

TORRENTA

Vectora Cidade nas Nuvens

TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para D20:
Marcelo Cassaro e Rogério Saladino.

Arte: Adriano Borges, André Vazzios, Eduardo Francisco,
Érica Awano, Julio César Leote, Wellington Dias.

Diagramação: Guilherme Dei Svaidi e Marcelo Cassaro.

Capa: Eduardo Francisco e Salvatore Aiala.

Revisão: Guilherme Dei Svaidi e Leonel Caldela.

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gygax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado 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, e são usados de acordo com a d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Este livro é publicado sob a Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 32. Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer cidade voadora real é pura coincidência. Caso um grupo terrorista consiga seqüestrar Vectora, e então fazê-la colidir com a estátua de Valkaria, a cidade voadora ficará em pedaços — uma vez que a estátua é indestrutível. Então desistam dessa ideia e parem de mandar e-mails!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. 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@jamborg.com.br
www.jamborg.com.br

ISBN: 85-89134-15-6
Publicado em janeiro de 2006

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

C343tv Cassaro, Marcelo
Tormenta D20 system: Vectora / Marcelo Cassaro, Rogério Saladino;
arte de Érica Awano [et al.]; revisão de Guilherme Dei Svaidi. -- Porto
Alegre: Jambô, 2006.
32p. il.

I. Jogos eletrônicos - RPG. I. Cassaro, Marcelo.
II. Saladino, Rogério. III. Svaidi, Guilherme Dei. VI. Título.

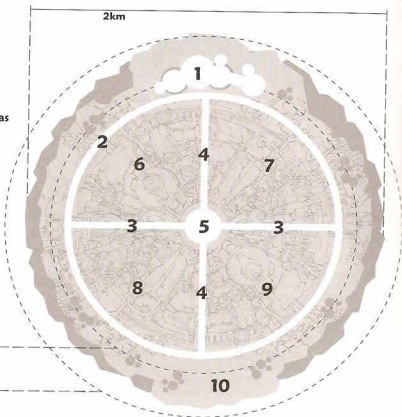
CDU 794.681.31(D20)

Sumário

Mapa de Vectora	2
"Cidade voadora?"	3
Já vi isso antes!	3
História da Cidade	4
Um Pouco de Política	4
O Trajeto	6
Formas de Acesso	6
O Campo de Levitação	7
O Campo de Restrição	7
Produtos Disponíveis	8
Serviços	9
O Conselho dos Seis	10
A Milícia	10
Milícia de Vectora (guarda)	11
Milícia de Vectora (oficial)	11
Leis	11
A Cidade	13
Parque de Entrada	15
Avenidas Principais	15
Mucro, Bairro das Armas	15
Numen, Bairro da Natureza	16
Magus, Bairro da Mágica	18
Bara, Bairro da Beleza	18
O Mercado Negro	20
O Castelo Vectorius	21
Novos Talentos	22
Asas de Aço	22
Impostor	22
Rastreio Urbano	23
Reflexos de Voo	23
Tino Comercial	23
Vigilância Élfica	23
Nova Raça: Elfos-do-Céu	23
Novas Classes de Prestígio	26
Agente Secreto	26
Cavaleiro dos Céus	27
Escolhido de Hydora	29
Ranger Urbano	30
Novo Item Mágico:	
Bote Voador	7
Regra Opcional: Barganha	8
Nova Criatura: Baleote	14
Open Game License	32

Vectora

1. Castelo Vectorius
2. Avenida Circular
3. Avenida do Sol
4. Avenida das Estrelas
5. Praça do Conselho
6. Bairro Magus
7. Bairro Bara
8. Bairro Mucro
9. Bairro Numen
10. Praça de Entrada



O título de mais poderoso mago vivo de Arton está dividido entre duas pessoas. Uma é Talude, o Mestre Máximo da Magia, senhor da Grande Academia Arcana. Devoto da deusa Wynna, ele acredita firmemente que a magia é um dom divino. Seu grande rival, no entanto, prefere crer que a magia é um recurso natural, a ser explorado em benefício da humanidade. Para provar isso ergueu Vectora, a cidade-mercado voadora, que percorre todo o território do Reinado. Ele é Vectorius, o Senhor de Vectora.

Vectora fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante, que viaja a centenas de metros do chão. É uma visão impressionante. Um enorme mercado, do tamanho de uma cidade, com torres de arquitetura exótica. Tudo isso nos céus. Uma comunidade comercial quase totalmente criada através de magia.

A cidade tem dois quilômetros de diâmetro, montanhas ao norte e uma pequena planície ao sul. Uma grande avenida circular rodeia toda a cidade, enquanto duas outras cruzam Vectora nos sentidos norte-sul e oeste-leste. Dezenas de ruas menores abrigam uma infinidade de bazares, empórios e lojas. As duas maiores estruturas são a Prefeitura, no centro, onde se reúne o Conselho dos Seis; e o Castelo Vectorius, no extremo norte, junto às montanhas.

Nas ruas, aquilo que você certamente pode encontrar são casas de comércio. Elas existem em todos os tamanhos e formas, desde pequenos quiosques a grandes lojas, com vários andares. Há também suntuosas tavernas, lojas de bebidas e comidas finas, tendas vendendo tapetes e tecidos, vendedores ambulantes empurrando carroças lotadas de itens exóticos... Tudo! Praticamente qualquer peça existente neste mundo (e em outros!) pode ser encontrada à venda.

Vectora percorre grande parte do território do Reinado, fazendo paradas de alguns dias em cada cidade pelo caminho. Algumas grandes cidades, como Valkaria, são equipadas com atracamentos especiais que permitem chegar à cidade voadora através de vagões suspensos em cabos; em outras localidades deve-se empregar meios próprios para subir — como magias de *vôo* ou *teletransporte*, montarias aladas ou balões goblins.

Homem prático e desapaixonado, o Senhor de Vectora é tão respeitado quanto temido. Ninguém sabe com certeza se é bom ou mau: são muitos os rumores sobre seus poderes e seu passado. Ao tratar dos assuntos de sua cidade, Vectorius é sempre justo... Mas também rigoroso.

“Cidade voadora? Já vi isso antes!”

É bem provável que sim. Castelos ou cidades nos céus não são exatamente novidade. Na mitologia clássica, “lugares altos” são a morada dos deuses — o Monte Olimpo, Asgard, o Paraíso bíblico... Embora não sejam tecnicamente “cidades voadoras”.

Talvez a primeira cidade voadora na literatura seja Laputa, que aparece em *Air Vagons de Gulliver*, de Johathan Swift, em 1726. Uma ilha de rocha sobre uma base de adamantite, que podia voar e ser manobrada a partir de levitação magnética. Seus habitantes eram tão avançados que descobriram duas luas em Marte (um fato espantoso, pois, na vida real, as luas Fobos e Deimos só seriam descobertas mais de 150 anos depois).

Em 1986, o diretor de animação Hayao Miyazaki tomaria o nome emprestado para seu filme *Laputa: Castle in the Sky*. Cidades nas nuvens voltariam a aparecer em *Flash Gordon*, onde homens-pássaros viviam em uma delas. O *Império Contra-Ataca* tem Bespin, posto de mineração comandado por Lando Calrissian.

Cidades e castelos voadores são também comuns em videogames — o ancestral *Final Fantasy I*, até hoje inédito no Ocidente, já incluía um deles. Também voltariam a surgir em *Chrono Trigger*, *Xenogears*, *Lunar: Silver Star Story* e tantos outros. Em RPGs, *Dungeons & Dragons* apresentou castelos voadores em *Dragonlance* e na amada série *Caverna do Dragão*.

A cidade voadora de Vectora sobrevoa o mundo de Arton como um entreposto comercial fantástico. Fez sua primeira aparição na edição 49 da revista *Dragon Brasil*, em abril de 1999, antes mesmo do primeiro livro básico de *TORMENTA*.

Como elemento de jogo, o lugar tem três funções principais:

- Um lugar para aventuras baseadas em vôo. Ainda que masmorras apertadas sejam mais comuns no gênero fantasia, personagens de níveis elevados logo adquiram a habilidade de voar, e seus jogadores gostam de exercê-la.

- Uma localidade para adquirir itens exóticos. Aventureros conquistam riquezas e desejam usá-las para adquirir armas, armaduras e outros equipamentos que aumentem seu poder de combate. Poucos lugares oferecem exatamente aquilo que os jogadores procuram. Vectora é um desses lugares.

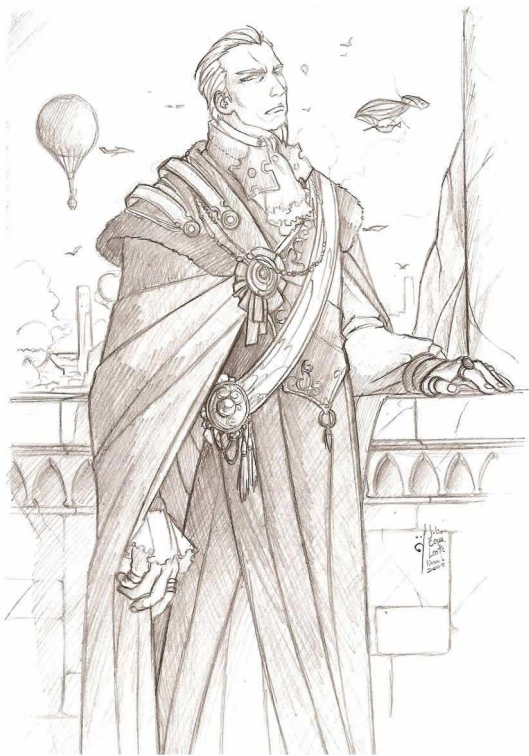
- Uma ligação entre cenários. Vectora faz “saltos planares” entre mundos diferentes. Graças a esse fato, personagens originários de outros mundos podem chegar a Arton. Da mesma forma, a cidade voadora pode ser incluída em outras ambientações.

VECTORA: CIDADE NAS NUVEIS descreve este cenário em detalhes pela primeira vez desde sua publicação original. A morada de Vectorius é uma vibrante ambientação urbana, própria para jogadores avançados e para aventuras de investigação, intriga e manipulação. Mas é também um cenário de combates épicos, com suas próprias masmorras, monstros e — o mais importante — batalhas nos céus.

Assim como os próprios arquimagos que as governam, Vectora é o contraponto perfeito para a colorida e irresponsável *Academia Arcana*. Um cenário mais maduro, onde a inocência e imprudência não têm lugar. Onde tesouros fantásticos trocam de mãos. Onde inteligência e astúcia valem mais que força. Onde um passo em falso pode — literalmente — levar à ruína.

Vectora é um lugar de leis severas. Mas é também um lugar onde leis podem ser violadas.

Até a Lei da Gravidade.



Julio
Espinosa
Loreto
1890

lação pelo Reinado. Poucos regentes foram contrários, desconfiando dos planos do arquimago. Comenta-se que a militarista Yuden propôs a Vectorius anexar sua cidade voadora ao reino — proposta que foi recusada prontamente.

Outra voz dissonante veio do antigo regente de Portsmouth. Graças à histórica desconfiança de sua família em relação a magos, ele não acreditava nas motivações de Vectorius. Exigiu que a cidade fosse proibida, mas sem sucesso.

Como resultado, Vectora não passa por Yuden e Portsmouth. Outros reinos não incluídos no itinerário são a Pondsmanía, devido à imprevisibilidade de suas fadas; e Wynrla, pois especula-se que as energias misteriosas existentes no reino poderiam interferir perigosamente com a flutuação de Vectora.

Vectora não sobrevoa um reino sem autorização de seu regente. Exceto por Yuden e Portsmouth, nenhuma nação jamais barrou a visita da cidade. Acredita-se que isso ocorresse apenas em casos de extrema emergência, como uma guerra ou catástrofe natural.

O Trajeto

Alguns dizem que Vectora passa por todas as cidades grandes. Para outros, é a passagem de Vectora que torna grande uma cidade.

O trajeto segue uma rota estabelecida, fazendo uma volta completa por ano. Suas paradas em geral duram 1d6+6 dias, e são motivo de grande algazarra mesmo para quem não visita a cidade — a simples presença de uma montanha nos céus é mais que suficiente para agitar o cotidiano de qualquer comunidade.

Desde seu surgimento há mais de 120 anos, Vectora nunca se atrasou. Muitas cidades no trajeto até mesmo programam colheitas e manufatura de produtos — como artesanato, entalhes e jóias — para coincidir com a chegada da cidade-mercado. Mas não tem sido fácil manter essa pontualidade ao longo dos anos, à medida que mais e mais paradas são incluídas no trajeto.

Vectora viaja normalmente a 3.000 metros de altitude, pouco abaixo das nuvens, mantendo seu “pico” invertido cerca de 1.500 metros acima do solo. Quando atravessa tempestades, a cidade muitas vezes é atingida por relâmpagos — sendo que todos são atraídos para o Castelo Vectorius sem causar qualquer dano. O arquimago armazena a força dos raios em garrafas para temperar sua salada, é o que dizem.

Vectora nunca aterrissa totalmente. Ao “atracar” em uma cidade, apenas reduz sua altitude para 200 ou 300 metros, suficiente para evitar colisões com a maioria das estruturas. Esta é a altura de seu pico: a cidade propriamente dita fica ainda 1.500 metros acima.

Na maior parte do tempo, a posição de Vectora coincide com os pontos cardeais de Arton. A administração afirma ser uma medida para não perturbar tanto os sentidos de seus habitantes. Boatos dizem que o Castelo Vectorius exerce algum tipo de força magnética, como uma bússola, mantendo aquela parte sempre voltada para o norte. Outros, mais alarmistas,

dizem que essa força não vem da torre, mas do próprio Vectorius!

Viagens Planares: para encurtar o caminho quando sobrevoa áreas despovoadas, Vectora muitas vezes pega “atalhos” — a cidade inteira atravessa um portal planar gigantesco, fazendo uma breve passagem pelo plano etéreo, onde grandes distâncias no mundo material podem ser percorridas mais rapidamente.

Durante seus passeios etéreos, Vectora às vezes alcança outros mundos. No princípio essas visitas eram tidas como arriscadas; hoje são rotineiras, e algumas comunidades extraplanares já fazem parte do itinerário.

Talvez devido a essas passagens planares, um fenômeno estranho ocorre a cada 1d6 semanas: durante 5d6 horas, Vectora existe ao mesmo tempo em dois mundos diferentes. Às vezes em mais de dois!

Viajando em Vectora: é permitido aos visitantes embarcar em um ponto, permanecer na cidade e desembarcar em outro lugar. Vectora percorre entre 40 e 50 quilômetros por dia de voo, aproximadamente a mesma velocidade de um viajante a cavalo — mas com maior segurança, e uma vista muito melhor!

Não-residentes pagam uma taxa de 10 peças de ouro por dia de viagem. Os “passageiros” devem comprar papéis de viagem em postos da Milícia ou certas estalagens certificadas. Todas as noites, patrulheiros da Milícia percorrem estalagens, pensões, tavernas e casas noturnas para conferir os papéis.

A fiscalização não é muito rígida (pode ser evitada com um teste de Disfarce ou Esconder-se, CD 12), e papéis de viagem são relativamente fáceis de forjar (o falsário recebe +4 de bônus em seu teste de Falsificação). Visitantes apanhados sem os papéis devem pagar a taxa no ato, pagando à Milícia também uma multa de 60 PO. Quem não paga pode ter seus bens apreendidos, ou mesmo passar alguns dias prestando serviços como escravo.

Durante os dias em que Vectora passa por outros planos, a permanência na cidade é mais cara (60 peças de ouro/dia), e a fiscalização, mais rigorosa (CD 20 para Disfarce ou Esconder-se; -4 de penalidade em testes de Falsificação; multa de 200 PO).

Formas de Acesso

Apesar da dificuldade óbvia em visitar uma cidade voadora, há muitas formas de chegar a Vectora. Esse transporte forma praticamente um mercado próprio: de conjuradores arcanos a baleeiros goblins, muita gente faz dinheiro levando e trazendo passageiros que não podem alcançar a cidade por meios próprios.

Ancoradouros: disponíveis apenas em algumas metrópoles no trajeto de Vectora (como Valkaria), trata-se de uma gigantesca torre metálica onde várias gôndolas movidas por engenhos mecânicos correm em cabos, subindo e descendo, transportando passageiros em segurança.

Quando a cidade está ancorada, cabos mágicos de força

(com as mesmas propriedades de uma *muralla de energia*) ligam o ancoradouro e a Estação de Ancoragem situada no Parque de Entrada (veja adiante). A subida de quase 2000 metros leva cerca de 15 minutos. Custa apenas uma peça de ouro por pessoa, sendo o mais barato meio de acesso à cidade — mas sempre fica congestionado, exigindo uma espera de 1d6+3 horas.

Balões: os baloetes goblins literalmente brigam pelos passageiros, muitas vezes sabotando ou até atacando os balões de seus rivais. Custa só uma peça de ouro por pessoa, mas está longe de ser seguro — em média uma em cada três viagens resulta em queda, seja pela própria precariedade do veículo, seja devido a alguma atitude radical da “concorrência”. Veja *Tormenta D20: Guia do Jogador* para mais detalhes sobre balões goblins.

Transporte Aéreo: pode ser realizado através de montarias aladas, *tapetes voadores* e outros itens mágicos de voo. É seguro e relativamente barato, mas difícil de contratar (Obter Informação, CD 15). Condutores dispostos a levar passageiros cobram em média 20 peças de ouro por pessoa.

Vão: esta magia dura 1 minuto por nível do conjurador, e oferece um deslocamento de 18 metros por rodada. Para chegar à cidade nessa velocidade são necessários pelo menos 10 minutos. O preço de uma magia *vão* conjurada por um mago ou feiticeiro de 10º nível é de 300 peças de ouro por pessoa...

Teletransporte: o meio preferido por membros de raças com meio racial de altura, como minotauros e centauros (isto é, aqueles que podem pagar). Esse dispendioso serviço custa 450 peças de ouro (conjurada por um mago de 9º nível). *Teletransporte* leva até o Parque de Entrada: é possível reaparecer dentro da cidade mas, devido ao Campo de Restrição, o conjurador deve antes ter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 25).

O Campo de Levitação

A levitação que mantém Vectora nos céus é, provavelmente, uma das mais poderosas magias arcanas que um mortal já foi capaz de conjurar em todos os tempos sem ajuda dos deuses.

O Campo de Levitação não apenas faz a cidade voar como também mantém sua integridade. O movimento da montanha nos céus não abala suas construções. A inércia de partidas, paradas e outras manobras bruscas não é nem mesmo percebida

por seus ocupantes (embora os mais medrosos jurem por todos os deuses que conseguem sentir quando a cidade se move).

O campo mantém rochas soltas sempre flutuando próximas à estrutura principal, exceto quando são intencionalmente levadas para além do campo — elas então caem como pedras comuns. Soldados da Patrulha Celeste (uma unidade especial da Milícia de Vectora, formada por cavaleiros em montarias voadoras) são designados para evitar que grandes detritos causem danos às populações; as patrulhas são dobradas quando a cidade sobrevoa áreas povoadas.

O efeito de levitação se estende por cerca de 50 metros além das bordas da cidade, exercendo certos efeitos colaterais sobre tudo e todos em seu interior:

- Personagens e itens no interior do campo estão constantemente sob efeito da magia *queda suave*. Uma vítima que eventualmente caia da cidade ainda corre perigo — pois, ao deixar os limites do campo, sua queda adquire velocidade normal. Felizmente, o tempo extra oferecido pela magia (leva cerca de 1d4+1 rodadas para que um corpo em queda saia do campo) em geral é suficiente para o salvamento.

- *Levitação e vão*, dentro do campo, têm sua duração alterada para (D). Ou seja, as magias têm duração indefinida, e o conjurador pode dissipá-las quando desejar. Itens mágicos que oferecem poder de voo também funcionam indefinidamente. Magias conjuradas fora do campo também adquirem esse efeito quando o alvo entra no campo. No entanto, a magia terminará caso o alvo saia do campo (e a duração original da magia já tenha expirado).

- Personagens e criaturas capazes de voar por meios naturais (geralmente asas) conseguem permanecer no ar por quanto tempo quiserem, sem se cansar, e podem até mesmo dormir enquanto voam (mas isso ainda seria uma grande imprudência).

O Campo de Restrição

Para impedir que conjuradores tenham vantagens ilícitas em negociações — e também evitar que magias perigosas coloquem a população em risco —, o uso de magia em Vectora é restrito. A cidade está sob um efeito semelhante a um *campo antimagia*, mas afetando apenas escolas específicas.

Novo Item Mágico: Bote Voador

Este pequeno barco, capaz de carregar até seis pessoas e um condutor, está continuamente sob efeito da magia *vão prolongado*, sem limite de duração. O condutor direciona o bote para cima, para baixo e para os lados através do leme na parte traseira. O bote tem capacidade de 600 kg com 18 m de deslocamento normal (pode chegar até 1200 quilos, mas seu deslocamento cai para 12 m).

O bote tem capacidade de manobra ruim. O condutor pode realizar manobras que só seriam permitidas com uma capacidade de manobra melhor, mas precisa obter sucesso em um teste de Profissão (condutor) ou Destreza, contra CD 15 (para melhorar um “passo” a capacidade de manobra; a cada passo seguinte, a CD aumenta em +5).

Transmutação (forte); NC 10º; Criar Itens Maravilhosos, *permanência, vão prolongado*, preço 40.000 PO.

Regra Opcional: Barganha

Exceto por comida, bebida e hospedagem, os itens à venda em Vectora estão disponíveis pelo preço normal. No entanto, a barganha é uma arte amplamente cultivada na cidade: compradores tentam reduzir esses preços, enquanto vendedores tentam mantê-los.

Para negociações mais emocionantes, o Mestre pode adotar a regra opcional a seguir:

Preço Inicial: após descobrir o preço normal de um item, jogue 1d10 — o resultado corresponde ao aumento no preço em porcentagem, entre 10% e 100%. Por exemplo, ao jogar 6 para um par de algemas obra-prima (50 PO), o preço inicial será 60% maior (80 PO).

Barganha: comprador e vendedor fazem um teste resistido de Diplomacia. Em caso de empate ou vitória do vendedor, o preço inicial é mantido.

Em caso de vitória do comprador, o preço é reduzido em 10% para cada ponto de diferença entre os resultados dos testes. Assim, quando um comprador consegue um resultado final de 24 contra um 11 do vendedor, o preço do item cai 65%.

Personagens com o talento Tino Comercial (veja em "Novos Talentos") recebem +4 de bônus em testes de Diplomacia para barganhas.

Não é possível reduzir um preço em mais de 80%. Comida, bebida e hospedagem não estão sujeitas a barganha.

Bônus de Sinergia: personagens com 5 ou mais graduações em certas perícias recebem +2 de bônus de sinergia em testes de Diplomacia para barganhar. As perícias são: Atuação (apenas Dramaturgia e Oratória), Avaliação, Conhecimento (arcano, apenas para barganhar itens mágicos), Ofícios, e Profissão (apenas para itens ligados à profissão ou ofício).

Encantamento: as autoridades locais recebem muitas denúncias (não raras vezes falsas) ligadas a magias de encantamento. As mais comuns são de negociantes que alegam terem sido enfeitados para aceitar acordos ruins. Casos mais graves incluem pessoas forçadas a cometer crimes, ou vendidas como escravas.

Evocação: conjurar uma *bola de fogo* ou *relâmpago* nas ruas lotadas de Vectora é um crime gravíssimo. Após a captura do culpado, o próprio Vectorius pessoalmente aplica *regas maldição* uma ou duas vezes, reduzindo em -6 ou -12 sua Inteligência ou Carisma (conforme a classe do meliante), para reduzir ou eliminar suas capacidades de conjuração. Essa maldição resiste a *cancelar encantamento* e *remover maldição* (mas um *desejo*, *desejo restrito* ou *milagre* ainda pode removê-la).

Ilusão: uma trapaça clássica. Vender um item ou serviço que na verdade nunca existiu — ou, inversamente, pagar por algo com ouro e jóias que não estão ali. Ilusões e negociações definitivamente não combinam. Tamanho é o temor de alguns comerciantes que, não confiando apenas no Campo de Restrição, também contratam clérigos de Lin-Wu, Tanna-Toh ou Valkaria (muitos dos quais são imunes a ilusões) para mediar negociações importantes.

Transmutação: conjuradores desonestos usam magia para assumir identidades falsas, ou alterar temporariamente as propriedades de suas mercadorias antes de vendê-las. Além disso, magias como *teletransporte* muitas vezes facilitam a fuga de criminosos.

Conjurar magias dessas escolas dentro do Campo de Restrição é possível, mas difícil. Antes de fazê-lo o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD

20 + nível da magia). Em caso de falha, a magia é perdida.

O Campo afeta os bairros principais e o Mercado Negro, não se estendendo ao Parque de Entrada ou ao Castelo Vectorius.

Produtos Disponíveis

Itens de alta qualidade, raros ou originários de culturas distantes são a grande atração de Vectora. No Mercado nas Nuvens, com sorte ou insistência, você pode encontrar praticamente qualquer coisa disponível em qualquer mundo.

Achar à venda itens muito raros exige testes de Obter Informação ou Conhecimento (local: Vectora). Cada tentativa leva 1d4+1 horas. Em caso de falha, o item não pode ser encontrado ou não existe à venda no momento. Não são permitidas novas tentativas para um mesmo item, mas pode-se escolher 10 (para um dia inteiro de procura) ou 20 (1d4+1 dias).

Estes são alguns exemplos da infinidade de mercadorias disponíveis na cidade, e as respectivas CDs para os testes:

- Todas as armas, armaduras, escudos, equipamentos de aventura, instrumentos de classe, kits de perícia, indumentárias, montarias e equipamentos relacionados, itens especiais e superiores existentes no *Livro do Jogador* e *Tormenta D20: Guia do Jogador*. Armas, armaduras, escudos e equipamentos de aventura estão disponíveis apenas em versão obra-prima — simplesmente não há itens de qualidade mais baixa em Vectora. Encontrar esses itens à venda não requer testes.

- Todas as armas, armaduras e escudos existentes no *Livro do Jogador*, em todos os materiais especiais descritos no *Livro de Regras Básicas II* (adamante, mitral e madeira negra) e *Tormen-*

ta D20: *Guia do Jogador* (madeira de Tollon). Também disponíveis apenas em versão obra-prima. CD 15.

- Todas as armas asiáticas existentes no *Livro de Regras Básicas II*. CD 18.

- Todas as armas renascentistas existentes no *Livro de Regras Básicas II*. Para mais detalhes sobre armas de fogo em Arton, consulte *Tormenta D20: Guia do Jogador*. CD 22.

- Todas as armas de fogo da Era Contemporânea existentes no *Livro de Regras Básicas II*. Embora essas peças raras possam ser adquiridas em Vectora, ninguém na cidade (talvez ninguém em toda Arton) sabe usá-las. Personagens jogadores não podem adquirir o talento Usar Arma adequado para elas. Seu preço é o mesmo estimado para artefatos menores (veja adiante). CD 25.

- Todas as armas futuristas existentes no *Livro de Regras Básicas II*. Como acontece com as armas modernas, ninguém em Arton sabe usar essas peças e personagens jogadores não podem adquirir os talentos necessários. Seu preço também é o mesmo estimado para artefatos menores. CD 30.

- Todos os itens mágicos existentes no *Livro de Regras Básicas II* e *Tormenta D20: Guia do Mestre*. Cada item requer um teste contra CD 15 + o nível de conjurador do item (por exemplo, CD 26 para um *robe dos silos*). Armas e armaduras mágicas têm nível de conjurador equivalente a três vezes seu bônus mágico (por exemplo, CD 21 para uma *espada longa* +2).

- Todos os artefatos menores existentes no *Livro de Regras Básicas II*. A dificuldade para encontrar uma dessas peças é tremenda: CD 20 + nível de conjurador do item (por exemplo, CD 40 para um *martelo do trovão*). Embora artefatos tipicamente não estejam à venda, alguns podem ser adquiridos por pequenas fortunas (500.000 PO para artefatos de NC 18⁺; 600.000 para NC 19⁺; 750.000 para NC 20⁺). A negociação de artefatos normalmente chama a atenção do Conselho, devido às grandes somas e poderes envolvidos, exigindo autorização especial.

- Ovos, filhotes e exemplares adultos de criaturas do *Livro de Regras Básicas III* (apenas aquelas cujo preço consta em sua descrição), treinados ou não. CD 15 + DVs da criatura adulta. Por exemplo, CD 19 para um pégaso (4 DVs) e CD 22 para um grifo (7 DVs).

- Todos os itens existentes em qualquer outro suplemento autorizado pelo Mestre, com CD determinada caso a caso.

Serviços

Comida e Bebida: em Vectora você pode provar pratos e bebidas de outros mundos por poucas moedas. Qualquer coisa que você possa imaginar (ou que você não possa imaginar) é servida em algum ponto da cidade. De fato, muitos visitantes são atraídos não por compras, mas pela comida exótica.

- 5 peças de prata: ambulantes e quiosques nas ruas servem frituras, doces, sanduíches e outros pratos de preparo rápido. São baratos e deliciosos mas, apesar da fiscalização da Milícia, podem levar a problemas de saúde (Fortitude, CD 5; em caso de falha, a vítima sofre 1 ponto de dano temporário de Constituição).

- 1 peça de ouro: um grande número de tavernas oferece pratos do dia-a-dia de culturas distantes, como churrascos, macarronadas, feijoadas, pizzas, sushi e outros. Nos lugares certos, você pode até mesmo provar alguns pratos extraplanares.

- 10 peças de ouro: por este preço você já pode provar frutas tropicais exóticas, vinhos élficos, ovos e assados de bestas mágicas (a propósito, seja cauteloso ao levar para jantar seu amigo druida ou ranger).

- 120 peças de ouro: não é fácil encontrar restaurantes desse nível fora do Bairro de Bara. Aqui você pode provar pratos com ingredientes trazidos dos Reinos dos Deuses, desde javali assado de Werra até kraken enopado de Pelagia.

- 600 peças de ouro: apenas os maiores restaurantes panorâmicos na Avenida Circular têm essa qualidade, onde você literalmente come feito um deus. Refeições servidas aqui têm os mesmos efeitos da magia *banquete de heróis*.

Moradia e Hospedagem: não há bairros ou distritos residenciais em Vectora. Sua população mercante quase sempre vive no próprio local de trabalho — lojas, bazares, empórios e outros estabelecimentos são conjugados com residências no andar de cima ou nos fundos. Essa medida reduz a circulação de pessoas pela cidade, uma vez que os mercadores não precisam “voltar para casa”.

As poucas estalagens e hospedarias são luxuosas, mas também caríssimas (em média 100 peças de ouro por noite). Esse fato, somado à curta permanência de Vectora em cada parada, leva muitos visitantes a passar noites em claro fazendo compras, vendo espetáculos ou provando iguarias. Com tantas maravilhas para aproveitar, quem está interessado em dormir?

Para aqueles que precisam dormir e não podem pagar tanto, um teste bem-sucedido de Obter Informação (CD 15) permite encontrar pensões mais baratas (10 PO/noite), destinadas a vendedores ambulantes.

Templos: durante longos anos Vectora manteve-se neutra quanto a crenças e religiões, refletindo o caráter de seu desapaixonado prefeito — Vectorius não confia nos deuses, e despreza aqueles que oram por sua ajuda. Esse fato sempre gerou problemas políticos (certas divindades são muito influentes em alguns reinos) e práticos (magias divinas de cura e proteção muitas vezes fazem falta).

O cenário mudou na última década, graças à influência da clériga Veeri Marszot, Conselheira da Luz. Ela teve permissão do arquimago para erguer capelas em alguns pontos da cidade, onde clérigos prestam serviços mágicos divinos pelos preços habituais (10 PO x nível da magia x nível do conjurador). Esses sacerdotes pagam impostos exatamente como outros comerciantes.

A maioria das capelas é conduzida por Clérigos do Panteão, que prestam homenagem a todos os deuses. Poucas são voltadas para divindades específicas — existem três capelas para Khalmir, duas para Marah, uma para Valkaria e uma para Tanna-Toh.

Guias: os estabelecimentos mais famosos (e caros) ficam à margem das três avenidas principais. Nesses pontos pode-se ad-

quisir qualquer item que não exige testes para ser encontrado.

Itens mais raros (veja em "Produtos Disponíveis") são encontrados apenas em meio ao caos de bazares afastados das grandes avenidas, exigindo testes de Obter Informação ou Conhecimento (local: Vectora). Conforme as habilidades do comprador ou tempo disponível, será melhor pagar por um guia.

Guias são encontrados mais facilmente no Parque de Entrada, mas estão disponíveis na cidade toda. Na verdade, você será incomodado por guias a cada quinze minutos enquanto não contratar um deles!

A maior parte dos guias são especialistas de 1º a 3º nível, com graduações máximas em Conhecimento (local: Vectora) e Obter Informação, além de Foco em Perícia (Obter Informação); seu modificador final nessa perícia fica entre +11 e +13. Mas não há guias mais habilidosos que os rangers urbanos (veja em "Novas Classes de Prestígio"). Um ladino 5/ranger urbano 10 tem modificadores finais entre +25 e +33, sendo capaz de achar praticamente qualquer coisa.

O preço normal para localizar algo (ou alguém) é igual a 3 x a CD do teste necessário, em peças de ouro. Por exemplo, 81 PO para encontrar à venda uma *armadura* +4 (CD 27).

Aventureiros: em Arton, como se sabe, desbravar masmorras e caçar monstros é uma profissão como outra qualquer. Vectora é um excelente lugar para contratar aventureiros (talvez os mais poderosos do Reinado, embora os habitantes de Valkaria digam o contrário). De igual forma, heróis em busca de contratos lucrativos também devem ser bem-sucedidos aqui.

Praticamente todos os comerciantes da cidade usam serviços de aventureiros. Mercadores em Mucro sempre procuram armas, armaduras e escudos exóticos ou mágicos. Itens mágicos também são cobiçados em Magus, onde você pode ainda ser contratado para procurar ingredientes mágicos, ou grêmios contendo magias desconhecidas. Numen envia caçadores para capturar animais e monstros, enquanto os antiquários de Bara estão sempre interessados em artefatos antigos, peças de arte e livros raros. Para aqueles com poucos escrúpulos, o Mercado Negro oferece contratos para ladrões, espiões e assassinos.

O Conselho dos Seis

Vectorius é o prefeito de Vectora. Sua palavra é final em qualquer discussão ou decisão sobre a cidade. Mas ele não comanda tudo sozinho — sob sua liderança está o Conselho dos Seis, formado por membros ligados aos Caminhos da Magia. A maioria dos Conselheiros é composta de conjuradores arcanos, mas já houve exceções.

O cargo não é vitalício. De tempos em tempos os Conselheiros são substituídos, sendo bem recompensados por seus serviços (Vectorius sabe que um ex-funcionário descontente pode resultar em muita dor de cabeça).

Não há uma norma exata para atribuir funções e responsabilidades a cada Conselheiro. Aparentemente Vectorius tem seus próprios critérios quanto a isso.

O atual Conselho dos Seis é formado por:

Fêlhiasis, Conselheiro da Água (meio-elfo, transmutador 14, N): administra o tesouro, e também fiscaliza o comércio. Mercadores dispostos a atuar em Vectora precisam de sua autorização pessoal. Sua memória é infalível, e seu conhecimento sobre burocracia, diplomacia e matemática é igualmente impressionante.

Sorenienth Tepte, Conselheiro do Ar (elfo, mago 15/arquimago 2, LN): foi escravo em Tapista, o Reino dos Minotauros, até ter sua liberdade negociada por Vectorius. Ele administra a cidade, e supervisiona os vários setores e distritos. É também aprendiz pessoal de Véc.

Kurtor Morkromat, Conselheiro do Fogo (humano, fet 6/gue 6/cavaleiro arcano 4, LN): um experiente guerreiro, responsável pelo comando da Milícia e assuntos que envolvam a defesa de Vectora.

Darania Hattari, Conselheira da Terra (humana, conjuradora 16, LB): a divertida Darania comanda a "pilotagem" de Vectora, conjurando pessoalmente as magias que manobram a cidade. Também é responsável por reparos estruturais e assuntos envolvendo outros mundos, incluindo as viagens planares da cidade.

Veerí Marszot, Conselheira da Luz (humana, clériga 6/maga 6/teurgista mística 6, N): especialista em magia arcano e divina, Veerí é responsável pela manutenção do Campo de Levitação e do Campo de Restrição. Convenceu Vectorius a concordar com a presença de templos na cidade.

Zacrus Antoreus, Conselheiro das Trevas (humano, abjurador 17, LN): atua como guarda-costas pessoal de Vectorius, mas entra em ação contra qualquer ameaça à cidade. É também um necromante.

A Milícia

Vectora é uma das poucas cidades completamente independentes de Arton. Não pertence a nenhuma nação ou reino e — até agora — não está em conflito com ninguém.

Essa independência é respeitada em quase todos os reinos do mundo conhecido, porque Vectora também tem suas próprias leis e normas de conduta. Além disso, nenhum regente com algum juízo sob a coroa ousaria desafiar abertamente Vectorius, um dos homens mais poderosos e influentes do mundo.

A ordem é mantida pela Milícia de Vectora, formada por guardas treinados para detectar e reconhecer magos e criaturas místicas que possam causar problemas. Os guardas da Milícia sempre andam em pequenos grupos, comandados por um oficial armado com itens mágicos capazes de anular feitiços e imobilizar encrenqueiros.

Em emergências, os próprios membros do Conselho dos Seis podem intervir, através de ação direta ou criaturas conjuradas. Vectorius raramente se envolve em casos "domésticos" desse tipo — mas, quando um juiz é necessário, cumpre esse papel, e suas decisões jamais são contrariadas.

Milícia de Vectora (guarda): Humano Combatente 3; ND 2; Humanóide (Médio); DV 3d8+6; 19 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 15 (16 com escudo pequeno); toque 10, surpresa 15 (16 com escudo pequeno); Atq Base +3; Agr +4; corpo a corpo: espada curta obra-prima +5 (dano: 1d8+1, dec. 19-20); ou corpo a corpo: lança longa obra-prima +6 (dano: 1d8+1, dec. x3); AE -; QE -; Tend. N; TR Fort +4, Ref +1, Von +0; For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local: Vectora) +3, Identificar Magias +3, Observar +4, Ouvir +1; Foco em Arma (lança longa), Prontidão, Vitalidade.



Equipamento: peitoral de aço, espada curta obra-prima, lança longa obra-prima, escudo pequeno de metal.

Milícia de Vectora (oficial): Humano Gue 4/Mag 1; ND 5; Humanóide (Médio); DV 4d10+1d4+5; 29 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +4; Agr +7; corpo a corpo: espada longa obra-prima +9 (dano: 1d8+6, dec. 19-20); ou à distância: besta leve obra-prima +5 (dano: 1d8, dec. 19-20); AE -; QE -; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +1, Von +6; For 16, Des 10, Con 13, Int 14, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (local: Vectora) +6, Identificar Magia +6, Intimidar +3, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +3, Sentir Motivação +4; Escrever Pergaminho, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão, Vontade de Ferro.

Magias de Mago Preparadas (3/2): CD do teste de resistência 12 + nível da magia: 0 – detectar magia (2), mensageiro, 1º área escorregadia, leve cromático.

Grímório: 0 – todos; 1º – área escorregadia, compreender idiomas, escudo arcano, leve cromático, raio do enfraquecimento.

Equipamento: espada longa obra-prima, besta leve obra-prima, 10 vixotes, varinha de dissipar magia.

As magias listadas são as magias padrão para um oficial típico, mas o Mestre pode alterá-las se desejar. Alguns oficiais podem também possuir mais níveis de mago.

Leis

Vectora visita muitos reinos diferentes, e seus habitantes sabem disso. As leis da cidade-mercado são poucas e bem conhecidas — e as normas dos lugares visitados costumam ser respeitadas, quando não entram em conflito com a própria legislação de Vectorius.

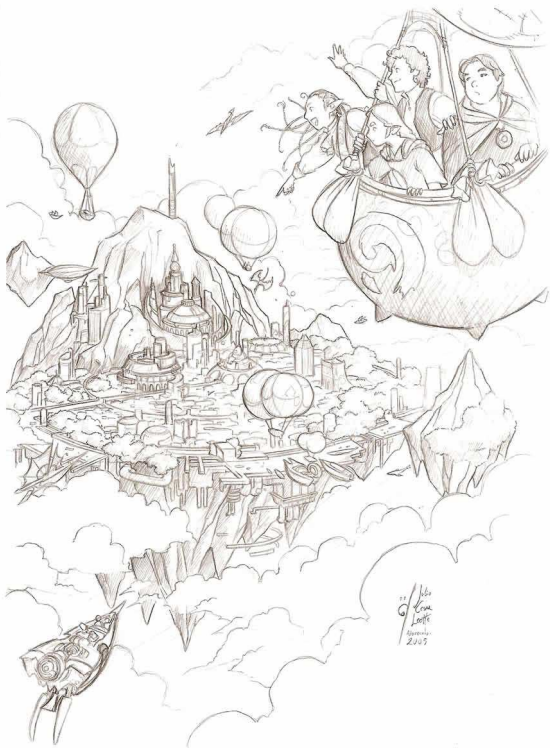
As leis locais podem ser consultadas em inscrições mágicas espalhadas em monólitos por toda a cidade, que mudam sozinhas quando precisam ser atualizadas. As inscrições podem ser lidas magicamente por qualquer criatura inteligente, em qualquer idioma.

As leis mais importantes de Vectora são:

- **É proibido causar prejuízo a pessoas.** Pode parecer óbvia, mas com membros de tantas raças desconhecidas circulando pela cidade, muitas vezes será difícil dizer a diferença entre uma pessoa e um monstro.

Como regra geral, qualquer criatura com Inteligência 3 ou mais é considerada uma pessoa, independente de seu tipo (humanóide, humanóide monstruoso, extraplanar, fada...) ou tendência. Por esse motivo, criaturas normalmente tidas como malignas circulam abertamente. Bruxas, orcs, goblins, demônios e até fíchs, múmias e vampiros podem visitar a cidade, ou mesmo estabelecer negócios próprios.

- **“Causar prejuízo” inclui coisas como atacar, matar, capturar, roubar ou conjurar qualquer magia ou efeito que exija**



da vítima um teste de resistência. Comercializar itens derivados dessas criaturas (ovos, peles, presas...) também é ilegal.

• **É proibida a escravidão.** Novamente, apenas criaturas com Inteligência 3 ou mais são protegidas por esta lei — animais e monstros com Int 2 ou menos podem ser comercializados livremente.

A única forma de escravidão legalmente aceita em Vectora é aquela voluntária, com o propósito de pagar débitos. Esse tipo de acordo exige um contrato explicando detalhes sobre a dívida, quanto tempo o escravo permanecerá nessa condição e outras formas de pagamento, se houver.

Mediante a apresentação do certificado de propriedade, é permitido trazer seus próprios escravos à cidade — como fazem alguns lordes minotauras de Tapista —, mas não negócios. Apesar da lei, existe um considerável comércio de escravos na cidade, especialmente no Mercado Negro.

• **É proibido o porte ou comércio de tóxicos.** Qualifica-se como "tóxico" qualquer substância que exija da vítima um teste de Fortitude ou Vontade para evitar ou minimizar seus efeitos. Dentre todas, esta deve ser a lei mais flexível, confusa e difícil de fiscalizar — porque muitos produtos disponíveis na cidade são inofensivos para certas raças, e tóxicos para outras.

Bebidas alcoólicas podem ser consumidas em quase qualquer taverna, e adquirir entorpecentes é relativamente fácil. Apenas venenos são mais rigorosamente proibidos, e mesmo assim podem ser encontrados no Mercado Negro.

• **É proibida a conjuração de magias restritas.** Esta lei aplica-se a todas as magias das escolas Encantamento, Evocação, Ilusão e Transmutação. Mesmo com o Campo de Restrição, conjurar essas magias na cidade é ilegal. O porte ou comércio de itens capazes de conjurar essas magias (como pergaminhos e varinhas) não é proibido, mas requer uma autorização especial emitida pela Milícia.

Não existe prisão em Vectora. Esses crimes normalmente são punidos com a apreensão de todos os bens do criminoso, seguida de expulsão da cidade (através de uma magia *quedo suavo*).

Alguns criminosos especiais (como grupos de aventureiros) não são expulsos — são levados ao Castelo Vectorius, onde o arquimago exige que realizem alguma tarefa como punição. Ele normalmente utiliza a magia *missão menor* para esse fim. Conjurada por Vectorius, esta magia resiste a *cancelar encantamento* e *remover maldição* (mas não a *desajo*, *desajo restrito* ou *milagre*).

Correm ainda rumores de que alguns criminosos terminam como cobaias dos experimentos de Vectorius e do Conselho dos Seis.

A Cidade

Com seus dois quilômetros de diâmetro, Vectora é uma cidade pequena, mas densamente povoada. São dezenas de milhares de estabelecimentos (nem mesmo o Conselheiro Félhiass sabe o número exato). É impossível visitar todos durante os poucos dias de cada

parada. Na verdade, alguns aventureiros afirmam ser mais fácil e rápido adquirir tesouros mágicos visitando a masmorra mais próxima...

Para facilitar a missão de encontrar aquilo que você quer (ou pelo menos torná-la possível...), cada bairro de Vectora é especializado em um tipo de comércio. Essa divisão não é absolutamente rígida — há lojas de todos os tipos em todos os bairros —, mas certamente será mais difícil adquirir uma armadura em Magus, ou encontrar uma boa casa de ópera em Mucro.

Os pontos principais de Vectora são descritos a seguir:

Parque de Entrada: uma "pista de pouso" ao sul, diante da entrada propriamente dita, onde os visitantes chegam à cidade.

Avenidas Principais: a porção principal de Vectora é cortada por duas avenidas nos sentidos norte-sul e leste-oeste, que demarcam seus quatro bairros. Há também uma terceira avenida panorâmica que circula os bairros.

Bairro Mucro: o bairro sudoeste, famoso por suas armas, armaduras, ferramentais e equipamento de aventura em geral.

Bairro Numen: o bairro sudeste, especializado em produtos de origem animal ou vegetal, desde peles e ervas até animais e monstros vivos.

Bairro Magus: itens mágicos, produtos alquímicos e componentes materiais para magias estão no bairro noroeste.

Bairro Bara: o bairro nordeste é especializado em cultura e entretenimento. Aqui temos artesanatos, bardos, livreiros e tavernas.

Mercado Negro: no interior da montanha voadora, uma rede de túneis e câmaras forma um comércio próprio, onde o crime prospera.

Castelo Vectorius: a imensa morada do arquimago, quase uma cidadela à parte, incrustada nas montanhas ao norte.

Parque de Entrada

Situada no extremo sul da montanha voadora, esta bela planície com árvores floridas serve para receber os visitantes que chegam de formas variadas. O Campo de Restrição não afeta essa área, permitindo que magias de *teletransporte* e outras funcionem normalmente.

O Parque é considerado um território neutro entre Vectora e as terras onde está ancorada, um ponto de transição. As leis da cidade voadora são válidas, mas não punidas com severidade — justamente porque muitos visitantes ainda não as conhecem. Os infratores são apenas advertidos. Numerosos monólitos espalhados pelo Parque trazem inscrições mágicas, que podem ser lidas em qualquer idioma, explicando a legislação local (estes mesmos monólitos também existem dentro da cidade).

Embora o Parque não seja tecnicamente parte da área comercial, numerosas atividades são realizadas aqui, como a contratação de guias ou transportes para retornar à terra firme. Um grande número de ambulantes serve guloseimas de rua (veja em "Serviços"), enquanto bardos realizam performances.

Estação de Ancoragem: situada à margem do Parque,

Nova Criatura: Baleote

Durante uma das muitas passagens de Vectora através de outros planos, seus habitantes fizeram contato com esses bichos estranhos: lembram pequenas baleias (ou grandes golfinhos) capazes de "nadar" nos céus. Atraídos pelo Campo de Levitação, pequenos bandos destes animais passaram a acompanhar a Cidade Voadora.

Muito mais docéis e fáceis de treinar que os grifos, os baleotes foram logo adotados como montarias voadoras pela Milícia de Vectora, e também domesticados para fins comerciais. Alguns escaparam para o continente e estão procriando, já podendo ser encontrados em vários pontos de Arton — mas o lugar mais fácil de adquirir um deles ainda é o Mercado nas Nuvens.

Um baleote adulto mede entre 4 e 5 metros de comprimento, e pesa 600 quilos depois de morto: seu corpo, constantemente sob um efeito de *levitação*, só deixa de flutuar várias horas após a morte. Tem o aspecto de um cetáceo, mas com barbatanas peitorais muito maiores, usadas para a propulsão. Em geral são brancos, mas também existem exemplares azuis ou cinzentos.

Em estado selvagem, baleotes vivem em manadas de 2d6 indivíduos, formadas por um macho dominante, um harém de fêmeas, machos jovens e filhotes. A forma exata como se alimentam ainda é um mistério: eles "pastam" nas nuvens, absorvendo delas toda a água e nutrição de que precisam. Como arma defensiva contra predadores, os baleotes acumulam em seus corpos certa carga elétrica, que conseguem emitir através do focinho.

Os filhotes são mais baratos (2.000 peças de ouro) e fáceis de treinar, mas levam muito tempo para crescer e servir como montarias (tornam-se adultos apenas aos 6 anos). Por isso os adultos são mais caros, chegando a 5.000 PO. Treinar um baleote exige um teste de Adestrar Animais (CD 12 para filhotes, 18 para adultos), e um treinador profissional cobra 500 PO pelo trabalho.

Baleote: ND 3; Animal (Grande); DV 7d8+35; 66 PV; Inic. +2; Desl. voo 15 m (ruim); CA 16, toque 11, surpresa 14; Atq Base +5; Agr +15; corpo a corpo: cauda +10 (dano: 1d8+6); ou toque à distância: raio elétrico +6 (dano: 3d6 por eletricidade); AE raio elétrico; QE levitação natural; Tend. N; TR Fort +10, Ref +7, Von +3; For 23, Des 15, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Ouvir +8, Observar +8; Inversão, Palar, Pronúncia.

Raio Elétrico (Esf): baleotes são capazes de disparar uma rajada de energia elétrica, que causa 3d6 pontos de dano. Essa rajada tem alcance de 15 m, e o baleote precisa fazer um ataque de toque à distância para acertar. Esse raio só pode ser utilizado novamente 3d6 horas depois de uma descarga.

Levitação Natural (Esf): os baleotes flutuam naturalmente, o que lhes permite levitar sem limite de tempo ou duração. Eles usam suas barbatanas peitorais como meio de propulsão. Seus corpos também estão constantemente sob o efeito da magia *levitação* (mas como essa é uma habilidade extraordinária, não pode ser negada com efeitos que dissipem ou cancelem magias).

serve para o embarque e desembarque de visitantes que chegam através dos ancoradouros (veja em "Formas de Acesso"). Fica desativada durante a maior parte do tempo, funcionando apenas quando Vectora está ancorada em uma cidade equipada com o sistema — quando então ferveilha de atividade, transportando milhares de pessoas por dia.

Posto da Milícia: próximo à entrada principal, um grande posto da Milícia fica à disposição do público para esclarecimentos sobre as leis e resolução de problemas no Parque. O posto é ocupado por jovens cadetes (combatentes 1), sob comando de uma oficial mais graduada chamada Camélia (humana, guerreira 4/maga 2, NB).

Guilda dos Rangers Urbanos: esta organização filiada à cidade presta serviços de orientação. Apesar do nome, nem todos os seus membros pertencem a esta classe de prestígio, e nem todos os rangers urbanos fazem parte da guilha. A maior parte de seus membros é formada por guias comuns (veja em "Serviços").

A sede central da guilha fica no Parque, em um escritório

bem sinalizado, com várias unidades menores espalhadas pela cidade. Visitantes que prefiram não contratar guias podem adquirir, por 2 peças de ouro, um mapa da cidade, que oferece +2 de bônus de circunstância em testes de Obter Informação e Conhecimento (local: Vectora).

Asas do Dragão: neste quiosque colorido, um sacerdote sorridente presta serviços mágicos para visitantes que estejam de partida. Herikann é um escolhido de Hydora (humano, clérigo 10/escolhido de Hydora 5, CB), capaz de conjurar *andar no ar* com duração estendida. O preço depende da duração desejada pelo cliente: 40 peças de ouro para cada 20 minutos, até um máximo de 5 horas por 600 PO.

Estátua de Vectorius: demonstrando certa falta de modestia por parte de seu prefeito, esta portentosa estátua do arquimago mede 4 metros de altura, e sobre sua mão direita paira uma miniatura de Vectora. Residentes mais antigos suspeitam que Vectorius seja capaz de ver e ouvir através dos olhos da estátua, além de conjurar magias através dela; outros afirmam tratar-se de um golem, pronto para agir em caso de problemas.

Avenidas Principais

Três grandes vias arborizadas, com mais de dez metros de largura, delimitam os quarteirões principais. Os estabelecimentos mais famosos ou caros — desde comércios a estalagens e restaurantes — ficam às suas margens. Devido ao pouco espaço disponível na cidade, as avenidas principais são praticamente as únicas grandes áreas abertas de circulação livre: ao deixá-las, as ruas tornam-se apertadas e abarrotadas de gente.

Avenida Circular: esta avenida panorâmica circula a cidade inteira, passando pela entrada principal ao sul e também diante do Castelo Vectorius ao norte. Proporciona uma vista inesquecível das alturas, sendo a favorita daqueles que visitam Vectoria a passeio. Os maiores restaurantes e estalagens também ficam aqui, além de uma infinidade de lojas de presentes e lembranças.

Em média a cada 200 metros, existem na Avenida Circular pequenos pontos autorizados de pouso e decolagem, como opção para visitantes que preferiram evitar o Parque de Entrada. Como ficam dentro do Campo de Restrição, os meios para alcançar esses pontos são mais limitados.

Entrar na cidade através de voo ou meios mágicos, sem passar pelo Parque ou pelos postos na Avenida Circular, é possível embora desencorajado. Visitantes que recorram a esse "atalho" são advertidos, instruídos sobre as leis e questionados sobre suas intenções — sofrendo, a partir de então, -2 de penalidade em testes de Diplomacia com a Milícia.

Avenida das Estrelas: corta a cidade no sentido norte-sul, ligando diretamente o Portão Principal e o Castelo Vectorius.

Avenida do Sol: corta a cidade no sentido leste-oeste.

Praça do Conselho: no cruzamento entre as avenidas do Sol e das Estrelas fica a Prefeitura, um impressionante palácio onde estão sediados o Conselho dos Seis e a Milícia. Operações de importância vital são realizadas aqui, desde a administração do comércio até a emissão do Campo de Restrição, e a própria "pilotaagem" da montanha voadora.

Alguns de seus setores são abertos à visitação pública, oferecendo exposições permanentes sobre a história da cidade e objetos de lugares visitados. No entanto, áreas mais restritas são fortemente vigiadas por meios mundanos e mágicos. Portais de *teletransporte* permanentes levam diretamente ao Castelo Vectorius, permitindo ao arqui-mago e membros do Conselho circular livremente entre as duas estruturas.

Mucro, o Bairro das Armas

Logo após o Portão Principal, no lado esquerdo da Avenida das Estrelas, o visitante pode conhecer Mucro.

Como sugere seu título, Mucro é especializado no comércio de armas, armaduras e escudos, sendo esses seus produtos principais — mas não os únicos. Praticamente qualquer "equipamento de aventura" pode ser adquirido aqui, desde lanternas e algarbeiras até adagas de prata, fogo alquímico e pedras trovão. Grupos de aventureiros que estejam de partida para uma mis-

são arriscada não dispensam a variedade e qualidade do lugar.

Quase todas as armas, armaduras e escudos à venda em Mucro são de qualidade obra-prima, com preços de acordo (+300 PO para armas, +150 PO para armaduras e escudos). É raro encontrar aqui uma única peça normal ou inferior (e francamente, visitar Vectoria apenas para comprar uma arma normal é o mesmo que usar um *desajo* ou *milagre* para pedir um copo d'água...).

A extrema qualidade dos armamentos e proteções corporais em Mucro é superada apenas por sua variedade. Aqui há todas as armas simples, comuns e exóticas, de todos os tamanhos possíveis (incluindo peças para sprites ou gigantes), em todos os materiais conhecidos. Muitas peças aqui existentes jamais foram manuseadas por pessoas de Arton, pois pertencem a raças e culturas distantes — ou utilizam tecnologias que nem poderiam existir.

Armas de pólvora (pistolas, mosquetes e bombas) são proibidas no Reinado, e sua venda também é considerada ilegal em Vectoria. Mas, nas prateleiras mais profundas e escuras de um bazar, o comprador persistente (Obter Informação, CD 22) pode adquirir estas peças pelo preço normal visto no *Livro de Regras Básicas II*.

Além de negociar armas e armaduras, em Mucro o visitante pode também consertá-las. Os ferreiros anões instalados no bairro estão entre os mais habilidosos do Reinado, capazes de reparar até mesmo itens mágicos. Aliás, embora a magia não seja especialidade local, itens mágicos de combate podem ser adquiridos aqui tão facilmente quanto no bairro Magus.

Forja de Keenn: acima da entrada desta oficina pendem um machado e um martelo. São réplicas das armas pessoais do Deus da Guerra. O proprietário, Karadrumm (anão, especialista 12/clérigo 6, LM), é um sacerdote de Keenn e também um dos melhores forjadores de armaduras e escudos no mundo conhecido (modificador total de +31 em Ofícios).

A bigorna em que ele forja suas peças, dizem, foi abençoada pelo próprio Keenn (+10 de bônus adicional em Ofícios). Esse fato assegura que ninguém em Arton — e vários outros mundos — seja tão rápido ou habilidoso em forjar e reparar armaduras. Infelizmente para seus clientes, Karadrumm é igualmente habilidoso em cobrar preços altíssimos (em média 100% acima do normal).

O Braço de Ferro: a maior taverna no bairro é famosa por uma atração especial. Eternamente sentado em uma mesa de construção sólida, há um golem de ferro. Foi capturado por aventureiros e modificado, sendo agora inofensivo — não pode mais andar ou lutar, sendo praticamente uma peça decorativa.

Quando alguém se senta à mesa, o golem coloca o braço em posição para uma disputa de queda-de-braço. Vencer a disputa exige três vitórias seguidas em testes resistidos de Força (o golem tem modificador de +11).

Jandira, proprietária do Braço de Ferro (meio-elfa, especialista 2, NB), tem tanta confiança em seu "garoto" que não

se incomoda quando um desafiante recorre a meios mágicos para aumentar sua força. Além de não precisar pagar a conta na taverna, quem vence o golem fica razoavelmente famoso nas vizinhanças, recebendo +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia e Intimidar realizados em Mucro.

Oficina de Rothak: pode ser curioso para o visitante constatar que o proprietário deste estabelecimento é um orc. Rothak Mão-de-Aço (orc, especialista 5/guerreiro 4, N) não é uma figura de boa aparência, mas tem extrema familiaridade com armas tradicionais de sua raça. Aliás, sua loja é um dos poucos lugares no mundo onde você pode adquirir um machado orc duplo obra-prima.

Rothak tem preços justos (normais para armas obra-prima), e é muito mais inteligente e educado do que aparenta. Não fica incomodado quando atende aventureiros, que muito provavelmente usaram suas armas para matar outros orcs. “Azar deles, deviam comprar minhas armas!”

Circo da Verdade: financiado por vários mercadores ricos, este é o maior estabelecimento em Mucro, ocupando um quarteirão inteiro.

O Circo promove combates que divertem a plateia, mas também prestam outro tipo de serviço. Cada gladiador é patrocinado por um mercador de armas, armaduras e outros equipamentos de combate — incluindo itens mágicos. Quanto mais lutas vencidas, mais propaganda o patrocinador consegue.

Os torneios não são mortais. Muitas lutas terminam ao “primeiro sangue” (perde quem sofrer dano equivalente a 1/4 dos seus pontos de vida primeiro). Outras são por “abandono”, e terminam quando um dos gladiadores desiste. O juiz pergunta aos próprios desafiantes qual modalidade preferem.

Um novo torneio ocorre em cada parada de Vectora. É comum que aventureiros fortes, recém-chegados à cidade, recebam propostas de mercadores para lutar usando seu equipamento. O pagamento normal para cada vitória é igual a um tesouro de ND igual ao oponente derrotado.

Numen, o Bairro da Natureza

Vizinho a Mucro, após o Portão Principal, à direita da Avenida das Estrelas, está o bairro de Numen.

Também conhecido como o “Bairro dos Deuses” (embora a administração da cidade terminantemente rejeite esse termo), Numen é o que mais poderia se aproximar de um comércio ligado ao divino. Na verdade suas atividades são voltadas para produtos “naturais” — um paradoxo, pois muitos itens disponíveis aqui são também “sobrenaturais”.

Todo tipo de planta pode ser encontrado aqui, desde matérias-primas para poções até especiarias para pratos exóticos. Em Numen, as tavernas e restaurantes mais luxuosos de Arton adquirem frutas, verduras, legumes e outros vegetais raros, enquanto conjuradores compram ingredientes para seus experimentos. Embora o comércio de venenos seja ilegal em Vectora, um especialista astuto pode adquirir as substân-

cias certas — inofensivas em estado natural, mas mortais quando preparadas corretamente.

Produtos animais também são especialidade de Numen, mas não espere encontrar aqui coisas “comuns” como peles de urso ou galinhas de cervo. Matrim de mamute das Montanhas Uivantes, seda dos besouros de fogo de Paka-Gua, couro de titanossauro de Galtasia... Essas são algumas mercadorias locais.

No passado, o bairro sediava encontros entre caçadores de animais selvagens e monstros, promovendo uma grande feira na qual aventureiros tinham chance de vender criaturas capturadas com vida ou partes valiosas de monstros fantásticos — escamas de dragão, cabeças de gigantes, tentáculos de aberrações... Um fato que passaria a revoltar membros dessas mesmas raças quando começaram a visitar Vectora.

Para preservar o status de “cidade aberta a todos”, o Conselho dos Seis proibiu qualquer comércio de produtos originários de seres inteligentes (Int 3 ou mais). Surgiu assim um mercado clandestino: um caçador de monstros ainda pode negociar escamas de dragão sem muito incômodo, e a Milícia faz vista grossa para esse tipo de atividade (“são apenas monstros!”). A situação fica séria apenas quando alguém — normalmente um membro revoltado da raça em questão — faz uma queixa formal à Milícia, ou diretamente ao Conselho.

Apesar das restrições quanto a monstros inteligentes, Numen ainda é o melhor lugar para negociar animais raros ou fantásticos — disponíveis como ovos, filhotes ou adultos, treinados ou não. Aliás, por sua própria natureza aérea, Vectora é perfeita para adquirir uma montaria voadora. Equipamentos para montarias (armaduras, carroças, selas exóticas...) estão disponíveis, embora também possam ser encontrados em Mucro.

Numen é também o bairro onde se encontra a maior concentração de capelas, sendo o lugar mais propício para adquirir *poções de curar ferimentos* ou conjuração de magias divinas.

A Guilhotina: este empório trabalha com armadilhas e equipamentos para caçadores. Um veterano caçador de trolls, aposentado após a perda de uma perna, Kaldarimm Thormgald (anão, ranger 2/especialista 3, NM) orgulha-se de continuar matando monstros mesmo indiretamente. Ou assim ele diz.

Na verdade, armadilhas para monstros são facha para o verdadeiro negócio — armas e armadilhas para matar humanoides. O anão foi mutilado porque teria sido abandonado em combate por seus “colegas” aventureiros, passando a alimentar grande ódio contra humanos desde então. Familiarizado com as armadilhas mortais existentes em Doherimm, o Reino dos Anões, ele produz engenhos menores com a mesma tecnologia para ladrões, assassinos e rangers malignos.

Kaldarimm é cauteloso: só revela seus verdadeiros produtos após um teste bem-sucedido de Diplomacia (não-humanos recebem +2 de bônus; anões recebem +4 de bônus). Seus preços são normais (1.000 peças de ouro por Nível de Desafio), mas reduzem o tempo de construção da armadilha para 3 dias/ND (o normal é 1 semana/ND). Kaldarimm não trabalha com armadilhas mágicas.

Grêmio dos Médicos Monstros: o Grêmio sempre teve uma reputação sinistra entre plebeus e outros cidadãos comuns. Pessoas normais entram em suas clínicas e saem dali deformadas, com garras, presas, asas e caudas. Vítimas inocentes de rituais macabros? Isso é o que muitos pensam, quando na verdade as "vítimas" são clientes importantes — que pagam imensas quantias em ouro ou tesouros mágicos pelos serviços dos Médicos Monstros.

Essa vasta sociedade secreta, formada por anatomistas, curandeiros, magos e outros especialistas em diversos campos, presta um serviço incomum. Mediante uma soma em dinheiro, podem implantar partes de monstros em humanos e semi-humanos. Suas clínicas podem ser encontradas em todas as grandes cidades do Reinado, sendo apenas uma delas em Vectora.

A maior parte dos clientes do Grêmio é formada por exploradores, mercenários e outros aventureiros ambiciosos, que

buscam poder maior para desafiar ameaças maiores — um braço com a força de um ogre será de grande valia para um guerreiro, enquanto uma cauda venenosa de escorpião seria muito útil para um ladino. De fato, receber um implante não é muito diferente de adquirir um objeto mágico — asas implantadas fazem você voar da mesma forma que um par de *asas voadoras*, um *manto do morcego* ou outros itens. A vantagem está no fato de que implantes não podem ser roubados ou perdidos; a desvantagem, claro, está na dificuldade em conviver normalmente com outros humanos ou semi-humanos quando você tem partes de monstros costuradas. Mas é espantosa a quantidade de aventureiros que não se importa muito com isso...

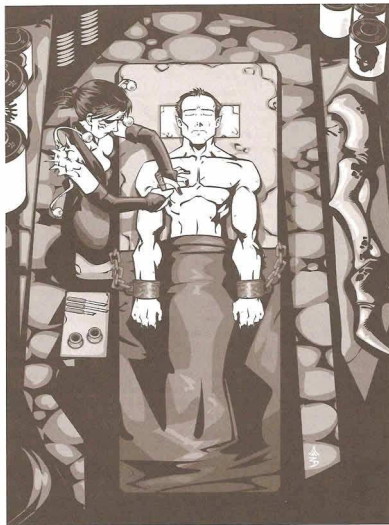
Os doutores conduzem seus negócios muito discretamente. Em geral, o modo mais simples de localizar uma clínica do Grêmio é através de um antigo cliente — qualquer rumor sobre pessoas com implantes vale a pena ser investiga-

do. Aventureiros experientes conhecem os Médicos Monstros, mas em geral evitam falar deles para poupá-los de problemas. Fazer contato com uma clínica (supondo que exista uma delas na cidade) exige um teste de Obter Informação (CD 26) ou Conhecimento de Bardo (CD 30).

A Afiliação do Mal: com certeza um dos empórios mais incomuns em Vectora. Primeiro, porque seu proprietário é um paladino. Segundo, porque ele trabalha com venenos.

Dispensado com honras pela Ordem de Khalmyr, Maurice Evilbane (humano, paladino 6/especialista 4, LB) decidiu ganhar a vida com algo que aprendeu durante uma jornada aos Reinos dos Deuses. Ele é capaz de destilar venenos inofensivos contra criaturas bondosas ou neutras, afetando apenas seres malignos. Graças a esse fato, A Afiliação do Mal é o único boticário de venenos legalmente autorizado em Vectora.

Os venenos de Maurice (que ele prefere chamar de "aflições", sabe-se lá por que motivo) funcionam como descritos no *Livro de Regras Básicas II*, pelos mesmos preços, mas só afetam criaturas de tendência maligna. O paladino também é perito em curas para venenos normais. Claro, como todo paladino, ele não faz negócios com clientes malignos (prontamente identificados por seu poder de *detectar o mal*).



Bazar de Nimb: este bazar comercializa poções e itens mágicos que, segundo seu proprietário Talir Dalac (humano, clérigo 3/ladino 5, CN), são “peças sagradas de Nimb”. Ninguém em seu juízo perfeito acredita nele, mesmo na eventualidade de que seja realmente um representante do Deus do Caos. Mas é fato que seus preços são “insanos” (role 1d10 para obter, em porcentagem, um desconto no preço normal de um item mágico). Infelizmente, também é fato que algumas peças vendidas em seu bazar são amaldiçoadas, ou não funcionam corretamente.

Pet Shop: esta pequena e discreta loja de animais é visitada secretamente por nobres, regentes e outros membros da alta sociedade. Seu proprietário, conhecido apenas como Conde D (humano, especialista 4, LN), é um comerciante de criaturas exóticas — como fadas, medusas, sercías e outros seres mágicos, que satisfazem os desejos mais proibidos de seus donos.

Os clientes devem assinar contratos próprios, que exigem manter segredo sobre seus “animais” e também seguir certas regras de segurança (nunca tirar a venda da medusa, por exemplo). O contrato isenta a loja de qualquer culpa caso as regras sejam violadas. Não raras vezes, um comprador violou uma regra e acaba encontrando uma morte horrível...

A Milícia de Vectora ainda não foi capaz de prender Conde D (sua loja aparenta vender apenas animais de estimação comuns), nem ligá-lo às mortes de seus clientes.

Magus, o Bairro da Mágica

À esquerda da Avenida das Estrelas e acima da Avenida do Sol, o bairro Magus é especializado em produtos mágicos e equipamentos para conjuradores.

Inicialmente, Magus era formado por empórios e mercearias próprias para fornecer produtos alquímicos (ácidos, antitoxinas, fogo de alquimista...), componentes para magias (raiz de alcaçuz, guano de morcego, teias de aranha...) e outros materiais necessários para conjuradores, como grimórios e pergaminhos em branco, tintas e penas, gaiolas para cobaias... Na verdade, graças à natureza da mercadoria disponível em Magus, até hoje dizem que a aproximação de Vectora pode ser percebida pelo cheiro.

Com o tempo, serviços mágicos mais especializados passaram a ser encontrados no bairro. Conjuradores arcanos de todas as escolas conjuram magias pelo preço padrão (10 PO por nível da magia x o nível do conjurador) e identificam objetos mágicos desconhecidos. Artífices e artesãos fornecem papéis, frascos e ferramentas para laboratórios, que por sua vez produzem pergaminhos, poções, varinhas e outros itens menores. Conforme cresceu o comércio, também aumentou o poder das peças em Magus: hoje, até artefatos podem ser negociados.

Magus é também o lugar indicado para obter informações sobre assuntos arcanos e aprender novas magias. Pesquisadores e acadêmicos, sendo muitos deles aventureiros aposentados, agora ganham a vida transmitindo seus conhecimentos por um preço (5 x a CD do teste de perícia, em peças de ouro). Aprender uma nova magia custa o mesmo preço de conjurá-la.

Armazém Arcannoh: um dos maiores magazines na cidade vende produtos mágicos importados de Wynna. Uma vez que Vectora não passa pelo reino, o conselho wynnense comissionou um estabelecimento oficial como prova das boas relações do reino com Vectoriis.

O responsável pela loja (que usa uma grafia estranha em seu nome, por razões desconhecidas) é Turuduir “Saraivada” Smokedhand (anão, feiticeiro 5/mago 5, CB), um dos poucos anões conjuradores de magia arcana. Turuduir é bem-humorado e gosta de conversar com seus clientes — especialmente quando o conceito de “conversar” envolve cerveja.

Klaus Poções: formado na Grande Academia Arcana, o alquimista Klausinsk (elfo, mago 8, LN) conduz uma casa especializada em poções. Ele as prepara sob encomenda, e também fornece ingredientes e aparelhagem própria para laboratórios alquímicos.

Curiosamente, Klaus também trabalha com beberagens mais mundanas. O elfo é um grande apreciador de licores, vinhos, cervejas, uísques, tequilas, vodcas e outras bebidas, mantendo em sua loja um estoque que faria inveja às maiores tavernas do Reinado. Seu “conhecimento” no assunto, dizem, supera até o dos mestres anões de Doherrimm.

Biblioteca das Respostas: proprietária de uma livraria especializada na compra, venda e avaliação de livros raros, exóticos e mágicos, Baarlukia é a prova viva de que Vectora está aberta a qualquer criatura. Ela é uma esfinge (gino esfinge, mestre do conhecimento 3, LN).

Essa livreira pertence a uma espécie rara de esfinge; em vez de um leão com cabeça humana e asas, seu corpo é basicamente humano, com poucos traços leoninos. Tem olhos verdes felinos, e o cabelo negro costuma ser mantido em corte de estilo egípcio. Ela tem asas, mas pode fazê-las aparecer ou desaparecer à vontade. Na verdade, Baarlukia é uma mulher muito bela.

Baarlukia consegue identificar itens mágicos com quase 100% de certeza, apenas com um olhar. É também uma especialista em línguas antigas, conhecendo até mesmo dialetos de raças já extintas. Por tais qualidades, Baarlukia é constantemente procurada para identificar peças, inscrições e idiomas — mas negociar com ela pode ser complicado, pois esfinges falam apenas através de perguntas.

Bara, o Bairro da Beleza

O bairro nordeste de Vectora é o favorito daqueles que visitam a cidade a passeio. Acima da Avenida do Sol e à direita da Avenida das Estrelas, Bara é especializado em arte, cultura e entretenimento.

Em Bara encontramos maior número de tavernas, restaurantes, anfiteatros, casas de espetáculos e outros lugares próprios para uma noite memorável. Existe diversão para todos os gostos e bolsos — desde bardos élficos cantando histórias comoventes sobre Lenorienn até uma boa ópera de Doherrimm, cantada por anões.

Os mais luxuosos restaurantes e estalagens ficam em Bara.



Aqueles considerados “medianos” usam *servos invioláveis* como empregados, criados e garçons; em casas mais suntuosas você será atendido por fadas, gênios, nereidas e outros seres mágicos.

Bara é um bairro de cultura, e cultura é informação. Heróis interessados em pistas sobre sua próxima aventura são aconselhados a procurar o bairro — seus bardos, acadêmicos, contadores de histórias e outros especialistas conhecem praticamente tudo sobre raças, reinos, vilões, monstros, deuses e tesouros.

Apesar da natureza recreativa do lugar, aventureiros podem ter motivos mais práticos para procurar Bara. Graças a seu grande número de museus, antiquários e joalherias, este é um excelente lugar para negociar tesouros adquiridos em masmorras, mágicos ou não — desde livros antigos a estatuetas de deuses-monstros, artefatos divinos, jóias élficas de Lenórienn... Mas o negociante de artes deve estar atento. Devido às grandes somas envolvidas, muitos falsificadores habilidosos atuam no bairro.

Reinos dos Deuses: este hotel de nome nada acanhado é, de fato, a estalagem mais majestosa em toda Arton — superando até mesmo as grandes torres de Valkaria — e também a mais incrivelmente cara.

Uma única diária no Reino dos Deuses custa 2.000 peças de ouro (para qualquer número de hóspedes). Por este preço,

as acomodações são as mesmas oferecidas pela magia *manuão magnífica*, com quartos imensos (pelo menos um para cada hóspede), mobília suntuosa, banquetes exuberantes e um batalhão de servos pertencentes a raças variadas.

O hotel recebe esse nome porque cada acomodação tem janelas e terraços planares levando diretamente para um dos vinte Reinos dos Deuses. Assim, o hóspede tem a chance única de observar as florestas luxuriantes de Arbória, os palácios tristes de Nivenciúen, os campos de cerejeiras de Sora ou os seis sóis coloridos de Magika, entre outras paisagens fantásticas.

As acomodações são magicamente protegidas, tornando impossível a travessia em quaisquer sentidos — o hóspede não precisa temer ser devorado pelos saúros gigantesco de Vitalia. Mesmo assim, planos muito perigosos ou horríveis como Chacina, Venomia, Werra ou Deathok não são oferecidos, mas estão disponíveis caso sejam solicitados.

A administração nega com veemência boatos sobre hóspedes desaparecidos.

Dança de Marah: embora seja oficialmente um templo dedicado à Deusa da Paz, o ambiente neste fantástico salão de festas não é nada solene. Como dizem seus servos, Marah é uma deusa de amor e alegria, de música e festa. Os maiores bailes, cerimônias e casamentos em toda Vectora são sediados

aqui — e não é raro ouvir falar de pessoas que conheceram, nesse lugar, o grande amor de suas vidas.

Assim como outros lugares sagrados de Marah, o salão está sob uma poderosa aura de paz. Todos em seu interior estão sob efeito constante de *acalunar emoções* (neutraliza magias como *bênção* e *boa esperança*, efeitos de medo, e a fúria dos bárbaros e a habilidade de inspirar coragem dos bardos). Devido ao ambiente alegre, pessoas aqui também sofrem -2 de penalidade em testes de Vontade, mas recebem +2 de bônus de circunstância em testes de perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidar, que, pelo contrário, sofre -2 de penalidade).

Em tempos recentes, a casa recebeu uma atração adicional. A ninfã Prislanya era prisioneira no Labirinto de Valkaria, cumprindo uma missão pessoal para Marah. Após a libertação de Valkaria e a destruição do labirinto, ela voltou a residir no Reino de Marah, mas ocasionalmente visita a Dança de Marah para celebrar cerimônias ou apenas cantar.

Ateliê de Zentura: muito conhecida por sua habilidade, a medusa Zentura (medusa, especialista 5, LB) é uma das mais talentosas escultoras de que se tem notícia. Nobres e regentes disputam acirradamente os trabalhos da jovem artista.

Zentura tem seu estúdio em Vectora, assim como a casa de exposição onde vende suas estátuas e onde seus clientes fazem pedidos e encomendas. Por muito tempo, Vectorius não concordou com a presença da escultora em sua cidade, suspeitando que algumas de suas obras sejam na verdade criaturas petrificadas.

Quando confrontada com essa acusação, a reação normal de Zentura é cair em prantos — nitidamente magoada com tamanha falta de fé em seu talento. Ela jura por todos os deuses que produz suas estátuas com as próprias mãos, e que jamais usou seu poder petrificante exceto em defesa própria. Como nenhuma de suas estátuas jamais combinou com a descrição de qualquer pessoa desaparecida em Vectora, é provável que ela esteja dizendo a verdade... Ou então consegue esconder seu crime muito bem!

Memórias de Tamu-ra: um antiquário especializado em peças de arte tamuranianas, cada vez mais raras desde a destruição daquela terra pela Tormenta. Seu proprietário é La-oh (ogro mago, especialista 2, N), um enorme ogro de pele azulada, sempre vestido com finos quimonos de seda. Membros de sua raça são raros em Arton, mas eram comuns em Tamu-ra. La-oh fica muito feliz quando recebe a visita de um contrânte, rapidamente pedindo à sua assistente que sirva chá verde.

Indumentárias Tpiish: Vladislav Tpiish, conhecido necromante e professor da Academia Arcana, vem de uma bem-sucedida linhagem de mercadores. Ele administra os negócios da família e mantém um estabelecimento em Vectora — mas, ao contrário do que seria de esperar, sua loja não trabalha com magia ou itens mágicos, e sim com vestimentas.

A loja é conduzida por um casal de halflings, ambos habilidosos em corte e costura (halflings, especialistas 5, NB). Eles produzem a maioria das peças, mas também adquirem e negociam trajes luxuosos ou especiais, incluindo suntuosos trajes reais.

O Mercado Negro

Muitos acreditam que Vectora é uma utopia comercial. Protegida e vigiada por um arqui-mago justo e poderoso, povoada apenas por mercadores honestos, livre de ladrões, falsificadores e assaltantes. Mas a verdade é um pouco diferente.

É fato que Vectora tem, para uma cidade com tantos habitantes, uma criminalidade reduzida. A Milícia é eficiente em manter as ruas seguras. Os poucos estabelecimentos ilegais não prosperam, subsistindo à margem das vias principais.

Mas Vectora tem um submundo — literalmente. Uma rede de cavernas e túneis permeando a montanha voadora, com entradas secretas em vários pontos da cidade. No passado esse lugar talvez tenha sido uma vasta masmorra, povoada de monstros e tesouros, do tipo que aventureiros costumam desafiar. Algumas de suas áreas ainda são assim. Mas hoje, a maior parte de suas passagens e câmaras abriga uma comunidade própria, com suas próprias leis.

O Mercado Negro é um lugar perigoso, escuro. As tochas de *chama contínua* espalhadas pelos túneis são insuficientes para eliminar as sombras onde ladrões se escondem. Todo tipo de comércio ilegal em Vectora — de venenos a escravos — é praticado aqui, em bazares sinistros. Esse também é o lugar certo para contratar espiões, mercenários e assassinos.

Pode-se chegar ao Mercado Negro de muitas maneiras. Desde um alçapão sob um tapete, nos fundos de um bazar, até uma passagem secreta no próprio escritório de um membro do Conselho dos Seis. Existem também algumas entradas na própria face da montanha invertida, sem passar pela cidade acima. Descobrir a localização de uma entrada requer um teste de Obter Informação (CD 20).

O Mercado Negro não é patrulhado pela Milícia; visitantes devem estar prontos para garantir sua própria segurança. Embora as leis de Vectora não sejam respeitadas, o Campo de Restrição ainda afeta o lugar, tornando difícil a conjuração de magias proibidas. Por esse motivo os bandidos locais raramente recorrem à mágica, preferindo a boa e velha força bruta.

As cavernas e túneis mais profundos abrigam monstros. Alguns estão ali desde que a montanha foi arrancada de Sambúrdia há mais de 120 anos. Outros chegaram depois, invocados por magos ou fugidos dos mercadores de Numen. Mercadores locais às vezes contratam caçadores de monstros para matá-los — pois criaturas perigosas às vezes atacam o Mercado Negro, ou até mesmo chegam às ruas da cidade acima, causando pânico e destruição.

Quando questionado sobre o Mercado Negro, Vectorius responde com um seco “estamos cuidando disso”, para mudar de assunto logo em seguida. As razões que levam o arqui-mago a tolerar a existência desse submundo são desconhecidas — afinal, seu poder arcano é mais que suficiente para varrer os túneis de toda e qualquer atividade ilegal.

Alguns mercadores têm uma hipótese: boa parte do comércio em Vectora é baseada em atividades de aventureiros



— aqui eles compram armas, armaduras e itens mágicos, e vendem tesouros conquistados. Aventureiros combatem o mal, o crime, e monstros. Portanto, a existência de masmorras infestadas de mal, crime e monstros é propícia para ocupar heróis e manter a economia local em movimento. Um raciocínio frio e prático, como seria esperado de Vectorius (embora ele, é claro, rejeite essa “presunção absurda”).

Sangue Sombrio: a maior guilda criminosa em Vectora controla a maior parte do Mercado Negro, e também certas atividades nos bairros principais. O nome evoca terror — dizem que seus membros são cultistas de um antigo deus maligno.

Não é um boato totalmente sem fundamento. Sangue Sombrio é liderada por um vampiro muito antigo, chamado Zordoelaram (humano vampiro, ladino 8/dançarino das sombras 6, NM). Sua cripta estava escondida na montanha utilizada na construção de Vectora. Há poucos anos, foi encontrada por um ladrão que fugia da Milícia e acidentalmente libertou o vampiro. Desde então, o vampiro passou a arrebatar indivíduos que considerava úteis, e ergueu uma organização criminosa extremamente eficaz.

Zordoelaram é uma criatura esquiva — seus poderes de vampiro, combinados com as habilidades de um dançarino das sombras, tornam quase impossível detectá-lo; talvez até mesmo para Vectorius. Ele utiliza dinheiro e dons vampíricos para assegurar a lealdade de seus servos.

Gaiola de Ouro: um dos mais infames estabelecimentos em Vectora é especializado em escravidão de luxo. Seu proprietário, Tavikus (minotauro abissal, guerreiro 3/ladino 4), trabalha apenas com escravos especiais, pertencentes a raças exóticas, ou dotados de poderes notáveis, incluindo seres mágicos como fadas, ninfas, dríades e até mesmo celestiais. No entanto, as fêmeas mais belas de cada raça ele prefere manter em seu próprio harém particular — que é secretamente invejado por numerosos regentes.

A Catedral Invertida: este antigo lugar de adoração ao mal estava profundamente engravado na montanha. Quando esta foi invertida para dar sustentação à cidade, a estrutura inteira ficou de cabeça para baixo.

O lugar ainda é assombrado por zumbis, esqueletos e outros mortos-vivos, entre antigas vítimas de sacrifícios e cultistas abatidos por heróis. O mais curioso é que todas essas criaturas ainda são capazes de percorrer os corredores e câmaras como faziam em vida — ignoram a gravidade e andam normalmente no “chão”, que agora é o teto. Isso pode tornar o combate um pouco complicado, uma vez que eles atacam à distância com bestas.

Garganta do Caos: entre os covis de monstros existentes nas profundezas de Vectora, este talvez seja um dos mais perigosos. Suas paredes são orgânicas, feitas de carne pulsante, repleta de olhos, garras e presas, que atacam continuamente qualquer criatura em seu interior.

Na verdade, esse trecho de masmorra inteiro é formado por uma gigantesca fera do caos — talvez a maior existente no multiverso, cujas formas mutantes revestem as paredes. Se existem tesouros em seu interior, nenhum grupo de aventureiros retornou ainda para informar.

O Castelo Vectorius

Uma das maiores construções no mundo conhecido, o Castelo Vectorius fica incrustado nas montanhas ao norte da cidade. Tem uma base circular enorme, de onde emergem torres com centenas de metros. Elas compõem a residência e base de operações pessoal de Vectorius.

O castelo foi planejado e erguido pessoalmente pelo próprio arquimago, para assegurar sua estabilidade. Desde *maratona*

de pedra e muralhas de ferro para os muros e paredes até a criação de envelopes planares e armadilhas mágicas em seu interior.

Embora seus poderes sejam impressionantes em qualquer campo, Vectorius é o maior Mago da Terra no multiverso — como comprova sua capacidade para levantar uma montanha inteira. Esse fato se reflete em sua morada: as amplas câmaras e salões do Castelo Vectorius são povoadas de estátuas, em todos os tamanhos, representando todas as pessoas e criaturas possíveis. Quem visita o castelo é capaz de jurar que as estátuas de Vectorius superam a população de algumas cidades!

O castelo contém tesouros incalculáveis, conquistados pelo arquimago durante décadas de aventuras através dos planos, ou adquiridos com sua fortuna posterior. Claro, essa riqueza não está desprotegida: dentre milhares de peças em sua coleção de estátuas, muitas escondem armadilhas ou são criaturas mágicas disfarçadas — estátuas vivas, golens e outras, incluindo seres extraplanares. Circular por certas partes do castelo sem autorização do mago é tremendamente arriscado.

O castelo também abriga as habitações do Conselho dos Seis, ligadas diretamente à Prefeitura por portais planares. Além destes, cerca de trezentos criados, guardas e assistentes

(quase todos conjuradores arcanos) residem no fantástico palácio, prestando serviços a seu lorde. Muitos magos sonham em ser aprendizes de Vec e — claro — metade das mulheres no Reinado gostaria de desposá-lo. Mas a vida pessoal do arquimago é tão impenetrável quanto as paredes do castelo...

Com tantas salvaguardas, é raro que o Castelo Vectorius ou seus ocupantes sejam perturbados de alguma forma. Dois incidentes são dignos de nota: um ataque da arquimaga élfica Nielendorane, que certa vez arrasou grande parte do castelo — prontamente restaurado momentos depois; e uma mal sucedida tentativa de assassinato perpetrada por um malabarista halfling com delírios de grandeza, que acreditava ser capaz de destruir Vectorius com sua técnica de arremessar projéteis. O pequeno psicopata foi chutado da cidade e seu atual paradeiro é desconhecido.

Novos Talentos

Os seguintes talentos são próprios para personagens que possuem asas, que atuam em grandes cidades ou lidam com comércio. O talento Impostor já aparecia em *Tormenta D20: Guia do Jogador*, mas é repetido aqui por ser um pré-requisito para a nova classe de prestígio agente secreto.

Asas de Aço

Você tem asas anormalmente rígidas, que podem ser empregadas como armas ou escudos.

Pré-requisitos: elfo-do-céu, sprite ou outra raça com asas.

Benefício: você pode usar suas asas como proteção (+1 de bônus de escudo na CA para cada asa) ou para golpear (dano para criaturas Médias igual a 1d4 + metade do modificador de Força para cada asa). Os ataques com asas são secundários (sofrem -5 de penalidade na jogada de ataque).

Você não pode se proteger com uma asa e atacar ao mesmo tempo. Naturalmente, você também não pode atacar ou se proteger com as asas enquanto está voando.

Especial: se você também tem o talento Ataque com Escudo Aprimorado, pode atacar com as asas (mas não voar) sem perder seu bônus na CA.

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 autoconfiança, você consegue convencer as pessoas (e a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não os tem.



Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Bfear. Caso seja bem-sucedido, você resolve o problema — não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Bfear ao invés de Escalar, Equilíbrio, Conhecimento, Identificar Magia ou qualquer outra, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (por exemplo, duas vezes por dia se você tem Carisma 14 ou 15).

Rastreio Urbano

Você pode descobrir a localização de pessoas desaparecidas ou escondidas dentro de comunidades.

Benefício: descobrir a localização de uma pessoa, ou seguir seus passos à distância, requer sucesso num determinado número de testes de Obter Informação. A CD do teste, e o número de testes necessários para encontrar seu alvo, dependem do tamanho da comunidade e das condições:

Tamanho da Comunidade ¹	CD	Testes Necessários
Lugarço, povoado ou aldeia	5	1d3
Vila pequena ou grande	10	1d4+1
Cidade pequena ou grande	15	2d4
Metrópole	20	2d4+2

¹ Veja em "Gerando Cidades", no *Livro de Regras Básicas II*.

Condições	Modificador de CD
Cada três criaturas no grupo procurado	-1
Cada 24 horas que o grupo desapareceu	+1
Grupo procurado agindo discretamente	+5
Grupo procurado é da raça mais comum da comunidade ¹	+2

Grupo procurado não é de nenhuma das duas raças mais comuns da comunidade¹

¹ Veja em "Demografia Racial", no *Livro de Regras Básicas II*.

Você pode fazer um teste de Obter Informação a cada hora de busca, e deve fazer outro teste (que não conta para o número de testes necessários) sempre que a trilha se tornar difícil de ser seguida, como quando ela se mover para uma parte diferente da cidade.

Se você falhar em um teste, pode tentar novamente após mais uma hora de busca. O Mestre deve determinar o número de testes necessários em segredo, de modo que o jogador não saiba exatamente quanto tempo a busca irá levar.

Normal: um personagem sem este talento pode usar Obter Informação para descobrir apenas informações gerais sobre um determinado indivíduo, e cada teste leva 1d4+1 horas.

Um personagem sem este talento só consegue seguir alguém de perto, o que exige testes de Esconder-se resistidos contra testes de Observar da pessoa seguida.

Especial: você pode cortar pela metade o tempo entre os testes de Obter Informação (para 30 minutos, ao invés de 1 hora), mas você sofre -5 de penalidade nos testes.

Reflexos de Voo

Suas asas suavizam sua queda.

Pré-requisitos: elfo-do-céu, *sprite* ou outra raça com asas.

Benefício: você é considerado sempre sob o efeito da magia *queda suave*, como uma habilidade extraordinária, mesmo que esteja inconsciente ou morrendo — suas asas suavizam a queda, devido a seu formato e reflexos involuntários.

Tino Comercial

Você sabe pagar mais barato e vender mais caro.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Avaliação, e +4 de bônus em testes de Diplomacia para barganhas (veja em "Regra Opcional: Barganha").

Vigilância Élfica

Você tem sentidos ainda mais aguçados que os demais elfos.

Pré-requisitos: elfo, elfo-do-céu ou meio-elfo.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Ouvir, Observar e Procurar (cumulativo com bônus raciais).

Nova Raça: Elfos-do-Céu

Esta história é contada pelos clérigos de Megalokk, mas rejeitada pelos sacerdotes de Glórienn. Houve uma época em que Hydora, o maior e mais poderoso dos dragões azuis, apaixonou-se por uma donzela élfica da antiga cidade de Lenórienn. Ela, imensamente honrada, aceitou deixar sua gente e viver para sempre como companheira do deus-dragão (na verdade, as entrelinhas da história dizem que a donzela não teve muita escolha; Hydora exigiu sua mão em troca de não exterminar os elfos...).

Dragões azuis são conhecidos por viver sempre em voo, tocando o chão raras vezes durante a vida. Para ter sua querida sempre ao seu lado, Hydora deu-lhe asas. E seus filhos, tempos mais tarde, vieram a formar uma sub-raça de elfos alados.

Personalidade: se um elfo terrestre tem grande apreço por sua liberdade, esse traço é ainda mais forte em seus parentes alados. Um elfo-do-céu fica angustiado em ambientes fechados e, caso seja aprisionado, pode até morrer de tristeza. Mas em condições normais, os elfos-do-céu são seres de alegria irrestrita e riso fácil, dispostos a ver tudo pelo lado positivo.

Elfos-do-céu amam peças de arte ainda mais que os elfos comuns (podem ser bardos excepcionais, assim como formidáveis ladres de jóias). Comem e bebem muito pouco — possivelmente para eliminar qualquer peso desnecessário, como fazem os pássaros.

Descrição Física: elfos-do-céu são quase idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos físicos, exceto pelas asas — que podem ser membranosas, como asas de dragão, ou então emplumadas. Totalmente abertas, as asas têm largura igual ao dobro da altura do elfo, sendo esse o



espaço mínimo de que ele precisa para decolar e voar.

Os corpos delgados destes elfos favorecem o voo. Eles também preferem roupas esvoaçantes, de cores brilhantes, fazendo-os pareceres com flâmulas vivas ou pássaros tropicais. Alguns também enfeitam-se com cocares e outros adereços com penas.

Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos-do-céu podem voar por quanto tempo quiserem, sem nunca parar para descansar. Podem até mesmo dormir enquanto voam! Caçando pássaros e bebendo das nuvens, um elfo-do-céu poderia viver uma vida inteira sem jamais tocar o chão. Aqueles que usam armas adotam o arco-e-flecha como favorita, devido à sua imensa vantagem em atacar à distância mantendo-se fora do alcance de seus adversários.

Relações: elfos-do-céu são felizes e orgulhosos de suas asas, não fazendo qualquer esforço para esconder esse sentimento — e muitas vezes podem despertar inveja em membros de raças terrestres, que confundem sua alegria com arrogância. Balcoiros goblins ficam particularmente irritados com as piruetas de um elfo à volta de seus balões. Exceto por esse problema, os elfos-do-céu tentam ser amigos de todos.

Sprites são seus melhores companheiros, entre os poucos capazes de segui-los até as nuvens. Mas centauros e minotauros têm sérios problemas com esta raça — pois, enquanto eles temem alturas, os elfos-do-céu as amam.

Tendência: por sua alma selvagem, espírito livre e atitude positiva, elfos-do-céu costumam ser caóticos e bondosos, como seus primos terrestres. Alguns podem ser neutros ou mesmo malignos, mas uma tendência leal será tremendamente rara entre estes seres.

Terras dos Elfos-do-Céu: "terra" é algo que definitivamente não combina com esta raça. Estes seres são extremamente raros, quase lendários: um deles poderia viajar durante séculos sem jamais encontrar um semelhante. A capital Valkaria registra a aparição de apenas três ou quatro deles na cidade desde sua fundação. Portanto, nunca chegam a formar comunidades (mesmo casais são raridade), e também não fixam moradia durante muito tempo, preferindo uma vida nômade.

Quando cruzam com elfos terrestres, os elfos-do-céu podem gerar filhos com asas (30% de chance). Quando cruzam com humanos, podem gerar humanos ou meio-elfos, mas sempre sem asas. Elfos-do-céu vivem tanto quanto os elfos terrestres (cerca de 250 anos).

Religião: elfos-do-céu sentem-se próximos dos deuses, não sendo nem um pouco raro que abraçam carreiras clericais. Escolhem venerar divindades de arte, paz e alegria, como Hyninn, Marah, Lena, Tanna-Toh, Wynna e Valkaria. A liberdade e loucura de Nimb também lhes são atraentes.

Idioma: elfos-do-céu falam a língua élfica e, como viajantes compulsivos, também dominam o Comum. Por sua amizade com as fadas, muitos também conhecem o idioma Silvestre. No entanto, intencionalmente afastados das tradições mágicas arcanas, não se preocupam muito em aprender o Dracônico.

Nomes: quase sempre formados por palavras élficas que significam "pássaro", "asas", "nuvens" e "céu", entre outras. Muitas vezes seguem o costume de traduzir seus nomes para o Comum. Variações do nome Hydora também são comuns para esta raça.

Aventuras: ao contrário do que muitos pensam, elfos-do-céu não costumam ser bons "aventureiros" no sentido conhecido da palavra. Apesar de sua natureza nômade, poucos deles se sentem compelidos a acompanhar pessoas que estão sempre presas ao chão — ou pior, sempre metidas em masmorras escuras e apertadas! Grupos de heróis que incluam um elfo-do-céu são beneficiados por seu poder de voo, mas também sofrem severas restrições quanto aos lugares que podem visitar.

Elfos-do-céu aproveitam sua agilidade e amplitude de movimentos para lutar com graça, seguindo o estilo dos duelistas. Seu amor pela arte e música faz deles bons bardos, e sua destreza elevada produz ladinos hábeis. Também costumam ser clérigos, druidas e rangers. Falta-lhes a rigidez e disciplina para aprender as técnicas dos monges, embora isso não seja impossível.

Traços Raciais dos Elfos-do-Céu

Exceto por suas asas, elfos-do-céu partilham de quase todos os traços raciais dos elfos comuns, como vemos a seguir.

- +2 Destreza, -2 Constituição: Elfos-do-céu são graciosos e ágeis, mas pouco vigorosos.
- Tamanho Médio: como criaturas Médias, elfo-do-céu não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos elfos-do-céu equivale a 9 metros. Eles também podem voar com deslocamento de 18 m, e capacidade de manobra que depende de sua Destreza: média (Des 11 ou menos), boa (Des 12-15) ou perfeita (Des 16 ou mais).
- Imunidade à magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.
- Visão na Penumbra: elfos-do-céu enxergam duas vezes mais que os humanos em condições de baixa iluminação.
- Elfos-do-céu recebem o talento Usar Arma Comum para sabre, arco longo (inclusive arco longo composto) e arco curto (inclusive arco curto composto) como um talento adicional.
- +2 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Procurar. No entanto, elfos-do-céu não podem perceber portas secretas como seus parentes terrestres.
- Idiomas Automáticos: Comum, Élfico, Idiomas Adicionais: Silvestre, Anão, Élfico, Halfling e Dracônico.
- Classe Favorecida: Swashbuckler. A classe swashbuckler de um elfo-do-céu multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse. Os elfos alados adotam esta carreira por sua alegria de viver (swashbuckler é uma nova classe básica presente em *Tormenta D20: Guia do Jogador*; se você não tem acesso a esse material, use ladino como classe favorecida).
- Elfos-do-céu têm Ajuste de Nível +1.

Novas Classes de Prestígio

A seguir temos quatro novas classes de prestígio. O cavaleiro dos céus e o escolhido de Hydora são concentrados na habilidade de voar, enquanto o agente secreto e o ranger urbano são próprios para grandes cidades. Todas, é claro, são adequadas para campanhas na Cidade Voadora — mas também podem ser utilizadas livremente em outros cenários.

Agente Secreto

Seja em tempos de guerra ou de paz, a espionagem é uma atividade vital. Regentes procuram saber o que ocorre nos reinos vizinhos. Generais buscam descobrir sobre as condições de tropas inimigas. Guildas de ladrões tentam se infiltrar em organizações rivais. Lordes e mercadores de todos os tipos desejam saber sobre os negócios de seus concorrentes — especialmente em Vectora, onde fortunas imensas são negociadas todos os dias.

Uma vez que magos com bolas de cristal não estão disponíveis para todos, o trabalho do espião convencional é bastante valorizado. Agentes secretos são aventureiros especializados em infiltração: eles invadem lugares ou eventos altamente protegidos para colher informações

secretas, que serão transmitidas a seus contratadores ou usadas em proveito próprio. Algumas missões podem durar apenas uma noite: outras podem ocupar o espião durante meses — ou anos! — enquanto ele vive uma identidade secreta.

O agente secreto é habilidoso em personificar pessoas e habilidades, mas seu poder de combate é limitado: seu grande objetivo é agir sem ser notado. Quando descoberto, em geral tenta eliminar as testemunhas ou escapar. O mais comum é que trabalhe para um único patrono ou grupo; ninguém confia em espiões autônomos, pois muitos deles mudam de lado ao simples tilintar das peças de ouro.

Por sua natureza furtiva e talentos de personificação, ladinos e bardos são aqueles que se tornam agentes secretos com mais frequência — mas existe também um número surpreendente de agentes paladinos e monges. Magos e feitiçeiros muitas vezes reforçam suas habilidades de agente secreto com encantamentos e ilusões, enquanto clérigos de deuses da trapaça atuam secretamente para seus patronos. É bem raro que bárbaros, druidas ou rangers recorram à espionagem.

Pré-Requisitos: para se tornar um agente secreto, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Perícias: Atuação, Conhecimento, Ofícios ou Profissão (qualquer) 8 graduações; Blefar 8 graduações, Disfarce 8 graduações, Obter Informação 8 graduações.
- Talentos: Foco em Perícia (Blefar), Impostor (veja em “Novos Talentos”).

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: as perícias de classe do agente secreto (e a habilidade chave de cada perícia) são: Atuação (Car), Blefar (Car),



Agente Secreto

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Ataque furtivo +1d6, identidade secreta, impostor adicional +1
2º	+1	+0	+0	+3	Mestre espião +2
3º	+1	+1	+1	+3	Ataque furtivo +2d6, mente indomável
4º	+2	+1	+1	+4	Impostor adicional +2
5º	+2	+1	+1	+4	Ataque furtivo +3d6, mestre espião +4
6º	+3	+2	+2	+5	Mente analítica
7º	+3	+2	+2	+5	Ataque furtivo +4d6, impostor adicional +3
8º	+4	+2	+2	+6	Mestre espião +6
9º	+4	+3	+3	+6	Ataque furtivo +5d6, dificultar detecção
10º	+5	+3	+3	+7	Impostor adicional +4

Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: agentes secretos não sabem usar armas ou armaduras adicionais.

Identidade Secreta: o agente secreto é publicamente conhecido como um não-aventureiro, pertencente a uma classe PdM, em geral aristocrata ou especialista. Essa identidade falsa é representada por suas graduações em Atuação, Conhecimento, Ofícios ou Profissão (um pré-requisito para esta classe de prestígio). Claro, essa não é sua ocupação verdadeira, embora ele seja treinado em realizá-la.

Um teste normal de Obter Informação (CD 10) realizado por alguém revela apenas sua identidade pública. Descobrir sua real ocupação como agente secreto é muito mais difícil (CD 25 + seus níveis nesta classe de prestígio).

Para manter seu disfarce, sempre que avança de nível, o agente secreto deve obrigatoriamente comprar graduações máximas na perícia que representa sua identidade pública.

Ataque Furtivo: no 1º, e a cada dois níveis subsequentes, o agente secreto provoca +1d6 de dano extra contra oponentes incapazes de se defender adequadamente. Esse dano é cumulativo com o Ataque Furtivo adquirido através de outras classes.

Impostor Adicional: no 1º nível, e a cada três níveis subsequentes, o agente secreto recebe uma nova utilização diária do talento Impostor.

Mestre Espião: no 2º nível, e a cada três níveis subsequentes, o agente secreto recebe +2 de bônus em testes de Blear, Disfarce e Obter Informação.

Mente Indomável (Ext): no 3º nível, o agente secreto soma seu bônus de Carisma a todos os testes de Vontade contra encantamentos.

Mente Analítica (Ext): no 6º nível, o agente secreto soma seu bônus de Carisma a todos os testes de Vontade contra ilusões.

Dificultar Detecção (Sob): no 9º nível, o agente secreto é difícil de ser percebido até mesmo por meios mágicos. Ele está continuamente sob efeito da magia *dificultar detecção*, como se conjurada por um feiticeiro; o nível de conjurador é igual ao nível de personagem do agente secreto.

Cavaleiro dos Céus

Este guerreiro é abençoado com uma montaria alada, um animal ou monstro raro capaz de voar. A escolha tradicional para esse papel é o grifo — criatura meio águia e meio leão —, mas também existem cavaleiros de abelhas-gigantes, morcegos-gigantes, protodracos e até dragões! Alguns ainda cavalgam estranhos golens metálicos construídos para esse fim.

Apenas aqueles muito ricos podem pagar por uma criatura voadora treinada. Outros, como o cavaleiro dos céus, conquistam sua montaria após muito esforço ou em situações especiais. Vectora conta com patrulheiros que cavalgam nos céus. Triumphus tem a mais eficiente cavalaria de grifos de Arton, para proteger a cidade contra os ataques do Moóck. Membros de certas tribos bárbaras das Montanhas Sanguinárias são, quando crianças, apresentados a grifos ainda filhotes, que serão companheiros fiéis por toda a vida.

Graças a essa condição rara, o cavaleiro dos céus tem uma ligação poderosa com sua montaria — como também acontece com aventureiros muito ligados a seus companheiros animais. São mais unidos que irmãos de sangue. Consideram-se não como mestre e servo, mas como iguais. Graças a essa amizade inabalável, conseguem até mesmo adivinhar os pensamentos um do outro.

Conforme aumenta sua ligação com a montaria, o cavaleiro dos céus torna-se ainda mais eficiente em combate nas alturas. No entanto, estes heróis não costumam participar de grupos aventureiros tradicionais — pois masmorras estreitas limitam muito sua utilidade.

Rangers, druidas e paladinos são aqueles que mais facilmente adotam esta classe de prestígio.

Cavaleiro dos Céus

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+0	Ligação natural, montaria segura	—
2º	+2	+3	+0	+0	Vínculo empático	+1 nível
3º	+3	+3	+1	+1	Combate montado aprimorado (+2)	—
4º	+4	+4	+1	+1	Confiança mútua (CA +1)	+1 nível
5º	+5	+4	+1	+1	"Mas ele não cai nunca?!"	—
6º	+6	+5	+2	+2	Combate montado aprimorado (+4)	+1 nível
7º	+7	+5	+2	+2	Dor partilhada	—
8º	+8	+6	+2	+2	Confiança mútua (CA +2)	+1 nível
9º	+9	+6	+3	+3	Combate montado aprimorado (+6)	—
10º	+10	+7	+3	+3	Dois como um	+1 nível

Pré-Requisitos: para se tornar um cavaleiro dos céus, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque: +5
- Perícias: Cavalgar 8 graduações.
- Talentos: Combate Montado.
- Especial: deve possuir uma montaria especial ou companheiro animal como habilidade de classe. O animal deve ser uma montaria voadora.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe do cavaleiro dos céus (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Escalar (For), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Procurar (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: cavaleiros dos céus sabem usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Conjuração: um cavaleiro dos céus não abandona seu treinamento mágico divino. Quando o personagem atinge o 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, recebe mais magias diárias como se estivesse avançando um nível em uma classe conjuradora divina. Entretanto, não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como expulsão de mortos-vivos ou inimigos prediletos, por exemplo).

Por exemplo, um paladino 5/cavaleiro dos céus 4 adquire magias por dia como se fosse um paladino de 7º nível. Ao atingir um novo nível como cavaleiro dos céus, sua quantidade de magias diárias não muda; mas, alcançando o 6º nível de cavaleiro dos céus, recebe magias diárias como um paladino de 8º nível.

Caso o personagem tenha mais de uma classe conjuradora divina antes de ser um cavaleiro dos céus, deverá escolher qual delas terá seu nível aumentado em cada vez.

Ligação Natural (Ext): o cavaleiro dos céus e sua montaria sempre sabem em que direção e distância podem encontrar um ao outro.

Montaria Segura: quando cavalga sua montaria voadora, o cavaleiro dos céus sempre pode escolher 10 em testes de Cavalgar, mesmo em uma situação de ameaça.

Vínculo Empático (Ext): no 2º nível, o cavaleiro dos céus pode se comunicar telepaticamente com sua montaria a até 1,5 km (mas não pode ver através de seus olhos). Lembre-se que

uma montaria pouco inteligente pode não ser capaz de entender certas ordens, ou explicar a seu cavaleiro o que está acontecendo.

Combate Montado Aprimorado: no 3º nível, quando usa o talento Combate Montado, o cavaleiro dos céus recebe +2 de bônus em testes de Cavalgar para negar um golpe contra sua montaria. Esse bônus aumenta para +4 no 6º nível, e +6 no 9º nível.

Confiança Mútua: no 4º nível, quando lutam juntos, o cavaleiro dos céus e sua montaria recebem +1 de bônus em sua Classe de Armadura. Esse bônus aumenta para +2 no 8º nível.

"Mas ele não cai nunca?!" (Ext): no 5º nível, quando cavalga sua montaria voadora, o cavaleiro dos céus pode continuar fazendo testes de Cavalgar mesmo que esteja adormecido, paralisado, inconsciente ou mesmo morto (mas não pode usar a habilidade Montaria Segura nesses testes).



Dor Partilhada (Sob): no 7º nível, o cavaleiro dos céus e sua montaria dividem igualmente entre si (arredondando para cima) qualquer dano que recebam.

Dois como Um (Sob): no 10º nível, a ligação entre cavaleiro e montaria é tamanha que os dois podem literalmente se tornar um único ser. Uma vez por dia, o cavaleiro dos céus e seu animal fundem-se em uma criatura humanóide alada. Durante a transformação, o cavaleiro adquire deslocamento de voo e bônus de armadura natural na CA igual à sua montaria; e utiliza as habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) mais elevadas entre ambos.

O cavaleiro conserva seus Pontos de Vida originais (mas pode receber PVs extras de acordo com sua nova Constituição, caso seja maior). Se receber dano durante a transformação, esse dano é partilhado com a montaria (conforme a habilidade Dor Partilhada) no momento da separação.

A fusão dura 3 rodadas + modificador de Constituição do cavaleiro (após a mudança).

Escolhido de Hydora

Tudo que é mágico em Arton está, de alguma forma, ligado aos seis Caminhos Elementais. Especialmente os dragões.

Existem seis Dragões-Reis, os representantes mais poderosos de cada espécie. Embora não pertençam ao Panteão de deuses maiores, ainda assim eles são adorados por milhares de seguidores, e concedem poderes divinos a seus clérigos. Isso acontece até mesmo com o insano Hydora, Rei dos Dragões Azuis.

São muitas as lendas, rumores e boatos sobre Hydora. Alguns dizem que ele, ao tomar como esposa uma princesa élfica, gerou a raça dos elfos-do-céu. Outros afirmam que ele vive em um castelo nas nuvens, jamais alcançado por mortais. Outros ainda dizem que seu corpo imenso vaga pelos céus como uma vasta ilha voadora, e sustentando seu próprio ecossistema. E certas pessoas juram que ele atualmente reside em Vectora, conduzindo uma lojinha de presentes...

O verdadeiro paradeiro do Dragão-Rei é desconhecido

até mesmo pelos poucos clérigos que decidiram adorá-lo. Mas é verdade que Hydora escolhe, entre seus devotos, alguns poucos eleitos para receber sua bênção maior — a habilidade de fazer das nuvens seu lar.

Um escolhido de Hydora é altamente especializado em magias do Domínio do Ar. Também adquire harmonia com o relâmpago sagrado do dragão azul, sendo capaz de usar seu poder.

Apenas clérigos são escolhidos de Hydora, sendo muito improvável que membros de outras classes adquiram esta classe de prestígio.

Pré-Requisitos: para se tornar um escolhido de Hydora, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Tendência: Caótica.
- Perícias: Conhecimento (religião) 12 graduações.
- Domínio: Ar.
- Magias: capaz de conjurar a magia divina *andar no ar*.
- Especial: deve ser um devoto de Hydora, o Rei dos Dragões Azuis. O personagem não deve adotar qualquer outra divindade maior ou menor.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: as perícias de classe do escolhido de Hydora (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int) e Profissão (Sab).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: escolhidos de Hydora não sabem usar armas ou armaduras adicionais.

Conjuração: um escolhido de Hydora não abandona seu treinamento mágico divino. Quando o personagem adquire um novo nível nesta classe de prestígio, recebe mais magias diárias como se estivesse avançando um nível em uma classe conjuradora

Escolhido de Hydora

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Amigo do relâmpago, andar no ar, metamagia do ar (Estender Magia)	+1 nível
2º	+1	+0	+0	+3	Metamagia do ar (Magia Silenciosa)	+1 nível
3º	+1	+1	+1	+3	—	+1 nível
4º	+2	+1	+1	+4	Metamagia do ar (Magia sem Gestos)	+1 nível
5º	+2	+1	+1	+4	Arma elétrica	+1 nível
6º	+3	+2	+2	+5	Metamagia do ar (Potencializar Magia)	+1 nível
7º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nível
8º	+4	+2	+2	+6	Metamagia do ar (Acelerar Magia)	+1 nível
9º	+4	+3	+3	+6	Arma de explosão elétrica	+1 nível
10º	+5	+3	+3	+7	Comunhão, metamagia do ar (Maximizar Magia)	+1 nível



divina. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como expulsão de mortos-vivos). Por exemplo, um clérigo 10/escolhido de Hydora 4 adquire magias por dia como se fosse um clérigo de 14º nível.

Amigo do Relâmpago (Ext): o escolhido de Hydora adquire resistência a eletricidade igual a seu nível nessa classe.

Andar do Ar (Sob): o escolhido de Hydora é capaz de caminhar nos ventos à vontade. Ele está continuamente sob o efeito da magia *andar no ar*.

Metamagia do Ar: à medida que avança de nível, o escolhido de Hydora recebe os seguintes talentos metamágicos bônus: Estender Magia (1º nível), Magia Silenciosa (2º nível), Magia sem Gestos (4º nível), Potencializar Magia (6º nível), Acelerar Magia (8º nível) e Maximizar Magia (10º nível).

Esses talentos podem ser aplicados apenas às seguintes magias: *andar no ar*, *ciclone*, *controlar o clima*, *controlar os ventos*, *corrente de relâmpagos*, *forma gasosa*, *grupo de elementais*, *murralha de vento*, *névoa obscurante*.

Arma Elétrica (Sob): quando o escolhido de Hydora atinge o 5º nível, qualquer arma que empunha provoca +1d6

pontos de dano elétrico. Esse dano não é multiplicado em acertos decisivos.

Arma de Explosão Elétrica (Sob): quando o escolhido de Hydora atinge o 9º nível, qualquer arma que empunha provoca +1d10 pontos de dano elétrico em um acerto decisivo (esse dano não é multiplicado).

Comunhão (Sob): quando atinge o 10º nível, o escolhido conquista o pleno poder de Hydora. Ele pode, uma vez por dia, metamorfosear-se em um dragão azul, com Dados de Vida iguais ao seu nível de personagem. A transformação dura 3 rodadas + modificador de Constituição do escolhido (após a mudança).

Ranger Urbano

A tradição do ranger diz que este guerreiro rústico fica desconfortável em grandes cidades, sendo infinitamente mais habilidoso em lugares selvagens como florestas, montanhas, pântanos e outros. No entanto, em metrópoles como Vectora, encontramos um tipo especial de aventureiro que adota como terreno favorito a “selva” urbana, que tem suas próprias leis de sobrevivência.

O ranger urbano é um especialista em sobrevivência nas ruas. Sabe abordar desconhecidos, fazer contatos e colher informações tão facilmente quanto um ranger normal consegue entender os animais. É capaz de seguir uma pessoa na multidão com a mesma facilidade com que sua contraparte selvagem segue rastros na selva. Pode até mesmo providenciar abrigo e sustento para seus companheiros em plena metrópole, pois conhece casas abandonadas, estalagens baratas, tavernas com sobras de comida...

Apesar do nome, é raro que um ranger clássico adote esta classe de prestígio — ela é muito mais apropriada a ladinos e bardos, que conseguem atingir mais cedo seus pré-requisitos. Membros de praticamente qualquer classe básica podem seguir o caminho do ranger urbano, embora bárbaros e druidas não se sintam muito à vontade em grandes cidades.

Pré-Requisitos: para se tornar um ranger urbano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- **Perícias:** Conhecimento (local) 8 graduações, Obter Informação 8 graduações, Sentir Motivação 8 graduações.

- **Talentos:** Rastreo Urbano (veja em “Novos Talentos”).

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: as perícias de classe do ranger urbano (e a habilidade chave de cada perícia) são: Biefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Procurar (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: o ranger urbano sabe usar todas as armas simples e comuns, e armaduras leves.

Conhecimento das Ruas: no 1º nível, no 3º nível, e a cada três níveis subsequentes, o ranger urbano recebe +2 de bônus em testes de Conhecimento (local), Obter Informação, e Sentir Motivação.

Intuição Urbana (Sob): o ranger urbano está em harmonia com a comunidade, sendo capaz de perceber fatos incomuns de forma quase sobrenatural. Quando um evento de grande importância acontece na cidade, mesmo sem nenhuma pista, o ranger pode imediatamente fazer um teste de Sabedoria (CD 10). Em caso de sucesso, ele não sabe ainda a exata natureza do evento, mas pode fazer testes normais de Obter Informação para descobrir.

Exemplos de eventos importantes seriam: a chegada de qualquer personagem ou criatura poderosa (ND 15 ou mais) ou influente (como um sumo-sacerdote ou regente do Reinado); um artefato (menor ou maior) sendo trazido para a cidade; a destruição de um palácio; a formação de uma grande ameaça à população (como um culto de Szazza).

Sobrevivência Urbana (Ext): o ranger urbano pode conseguir comida e abrigo em grandes cidades sem precisar de dinheiro. Para cada nível adicional nesta classe de prestígio, ele pode também providenciar comida e abrigo para mais uma pessoa (ou seja, um ranger urbano de 3º nível pode sustentar a si próprio e mais duas pessoas).

Travessia Urbana (Ext): no 2º nível, o ranger urbano consegue se deslocar nas cidades com seu deslocamento normal, mesmo através de ruas lotadas ou tumultos. Ele ignora automaticamente qualquer obstáculo que poderia ser vencido com um teste de Escalar (CD 5), como portões, cercas ou montes de entulho, sem precisar fazer esse teste, nem gastar uma ação para isso.

Rastreo Urbano Aprimorado: no 3º nível, quando utiliza o talento Rastreo Urbano, o ranger urbano pode fazer um novo teste a cada meia hora sem sofrer a penalidade de -5.

Um Rosto na Multidão: no 4º nível, o ranger urbano recebe +4 de bônus em testes de Disfarce e Esconder-se para passar despercebido em lugares lotados ou movimentados. Esse bônus aumenta para +8 no 8º nível.

Inimigo Predileto: no 5º e 10º níveis, o ranger urbano pode escolher um Inimigo Predileto da mesma forma que a habilidade de ranger. Em vez de um tipo de criatura, ele pode escolher uma organização — como a Milícia de Vectora, a Ordem de Tenebra, a Academia Arcana, o Grêmio dos Médicos Monstros ou outras. O personagem recebe +2 de bônus em perícias (Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência) e jogadas de dano contra membros da organização escolhida.

Parkour (Ext): no 7º nível, o ranger urbano pode percorrer a cidade com deslocamento normal enquanto escala paredes, salta sobre telhados e agarra-se a janelas. Ele é considerado continuamente sob efeito da magia *patas de aranha*, mas precisa estar com as duas mãos livres, e não pode vestir nada mais pesado que uma armadura leve.



Ranger Urbano

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Conhecimento das ruas +2, intuição urbana, sobrevivência urbana
2º	+2	+0	+3	+0	Travessia urbana
3º	+3	+1	+3	+1	Conhecimento das ruas +4, rastreo aprimorado
4º	+4	+1	+4	+1	Um rosto na multidão +4
5º	+5	+1	+4	+1	1º inimigo predileto
6º	+6	+2	+5	+2	Conhecimento das ruas +6
7º	+7	+2	+5	+2	Parkour
8º	+8	+2	+6	+2	Um rosto na multidão +8
9º	+9	+3	+6	+3	Conhecimento das ruas +8
10º	+10	+3	+7	+3	2º inimigo predileto

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

Tudo 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:

- Estatísticas de jogo dos PdMs.
- Traços raciais dos elfos-do-céu.
- Características de classe das classes de prestígio.
- Todos os novos talentos, criaturas e itens mágicos.



TORMENTA

**Os riscos são altos.
Os tesouros, mais
ainda. A queda,
nem se fala...**

Quando a montanha voadora surge nos céus, surgem também as oportunidades.

Na cidade voadora você encontra aventura, diversão e riqueza sem limites.

Mas, quando você está a dois mil metros, um passo em falso pode ser o último...

Pela primeira vez em regras para o Sistema D20, **VECTORIA: CIDADE NAS NUVENS** oferece uma fantástica e agitada ambientação urbana. Ela pode ser utilizada como um mini-cenário completo, como parte integrante de **TORMENTA**, ou em conjunto com qualquer outro mundo de campanha.

Este livro contém:

- A história de Vectoria, desde sua construção até os mais recentes tratados políticos com as nações e regentes do Reinado.
- Vectoria descrita bairro a bairro, do fantástico Castelo Vectorius ao sinistro Mercado Negro. Dízias de estabelecimentos e guildas em detalhes.
- Regras para a aquisição de todos os itens imagináveis, incluindo artefatos, armas modernas ou futuristas.
- Elfos-de-céu, uma nova raça alada.
- Quatro novas classes de prestígio: Agente Secreto, Cavaleiro dos Céus, Escolhido de Hydora, Ranger Urbano.
- Novos talentos, criaturas e itens mágicos.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®.



Classificação
Inadequado para
menores de 14 anos
Ministério da Justiça

