinha se mudado de Smokestone, fugindo com um amante. O parceiro do velho Dyrkus caçou os dois através de metade do Reinado — e, antes de meter bala no tal amante, entregou as botas à esposa infiel. Porque havia dado sua palavra! Entendeu? E uma promessa feita a um morto tem ainda mais valor.

E não custa repetir sobre o orgulho, não é mesmo? Porque é importante como o decote de uma rapariga. O pessoal aqui não abaixa a cabeça, não se submete, não se humilha. Somos rebeldes, somos durões, e somos orgulhosos. Você também não seria?

História de Smokestone

Certo, falei há pouco sobre os Harringer, que fundaram a cidade, e outras famílias antigas. Vou contar um pouco mais. Mas a minha garganta está ficando seca, sabe? Lá fora não ensinam que, quando paga um trago em troca de uma história, você continua pagando até que a história termine?! Francamente, peregrino...

Bem, havia esse sujeito, Dix Harringer. Era um nobre. Afundou-se em dívidas. Não importa como, o importante é que ele perdeu tudo. Perdeu suas terras, o ouro, os servos, tudo mesmo. Restaram duas coisas: uma carroça e uma família cheia de estômagos famintos.

O velho Dix podia ser nobre, mas também era um homem de visão. Pegou a carroça, a família e foi buscar fortuna. Já pensou? Um aristocrata que nunca tinha trabalhado duro na vida, buscando enriquecer por si mesmo?

Pois ele acabou encontrando as minas de pedra-de-fumaça.

Isso tudo foi há uns bons duzentos anos, peregrino, então você imagina que as armas de fogo não eram tão conhecidas. Por que se importar com pólvora, quando qualquer esquisito de manto e cha-

péu pontudo pode cuspir bolas de fogo e relâmpagos pelos dedos? Os selvagens do Reinado até hoje pensam assim, você sabe. Mas o velho Dix era um visionário, enxergou ali uma oportunidade.

Botou a família inteira para minerar. Foram anos e anos de trabalho pesado para os Harringer — justo eles, acostumados a receber papinha em colheres de prata e ter suas bundas limpas por criados. Dix tinha uns cinco ou seis filhos, e todos aprenderam a minerar, caçar, defender-se, sobreviver na planície. A esposa do velho construiu uma cabana para a família, com suas próprias mãos, e depois foi minerar também. Dizem que três ou quatro filhos de Dix Harringer morreram nas minas. A doença das minas — o “pulmão preto”, como chamam — é uma coisa terrível, você fica todo preto por dentro, de tanto respirar pó de pedra-de-fumaça.

Mas bem, depois de reunir algum minério, era hora de vender. Dix Harringer aprendeu a duras penas que cidadãos respeitáveis não queriam saber dessa história de pólvora. Certa vez, um grupo de magos foi ter uma conversinha com ele, dizendo que eram donos da região e não gostavam de pólvora. Mais um filho de Harringer morreu durante a tal “conversinha”, devorado por alguma besta que algum mago conjurou.

Então, Harringer não apenas pegou uma raiva infernal dos magos, como também começou a tecer uma rede de contatos entre os foras-da-lei. Ladrões, espiões, bandidos, piratas, caçadores de recompensa. Ah, peregrino, *esses* queriam pólvora! Queriam esburacar e explodir pessoas sem passar a vida com a cara enfiada nos livros, muito menos rezar para este ou aquele deus. Finalmente, Dix Harringer começou a refazer sua fortuna.

Tudo era mantido em segredo, para nenhum paladino ou cavaleiro do Reinado ficar sabendo e decidir acabar com o negócio. Mais e mais gente vinha comprar o minério dos Harringer. O negócio cresceu. Cresceram também os olhos de uns e outros; não teve jeito, mais gente resolveu começar sua própria mineradora. Harringer não gostou nem um pouco mas, depois de umas briguinhas, decidiu aprender a compartilhar...

Os trabalhadores das minas queriam diversão, queriam gastar seus salários. Então alguém ergueu uma taverna, e alguém abriu uma ferraria, e alguém inaugurou uma estalagem... Era o início de Smokestone.

No final da vida, Dix Harringer tinha os pulmões transformados em pedra, mais cicatrizes do que podia contar, e quase nenhum filho vivo. De toda a família, só tinha sobrado uma garota. Quando o velho morreu, ela decidiu mudar de nome — adotou o próprio nome do pai, para mostrar que agora era a chefe. Morria Dix Harringer, nascia Dixie Harringer, a verdadeira fundadora de Smokestone.

Ela criou as leis. Ela reuniu as primeiras famílias para decidir que não haveria governo ou milícia na cidade. Ela teceu o véu de mentiras que esconde Smokestone. Ninguém sabe como, mas ela também tornou a cidade invisível para videntes, bolas-de-cristal, essas coisas. Uns acham que ela contratou magos para esse serviço — mas quem conhecia a mulher direito, sabe que ela atirava em magos à primeira vista. Eu acho que ela contratou demônios. Qualquer Harringer confia mais em demônios que em magos.

Dixie Harringer também criou o brasão da cidade. Dizem que

ela tinha um punhado de amigos piratas, ou um punhado de namorados piratas, ou ambos (piratas e durões da planície costumam se dar bem, quando não estão se matando). Ela adaptou uma bandeira pirata, aquela com os ossos cruzados. Tirou a caveira e transformou os ossos em duas faixas em cruz. As estrelas representam o velho Dix, a mãe e os irmãos de Dixie, e cada um dos patriarcas das primeiras famílias. Ah, isso me traz lágrimas aos olhos! Velha e durona Dixie Harringer!

Ela ainda inventou outra coisa. Sabe essa tradição de colocar crânios de touro acima dos portões? Sabe, uma vez, um bando de minotauros achou Smokestone e começou a importunar Dixie. Parece que eles achavam “covardia” usar armas de fogo, algo assim.

O resultado? Dixie pendurou um crânio sobre a porta de sua casa. E não era um crânio de touro, digamos...

A cidade foi crescendo. Para gente sem esperança, sem nada a perder, Smokestone era um bom lugar. E conforme as armas de pólvora ficaram melhores, também cresceu o comércio, cresceram as oficinas... Tudo aquilo que você pode esperar. Tudo por causa de Dix Harringer e sua filha!

Ah sim, dizem que não são só mentiras e magia escondem Smokestone. Dizem por aí que os fantasmas de Dix, Dixie e toda a primeira geração da família ainda rondam as planícies à volta da cidade. Quem tenta chegar a Smokestone com “más intenções”, por assim dizer, acaba se perdendo ou sofrendo algum acidente.

Se isso é verdade? Eu lá vou saber?! De qualquer forma, quando bebo, gosto de derramar um pouquinho para os antigos Harringer. Não custa nada ser camarada com os fundadores, não é?

Galeria de Cafajestes

As Famílias Ricas

Até que falamos bastante dos mortos. Mas e os vivos, você quer saber? Quem mora em Smokestone hoje em dia?

Os **Harringer** ainda são a família mais importante, mas também há os **McMullard** e os **Krowley**. Todos têm minas grandes, e empregam um monte de gente.

O patriarca atual dos Harringer é Lyman Harringer. O pessoal diz que ele não honra o nome da família — é um borra-botas empolado, que gostaria de ser prefeito, barão ou outra porcaria qualquer. Mas ele comanda os negócios da família, e nisso é muito bom. Na verdade, a fortuna dos Harringer vem aumentando muito nos últimos tempos.

Lyman teve uma briga feia com seu irmão Descott há uns dois anos. Descott saiu de Smokestone, levando só suas pistolas e seu cavalo, e até agora não voltou. Uns dizem que a confusão toda foi por causa de uma rapariga, outros acham que Descott ficou enojado com a covardia do irmão. Há que diga que, quando voltar, Descott vai estar acompanhado de um grupo de durões, para tomar a casa dos Harringer de assalto e matar Lyman.

Enquanto isso, Lyman continua enriquecendo. Sabe, nunca vi ele duelar com ninguém. Mas quem fala mal do cidadão tem o péssimo hábito de sofrer algum acidente antes que a questão possa

se resolver com um duelo. O quê? Não, eu não estou insinuando nada! Deve ser sua imaginação, peregrino.

Os **McMullard** são os maiores rivais dos Harringer, em termos de negócios. Até onde eu saiba, a rivalidade nunca acabou em chumbo, mas talvez um dia...

O curioso é que, embora sua mina produza mais que qualquer outra, eles empregam pouca gente. Só um punhado de trabalhadores. Dizem que o patriarca da família é um necromante, usa zumbis e esqueletos como mão-de-obra — e veja bem, esse é o boato mais suave! Também dizem que o patriarca é o *mesmo* desde que a família chegou a Smokestone, há quase duzentos anos! O velho seria uma múmia, lich ou outro morto-vivo qualquer...

O pior de todos os rumores é que seus empregados não são pessoas, nem zumbis, mas demônios. Isso mesmo, demônios, com chifres e tudo, saídos do inferno! Os McMullard têm um pacto com o Deus Cobra! Claro que não sei se é verdade. Só sei que as minas dos McMullard funcionam dia e noite...

Os **Krowley** são únicos em Smokestone e, até onde eu saiba, no Reinado inteiro. São uma família de meio-orcs.

Certo, você pergunta, como pode existir uma *família* de meio-orcs? Essa eu sei responder. Os primeiros Krowley que chegaram aqui eram um casal de meio-orcs. Uma história bonita, até. Por acaso total, os dois se encontraram e apaixonaram. Quando tiveram filhos, nasceram meio-orczinhos! Não sei se isso já aconteceu em algum outro lugar, mas você tem que admitir que é interessante.

Agora, essa linhagem de meio-orcs não poderia durar, certo? Mas o patriarca queria manter o sangue da família “puro” — manter a mistura de humano e orc, a força e esperteza que fizeram seu sucesso em Smokestone. Assim, os irmãozinhos casaram com as irmãzinhas, e tiveram filhos, e tem sido assim há uns cem anos. De vez em quando, um filho ou filha dos Krowley tem permissão de casar fora da família, desde que seja com um meio-orc. É de virar o estômago, se quer saber a minha opinião.

Mas veja você, o que aconteceu nestes últimos tempos. O jovem Gruth Krowley caiu de amores por uma jovem elfa, de uma caravana de refugiados, recém-chegados à cidade. Parece que o amor é correspondido, mas nenhuma das duas famílias quer ver os dois juntos. A coisa pode ainda acabar em chumbo. Como os meio-orcs são podres de ricos, e os elfos são trabalhadores pobres, adivinhe quem vai levar a pior...

O Taverneiro Warrick

Com exceção das famílias ricas, o sujeito mais importante de Smokestone deve ser o **Warrick**. Isso mesmo, o taverneiro. Aquele ali, atrás do balcão!

Se esta é a maior taverna de Smokestone, foi pelo trabalho duro de Warrick. Ele chegou à cidade há pouco mais de dez anos. Logo depois de abrir este ótimo estabelecimento — e batizá-lo com o encantador nome “Buraco no Bucho” — Warrick percebeu que o povo precisa de outras coisas além de hidromel.

O povo precisa de amor e companhia, certo? Então, ele contraiu algumas beldades de Smokestone para fornecer esse carinho. O povo precisa de dinheiro. Ele passou a emprestar ouro para os

necessitados. O povo precisava de proteção! Como eu disse, nem todos podem duelar, tem os aleijados, cegos... Warrick emprega duelistas contratados para esses casos.

Oras, o povo precisa de um monte de coisas diferentes, tem um monte de problemas, e nem sempre sabe como resolvê-los. Warrick é um verdadeiro “resolve-problema”. Você precisa de uma bala mágica especial, que não está à venda? Warrick tem contatos, pode consegui-la. Precisa saber o nome do desgraçado que anda falando pelas suas costas? Provavelmente Warrick sabe até o nome da avó do infeliz. Precisa se livrar de uma evidência comprometedora, acabar com uma maldição, passar adiante um item mágico inútil? Warrick providencia tudo isso. Ele conhece gente que conhece gente, ele arranja o fim dos problemas. Dizem as más línguas que Lyman Harringer não está muito feliz com o poder que Warrick está reunindo na cidade...

Lutien, o Papa-Defunto

Existe outro sujeito muito rico em Smokestone: o papa-defunto, é óbvio!

O agente mortuário — digamos assim — mais bem-sucedido da cidade é Lutien. Um elfo sinistro, que anda de preto o tempo todo, com uma cartola enorme e luvas cobrindo as mãos. Não falta trabalho para ele, pessoas vivem morrendo em Smokestone o tempo todo. Vivem morrendo, hein? Entendeu? Eu devia *mesmo* ser um bardo...

Falando sério, há quem diga que Lutien vende cadáveres para os McMullard transformarem em zumbis trabalhadores. Também há quem diga que o próprio papa-defunto seria um vampiro. O que *eu* já vi com os meus próprios olhos, foi aquele elfo fazendo uns gestos e dizendo umas palavras, e coisas esquisitas acontecendo.

Ele pode ser só um mago ou feiticeiro, mas aqui em Smokestone, vai saber! A única certeza é que, quando você abotoa o paletó de madeira em Smokestone, acaba nas mãos de Lutien. O que vem depois... Ninguém nunca sabe, não é?

Não, Smokestone não tem um prostíbulo de luxo; pegamos estas meninas empregadas das Ilhas Piratas

Armas e Munições

Outras pessoas úteis para conhecer são os grandes armeiros. **Thungamm Beijo-de-Ferro**, o anão, é o dono da “Oficina da Fumaça”, a maior forja de armas de pólvora de Smokestone. Se você puder pagar por uma das belezinhas de Thungamm, pode ter certeza de que seus desafetos terão vida curta.

Se você está mais interessado em economizar, existe a “Armeria Verde”, a oficina do goblin **Rezin**. As armas dele custam metade do preço, e funcionam metade das vezes! Ele também compra armas de segunda mão, conserta armas defeituosas, aluga... Faz qualquer negócio! Se você quer matar alguém e não pode pagar muito, eu recomendo.

Você já tem armas? Mas ainda precisa de pólvora, certo? Vá ali fora e olhe em volta: as ruas estão repletas de vendedores ambulantes, cada um com sua barraquinha imunda, cobrando barato pela chance de explodir seus inimigos. Alguns são alquimistas de rua, outros só vendedores ou atravessadores.

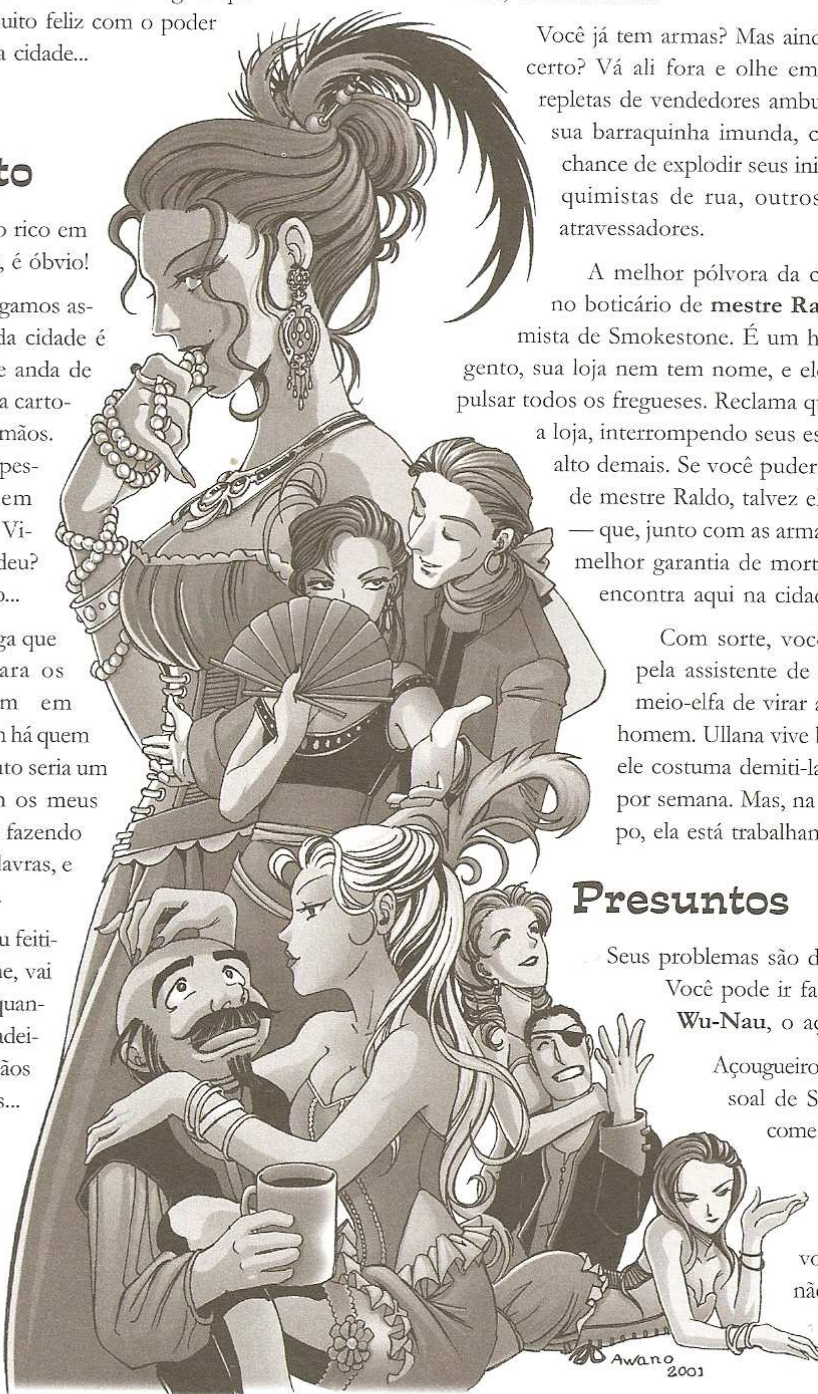
A melhor pólvora da cidade você encontra no boticário de **mestre Raldo**, o melhor alquimista de Smokestone. É um halfling velho e rabugento, sua loja nem tem nome, e ele costuma tentar expulsar todos os fregueses. Reclama que eles estão sujando a loja, interrompendo seus estudos ou respirando alto demais. Se você puder agüentar os insultos de mestre Raldo, talvez ele venda sua pólvora — que, junto com as armas de Thungamm, é a melhor garantia de morte eficiente que você encontra aqui na cidade.

Com sorte, você pode ser atendido pela assistente de Raldo, **Ullana**, uma meio-elfa de virar a cabeça de qualquer homem. Ullana vive brigando com Raldo, ele costuma demiti-la uma ou duas vezes por semana. Mas, na maior parte do tempo, ela está trabalhando lá.

Presuntos

Seus problemas são de algum outro tipo? Você pode ir falar diretamente com **Wu-Nau**, o açougueiro.

Açougueiro? Isso mesmo, o pessoal de Smokestone também come carne, sabia? Wu-Nau vende carne quase fresca e cria porcos em seu chiqueiro. Se você matou alguém que não devia, e precisa se



livrar do corpo, fale com ele. Por uma pequena quantia, você fica aliviado, os porcos ficam mais gordos, e todo mundo fica feliz.

Wu-Nau é um refugiado de Tamu-ra. Uns dizem que ele é meio louco, por causa da Tormenta. Outros dizem que ele nem chegou a ver a Tormenta, já havia fugido daquela terra por ter envenenado um comerciante rival. Sei lá se é verdade. De repente, Wu-Nau pode ser também a pessoa certa para procurar se você precisa de veneno.

A única dificuldade é falar com ele: Wu-Nau nunca aprendeu o idioma do Reinado, e fala um dialeto que nem outros refugiados de Tamu-ra entendem. Também já ouvi falar que ele é um demônio disfarçado, e só sabe falar a língua infernal. Vá se acostumando, peregrino, dizem cada coisa nesta cidade...

Igrejas e Cultos

Ah, você *já fez* coisas erradas, e agora teme por sua alma? Dizem por aí que nem os deuses prestam atenção em Smokestone. Pode até ser verdade, mas às vezes alguém no Panteão resolve olhar para estes lados.

Veja **Thydas**, nosso bom e velho padre de Khalmyr. Gosta tanto do Deus da Justiça quanto de um bom hidromel. Você pode encontrá-lo na igreja, ali no final da rua — ou então largado em alguma sarjeta, balbuciando. Você diria que um clérigo desses não cura nem resfriado, certo? Grande engano! Thydas tem magia da boa, consegue verdadeiros milagres. No passado, foi capelão de um batalhão do exército de Tyrondir. Parece que ficou traumatizado com alguma batalha ou coisa assim, desertou e veio até Smokestone afogar as mágoas. Se você tiver sorte (ou azar) também pode ver o bom padre quando está furioso com Khalmyr, esbravejando contra ele na igreja ou na rua. Mesmo assim, ele se diz devoto. Estranho.

Dizem que há um grande culto a Hyninn aqui em Smokestone. Você sabe, cidade de bandidos, Deus dos Ladrões... São coisas que combinam. Se eu conheço algum membro do culto? Nunca ouvi falar.

Também tem os **Inocentes**, uma comunidade isolada nos arredores da cidade. Um povo bem esquisito (quer dizer, mais esquisito que o normal). São devotos de Lena, sabe, a Deusa Criança. Por causa disso, entre eles, as crianças mandam e os adultos obedecem! E você pensa que eles são alegres, sempre cantando e brincando? Coisa nenhuma! Aquelas crianças são sinistras! Todo mundo se veste de preto, e ninguém fala muito com gente de fora. Dizem que é para não “macular” a alma deles, sei lá.

Eles também não usam magia arcana, nem pólvora, nem nada. Dizem que não é puro, não é o modo de Lena. Vivem uma vida simples, mas eu me borro de medo deles. Por que vivem perto de Smokestone, você pergunta? Ora, porque o Reinado é governado por adultos, e Smokestone está fora do governo do Reinado.

A única coisa boa que esses tipos oferecem são suas clérigas de Lena. Elas fazem sua cabeça crescer de novo depois de estourada por um mosquete! Mas veja bem, clérigas de Lena precisam ser mães antes de ganhar sua magia, então só as *adultas* são clérigas. Ou seja, elas obedecem às crianças. Então, se você precisa de cura mágica poderosa, ou até trazer um companheiro morto de volta, procure os Inocentes. Mas esteja preparado para obedecer às crianças sinistras.

Por último, dizem (eu repito: *dizem*) que, às vezes, o **Deus da Morte** em pessoa aparece aqui em Smokestone. Ragnar? Leen? Avatar? Sei lá como chamam! Só sei que ele sempre carrega aquela foice enorme, e tem um crânio brilhante embaixo do capuz. Sei também que ele é um grande jogador de Wyr (você sabe, o jogo com cartas e dados). Dizem que ele visita a cidade em busca de um desafio. Se você vencer, ele pode fazê-lo imortal, ou trazer alguém de volta da morte! Agora, se perder, o deus leva você embora...

Alvos

Se você quer diversão com menos sangue, sujeira e álcool, um grupo de bardos costuma se apresentar por aqui. São os **Pés-de-Fumaça**, embora eu não saiba ao certo por que escolheram esse nome. Quatro ou cinco sujeitos, muito bons de alaúde e com vozes decentes, cantam músicas antigas de Petrynia e arredores. Dizem que, quando o trabalho de bardo está fraco, eles assaltam caravanas e fazem pequenos roubos pelas redondezas. Ou seja, nada demais. Também já ouvi dizer que um deles vendeu a alma para um demônio, em troca de aprender a tocar alaúde. Mas isso me cheira a lorota.

Entre os tipos perigosos, existem os **Carniceiros**. Um bando de centauros que vaga pelas planícies, atacando e roubando viajantes. Depois, vendem os espólios aqui na cidade. Mas não os chame de Carniceiros, e nem mencione sobre os tais roubos perto deles, peregrino! Os desgraçados são selvagens. Nunca aprenderam a usar armas de fogo, mas retalham um homem em dois tempos com machadinhas. Quando alguém pergunta onde conseguiram as coisas que vendem, a resposta é sempre a mesma: “Achamos”.

Claro, também tem os pistoleiros. Smokestone está cheia deles. **Zach Hullden**, ex-soldado do Exército do Reinado, hoje bandido. **Savanna**, a caçadora de recompensas. **Tillipeg Tettelbaum**, o almofadinha de Valkaria, parece um poltrão mas é rápido no gatilho e já matou mais de vinte. **Garth**, o Vaqueiro do Inferno: alguns dizem que não pode morrer com um tiro; outros dizem que é o Deus Menor da Pólvora. **Sir Custer**, ex-cavaleiro da Ordem da Luz, que usa lança, armadura e pistolas. **Billy-Bob**, o Não-Canhoto, que atira com a mão trocada, apenas para ter um pouco mais de desafio em seus duelos. **Polly Coiote**, uma garota criada por bichos selvagens nos ermos, que mal sabe falar, mas atira como ninguém!

Doutor Dillon é um médico renegado de Salistick, que usa sua pistola com precisão cirúrgica — e, quando leva tiro, faz cirurgia em si mesmo. **Colt “Réquiem”**, um bardo e violeiro sem igual, que compõe uma nova música para homenagear cada um que mata. **Tom Mulligan**, especialista em atirar montado em seu cavalo, Gatilho. Os **Irmãos Reny**, uma quadrilha familiar de assaltantes de caravanas, liderada pela **Mamãe Mable**, a velha mais durona que eu já vi na vida. E, é claro, o velho **Jack Banguela** aqui...

Quer saber por que eu tenho este apelido? Olhe de perto: todos os meus dentes são de aço. Eu tinha o costume de arrancar um dente para cada homem que matava, sabe? Depois derretia as pistolas do infeliz e forjava um dente de aço para substituir. Oh bem, o espaço para novos dentes acabou há anos...

Onde Cair Duro

Você quer conhecer mais pontos de interesse de Smokestone? Tem as minas, é claro.

São três minas principais, pertencentes a cada uma das famílias antigas — e um gazilhão de minas menores, que trocam de dono o tempo todo. Muitas vezes, os mineradores encontram monstros lá no subterrâneo, desde coisas simples como kobolds posseiros até criaturas ancestrais que estavam adormecidas e acordaram com a barulheira. Veja você, parece que alguns monstros comem pedra-de-fumaça e por causa disso cospem fogo! Volta e meia, o dono de uma mina contrata aventureiros para matar alguma coisa assim.

Smokestone tem duas ruas principais: a Rua da Poeira e a Rua da Fumaça. Nada muito criativo, hein? Na Rua da Fumaça fica a maior parte das oficinas e forjas. Tem esse nome porque incêndios e explosões são a coisa mais comum...

A Rua da Poeira é onde estamos. Leva direto para a estrada, e os viajantes chegam cheios de poeira. Entendeu? Aqui fica a maior parte das tavernas, as casas de jogo e o resto do comércio com menos propensão a explodir. O papa-defunto ficava nesta rua, mas decidiu se mudar para a Rua da Fumaça, mais perto dos clientes em potencial...

E, enquanto você estiver em Smokestone, não deixe de visitar o cemitério! Sempre tem novos moradores. É uma coisa enorme, cheia de lápides amontoadas. Vez por outra, algum morto se ergue da tumba, reclamando de um duelo injusto, exigindo vingança... A

choradeira de sempre. Como alguns são enterrados com suas pistolas, botas e coisas do gênero (lembra do que eu falei sobre promessas aos mortos?), não é coisa rara que algum morto venha contratar você para cuidar de negócios inacabados!

Outro lugar divertido é a Praça da Força, ou seja, a praça central da cidade. Se a noite está chata, cedo ou tarde alguém arranja um linchamento, e todos vão poder assistir.

Fim de Papo

Então, acho que você já sabe de tudo que precisa, peregrino. Já pode se virar aqui em Smokestone.

O quê?!

Ei, peregrino, aponte esse cospe-chumbo para outro lado. Então, foi para isso que você veio aqui? O que eu fiz? Matei seu irmão? Peregrino, eu matei o irmão de muita gente...

Não, não lembro. Ele era aventureiro? Seja mais específico. Usava pistolas mágicas? Seja mais específico. Francamente, peregrino! Já matei mais de dez homens com esse mesmo nome!

Tem certeza que não quer mesmo mudar de idéia? Beber mais um trago?

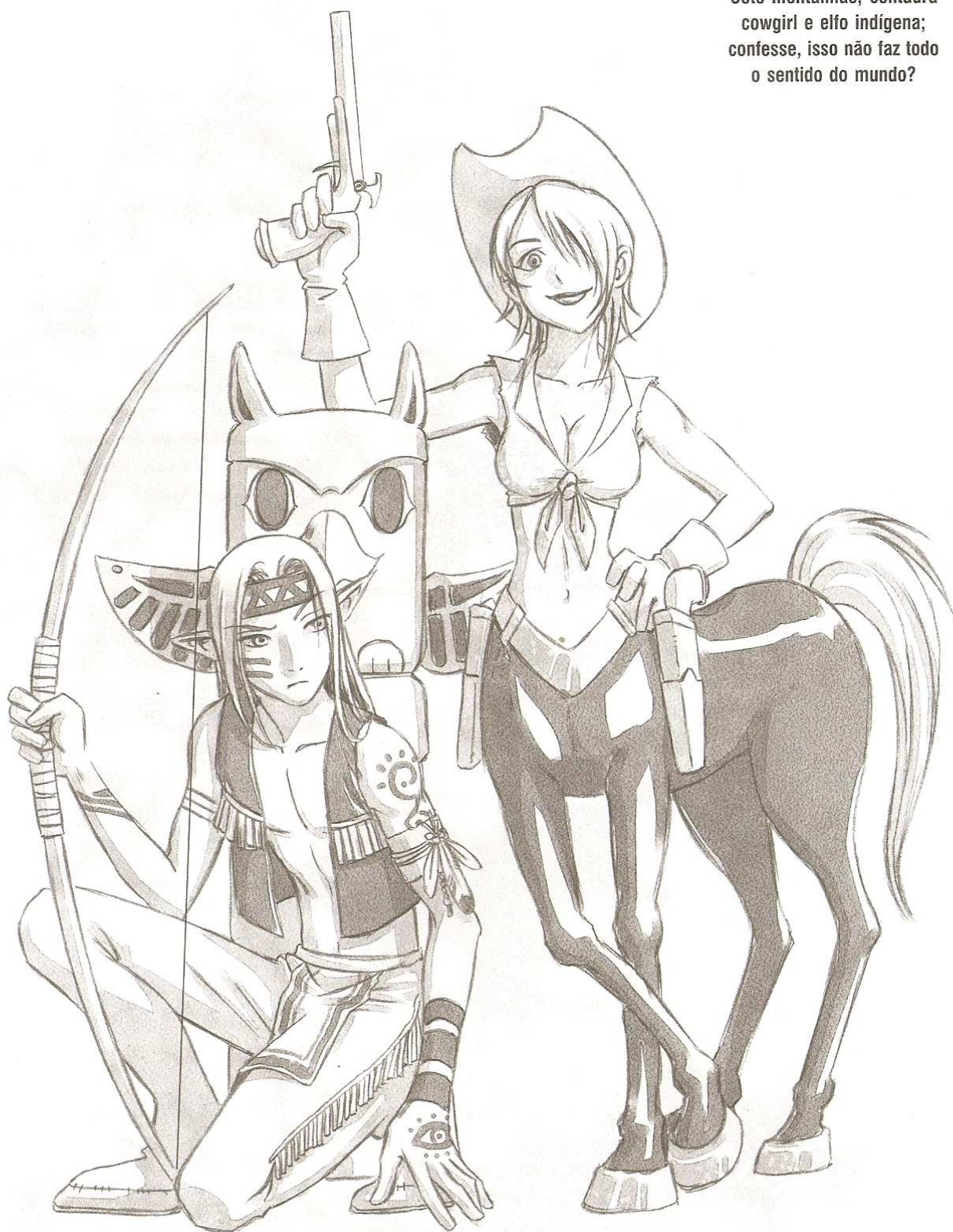
...

Uma pena. Eu até tinha gostado do garoto.

**Não custa ser prudente
ao comprar suas armas
e munição**



Valentina e Chuva-nas-
Sete-Montanhas, centaura
cowgirl e elfo indígena;
confesse, isso não faz todo
o sentido do mundo?



Parte 4

Os Bons, os Maus e os Feios

Tina Tirocerto

“Não vale a pena quebrar a cabeça com aquilo que não tem mais jeito, parceiro!”

— Tina Tirocerto

Quando criança, a vida parecia muito simples para Valentina Flor-de-Lis — dividida entre cavalgar com os parentes centauros nas matas selvagens, e perseguir (e pilhar) humanos invasores. Sim, porque humanos eram maus, e alguns carregavam armas estranhas que cuspiam fogo estranho, e podiam ferir e matar mesmo à distância. Traziam a morte na cintura. Mais de uma vez, membros da grande Família tombaram vítimas destes artefatos misteriosos.

Isso era tudo que Valentina sabia, e parecia o bastante.

No entanto, certa vez, um pequeno grupo de dois-pés (como a Família chamava os humanos e suas numerosas variações), quase tantos quanto os dedos da mão, perseguiu e emboscou a família de Valentina. Um irmão foi gravemente ferido. A mãe nem pôde esboçar reação, caindo quase que imediatamente sob a pontaria dos dois-pés. Eles queriam o território. E queriam os centauros mortos. Ou domados, como escravos.

Aprenderam que domar um centauro, mesmo jovem, não é coisa simples. Aprenderam isso quando uma jovem fêmea esboiceou um deles, fazendo cair sua arma de fogo. Aprenderam quando ela rapidamente apanhou o artefato.

Valentina.

Ela nunca entendeu bem o que aconteceu. Talvez um talento natural, que ela não sabia possuir. Talvez apenas o testemunhar daquela peça sendo usada tantas vezes, para abater aqueles de seu próprio sangue.

O fato é que, antes mesmo de conhecer a palavra “gatilho”, ela já sabia apertar um. Sabia atirar. E sabia matar os dois-pés.

Após abater o líder do bando, os outros dois-pés fugiram. Ainda segurando o cano fumegante, a centaura correu os olhos ao redor, procurou os rostos queridos da família. Não os encontrou.

Encontrou apenas um bando de centauros em fuga, muito assustados, acenando a ela para *não* tentar segui-los.

Pois eles testemunharam quando Valentina empunhou e usou o artefato maldito, que trazia fogo e morte. A mesma arma que feriu seus irmãos, tomou tantas vidas de seu povo. Valentina agora estava maculada. Não pertencia mais à Família.

Então ela entendeu que sabia pouco. E que a vida nunca mais seria simples.

Expulsa para sempre da tribo, a jovem centaura deixou as planícies onde nascera carregando consigo apenas a arma fatídica, sem munição. Vagou por muito tempo. Chegou às terras dos dois-pés, observou-os à distância por algum tempo. Aprendeu logo, todos os portadores de armas cospe-fogo eram renegados, mesmo entre sua gente. Entendeu, então, que aquela peça atrai algum tipo de maldição para seu portador.

Não havia muito a fazer. Não estava arrependida, pois usar a

arma salvou sua família. Conformada com o destino aziago, deixou para trás o antigo nome e vida.

Aquela que agora respondia por Tina Tirocerto abraçou os modos dos dois-pés, passou a negociar e conviver com eles. Aceitava toda sorte de serviços, desde guardar rebanhos até caçar bandidos. Às vezes virava algumas canecas de bebida e contava casos engraçados na companhia dos dois pés, mas nunca se sentiu plenamente à vontade para chamá-los de amigos.

Tina cavalgava sozinha, sem parecer se importar com isso. Foi assim até certa ocasião, quando encontrou um elfo ferido, em silêncio, à espera da morte. Era um elfo estranho; portava arco e flecha como outros elfos, mas tinha pinturas coloridas no rosto. Lembrou-se que elfos e centauros costumavam ser amigos. Lembrou-se também sobre como os elfos foram caçados por monstros guerreiros, e expulsos de seu antigo lar.

Decidiu que não o deixaria morrer.

Socorreu o elfo. Dias mais tarde, percebeu que estava sendo seguida; era aquele estranho elfo bárbaro, agora seu amigo. Silencioso e solitário, mas ainda um amigo. Quase nunca dizia qualquer palavra (foram exatos noventa e nove dias até saber seu nome: Chuva-nas-Sete-Montanhas). Tina não se importava: parecia adequado, para uma pessoa sem passado, um companheiro que não faz perguntas.

Tina e “Chuchu” (ela assim o chama carinhosamente; a opinião do elfo a respeito, nunca saberemos...) passaram a perambular juntos pelo Reinado, ambos em busca de algum futuro.

Valentina: centaura Ranger 3/Guerreira 2; ND 6; Humanóide Monstruoso Grande; DV 3d8+9 mais 2d10+6; 43 PV; Inic. +4; Desl. 12m; CA 17 (-1 tamanho, +4 Des, +2 natural, +2 armadura), toque 13, surpresa 13; Atq Base +5; Agr +11; corpo-a-corpo: coronhada +6 (1d6+3); ou à distância: mosquete +8 (1d12+4, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: coronhada +6 (1d6+3) e 2 coices +2 (1d6+2); ou à distância: mosquete +8 (1d12+4, dec. x3); Espaço/Alcance: 3 m/1,5m; AE inimigo predileto (humanos) +2; QE características de centauro, empatia com a natureza +5; Tend. NB; TR Fort +9, Ref +7, Von +1; For 14, Des 18, Con 17, Int 11, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Conhecimento (natureza) +6, Cura +7, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +2, Saltar +8, Sobrevivência +9; Na Mosca, Rastrear, Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Tolerância, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: Tina ainda possui o mosquete que roubou dos caçadores humanos, e carrega munição para 20 tiros. Ela veste um amuleto de raízes e folhas (conta como um *amuleto da saúde* +2), um corselete de couro, e nada mais.

Chuva-nas-Sete-Montanhas: elfo Ranger 2/Bárbaro 3; ND 5; Humanóide Médio (elfo); DV 2d8+4 mais 3d12+6; 42 PV; Inic. +3, Desl. 12m; CA 15 (+3 Des, +2 armadura), toque 13, surpresa 12; Atq Base +5; Agr +7; corpo-a-corpo: lança +7 (1d8+3, dec. x3); ou à distância: *arco longo composto* (*bônus de For* +2) +2 +11 (1d8+4, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: lança +7 (1d8+3, dec. x3); ou à distância: *arco longo composto* (*bônus de For* +2) +2 +9+9 (1d8+4, dec. x3); AE inimigo predileto (goblinóide) +2; QE ca-

racterísticas de elfo, empatia com a natureza +1, esquiva sobrenatural, fúria 1/dia, sentir armadilhas +1, terreno familiar (planícies), visão na penumbra; Tend. CN; TR Fort +8, Ref +7, Von +3; For 15, Des 17, Con 14, Int 9, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +10, Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +1, Saltar +14, Sobrevivência +10; Esquiva, Mobilidade, Rastrear, Tiro Rápido.

Equipamento: Chuchu possui um arco élfico encantado, uma aljava com 20 flechas e uma lança rústica. Ele veste um corselete de couro, e carrega potes com tinta suficiente para três *pinturas de guerra élficas* — duas de *força do touro* e uma de *agilidade do gato*. Além desses itens ele não tem quase nada, consegue tudo que precisa para sobreviver da natureza.

Capitão James K.

“Vou enforcar, esquartejar e fazer andar na prancha! Não necessariamente nesta ordem.”

— James K.

Não se conhece muito sobre James K, mas algumas histórias interessantes circulam pelas tavernas. Ele costuma assassinar a tripulação dos navios que ataca e tomar para si eventuais lindas mulheres que estejam a bordo, antes de vendê-las como escravas. Por outro lado, também correm boatos de que James K. não gosta muito de mulheres, preferindo os afagos de seu massagista particular. A verdade? Ninguém perguntou e viveu para saber...

Seu navio, o galeão *Bravado*, é o maior e melhor armado (ele é um dos poucos piratas a usar muitos canhões) da região. Costumava ser o mais ativo e conhecido pirata fora de Quelina, embora atualmente sua fama rivalize com a Capitã Izzy Tarante. Até agora, não há notícias de conflito entre a *Bravado* e o *Cação Cego V*, mas esse dia pode não estar distante.

Conta-se que Jim K. assassinou o próprio pai. Ele tem uma irmã menor, Anne, que tenta manter longe da *Bravado* a qualquer custo. Uns dizem que faz isso por se preocupar com a segurança da irmã — e outros acham que ele simplesmente não a suporta!

Dizem que, em condições normais, Jim K. é um homem inteligente, ponderado e calculista. Suas famosas crises de histeria, que não raras vezes custam a vida de um tripulante ou dois, se manifestam apenas na presença da maga Niele. Durante alguns anos, a arqui-maga élfica foi sua parceira — um dos piores erros que o pirata cometeu na vida!

O Capitão K. é um dos maiores espadachins de Arton — poucos podem vencê-lo em combate individual. Ele nunca usa armas mágicas ou outros itens encantados. Aliás, desde que conheceu Niele, apenas ouvir falar em magia lhe provoca arrepios: é procedimento normal na *Bravado* lançar ao mar qualquer coisa parecida com um mago. Ou com um elfo.

Uma das grandes ambições de Jim K. é ser escritor. Entre uma pilhagem e outra ele costuma se trancar na cabine com pena e pergaminho, disposto a produzir um romance épico. Infelizmente, ele não tem o menor talento para a coisa — nunca consegue passar da primeira página!

É claro que isto é uma calúnia. Na verdade, deve ter sido obra de algum vil invejoso, verde de inveja, que se ressentido de minhas habilidades como escritor! Que, diga-se de passagem, são muitas e vastas e, ainda por cima, diversas e grandes. E é mentira que eu nunca tenha passado da primeira página de um romance. Acontece que a primeira página é a capa, e depois há a folha com meu nome, e uma dedicatória, e um mapa, e depois uma folha em branco, e só então começa o romance! Portanto, sempre cheguei no mínimo à sétima página. Essas mentiras não são verdadeiras, e o que dizem é falso como uma inverdade.

Capitão James K: humano Swashbuckler 6/Lobo do Mar 10; ND 16; Humanóide Médio; DV 6d8+18 mais 10d10+30; 129 PV; Inic. +15; Desl. 9m; CA 34 (+7 Des, +4 armadura, +1 escudo, +5 autoconfiança, +3 defesa sagaz, +4 sorte), toque 29, surpresa 27; Atq Base +16; Agr +20; corpo-a-corpo: sabre magistral +30 (2d6+11, dec. 15-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: sabre magistral +28/+23/+18/+13 (2d6+11, dec. 15-20) e adaga magistral +27/+22/+17 (1d4+9 mais 1d6, dec. 19-20); AE ataque acrobático, ataque furtivo +2d6, flagelo dos mares, reputação; QE autoconfiança, balançar com corda, defesa sagaz, evasão, navegador experiente, navegador mestre, pernas do mar, presença paralisante, tripulação fiel +5; Tend. NM; TR Fort +10, Ref +21, Von +7; For 19, Des 24, Con 16, Int 16, Sab 10, Car 18.

Perícias e Talentos: Acrobacia +31, Blefar +13, Conhecimento (geografia) +8, Equilíbrio +25, Escalar +21, Intimidação +25, Natação +23, Observar +22, Profissão (marinheiro) +22, Saltar +28, Usar Cordas +16; Acuidade com Arma, Ao Sabor do Destino, Aparar, Ataque Preciso, Ataque Sagaz, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Esquiva, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre), Terreno Familiar (Mar Negro).

Equipamento: apesar de sua riqueza, James K. não utiliza tens mágicos, nem recorre a qualquer coisa remotamente parecida com magia (veja o talento Ao Sabor do Destino). Ele usa um camisão de mitral, um sabre magistral, uma adaga magistral e uma luneta. E naturalmente seu navio, a *Bravado*.

Anne, a Pestinha

“Quero ser pirata, mas o irmãozinho não deixa.”

— Anne K.

Anne é a irmã mais nova do notório capitão pirata James K. Seu maior desejo é ser pirata também, coisa que o irmão desaprova firmemente; para manter Anne distante ele faz qualquer coisa — até mesmo vendê-la como escrava. Mas a pestinha sempre encontra um jeito de voltar...

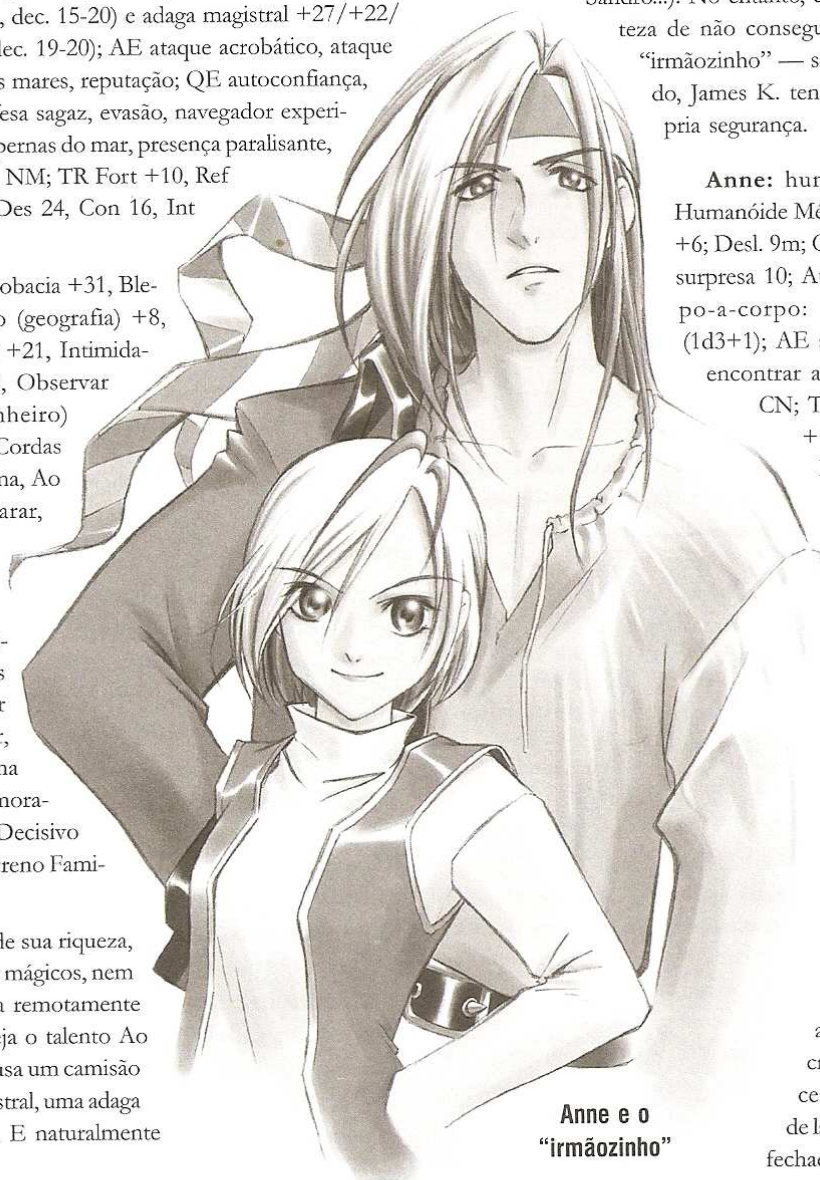
Anne sabe muito bem aproveitar sua pouca idade e aparência inofensiva para conseguir o que quer. Também sabe usar os punhos (ou as pernas!) quando a situação exige. James K. costuma enfeitá-la com vestidinhos antes de deixá-la por aí, como uma forma de tentar fazê-la mais agradável, mas a pirralha trata de sumir com tais roupas na primeira oportunidade; ela prefere se vestir como menino.

Ser constantemente abandonada em várias partes de Arton e ter que encontrar maneiras de rever o irmão tornou Anne muito apta a sobreviver nas ruas, e uma ladra bem habilidosa (bem mais que Sandro...). No entanto, ela também carrega a tristeza de não conseguir sentir-se querida pelo “irmãozinho” — sem entender que, no fundo, James K. tenta afastá-la para sua própria segurança.

Anne: humana Ladina 2; ND 2; Humanóide Médio; DV 2d6; 10 PV; Inic. +6; Desl. 9m; CA 12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +2; corpo-a-corpo: ataque desarmado +2 (1d3+1); AE ataque furtivo +1d6; QE encontrar armadilhas, evasão; Tend. CN; TR Fort +0, Ref +5, Von +1; For 13, Des 14, Con 11, Int 13, Sab 13, Car 11.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +5, Acrobacia +7, Arte da Fuga +10, Blefar +2, Equilíbrio +9, Esconder-se +7, Furtividade +7, Natação +6, Observar +4, Operar Mecanismo +4, Ouvir +4, Procurar +4, Prestidigitação +7, Saltar +3; Esquiva, Foco em Perícia (Arte da Fuga), Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: Anne não costuma usar armas e armadura (afinal, ela é uma criança!), mas sempre parece “ter à mão” ferramentas de ladrão necessárias para abrir fechaduras e cadeados.



Anne e o “irmãozinho”

Holden Crass, Alto-Vigilante dos Xerifes de Azgher

“Alto-Vigilante o diabo que o carregue! Você sabe muito bem onde pode enfiar esse título afeminado de m...”

— Holden Crass, Alto-Vigil...
hmm, Xerife de Azgher

Holden Crass, um velho pistoleiro devoto do Deus-Sol, é o líder e fundador dos xerifes de Azgher.

Nem todos os usuários de armas de pólvora são bandidos — só a maioria. E, embora algumas autoridades torçam o nariz para isso, um grupo de agentes da lei emprega as mesmas armas dos criminosos: são os xerifes de Azgher.

Não é obrigatório para um xerife utilizar pistolas, embora essa seja sua escolha mais comum. O que caracteriza os xerifes, na verdade, é sua eterna missão de vagar pelo Reinado atrás de criminosos foragidos, monstros e vilões, além de proteger comunidades que se encontram longe dos grandes centros.

A organização é recente, fundada há menos de dez anos, em Petrynia. O surgimento dos xerifes justamente nesse reino é, com certeza, fruto da grande incidência de pistoleiros fora-da-lei na região — atraídos pelas histórias sobre a cidade de Smokestone. No início eram apenas um grupo de amigos e aventureiros, liderados por um dos raros paladinos de Azgher que não pertencia às tribos do deserto. Esse homem, de nome Holden Crass, já atuava como caça-recompensas há alguns anos, devotado ao aspecto vigilante e guardião do Deus-Sol. Inspirados por sua liderança, seus amigos empreendiam grandes caçadas a fugitivos, tornando-se conhecidos por sua eficiência e senso de justiça.

Certa vez, contudo, Crass e seus colegas caíram vítimas de uma emboscada. Quase todos foram assassinados por bandidos que usavam armas de pólvora. Holden Crass sabia não poder utilizar as mesmas armas e táticas, porque isso era contra a lei.

Decidiu então mudar a lei.

Após uma jornada à grande capital Valkaria, Holden obteve autorização do próprio Rei-Imperador para utilizar armas de pólvora em suas missões, e formar uma organização de vigilantes de elite. Assim surgiam os xerifes de Azgher.

Os xerifes ainda são poucos, mas muitos foras-da-lei os temem. Sua jurisdição alcança todo o Reinado, mesmo que alguns reinos (como Yuden, Ahlen e Sekharshantallas) não os vejam com bons olhos.

Os xerifes aceitam membros de todas as raças, mas apenas os mais valorosos guerreiros, caçadores, atiradores e rastreadores são aprovados em seus rigorosos testes. Você deve ser apresentado por um xerife já existente aos líderes da organização, em Petrynia. Após entrevistas e testes mágicos para determinar sua lealdade e convicção, há uma extensa bateria de testes. Os poucos aprovados são treinados — e menos candidatos ainda resistem ao treinamento rigoroso. Em três ou quatro meses, os recrutas restantes estão prontos.

Todos os xerifes fazem um juramento: seguir as ordens de seus

superiores, caçar foras-da-lei, obedecer às autoridades do Reinado e nunca usar suas habilidades contra inocentes. Este juramento é registrado em um pergaminho encantado por magia divina, que serve também como documento para cada xerife. Todos também recebem seu maior símbolo de autoridade: um pequeno sol de ouro, a marca de Azgher, que costumam trazer preso à lapela, no lado esquerdo do peito. Alguns, no entanto, trazem o sol orgulhoso no escudo ou placa peitoral da armadura.

A partir de então, os xerifes têm bastante autonomia. Embora devam se reportar às lideranças da ordem de tempos em tempos, sua prioridade será corrigir injustiças e caçar culpados. É comum que aventureiros tornem-se xerifes de Azgher e mantenham-se em seus velhos grupos, pois colegas de boa índole costumam ter objetivos parecidos.

Vez por outra, um xerife pode receber ordens expressas — patrulhar uma região específica, caçar um criminoso em particular, proteger uma aldeia por tempo indeterminado. Em casos extremos, vários xerifes são enviados para caçar um só criminoso.

Um xerife pode ser investigado ou repreendido por não cumprir ordens. Mas, em geral, só perderá seus poderes e autoridade se mostrar-se corrupto, ferir inocentes ou cometer outra atrocidade semelhante. Um xerife renegado é caçado por todos os outros xerifes da região (ou além), sendo raro que sobreviva por muito tempo.

Holden Crass ainda é o líder dos xerifes de Azgher. Um velho pistoleiro de longos cabelos brancos, assim como o bigode. Sempre mascando fumo, acariciando as pistolas de ouro, e jurando encher criminosos de chumbo em nome de Azgher. Crass ainda sai em missão, em raras ocasiões — seja porque o foragido é muito hábil ou perigoso, seja porque o próprio Crass está entediado.

Crass é o “Alto Vigilante”, o posto supremo entre os xerifes. Ele próprio odeia o título, acha que “Furador de Canalias” seria mais apropriado e menos afeminado. Seus subordinados insistem que um pouco de pompa é necessário quando se lida com regentes e nobres. A cadeia de comando abaixo de Crass é bastante frouxa, com xerifes mais velhos e experientes hierarquicamente superiores aos mais jovens.

A sede dos xerifes é um forte conhecido como “o Observatório”, no coração de Petrynia. Lugar simples, com altas palçadas de madeira mágica de Tollon, e grandes estrebarias com cavalos de Namalkah. Vivem ali Holden e alguns xerifes antigos, assim como diversos clérigos de Azgher.

Um dos grandes objetivos dos xerifes de Azgher — e a grande obsessão da vida de Holden Crass — é encontrar a quase mítica Smokestone. Dizem que os xerifes pagariam bem por informações sobre a cidade fora-da-lei. Mas parece que ainda não pagam o bastante: um pistoleiro que traísse a cidade acabaria caçado pela lei e também pelos bandidos...

Holden Crass, Alto-Vigilante dos Xerifes de Azgher:
humano Ranger 3/Paladino 3/Guerreiro 2/Xerife de Azgher 10;
ND 18; Humanóide Médio; DV 3d8+18 mais 3d10+18 mais
2d10+12 mais 10d12+60; 217 PV; Inic. +15; Desl. 9m; CA 29
(+5 Des, +10 armadura, +4 deflexão), toque 19, surpresa 24; Atq
Base +18; Agr +21; corpo-a-corpo: *espada curta de prata* +3 +24

(1d6+6, dec. 19-20); ou à distância: *pistola de ouro* +30 (1d10+11 mais 1d6 de fogo, mais 2d6 contra criaturas malignas, dec. 18-20/x3, mais 1d10 de fogo em sucessos decisivos); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada curta de prata* +3 +22/+17/+12/+7 (1d6+6, dec. 19-20) e *espada curta de prata* +3 +22 (1d6+4, dec. 19-20); ou à distância: *pistola de ouro* +30/+25/+20 (1d10+11 mais 1d6 de fogo, mais 2d6 contra criaturas malignas, dec. 18-20/x3, mais 1d10 de fogo em sucessos decisivos); AE destruir o crime 4/dia (+3 no ataque, +10 no dano), destruir o mal 1/dia (+3 no ataque, +3 no dano), inimigo predileto (humanóide monstruoso) +2; QE ao pôr do sol, aura de coragem, caçador de bandidos, cura pelas mãos (9 PV/dia), detectar o mal, duro na queda, empatia com a natureza +8, eu sou a lei, graça divina, justiça cega, o longo braço da lei, olho de Azgher, saúde divina; Tend. LB; TR Fort +25, Ref +19, Von +13; For 16, Des 20, Con 22, Int 1, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +14, Cavalgar +23, Diplomacia +8, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidação +12, Observar +19, Obter Informação +8, Ouvir +14, Procurar +12, Saltar +5, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +19, Usar Cordas +10; Arma Sagrada (pistola), Aventureiro Nato, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (pistola), Mira Apurada, Mira Mortal, Na Mosca, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (pistola), Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tolerância, Usar Arma Exótica (armas de fogo), Vontade de Ferro.

Equipamento: o xerife Crass possui um par de pistolas de ouro (ambas *pistolas sagradas da explosão flamejante* +5, que podem atirar três vezes antes de precisar serem recarregadas — veja o item mágico *pistola da última chance*) e um par de *espadas curtas de prata* +3. Além das armas, Holden sempre usa seu *sol vigilante*, o *sobretudo do xerife* (concede um bônus de armadura de +10 e resistência a magia 21) e as *luvas do pistoleiro* (concedem um bônus de melhoria de +4 na Destreza; duas vezes por dia, o usuário pode agir como se possuísse o talento Apanhar Objetos, e pode apanhar inclusive balas!). Ele também carrega os seguintes itens: *botas da velocidade*, *anel de proteção* +4, *amuleto da saúde* +4, além de munição para 40 tiros.

Capitã Izzy Tarante

“Que inocentezinha. Direto para a minha cama.”

— Capitão Sig Olho Negro

A capitã do navio *Cação Cego V* é uma das mais notórias piratas de Arton, caçada pelas autoridades, temida por mercadores e admirada pelos foras-da-lei. No entanto, Izzy Tarante também é temida por traficantes de escravos, servos de nobres corruptos, comerciantes de armas e militares de reinos conquistadores, e admirada por escravos fugitivos, miseráveis injustiçados e habitantes das vilas mais pobres do litoral. Izzy é uma defensora da liberdade, pisoteando a lei do Reinado enquanto luta por seus ideais, à maneira dos piratas.

Nascida em uma família rica do reino de Fortuna, Izzy (então Izolda) foi criada em um convento de clérigas de Lena, onde recebeu a melhor educação que uma jovem dama poderia ter. Quando completou treze anos, partiu em viagem com seus pais até o reino de Collen, para conhecer o homem a quem estava prometida. Hos-

pedada na mansão do noivo, a jovem Izolda acabou vendo o que não devia — seu pai e seu futuro marido, nos porões da mansão, torturando um prisioneiro. Fugiu horrorizada, indo abrigar-se em um navio que estava de partida. Era o *Cação Cego IV*, do capitão Sig Olho Negro.

A jovem clandestina foi acobertada pelo imediato do *Cação*, o velho Bert “Barril”. No entanto, logo foi descoberta pelo capitão e forçada a ser sua amante.

Ao longo do tempo, a relação de prisioneira e algoz transformou-se em amizade, e por fim em amor. O capitão era cruel com os marujos que tentavam fazer mal a Izolda. A menina também aprendeu as lides do mar, passando a gostar da vida pirata e tornando-se um marujo tão bom, ou melhor, que os outros. Sig Olho Negro não era um idealista — pelo contrário, encaixava-se nos piores estereótipos dos piratas, roubando, matando e fazendo coisas ainda piores.

Quando Bert “Barril” morreu, anos depois, Izolda assumiu o posto de imediato. Então, já era conhecida apenas como “Izzy”.

Sig Olho Negro acabou morto por aventureiros, como vingança por tê-los aprisionado e roubado. Izzy foi poupada, e acabou assumindo o comando do navio. Aos poucos, longe da influência do amante morto (embora ainda apaixonada por sua memória), Izzy decidiu que os métodos do antigo capitão não eram corretos. Em vez de apenas roubar e assassinar, a nova capitã seria uma pirata com um propósito. E para alguém criada em uma prisão com algemas de ouro, vindo encontrar a felicidade apenas em alto mar, nenhum propósito era mais nobre que a liberdade.

Izzy Tarante tornou-se uma pedra no sapato dos reinos mais corruptos e brutais de Arton. Navios minotauros carregados de escravos são atacados pelo *Cação Cego*, e sua “mercadoria” é libertada. Carregamentos de armas vindos de Zakharov são roubados. Navios de guerra de Yuden são afundados. O tráfico de alucinógenos entre Ahlen e Collen é interrompido. Izzy Tarante não deixa de lucrar com seus saques, seqüestros e venda de mercadoria roubada — mas escolhe com cuidado suas vítimas, segundo seu peculiar senso de justiça. É implacável, raramente poupando a vida de seus inimigos, mas não mata quem considera inocente. Costuma oferecer chance de rendição às tripulações dos navios de guerra, mas os oficiais e capitães são chicoteados até a morte.

As táticas de ataque e fuga de Izzy são vistas como “desonradas” ou “covardes” pela marinha dos reinos atacados. A capitã já disfarçou tripulantes como naufragos, para infiltrarem-se a bordo de navios inimigos e cortar a garganta dos oficiais; já utilizou bandeiras falsas, fingiu rendição, até ofereceu o próprio corpo como isca para capitães estúpidos. Seja qual for o ardil, o final é sempre o mesmo: Izzy triunfante, e oficiais inimigos indignados e humilhados, antes de morrer. A honra não importa, segundo Izzy Tarante. Ela luta à maneira dos piratas.

Atualmente, a atividade principal da capitã é transportar escravos fugitivos de Tapista, o Reino dos Minotauros. O notório caçador de piratas John-de-Sangue já esteve em seu encalço, mas suspeita-se que ele teria perdoado Izzy, considerando sua missão digna. O *Cação Cego V* (os outros quatro foram vítimas de um maremoto, uma serpente marinha, um motim e um ataque de navio fantasma) permanece como um dos mais temidos dos mares de

Sig Olho
Negro e Izzy
Tarante



Arton, hasteando a bandeira negra de caveira e ossos cruzados, para amedrontar os ricos de alma podre.

Capitã Izzy Tarante: humana Ladina 5/Swashbuckler 6; ND 11; Humanóide Médio; DV 5d6+5 mais 6d8+6; 58 PV; Inic. +11, Desl. 9m; CA 26 (+4 Des, +5 armadura, +3 deflexão, +4 autoconfiança), toque 21, surpresa 22; Atq Base +9; Agr +10; corpo-a-corpo: *sabre da perfuração* +16 (1d6+6 mais 1 de Constituição, dec. 18-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *sabre da perfuração* +16/+11 (1d6+6 mais 1 de Constituição, dec. 18-20); AE ataque furtivo +3d6; QE autoconfiança, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, presença paralisante, sentir armadilhas +1; Tend. CN; TR Fort +8, Ref +7, Von +3; For 13, Des 18, Con 13, Int 16, Sab 11, Car 17.

Perícias e Talentos: Acrobacia +18, Arte da Fuga +8, Blefar +19, Conhecimento (nobreza e realeza) +8, Diplomacia +7, Disfarces +17, Equilíbrio +20, Escalar +7, Esconder-se +12, Falsificação +6, Furtividade +12, Intimidação +13, Natação +15, Observar +8, Obter Informação +11, Profissão (marinheiro) +14, Saltar +9, Usar Cordas +14; Acuidade com Arma, Aparar, Ataque Perspicaz, Conhecimento de Lendas, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Insulto Sagaz, Persuasivo.

Equipamento: Izzy é rica, graças aos espólios de seus ataques, e

possui diversos itens mágicos poderosos. Os que ela usa normalmente são estes: *sabre da perfuração*, *anel de proteção* +3, *braçadeiras da armadura* +5 e *botas da velocidade*. Ela também possui o navio *Cação Cego V*, no qual ela hasteia uma *bandeira da abordagem* antes de fazer um ataque.

O Homem sem Nome

“...”

— O Homem sem Nome

Todos sabem que bardos contam mentiras. Sendo assim, as histórias que contam sobre si mesmos, ou sobre outros bardos, são ainda mais mentirosas. E muitos rezam para que a história do Homem sem Nome seja apenas mais uma mentira.

O Homem sem Nome, caso exista de verdade, costumava ser um bardo viajante. Já havia percorrido boa parte do Reinado, tocando seu alaúde e cantando em aldeias barrentas e cortes nobres. Foi quando encontrou um grupo de aventureiros, entre os quais havia um pistoleiro. Juntou-se ao bando, na esperança de arrecadar histórias. Estavam perseguindo bandidos, que também eram pistoleiros.

Quando os dois grupos se encontraram, o bardo viu um tiroteio pela primeira vez. Mais selvagens que flechas, mais poderosas que

magias, as balas voavam juntamente com fogo arcano, energias divinas e todo tipo de poderes. Uma fagulha de pistola ou magia alcançou um barrilete de pólvora. A explosão resultante atingiu o bardo, que só acordou depois de dois dias.

Um clérigo entre os aventureiros foi capaz de curá-lo, restaurando a maior parte das piores cicatrizes e seqüelas. Restou, porém, um ferimento mais terrível. Estilhaços do barril haviam perfurado a garganta do bardo. Sua vida foi salva, mas a voz estava destruída, reduzida a um coaxar rouco e baixo.

Talvez um clérigo com mais poder pudesse restaurar a voz do bardo — talvez. Mas ele, em desespero, fugiu deixando os entristecidos colegas para trás. Podia tocar seu alaúde, mas nunca mais cantaria ou contaria histórias. O ódio pelos aventureiros, e pelo pistoleiro em especial, foi crescendo e fermentando dentro dele.

Certo dia, o amargurado trovador encontrou Rhond, o Deus Menor das Armas. Não podia encantar a divindade com sua língua rápida, não podia sequer extrair histórias interessantes. Mas aquele deus também estava cansado. Sendo quem era, não podia mais andar entre os mortais.

Os dois fizeram um acordo.

O bardo ofereceu ao deus seu nome, sua aparência e sua identidade — Rhond agora poderia vagar de reino em reino, como um mortal, sempre que quisesse. Em troca, o Deus Menor das Armas forjou para o bardo a suprema arma contra os pistoleiros. Um artefato mágico terrível, composto por vários canos de mosquete que giram, cuspidos balas sobre balas, sem nunca precisar de recarga. Uma tempestade de aço, uma arma mortífera, uma ferramenta de chacina. Sem nome. Assim como seu dono.

O Homem sem Nome hoje vaga pelos reinos, vestido de preto, com uma caixa em formato de alaúde às costas. Em vez de um instrumento musical, a caixa guarda sua terrível arma. O Homem sem Nome caça pistoleiros, e em especial grupos de aventureiros que utilizam a pólvora. Até hoje, não encontrou o grupo responsável por sua ruína, mas ninguém sabe se sua vingança seria saciada com a morte deles.

O Homem sem Nome: humano Bardo 8; ND 8; Humanóide Médio; DV 8d6+16; 46 PV; Inic. +3; Desl. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 armadura), toque 13, surpresa 15; Atq Base +6; Agr +7; corpo-a-corpo: *sabre* +1 +8 (1d6+2, dec. 18-20); ou à distância: *Mosquete Giratório* +13 (2d12+7, dec. x3), *Mosquete Giratório* (rajada) +9 (4d12+7, dec. x3) ou *Mosquete Giratório* (automático) +13 (2d12+7 em todas as criaturas numa área com 4,5m de lado; sucesso em um teste de Reflexos com CD igual à jogada de ataque do Homem sem Nome reduz o dano à metade); Atq Ttl corpo-a-corpo: *sabre* +1 +8/+3 (1d6+2, dec. 18-20); ou à distância: *Mosquete Giratório* +13/+8 (2d12+7, dec. x3), *Mosquete Giratório* (rajada) +9/+4 (4d12+7, dec. x3) ou *Mosquete Giratório* (automático) +13/+8 (2d12+7); AE —; QE conhecimento de bardo +12, música de bardo (fascinar, inspirar competência, inspirar coragem +2, música de proteção) 8/dia, *sugestão*; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +9, Von +6; For 13, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 10, Car 13.

Perícias e Talentos: Atuação (instrumentos de corda) +12, Belfar +11, Conhecimento (história) +7, Diplomacia +10, Disfarces +22,

Esconder-se +9, Furtividade +14, Intimidação +14, Obter Informação +12, Ouvir +11, Prestidigitação +8, Sentir Motivação +6; Contador de Histórias, Na Mosca, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Magias de Bardo Conhecidas (3/4/3/1; CD do teste de resistência 11 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, intuir direção, invocar instrumento, luz, mãos mágicas*; 1° — *alarme, causar medo, curar ferimentos leves, dissimular tendência*; 2° — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, imagem menor, invisibilidade*; 3° — *medo, piscar, velocidade*.

Equipamento: o Homem sem Nome possui um *sabre* +1, um *corselete de couro batido* +2, um *manto do deslocamento (menor)* e um *chapéu do disfarce*. Resquícios de seu tempo de aventureiro, nenhum desses itens é tão impressionante quanto a arma que ele carrega...

A Arma do Homem sem Nome: forjada por Rhond, a arma do Homem sem Nome é considerada um *mosquete* +4 que causa 2d12 pontos de dano e nunca precisa ser recarregado. Além disso, ela pode ser usada em modo de rajada (o usuário faz um ataque com uma penalidade de -4, mas, se acertar, causa 4d12 pontos de dano) e em modo automático (o usuário determina uma área com 4,5m de lado e faz uma jogada de ataque; todas as criaturas na área sofrem o dano de um ataque normal, mas podem fazer um teste de Reflexos com CD igual à jogada de ataque do usuário para reduzirem o dano à metade).

Por sua aparência, esta arma poderia ser chamada de *mosquete giratório*. No entanto, além de Rhond e do Homem sem Nome, ninguém que viu a arma viveu tempo suficiente para ter esta idéia...

John-de-Sangue

“É isso mesmo. Enfie essa recompensa na orelha, ou use-a para contratar um bom barbeiro e aparar esse bigode deplorável.”

— **John-de-Sangue para o Imperador-Rei Thormy**

Mesmo os maiores vilões podem se tornar heróis. A prova disso é o sanguinário, infame e terrível pirata conhecido como John-de-Sangue.

Pouco é sabido sobre sua infância ou juventude, mas o próprio John sempre fez questão de dizer que isso não importava. Viveu em navios piratas desde muito jovem, como grumete, tripulante, imediato e, por fim, capitão. Galgou a hierarquia através de seu talento sem igual — não apenas era forte, rápido, inteligente e carismático, como também impiedoso, violento e brutal como um monstro. Trucidou diversos capitães para tomar seus navios, mas também recebeu embarcações sem precisar fazer nada; apenas sua presença causava medo suficiente, e os rivais se rendiam.

John-de-Sangue nunca foi um pirata honrado. Suas ações eram sempre violentas ao extremo, plenas de mortes desnecessárias e verdadeiro amor por massacres. Acumulando tesouros, John acumulou também dúzias de itens mágicos (trazendo a maioria deles consigo, uns sobre os outros) e uma imensa frota de navios. Durante um bom tempo, John-de-Sangue foi o rei do Mar Negro, o flagelo da marinha de todo o Reinado, temido e odiado por todos.

Mas algo aconteceu.

Certa vez, um navio que transportava nobres de Deheon teve a

infelicidade de cruzar com o *Tentáculo* de John-de-Sangue. A perseguição foi curta, a abordagem brutal, a batalha sangüinolenta. O próprio John invadiu a embarcação, em busca de saque, prisioneiros, mulheres e vítimas para seu sabre mágico. Encontrou um homem de pele negra, vestido em mantos, calmamente estudando um livro, com uma expressão pétrea e inalterada. Era Reynard, o arquimago.

John atacou-o.

Reynard fez um gesto.

Teve início um dos maiores combates jamais vistos nos oceanos de Arton.

John-de-Sangue era um guerreiro sem igual, um frenético apaixonado pela matança, com a força de uma centena de gorilas e equipamento mágico rivalizado apenas pelo próprio Mestre Arsenal. Reynard era um dos maiores arcanos que pisaram neste mundo, capaz de conjurar tempestades, anjos, demônios, meteoros e vulcões sem alterar sua fisionomia impassível. Enquanto o pirata gritava insultos, o mago pronunciava cuidadosamente palavras arcanas.

Os dois navios foram completamente destruídos durante a batalha — Reynard voava por magia, John flutuava com botas mágicas. Por fim, esgotado, queimado por lava, fulminado por relâmpagos, esmagado por mais de uma montanha, John foi derrotado. Caiu, ficando à deriva sobre destroços que flutuavam.

Acordou em uma pequena dimensão, domínio particular de Reynard, preso a uma cama com correntes de energia pura.

— Por que me deixou vivo? — perguntou John-de-Sangue.

— Você tem trabalho a fazer — respondeu Reynard, sem erguer os olhos dos sete livros que estudava ao mesmo tempo. — Não vai morrer enquanto não reparar o que fez.

Correntes inquebráveis, de energia arcana, quebraram-se ante a força de John. Uma nova batalha se seguiu, durante a qual os dois destruíram a pequena cidadela dimensional do arquimago. John acabou preso de novo. E isso se repetiu mais três vezes.

— Seu modo de vida é ilógico, desagradável e sem futuro — explicou Reynard, enfim. — Tanto poder deve ser empregado em algo mais produtivo.

Há muito tempo ninguém falava com John sem demonstrar medo. O pirata foi vencido pela lógica. E também pelo desafio maior que tinha adiante.

John-de-Sangue empreendeu uma grande busca. Gastou toda a sua fortuna, trazendo de volta à vida todas as suas vítimas. Muitos anos mais tarde, empobrecido, pediu perdão ao Rei-Imperador Thormy. Foi perdoado, e passou a reconstruir sua frota e reputação.

De pirata, John-de-Sangue tornou-se o maior caçador de piratas que Arton já viu. Ficou muito mais rico que antes, capturando navios piratas, utilizando recompensas e saques recuperados para construir uma imensa frota de corsários a serviço do Reinado. Trucidou dúzias de krakens, serpentes marinhas e dragões do mar. Conheceu Oceano, o Deus dos Mares. Foi convidado a ser rei das sereias (e recusou). Visitou todos os portos de Arton e dos Planos vizinhos.

Reencontrou Reynard.

— Eu não tinha razão? — disse o arquimago.

De fato, John-de-Sangue era mais rico, mais respeitado, mais temido e mais feliz agora. Tinha sua irmandade de corsários, tão divertida quanto os piratas, mas não temia ser assassinado e sabia que os homens o seguiam por vontade própria.

A amizade entre Reynard e John-de-Sangue teve início aí. Ambos viveram inúmeras aventuras juntos (incluindo sua notória jornada a bordo de navios voadores, até as estrelas, caçando piratas de outros mundos). Decidiram fundar a Companhia Rubra, talvez o mais poderoso grupo de aventureiros em Arton, rivalizando com os próprios Libertadores de Valkaria. John-de-Sangue afastou-se da caça aos piratas, concentrando-se no combate à Tormenta — mas ainda resolvia os problemas marítimos do Reinado em suas horas vagas.

John-de-Sangue foi morto recentemente, bem como boa parte de seus colegas, quando a Companhia Rubra atacou a área de Tormenta de Zakharov. Ainda que heróis épicos tenham certa facilidade para retornar da morte, este não costuma ser o caso das vítimas da Tormenta. Os piratas de Arton não mais precisam temer seu pior inimigo, e a grande frota de corsários está sem líder. Esta parece ser a hora mais propícia para que grandes criminosos — e grandes heróis — entrem em cena.

Savanna

“Desculpe, mas não bebo nada que não me deixe tonta.”

— Savanna

Assassinos de aluguel são comuns em muitos lugares do Reinado, mas poucos são exóticos como a pistoleira Savanna.

Apesar do corpo perfeito e postura misteriosa, chamam muito mais atenção seus olhos: um azul, outro prateado. Evidência de seu nascimento em Collen, o Reino dos Olhos Exóticos, onde todos têm vistas dispare e visão aguçada. Todo colleniano consegue distinguir uma abelha sobre uma flor a duzentos metros. Agora, atingir essa mesma abelha com um tiro de pistola sem perturbar uma única pétala... Isso poucos conseguem. Savanna é uma dessas pessoas.

Como olhos de águia e pontaria extrema, a jovem de pele bronzeada poderia ser uma arqueira excepcional. Em vez disso, adotou como arma favorita a pistola — artefato temido e proibido na maioria dos reinos. Aptidão, juramento, capricho, rebeldia... O motivo real, ninguém sabe. De qualquer forma, quando alguém decide ganhar a vida como assassina profissional, que diferença pode haver em violar mais uma ou duas leis?

Pouco é sabido sobre o passado de Savanna. Parte de sua infância teria sido vivida com Sandro Galtran, ladrão aventureiro que mais tarde seria conhecido em Petrynia. Ela própria teria se tornado uma ladina, mas seguindo caminhos diferentes — em vez de vencer masmorras com colegas, caça recompensas sozinha. Não questiona seus empregadores, e traz resultados certos para quem pagar mais. E sempre precisa de muito ouro: ao contrário de outros pistoleiros, nunca dominou completamente a técnica para fabricar pólvora e munição. Para isso depende de fornecedores ilegais, sempre dispendiosos.

Com o tempo, Savanna seria cada vez menos conhecida como

ladra e mais como matadora de aluguel. Matadora e também fugitiva — sua beleza exótica é sempre malsucedida em passar despercebida, tornando-a uma criminosa procurada em vários reinos. Sejam familiares de suas antigas vítimas, sejam ex-contratadores traídos, são muitos aqueles que colocaram sua cabeça a prêmio. Curioso o fato de que a maioria das recompensas exige sua captura com vida: pelo visto, muitos ainda têm assuntos inacabados com ela.

Savanna quase nunca é vista desacompanhada de seu belo cavalo, chamado Besta: é visível o carinho (e ciúme) da jovem pelo alazão. Tantas excentricidades, que com certeza fariam difícil a vida de um assassino qualquer, não parecem ser obstáculo para Savanna. Pelo preço certo, suas pistolas podem encomendar a alma de qualquer pessoa aos Reinos dos Deuses — ainda que ela seja cautelosa, evitando contratos para matar heróis ou vilões poderosos demais.

Savanna frequenta os bares e tavernas de pior reputação, não sendo difícil encontrá-la bebendo sozinha em algum canto escuro. Apesar das dificuldades trazidas por sua aparência e armas barulhentas, ela tenta ser discreta, controlada. Os trejeitos charmosos disfarçam uma imensa paciência, o sorriso constante esconde a frieza assassina. Savanna é capaz de simular, espreitar, enganar durante meses, até o momento certo para o bote. De fato, emboscadas são sua tática favorita, para abater a vítima com um mínimo de disparos. Se tiver chance, ela ainda tentará remover as balas com sua faca e então atear fogo ao cadáver, para encobrir sua pista.

Savanna: humana Ranger 1/Ladina 4/Swashbuckler 3/Assassina 1/Chapéu Preto 3; ND 12; Humanóide Médio; DV 1d8+2 mais 4d6+8 mais 3d8+6 mais 1d6+2 mais 3d10+6; 79 PV; Inic. +13; Desl. 9m; CA 25 (+5 Des, +5 armadura, +2 deflexão, +3 autoconfiança), toque 20, surpresa 20; Atq Base +10; Agr +12; corpo-a-corpo: adaga obra-prima +13 (1d4+2, dec. 19-20); ou à distância: pistola obra-prima +17 (1d10, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: adaga obra-prima +13/+8 (1d4+2, dec. 19-20); ou à distância: pistola obra-prima +17 (1d10, dec. x3); AE ataque furtivo +3d6, “dance”, ataque mortal (CD 12), inimigo predileto (humanos) +2, tiro à traição +2d6; QE autoconfiança, empatia com a natureza +6, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, presença paralisante, rápido ou morto, sen-

tir armadilhas +1, usar venenos; Tend. NM; TR Fort +9, Ref +19, Von +4; For 15, Des 20, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 16.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +13, Acrobacia +14, Adestrar Animais +10, Arte da Fuga +15, Cavalgar +20, Disfarces +7, Equilíbrio +14, Escalar +6, Esconder-se +12, Furtividade +17, Intimidação +17, Observar +18, Obter Informação +10, Ofícios (alquimia) +10, Ouvir +5, Procurar +6, Saltar +10, Sobrevivência +8; Combate Montado, Foco em Arma (pistola), Foco em Perícia (Intimidação), Iniciativa Aprimorada, Olhos Aguçados, Rastrear, Tiro Certeiro, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Magias de Assassino Conhecidas (1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *ataque certo, queda suave*.

Equipamento: Savanna possui um par de pistolas obra-prima, munição para 20 tiros, e os seguintes itens mágicos: *anel de proteção* +2, *botas élficas*, *braçadeiras da armadura* +5, *colete da fuga*, *luvas da Destreza* +2, 3 *poções de curar ferimentos graves* e 2 *poções de invisibilidade*. Seu cavalo, Besta, usa *ferraduras da velocidade*.

Besta: ND 2; Animal Grande; DV 4d8+12; 33 PV; Inic. +3; Desl. 27m; CA 16 (-1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 13; Atq Base +3; Agr +11; corpo-a-corpo: casco +6 (1d4+4); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 cascos +6 (1d4+4) e mordida +1 (1d3+2); Espaço/Alcance 3 m/1,5m; QE faro, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +7, Ref +7, Von +2; For 18, Des 17, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +4, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +28; Corrida, Tolerância.

Tom Callahan

“Guarda essa porcaria, garoto. Já matei gente demais hoje.”

— Tom Callahan

Muitos durões clamam para si mesmos o título de maior pistoleiro de Arton. Mas nunca na presença de Tom Callahan.

Nascido nos arredores de Smokestone, Callahan conheceu a cidade fora-dalei muito jovem, e acostumou-se às pistolas antes de ter barba no rosto. Sua juventude não teria sido diferente daquela de tantos garotos de Petrynia, não fosse seu maior talento, que acabou sendo sua maior maldição: a rapidez e precisão de seus tiros.



Savanna

Tom Callahan matou pela primeira vez aos dez anos de idade, acertando uma bala na testa de um bêbado que tentava roubar uma taverna. Não tardou para que os amigos do morto, indignados pela humilhação de ver o companheiro abatido por uma criança, desejassem se vingar. Callahan matou todos eles. Assim, começou uma vida de duelos a contragosto, de tiroteios forçados. Tom Callahan nunca desejou ser o maior pistoleiro que já viveu — apenas nasceu assim.

Aos dezoito anos já perdia a conta de quantos durões havia matado em duelo. Desistiu de tentar viver em paz, e abraçou o crime. Tornou-se um notório assassino de aluguel, chacinando todo tipo de gente, por preços altíssimos. O nome de Tom Callahan era como uma praga, sua presença podia esvaziar uma cidade ou provocar a chegada de um batalhão. Conta-se que, nessa época, chegou a beber com Garth, o Deus Menor da Pólvora. Os dois teriam permanecido longas horas lado a lado, em um silêncio triste.

Porque Tom, mais que tudo, era um solitário. Para qualquer fora-da-lei, admitir essa fragilidade seria pedir escárnio ou morte, mas Tom era simplesmente melhor e mais rápido que todos, não precisava temer pela vida. Juntou-se a muitas quadrilhas, bandos e grupos vigilantes, mas tais associações nunca duravam — alguém sempre tentava provar que era mais rápido, e ele acabava precisando matar todos. Após enterar dezenas de ex-amigos, Tom Callahan decidiu que estava farto.

Certo dia, entregou-se às autoridades. Apresentou suas pistolas, tirou seu chapéu e foi conduzido à prisão, onde passou quase duas décadas. Tom poderia ser executado por seus crimes (alguns sugerem que ele desejava isso), mas recebeu piedade, por sua rendição de livre vontade. Mais uma vez, há quem diga que isso faz parte da maldição de Tom Callahan, que nunca pode encontrar a paz. Nem na prisão conseguiu parar a matança — carcereiros e prisioneiros desejavam medir forças com ele. Callahan apenas descobriu ser tão letal com os punhos quanto com a pólvora.

Depois de liberto, o cansado fora-da-lei soube que nunca seria deixado em paz. Juntou-se aos xerifes de Azgher, na tentativa de viver dentro da lei. As coisas só pioraram — muitos bandidos passaram a vê-lo como um traidor, convergindo às centenas para enfrentá-lo, e morrendo todos. Mais de um xerife duvidou de sua lealdade, puxando uma arma contra ele, e forçando mais duelos. Enojado, Tom Callahan entregou seu sol dourado, deixando a vida de xerife para ser um vagabundo.

Mas sempre existe quem veja oportunidade na miséria. Um homem chamado C. J. Yarnett, dono de um espetáculo itinerante, procurou Tom Callahan. Convenceu-o a atuar como “o maior atirador do mundo” para as multidões do Reinado. Callahan não é mais um fora-da-lei — Yarnett tem permissão especial para usar pistolas em suas apresentações — mas ainda é visto como uma aberração, um anormal, a ser admirado e temido. O velho pistoleiro viaja pelo Reinado com o “Mundo Maravilhoso de C. J. Yarnett”, apresentando-se depois do Engolidor de Fogo e antes da Senhora das Serpentes. Callahan passou a beber, e muitos sugerem que também usa alucinógenos.

Hoje em dia, basta pagar alguns Tibares para ver Tom Callahan realizar feitos impressionantes com suas pistolas. Um olhar mais atento revela a profunda tristeza do maior pistoleiro de Arton, um homem que nunca teve permissão de viver sem matar, e que nunca teve uma meta. Talvez alguém que lhe ofereça um objetivo e amizade desinteressada possa salvá-lo de se afogar em sangue e hidromel.

Tom Callahan: humano Swashbuckler 6/Franco-Atirador 3/Chapéu-Preto 10; ND 19; Humanóide Médio; DV 6d8+18 mais 3d8+9 mais 10d10+30; 156 PV; Inic. +26; Desl. 9m; CA 31 (+10 Des, +9 armadura, +2 autoconfiança), toque 22, surpresa 21; Atq Base +19; Agr +21; corpo-a-corpo: ataque desarmado +21 (1d3+2); ou à distância: *Pistola Sombria* +36 (1d10+16, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: ataque desarmado +21/+16/+11/+6 (1d3+2); ou à distância: *Pistola Sombria* +36 (1d10+16, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, dec. 19-20/x3); AE “dancel”, tiro à traição +5d6; QE autoconfiança, bala nas costas, congelar o inferno, coração duro, evasão, “o olho”, presença paralisante, rápido ou morto, reputação, tiro na cabeça, um tiro, uma morte; Tend. N; TR Fort +13, Ref +25, Von +8; For 15, Des 30, Con 17, Int 11, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +28, Esconder-se +22, Furtividade +22, Intimidação +31, Observar +14, Ouvir +14, Saltar +14; Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (pistola), Foco em Perícia (Intimidação), Iniciativa Aprimorada, Mira Apurada, Mira Mortal, Na Mosca, Rapidez de Recarga, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: Tom Callahan já teve muita coisa na vida, mas hoje usa apenas um *camisã de mitral* +5 por baixo da camisa e um par de *luvas da Destreza* +6. Ele se apresenta com uma pistola comum, mas ainda possui a arma com o qual matou sua primeira vítima. Dizem que Tom já matou todo tipo de coisa com essa pistola, e que isso amaldiçoou a arma com poderes profanos. De fato, a *Pistola Sombria* — a arma de Tom — é uma *pistola profana* +5, com a habilidade anti-criatura contra todos os tipos de criaturas vivas; além disso, se um tiro da *Pistola Sombria* matar uma criatura, a arma se recarrega automaticamente. Tom irá usar sua pistola pessoal apenas se algo grave acontecer; neste caso, ele também irá colocar seu chapéu e seu coldre antigos (um *chapéu sombrio* e um *coldre inquieto*) — e que Marah tenha piedade de quem estiver em seu caminho.

Os Duques de Svallas

“Yee-haw!”

— Blanzo Thurminn

Operando do lado errado da lei, mas ainda com objetivos supostamente nobres, estão os Duques de Svallas. Nenhum deles é um duque, e Svallas não existe há muito tempo. Estas são, justamente, as motivações do grupo.

Como boa parte do Reinado sabe, o reino de Yuden conquistou seu território atual anexando os antigos reinos de Svallas e Kor Kovith. Sempre existiram movimentos de resistência, mas essa luta vem diminuindo ao longo dos anos.

Os Duques de Svallas, grupo formado por jovens descendentes dos nativos do reino conquistado, é uma recente e colorida organização de resistência. Adotam o brasão do reino vencido como um símbolo de orgulho, falando de sua heróica luta e não da derrota sofrida. A maioria não sabe bem como era a vida em Svallas (alguns nem são descendentes, ou mesmo yudenianos!), mas apegam-se à idealização da honra e coragem de seus antepassados como motivação para ser uma pedra no sapato de Yuden. Chamam-se de “Du-

ques” com uma boa dose de ironia e grande quantidade de empáfia, declarando-se superiores aos inimigos yudenianos.

Os Duques de Svallas adotaram as armas de pólvora como meio de fazer frente ao poderio do Exército com uma Nação, mas raramente entram em combate. Seus métodos envolvem trapagens, sabotagens e grandes esquemas para ridicularizar a nobreza e as forças armadas de Yuden. Também costumam organizar grandes roubos, entregando a maior parte dos lucros às famílias mais pobres do reino, ou a refugiados não-humanos.

Qualquer um pode fazer parte dos Duques de Svallas. Na verdade, muitos jovens de outros reinos consideram-se “membros honorários”, apenas porque gostam da idéia de rebeldia e desafio que os Duques representam. Seus líderes, os irmãos Edmond e Blanzo Thurminn, têm apenas dezenove e dezoito anos, e a maioria dos Duques é ainda mais jovem. Não têm base ou sede própria; os líderes ainda vivem com seu tio em uma aldeia. Toda essa desorganização e despreocupação podem ainda custar caro a um bom número de jovens rebeldes.

Duque Típico: humano Swashbuckler 2; ND 2; Humanóide Médio; DV 2d8+2; 11 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 19 (+3 Des, +4 armadura, +2 autoconfiança), toque 15, surpresa 16; 1 Atq Base +2; Agr +2; corpo-a-corpo: sabre +5 (1d6, dec. 18-20); ou à distância: pistola +5 (1d10, dec. x3); AE —; QE autoconfiança, evasão; Tend. CB; TR Fort +1, Ref +6, Von -1; For 11, Des 16, Con 12, Int 13, Sab 8, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6 (+8), Blefar +7, Cavalgar +8, Diplomacia +9, Equilíbrio +3 (+5), Esconder-se +6 (+8), Falsificação +3, Furtividade +6 (+8), Obter Informação +7, Prestidigitação +8, Saltar +0 (+2); Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Patriota, Tiro Certeiro, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: camisa de cota de malha, pistola, munição para 10 tiros, sabre.

O Movimento Revolucionário do Olho de Porco

“Cão imperial! Seu Reinado vai ruir quando o Grande General chegar.”

— Grytzull, goblin revolucionário

A ameaça da Aliança Negra, o exército de monstros liderado pelo general Thwor Ironfist, é uma sombra que começa a encobrir todo o Reinado. No entanto, há quem veja o general como um herói libertador, rompendo as amarras que sempre mantiveram os goblinóides na selvageria e miséria. Esse sentimento motivou os goblins do Movimento Revolucionário do Olho de Porco.

Iniciado por moradores da miserável Favela dos Goblins de Valkaria, o Movimento rapidamente se expandiu além da capital, adquirindo adeptos em reinos vizinhos — onde quer que existam goblins insatisfeitos com a pobreza e preconceito de suas vidas.

O Movimento nunca teve qualquer contato com Thwor Ironfist: apenas vê o general como uma fonte de inspiração, um ícone

goblinóide na luta pela liberdade. Entre os revolucionários, correm histórias sobre a valentia e bondade de Ironfist, sobre como sua imagem de assassino implacável é apenas uma mentira inventada pelos regentes e poderosos.

O Movimento Revolucionário do Olho de Porco usa a pólvora como arma, em geral com resultados catastróficos para ambos os lados. Incapazes de utilizar magia e sem grandes habilidades como guerreiros, os goblins compensam essas deficiências explodindo seus alvos, a região ao redor, algumas vítimas inocentes, seus próprios membros...

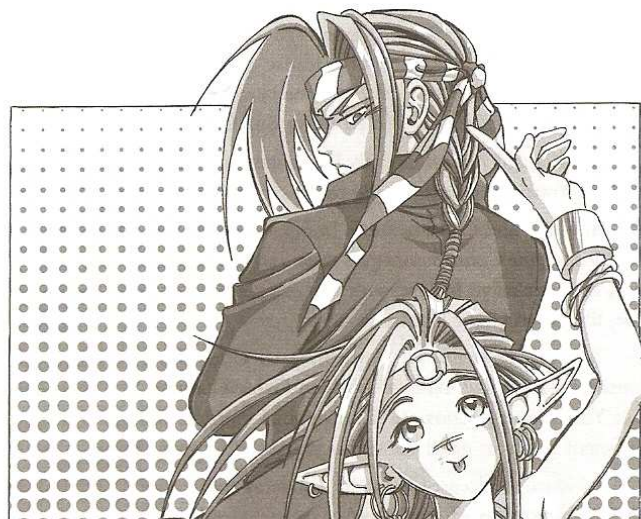
As atividades principais do Movimento Revolucionário do Olho de Porco são sabotagem, assassinato de nobres e oficiais militares, recolhimento de informações (que um dia devem ser transmitidas ao “grande general”) e o próprio crescimento da revolução entre os goblins de todo o Reinado. Atuando como missionários, os revolucionários vagam por cidades e ermos, procurando ajuntamentos civilizados ou selvagens de goblins, para espalhar a “boa nova” da iminente chegada de Ironfist.

As autoridades do Reinado talvez não saibam nada sobre o Movimento. Alguns sugerem que o líder dos revolucionários foi morto por um grupo de aventureiros, confundido com um goblin assaltante de estrada. É mais improvável ainda que Thwor Ironfist tenha ouvido falar sobre o Movimento Revolucionário do Olho de Porco. Ao que parece, nenhum dos tais revolucionários serviria sequer como soldado raso na Aliança Negra.

Revolucionário Típico: goblin Ladino 1; Humanóide Pequeno (goblinóide); ND 1; DV 1d6+2; 5 PV; Inic. +3; Desl. 9m; CA 16 (+1 tamanho, +3 Des, +2 armadura), toque 14, surpresa 13; Atq Base +0; Agr -5; corpo-a-corpo: clava +0 (1d4-1); ou à distância: granada +4 (2d6+2); AE ataque furtivo +1d6; QE características de goblin, encontrar armadilhas, visão no escuro 18m; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +5, Von -1; For 8, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +7, Escalar +3, Esconder-se +11, Furtividade +11, Observar +3, Ofícios (alquimia) +4, Operar Mecanismo +4, Procurar +4; Granadeiro.

Equipamento: clava, 2 granadas.



Open Game License

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.

Conteúdo Open Game

Todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20.

É considerado material Open Game:

- Características de classe da classe básica swashbuckler e todas as classes de prestígio.
- Regras para armas de fogo, próteses mecânicas, embarcações e combate naval.
- Todos os novos talentos e itens mágicos.
- Estatísticas de jogo de personagens.



TORMENTA

**Procura-se!
Vivo ou morto!
(De preferência
morto...)**

Bucaneiros, atiradores, duelistas, mosqueteiros. São todos fanfarrões fora-da-lei, e todos pela mesma razão: o uso de armas de fogo, como pistolas, mosquetes e canhões. Proibida e letal, a pólvora é utilizada apenas pelas pessoas mais imprudentes — ou perigosas.

PIRATAS & PISTOLEIROS é o guia definitivo para os anti-heróis de Arton. Do pirata intrépido ao justiceiro mascarado, os senhores dos mares e da pólvora gargalham das autoridades. Para eles, existe apenas a lei do mais forte... Ou do mais rápido no gatilho.

Este livro contém:

- A classe básica Swashbuckler em versão revisada.
- Dezenas de novos talentos e classes de prestígio, incluindo o Xerife de Azgher, que leva a justiça às fronteiras, o incorrigível Pregador, que viola seus votos divinos, e o galante Mosqueteiro Imperial.
- Regras para armas de fogo, explosivos, próteses mecânicas e combate naval.
- Descrições completas das Ilhas Piratas e da cidade de Smokestone, os maiores redutos de piratas e pistoleiros em Arton.
- Uma galeria de mocinhos e bandidos, de velhos conhecidos como James K. e Savanna a novas lendas dos mares e planícies.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria.



12

ISBN 978858913425-5

