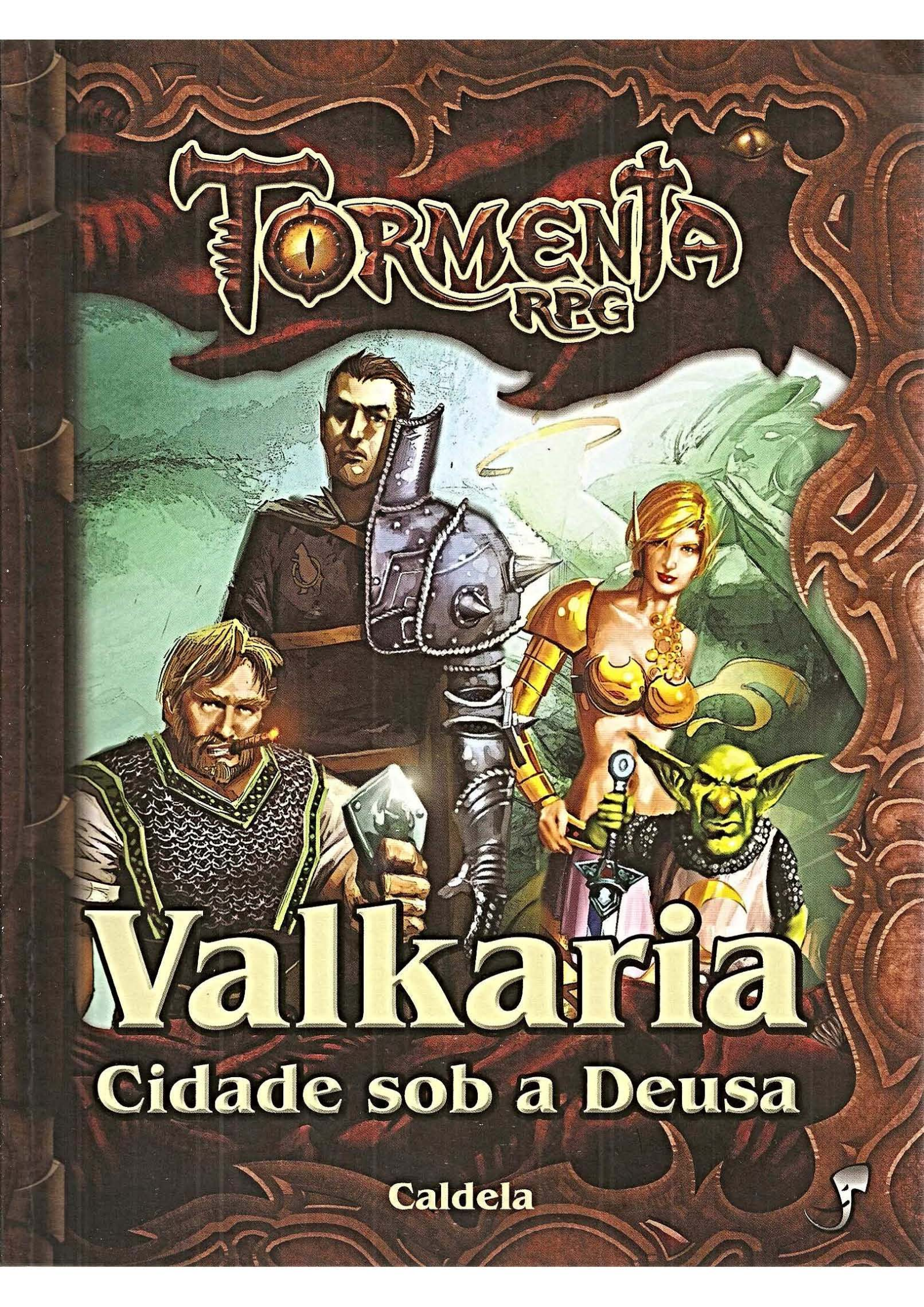
Tormenta RPG



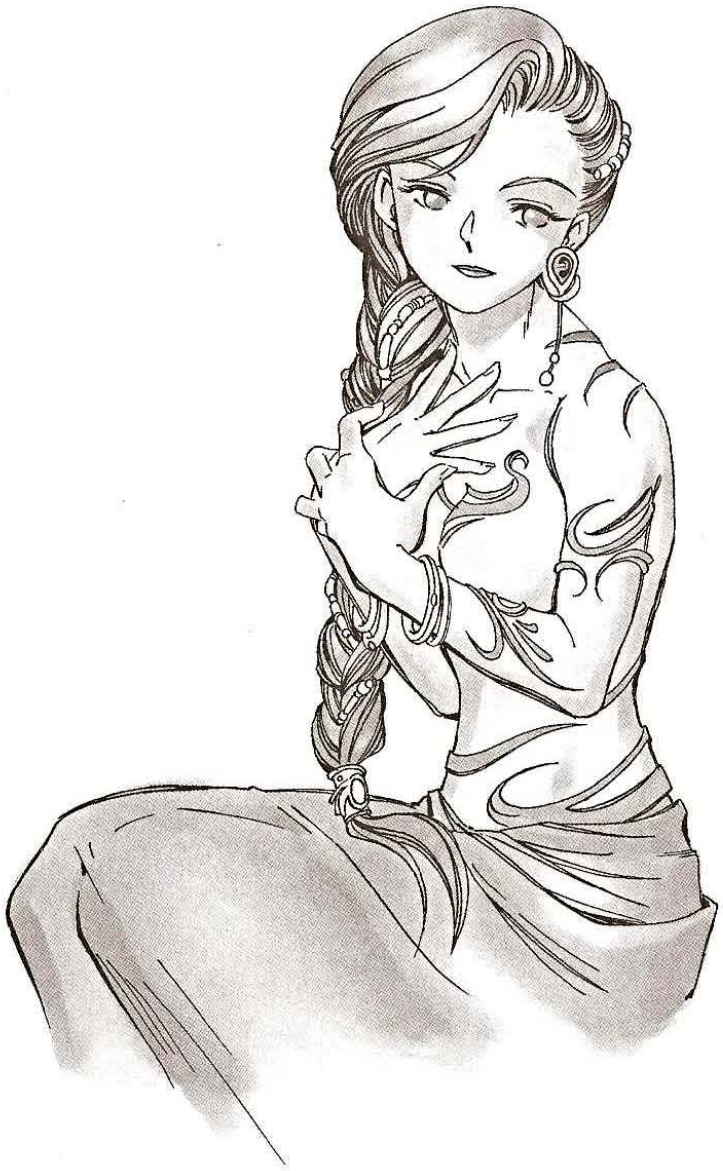
Valkaria

Cidade sob a Deusa

Caldela

TORMENTA RPG

Leonel Caldela



TORMENTA RPG

Criação: Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Rod Reis.

Arte: André Vazzios, Edu Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Leonel Domingos, Luiz Eduardo Oliveira, Patricia Knevitz, Roberta Pares, Rod Reis, Roger Medeiros.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Gustavo Brauner.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Tormenta é uma criação de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

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

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 110.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com cidades reais vem de um desejo profundo de morar em Nova York.

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

JAMBÔ
Livros divertidos

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em dezembro de 2010
ISBN: 978858913454-5
CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C146v	Caldela, Leonel Valkaria: cidade sob a deusa / Leonel Caldela; edição por Guilherme Dei Svaldi; ilustrado por Rodrigo Reis [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2010. 112p. il. 1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Svaldi, Guilherme. III. Título. **CDU 794:681.31**

Sumário

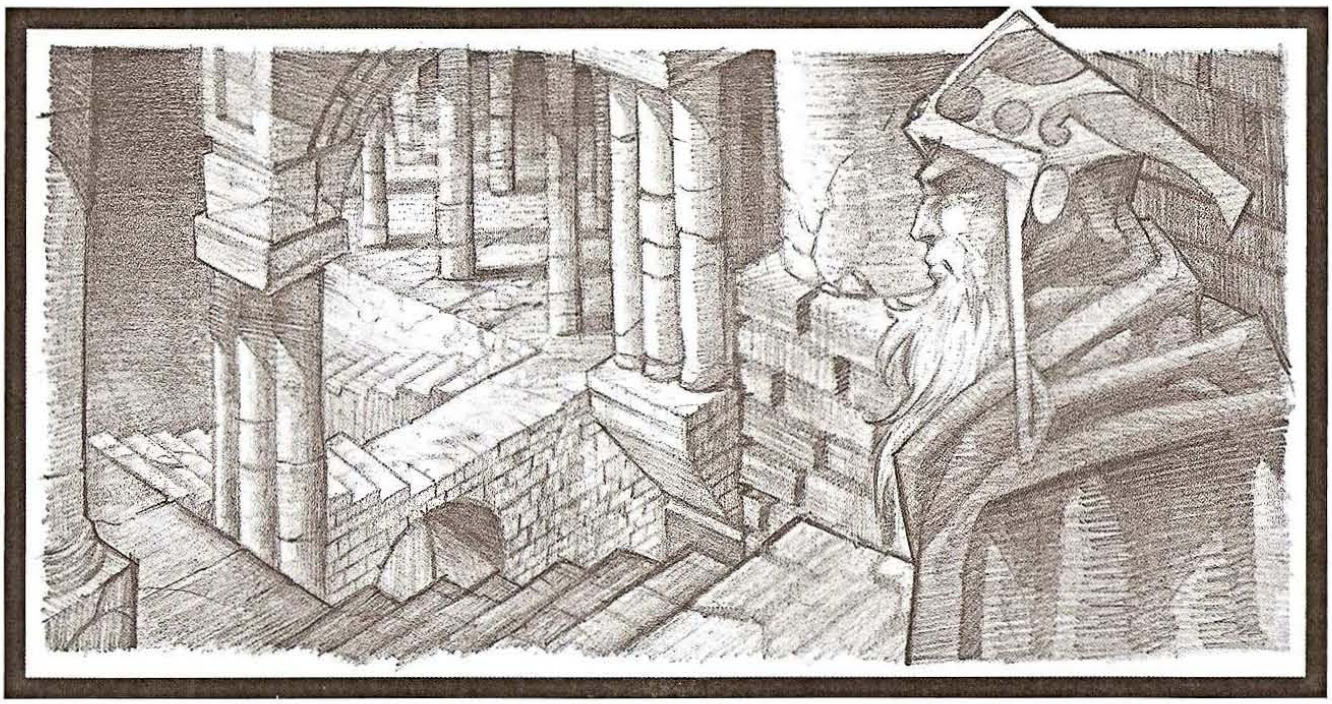
Capítulo 1: A Capital do Mundo 4
Como Usar Este Livro 6
Como Não Usar Este Livro 6
Bem-Vindo ao Centro de Tudo! 6
O Poder na Capital 7
Leis de Valkaria 8
História da Capital 9
Anatomia de uma Metrópole 10
Bairros 11
Bairro do Recomeço 11
Baixa Vila de Lena 11
Cidade da Praia 11
Favela dos Goblins 12
Mercado 12
Nitamu-ra 12
Refúgio da Felicidade 13
Vila Élfica 13
Principais Pontos de Interesse 13
Arena Imperial 13
Banco Tibar 13
Biblioteca das Duas Deusas 13
Campo de Keenn 13
Casa de Repouso Millicent para Espíritos Atormentados 13
Estátua de Valkaria 14
A Grande Academia Arcana 14
Palácio Imperial 14
Portão da Queda 14
Praça de Diversões e Maravilhas Grimbo 14
A Rocha Cinzenta 14
Sede da Gazeta do Reinado 15
Sede da Guilda sem Nome 15
Sede da Milícia 15
Sede dos Mosqueteiros Imperiais 15
Sede do Protetorado do Reino 16
Universidade Imperial 16
Outros Pontos de Interesse 16
Mapa de Valkaria 18

Capítulo 2: Os Donos das Ruas 20
Sangue, Ouro e Glória: a Arena Imperial 21
História da Arena 21
A Arena Hoje 22
Lutando na Arena 22
A Guilda dos Gladiadores 23
Tipos de Competições 23
Regras para a Arena 25
A Campanha na Arena 25
A Campanha-Campeonato 26
A Máfia sob a Deusa: o Crime Organizado 26
Tradição de Sangue 26
Cadeia de Comando 27
Atividades 28
As Irmandades 31
A Elite: a Alta Sociedade de Valkaria 33
A Cidade Nobre 33
Quem É Quem na Elite 34
O Cotidiano da Elite 35
O Grande Jogo 36
Aventuras na Alta Sociedade 37
Proteger e Servir: a Milícia de Valkaria 38
Lei & Ordem 39
Os Intocáveis 41
Permissão para Matar 42
Valkaria contra o Crime 43
Acima da Lei: as Sociedades Secretas de Valkaria 44
Sob o Capuz 45
Ligas da Noite 46

Capítulo 3: Heróis da Vizinhança 48
Novas Perícias 49
Novos Talentos 49
Equipamento 53
Classes de Prestígio 54
Capitão das Irmandades 55
Detetive de Tanna-Toh 56
Druida da Favela 58
Espírito da Cidade 59
Gladiador Imperial 61
Lenda Urbana 62
Nobre de Valkaria 64
Pastor de Valkaria 66
Rei do Crime 68
Itens Mágicos 70

Capítulo 4: Mil Histórias na Cidade Grande 72
Campanhas Urbanas 73
Novas Regras 79
Perseguições 79
Correr sobre Telhados 80
Negócios 81
Ativos 82
Nível de Procurado 85
PdMs Genéricos 88
Novos Monstros 93
Valkarianos Notáveis 99

Open Game License 110



Capítulo 1

A Capital do Mundo

Sempre achei engraçada a relação das típicas histórias de RPG com as cidades. É claro, esse é o tipo de coisa que você acha engraçado (e sobre o qual pensa) apenas se, como eu, você passar muito tempo conjecturando bobagens de utilidade duvidosa. Mas me dê uma chance, acompanhe o meu raciocínio.

A típica aventura de RPG envolve a exploração de uma masmorra e/ou uma viagem por regiões selvagens e inóspitas. Batalhas contra monstros, mortos-vivos, magos malignos ou exércitos inteiros. Então uma volta à segurança da cidade, onde os aventureiros podem descansar, curar seus ferimentos, beber na taverna e comprar itens. Sessões passadas inteiramente na cidade são consideradas aventuras de interpretação profunda — ouvimos coisas como "uma aventura sem batalhas, sem nem sair da cidade" ou "gosto de interpretar, de vagar por cidades exaustivamente planejadas". Em suma, cidades são consideradas seguras — você até pode perder sua bolsa para um ladrão no mercado, mas é mais fácil encontrar vilões e monstros em montanhas isoladas ou florestas sinistras.

E eu acho isso muito, muito chato.

Se você acha cidades seguras, experimente dar um passeio às três da madrugada nas ruas da sua cidade. Na verdade, não faça isso — é bem provável que você seja vítima de violência. Somente este ano, houve um tiroteio e uma explosão em pleno domingo à tarde, *num dos parques mais tradicionais da minha cidade. Isso lá é segurança?*

Certo, mas esses são exemplos do mundo moderno. Na época medieval as coisas eram mais tranquilas, não?

Não mesmo. Sem telefones para chamar a polícia, sem iluminação pública, sem toda a sociedade plenamente desenvolvida, as cidades em um período medieval (ou semimedieval, como é o caso de Arton) são ainda mais perigosas. O excelente RPG Rome: Life and Death of the Republic *(uma das inspirações para este suplemento) explica que, na Roma antiga, não havia milícia, e nem qualquer tipo de iluminação à noite. Você dependia apenas de si mesmo e seus amigos para se proteger. Era uma vida bem menos piedosa, mais inclemente.*

Estou falando tudo isso para dizer que Valkaria: Cidade sob a Deusa *é um livro de aventuras. Não espero que você passe todo seu tempo em Valkaria cantando raparigas na taverna ou comprando componentes mágicos. Cidades são lugares cheios de perigo e oportunidade. E, em Arton, Valkaria é a maior cidade de todas.*

Você também vai notar (ou pelo menos eu espero que note) que este livro se afasta um pouco dos clichês de suplementos sobre cidades de fantasia. Na fase de planejamento, pensamos em incluir coisas tradicionais, como classes de prestígio para mercadores, artesãos e alquimistas, regras para rondas urbanas ou guildas de ladrões... Mas no final decidimos por outra abordagem. Se você quer jogar com um pesquisador ou fabricante de poções, procure um pouco, e achará livros com coisas do gênero. Quanto a mim, prefiro interpretar mafiosos, feiticeiros ligados ao espírito das ruas, clérigos que defendem suas paróquias, nobres decadentes, detetives sagrados e outros. Prefiro enfrentar famílias criminosas em guerra, astros da arena ou uma força policial bem organizada do que a velha e manjada guilda que controla todos os roubos da metrópole.

Já li muitos suplementos a respeito de cidades. Talvez você já tenha lido também. Existem muitos livros para quem quer jogar em Waterdeep, Palanthas ou Sharn (cidades dos mundos oficiais de D&D*). Até mesmo em* Tormenta *existe* Vectora: Mercado nas Nuvens*, com elementos mais tradicionais das cidades fantásticas. Mas quantos suplementos oferecem uma versão medieval e fantástica de Nova York, Los Angeles, Londres, Rio de Janeiro ou São Paulo?*

Esta é a intenção deste livro. Apresentar uma cidade cheia de aventura (em vez de segurança) e novidade (em vez de tradição). Você pode visitar Valkaria apenas entre uma jornada e outra. Mas não espere uma estadia tranquila.

Eu adoro cidades — reais e fantásticas. Valkaria: Cidade sob a Deusa *é a minha declaração de amor às minhas cidades favoritas (tanto as que conheço quanto as que nunca visitei). Quando estou longe de uma cidade, sinto falta dos prédios, do asfalto, do burburinho. Espero que, quando estiver longe de Valkaria, você também sinta saudade. E volte correndo para casa.*

— Leonel Caldela

Como Usar Este Livro

Valkaria: Cidade sob a Deusa é, como você já deve ter percebido, um guia para aventuras na capital do Reinado, o centro da civilização em Arton. A ideia é que você use-o para incrementar suas aventuras urbanas e inclua a cidade como uma parte da campanha. Embora isso seja raro em RPGs de fantasia, também apresentamos material para que você role uma campanha *apenas* dentro de Valkaria. Prometo que não faltarão masmorras e vilões precisando de um bom corretivo.

Alguns vão perceber uma influência de certos jogos eletrônicos nas descrições e novas regras apresentadas. Pessoalmente, acho que elementos de diferentes mídias (incluindo videogames) podem enriquecer muito o RPG. Mas, se você achar que isso atrapalha a sua campanha e lembra *demais* uma ou outra franquia, apenas ignore. Os elementos centrais do livro não dependem de nada disso.

Acima de tudo, Valkaria: Cidade sob a Deusa é um livro "modular". Se você gostar de tudo que é apresentado aqui, ótimo! Use o material inteiro. Mas, se algo não se encaixar com a sua visão ou planos, descarte. Você pode usar a Arena Imperial e ignorar as sociedades secretas, permitir detetives de Tanna-Toh e proibir reis do crime, usar regras para negócios e descartar os níveis de procurado. Se pararmos para pensar, isso é bem realista. Afinal, quantas pessoas envolvem-se com *todos* os aspectos de uma cidade do tamanho de Nova York ou São Paulo?

O livro é seu. Valkaria é sua. Use ambos como achar melhor.

Como Não Usar Este Livro

Valkaria: Cidade sob a Deusa não foi planejado como uma descrição completa e absoluta da cidade. Você não deve usá-lo como um guia do que *não* existe na metrópole; apenas como um catálogo de coisas que existem, *além* de todas as outras que você quiser incluir.

O material aqui foi pensado para que você e seu grupo usem-no como base para a sua versão de Valkaria. Preferimos não dividir *toda* a metrópole em bairros e regiões, nem incluir os nomes de *todos* os nobres e burocratas ou as localizações de *todas* as tavernas e lojas. Embora isso pudesse ser útil, seria também exaustivo, e muito restritivo. Ler uma descrição absolutamente completa de um lugar fictício é divertido, mas limita as opções. Se nós não incluíssemos um bairro de halflings e sua campanha exigisse um bairro de halflings, você teria de adaptar muita coisa, além de ignorar boa parte do mapa. Preferimos deixar bastante coisa em aberto. Tudo pode existir em Valkaria.

Bem-Vindo ao Centro de Tudo!

Valkaria.

Em Arton, o próprio nome evoca a ideia de aventuras, insatisfação, ambição e criatividade. Valkaria é a Deusa da Humanidade, da Ambição e dos Aventureiros. Também a capital do Reinado, onde os primeiros colonos começaram sua nova civilização, aos pés da gigantesca estátua de sua padroeira. Não existe nenhum artoniano que não tenha opinião sobre Valkaria. Muitos sonham em viver na maior cidade do mundo conhecido, desfrutar de seus luxos e maravilhas — mas, ao tentar construir uma vida na cidade, deparam-se com uma realidade muito pior, de pobreza, violência urbana e cidadãos frios e distantes. Outros sabem que nunca suportariam morar em uma aglomeração tão grande, e falam de Valkaria como de uma ferida na face de Arton.

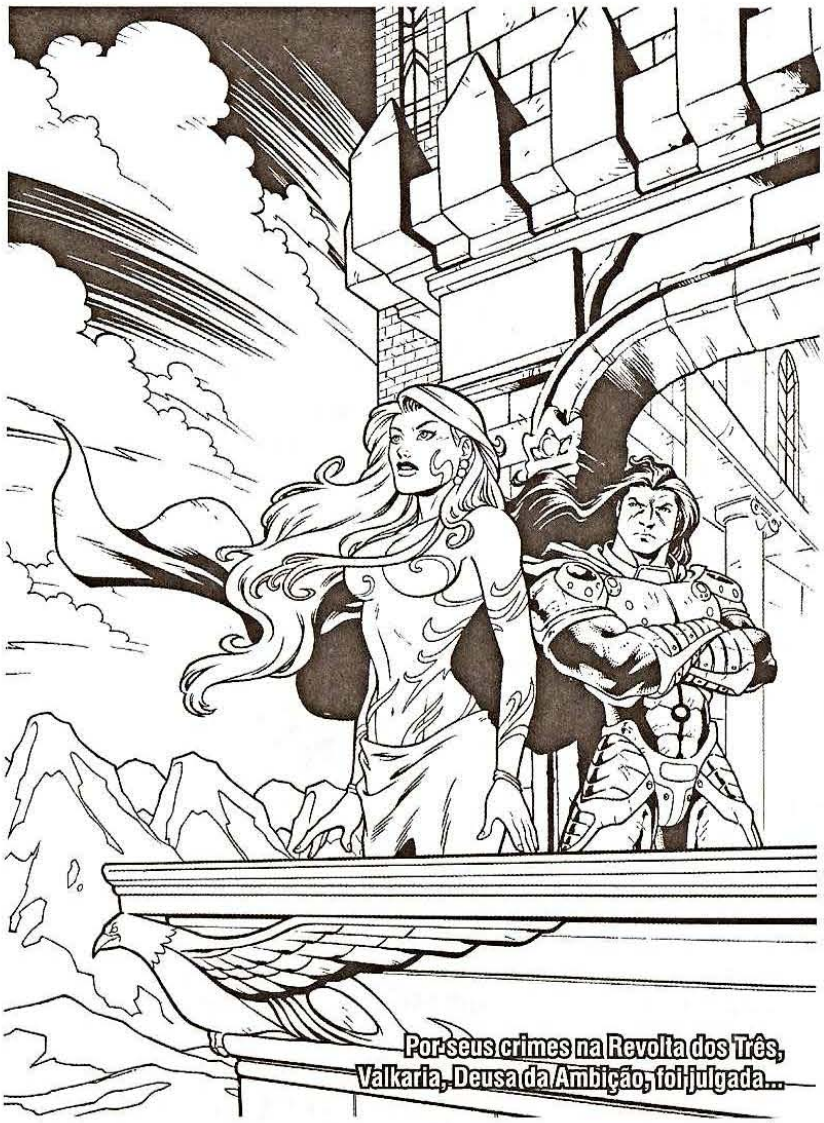
No entanto, a maioria dos habitantes da Valkaria nunca moraria em outro lugar. Acostumados à variedade, ao mundo se apresentando na sua própria vizinhança, os valkarianos amam sua cidade. Mesmo aqueles que amaldiçoam-na não toleram que estrangeiros falem mal — apenas os verdadeiros filhos de Valkaria podem esbravejar contra seu lar.

Embora possam ser esnobes, os valkarianos têm certa razão: não existe lugar mais cosmopolita no Reinado ou além dele. As ruas de Valkaria são repletas de pessoas de todas as raças, cheiros pungentes de especiarias exóticas, idiomas estranhos misturando-se numa colcha de retalhos capaz de atordoar um recém chegado. Imigrantes de todos os tipos (de reinos vizinhos ou distantes, ou mesmo de outros mundos e dimensões) convivem na capital, inserindo um pouco de sua cultura no grande caldeirão que abriga todos. O clima em Valkaria é sempre frenético: centenas de coisas acontecendo ao mesmo tempo, notícias chegando de todos os lados, nobres e aventureiros famosos transitando pelas ruas, ameaças de todos os tipos surgindo e sendo derrotadas em velocidade espantosa, novos deuses sendo descobertos e angariando seguidores.

Os habitantes de Valkaria estão acostumados ao extraordinário — na verdade, estranham quando algo importante para o Reinado acontece em outro lugar! Parece *óbvio* que o grande plano de Mestre Arsenal envolvesse marchar com seu construto

gigante até Valkaria. É *evidente* que os minotauros atacaram Valkaria. Da mesma forma, aparições do Paladino ou passagem de figuras famosas como Niele, Talude e Vectorius são eventos esperados. Para o povo de Valkaria, o mundo gira em torno de seu quintal — e talvez gire mesmo!

Há um ditado que afirma que "se existe em Arton, existe em Valkaria". Praticamente tudo que o mundo tem a oferecer (seja bom ou ruim) pode ser encontrado na capital. Tudo em Valkaria também é superlativo, exagerado. Um comerciante valkariano ganha dez vezes mais ouro que outro em algum reino pequeno. Em contrapartida, também gasta dez vezes mais. Um clérigo valkariano tem muito mais fiéis (e responsabilidades) que qualquer sacerdote "comum". Os vilões são mais perigosos; seus planos, mais ousados. Não existe uma ameaça a Valkaria que não tenha repercussões no resto do mundo. Se a capital é atacada, toda a civilização artoniana é atacada! A recíproca também é verdadeira: para que algo tenha repercussão no mundo todo, em geral deve passar por Valkaria. Um herói não pode afirmar ser realmente lendário a menos que tenha passado por Valkaria. Um bardo não é famoso no mundo todo enquanto não tiver se apresentado aos nobres da cidade. Um gladiador não será o maior campeão se não for campeão da Arena Imperial.



A imensa deusa de pedra no centro de Valkaria inspira todos os habitantes. Esta é uma cidade em eterno movimento, eterna evolução. Quando a Deusa da Humanidade foi libertada, muitos de seus devotos lamentaram ter de deixar a querida capital para pregar a palavra de sua padroeira mundo afora. Esta é Valkaria, centro da civilização. Valkaria, onde uma deusa é visão comum. Valkaria, que dita os costumes, desejos e ambições de todo o Reinado. Dizem que você não está vivo se não estiver em Valkaria... Mas em poucos lugares existem tantas chances de ser morto.

Bem-vindo a Valkaria. Você pode amá-la ou odiá-la — só não pode ficar indiferente.

O Poder na Capital

Toda essa aglomeração e variedade (sem falar no simples tamanho descomunal de tudo) são um pesadelo administrativo. Embora a Rainha-Imperatriz (e o Rei-Imperador antes dela) resida em Valkaria e teoricamente governe a cidade, é impossível acumular controle direto da capital com a soberania de todo o Reinado. Apenas governar Valkaria já seria equivalente a governar um reino de médio porte!

Embora a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade tenha a palavra final sobre quaisquer decisões, a administração diária fica a cargo dos Lordes Urbanos, cada um encarregado de "governar" e supervisionar uma parte da cidade. Há muito tempo, os Lordes Urbanos eram apenas quatro: o Lorde do Norte, do Sul, do Leste e do Oeste, dividindo a cidade em partes iguais. No entanto, com a expansão de Valkaria, mais Lordes fizeram-se necessários. Hoje em dia existe um para cada ponto cardeal, colateral e subcolateral, além de *muitos* outros Lordes secundários, com funções específicas (o Lorde dos Esgotos "governa" esses locais nada agradáveis em alguns setores enquanto, em outros, as galerias subterrâneas estão sob comando direto dos Lordes locais). Some-se a isso vários secretários e administradores públicos (o Supervisor dos Templos, o Guardião das Estradas Leste-Oeste, o Alcaide dos Andares Acima do Segundo), e Valkaria torna-se um verdadeiro labirinto de burocracia.

Embora isso possa ser um pesadelo para os funcionários públicos (e quem depende deles), na prática aventureiros e tipos empreendedores acabam tendo grande liberdade na capital — muitas vezes porque ninguém tem certeza sobre quem deveria estar controlando suas atividades! Nem todos esses nobres e líderes são honestos. Muitos querem apenas tirar a maior vantagem possível do seu cargo, e pouco se importam com as pessoas que deveriam proteger.

Leis de Valkaria

Seria necessário um livro bem maior do que este para explicar todas as leis da capital. No entanto, é possível fazer um rápido resumo.

A lei em Valkaria é igual à lei da maior parte do Reinado — o que não é surpreendente, já que a cidade dita o tom do resto da coalizão. É permitido andar armado em Valkaria (exceto em alguns locais específicos). Já houve tentativas de banir todo tipo de armas na capital, mas sempre com fracasso estrondoso — em certa ocasião, uma guilda de artistas marciais renegados aterrorizou a cidade, até que cidadãos e aventureiros recuperassem o acesso a suas espadas e machados. Outro experimento desse tipo levou à criação de uma guilda de magos guarda-costas, que logo passou a extorquir quase todos os nobres, por sua "proteção" desarmada (mas com bolas de fogo à vontade). No entanto, qualquer pessoa violenta demais logo encontra oponentes — na forma de heróis, milicianos ou mesmo cidadãos treinados em alguma arte de combate. Armas de fogo, no entanto, são proibidas.

É permitido cultuar qualquer deus, mas é proibido cultuar a Tormenta. Certos deuses ostensivamente hostis (Megalokk, Ragnar) são coibidos, mas não banidos. Em geral, a milícia encontra alguma lei para interromper seus cultos (estão causando muito barulho ou fazendo ameaças implícitas, por exemplo), quando sua real razão é desencorajar os cultistas. Mesmo esses possuem templos em Valkaria, embora suas pregações sejam pequenas e centradas em sermões e histórias (muito distantes do que deveriam ser para essas divindades selvagens). Religiões controversas como Tenebra e Tauron são apenas vigiadas (clérigos de Tenebra não podem criar mortos-vivos, mas podem ostentar seus símbolos sagrados sem medo).

A prostituição, os jogos de azar e a embriaguez em público são alvo de discussão. Existem leis antigas que falam de "bons costumes" em geral, mas não citam nada específico. Se forem mantidas dentro dos limites do bom senso e não ferirem ninguém, essas atividades são toleradas. Vale lembrar que Valkaria *não é* uma cidade moralista — todos os habitantes estão acostumados a ver uma gigantesca mulher seminua todos os dias!

Existe pena de morte, mas é extremamente rara. As autoridades entendem que muitas vezes vilões precisam ser detidos com força máxima, e não há como prender todos eles. Aventureiros que realmente estejam defendendo os inocentes e trabalhando em prol da cidade terão pouca dificuldade em explicar a morte de capangas ou monstros inteligentes. Contudo, uma vez que alguém seja capturado, é muito difícil que seja executado. Mais comum é permanecer na Rocha Cinzenta até o final de sua pena (ou até fugir). Para que haja uma execução na Arena Imperial, quase sempre é preciso que nobres e outras forças políticas da capital "mexam os pauzinhos" — apenas quem deve servir de exemplo para intimidar inimigos encontra a morte dessa forma. Também é comum haver longas discussões sobre a condição de mortos-vivos e extraplanares: afinal, estão vivos ou mortos? É crime transformá-los em vivos (no caso dos desmortos) ou destruir seus corpos e mandá-los a seu Plano de origem (no caso dos extraplanares)? Não há legislação definitiva; cada caso é decidido pela habilidade dos advoga-

dos e/ou vontade do juiz. Outras penas são multas, chibatadas (também bastante incomuns) ou humilhação pública (passar algumas horas ou dias preso no pelourinho, sendo atingido por vegetais podres arremessados por transeuntes). Valkaria *nunca* aplica mutilações ou marcação a ferro como punição.

Em teoria, todas as raças inteligentes (mesmo que sejam dragões, bugbears ou kobolds) são consideradas "pessoas" e têm direitos em Valkaria. Na prática, contudo, os valkarianos não gostam de raças consideradas "monstruosas", e as autoridades procuram encontrar motivos para escoltá-las para fora da cidade. É muito difícil para um hobgoblin provar que *não* estava atacando o humano que matou seus amigos, mesmo se for inocente. Valkaria foi fundada por humanos, sob a Deusa da Humanidade: existe um claro favorecimento dessa raça e das outras consideradas "civilizadas" (elfos, anões, qareen...).

Da mesma forma, animais selvagens e perigosos ou mesmo monstros domesticados certamente vão atrair atenção indesejada, e podem valer um ataque, se forem encontrados por um capitão da milícia impetuoso demais. Valkaria é um bom lugar para se viver, mas a vida nem sempre é justa. Imigrantes e visitantes devem se adequar às normas da metrópole, a menos que queiram arranjar grandes problemas.

Isso não significa que Valkaria seja segura. O crime é comum nas ruas, e é necessário estar prevenido.

História da Capital

A história de Valkaria confunde-se com a própria história do Reinado. Na verdade, em grande parte, *é* a história do Reinado!

Tudo começou com a Revolta dos Três, quando os deuses Tilliann, Kallyadranoch e Valkaria cometeram um grande crime contra o Panteão e foram punidos. Tilliann foi transformado em mortal; Kallyadranoch foi esquecido (os poucos registros e lembranças aludiam apenas ao "Terceiro"); Valkaria, Deusa da Humanidade e da Ambição, foi transformada em pedra. Seus clérigos perderam os poderes. Apenas em uma região ao redor do gigantesco corpo de pedra da deusa havia milagres concedidos por ela. No entanto, essa era uma região selvagem.

No continente sul, houve a Grande Batalha, quando reinos humanos guerrearam uns contra os outros. Os perdedores foram obrigados a fugir, em imensas caravanas de exilados, rumo ao então inexplorado continente norte. Após longas viagens, os exilados encontraram Valkaria — a deusa transformada em pedra, numa posição que parecia suplicar ajuda aos céus. Pensaram tratar-se de uma estátua (mesmo com seu tamanho impossível). Mas o mais impressionante era que alguns devotos de Valkaria tinham poderes na região! Interpretando o achado como um sinal divino, os colonos decidiram fixar ali o marco zero da nova civilização. Batizaram a comunidade recém-criada de Valkaria (a estátua, a deusa e o povoado confundindo-se como se fossem um só). Delimitaram as fronteiras do primeiro reino, Deheon, no perímetro onde ainda funcionavam os poderes divinos redescobertos.

O primeiro rei de Deheon (e primeiro governante de Valkaria) foi Roramar Pruss. Roramar ainda era uma criança quando empreendeu a viagem junto aos outros exilados. Durante a jornada, começou a ter visões, que interpretou como mensagens dos deuses, e convenceu os líderes da caravana a seguir seus conselhos. Foram essas visões que levaram à descoberta da deusa de pedra. Até hoje acredita-se que Valkaria estivesse, de alguma forma, comunicando-se com o jovem Roramar. Ele foi um governante justo e sábio — divinamente inspirado, diriam alguns. A dinastia Pruss assumiu o trono de Deheon (e o governo da cidade) com sua morte.

Valkaria continuou sendo o centro dos acontecimentos no novo continente neste período inicial. Uma guerra civil em Deheon mudou a face do jovem Reinado. Expedições partindo da capital fundaram novos reinos. Quando Talude chegou a Arton, recebeu um semiplano de Wynna, a Deusa da Magia, onde construiu sua Grande Academia Arcana — e fez a principal entrada para esse semiplano em um prédio em Valkaria. Então a cidade já era grande, uma metrópole cosmopolita.

O crescimento de Valkaria nunca parou — na verdade, nunca desacelerou, apenas ganhando velocidade. Maravilhas como a Arena Imperial e o Palácio Imperial foram erguidas, guildas nasceram e prosperaram, todo tipo de heróis e figuras importantes passou a residir em Valkaria. Uma criatura estranha (chamava a si mesmo de "gnomo") surgiu no Deserto da Perdição, vindo de outro mundo. Quando estabeleceu-se na civilização, obviamente escolheu Valkaria. Lorde Niebling, o único gnomo de Arton, passou a fazer parte da corte da Família Imperial, junto com vários outros tipos pitorescos. Não havia como negar que Valkaria era uma cidade especial e abençoada: os próprios clérigos da Deusa da Ambição não deixavam ninguém esquecer isso! Essa concentração de sacerdotes e fiéis dedicados à insatisfação e conquista de objetivos com certeza impulsionou o desenvolvimento de Valkaria acima que qualquer outro lugar em Arton.

No entanto, a época atual marcou o maior número de acontecimentos importantes desde a descoberta da deusa de pedra e da fundação de Valkaria. Quando Thormy subiu ao trono como Rei-Imperador, ninguém suspeitava de que seria um monarca que mudaria para sempre a capital e o Reinado. Um de seus primeiros atos foi fundar o Protetorado do Reino, uma força de aventureiros de elite, sediada em Valkaria, com a tarefa de proteger Deheon e todo o Reinado das maiores ameaças. Sua tentativa de casar sua filha com o governante do reino de Yuden quase levou a uma guerra, quando a garota fugiu, abandonando o noivo.

Foi também nessa época que Tilliann ressurgiu no mundo, como um mendigo louco, chorando aos pés da estátua de Valkaria. Ele lamentava alguma perda e balbuciava incoerências sobre a Revolta dos Três — havia quem acreditasse que era o próprio deus. O Dia dos Gigantes foi outro evento marcante para Valkaria no período: foi quando Mestre Arsenal chegou a este mundo, em seu construto gigante, o Kishin. Um misterioso gigante extraplanar enfrentou-o, em Valkaria. Parte da cidade foi arrasada no confronto. Quando a Tormenta

atacou Arton pela primeira vez, destruindo a ilha de Tamura, o imperador do reino oriental transportou magicamente os sobreviventes para a capital do Reinado. Esse foi o início da comunidade que seria Nitamu-ra (ou "Pequena Tamu-ra"), o bairro oriental de Valkaria. Uma das maiores sagas já testemunhadas por este mundo (a busca pelos Rubis da Virtude e queda do grande herói conhecido como Paladino) começou quando a druida Lisandra entrou em Valkaria com seu companheiro lobo, sendo presa pela milícia. Habitantes de outros lugares imaginavam por que os valkarianos toleravam esse tipo de ataques constantes e estranhezas, mas o amor dos cidadãos por sua capital sempre foi maior que qualquer medo.

Alguns anos depois, o inesperado aconteceu: a deusa foi libertada de seu cativeiro por um grupo de heróis. Esses aventureiros ficaram conhecidos como os Libertadores de Valkaria, sendo aclamados no mundo todo por seus feitos. Na capital, os Libertadores passaram a ser ídolos, talvez os maiores heróis de todos, sua fama suplantando qualquer figura lendária de Arton. A libertação de Valkaria também marcou o fim do limite para seus poderes divinos. Agora seus clérigos tinham acesso a milagres em qualquer lugar. As novas ordens da Deusa da Ambição refletiam isso: seus fiéis deveriam viajar pelo mundo, vivendo aventuras e pregando sua palavra. Houve grande tristeza quando muitos sacerdotes tiveram de abandonar seus rebanhos e comunidades, mas o chamado da ambição era mais forte.

O destino de Arton foi decidido em Valkaria mais duas vezes nos últimos anos. Quando Mestre Arsenal marchou sobre o Reinado com seu Kishin reconstruído, seu objetivo era Valkaria. Quando os minotauros atacaram o Reinado nas Guerras Táuricas, invadiram a capital. Foi a maior batalha que Valkaria conheceu, um combate em escala descomunal que envolveu um cerco e a invasão dos minotauros nas ruas.

Nem mesmo a grande população de aventureiros conseguiu deter o avanço táurico (algumas figuras importantes não quiseram interferir na guerra, outros heróis estavam ocupados). Para impedir mais derramamento de sangue, o Rei-Imperador Thormy entregou-se como refém, e foi levado para Tapista, o Reino dos Minotauros. Em seu lugar, hoje governa a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade (uma nobre guerreira que já detinha a coroa de Trebuck e Yuden). Shivara é uma governante decidida e carismática, adorada pelo povo. Também é a pessoa mais poderosa de Arton em termos políticos. Mais uma vez, o centro de tudo está em Valkaria. Muitos valkarianos torceram o nariz para uma estrangeira no trono (talvez ficassem menos incomodados se ela governasse de *fora* de Valkaria!). No entanto, a natureza variada e cosmopolita da capital logo acolheu a nova Rainha-Imperatriz, como já fez com tantos imigrantes.

Os valkarianos sabem que, mais cedo ou mais tarde, haverá outra grande saga começando em sua cidade ou centrada ao redor dela. Outra grande ameaça em seus portões. Mas também sabem que vão sobreviver a isso, assim como sobreviveram a todo o resto.

Porque Valkaria é eterna.

Anatomia de uma Metrópole

Talvez seja *possível* descrever com detalhes cada ruela e prédio da maior cidade do mundo — mas seriam necessários diversos volumes, que ficariam obsoletos em pouco tempo. De fato, nenhum mortal pode afirmar com absoluta certeza que conhece cada ponto de Valkaria.

Existem tantos becos, praças, hospedarias, passagens subterrâneas e pontes que apenas um verdadeiro explorador poderia mapear todos, numa expedição tão longa e perigosa quanto uma jornada pelo Deserto da Perdição. Muito mais prático é ressaltar os principais pontos de interesse da capital; os mais famosos, úteis e atraentes para aventureiros.

Valkaria possui uma grande muralha ao seu redor — uma necessidade para um lugar tão visado quanto a capital. Essa muralha já foi demolida várias vezes, para ser reconstruída mais à frente, expandindo os limites da cidade. Sempre houve uma preocupação dos governantes em não deixar que se formasse um ajuntamento grande demais de construções encostadas à muralha do lado de fora, como ocorre em muitas cidades. Hoje em dia, seria muito caro (e arriscado) demolir e reconstruir a muralha. Assim, os habitantes constroem novos prédios colados nos antigos, diminuindo a largura das ruas e transformando algumas áreas em labirintos. Também adicionam novos andares a construções velhas, muitas vezes criando prédios instáveis. Alguns desses possuem pontes entre si, nos andares superiores — é possível atravessar grandes áreas de Valkaria sem nunca tocar no chão! Esse ajuntamento também torna possível correr e saltar de telhado em telhado (uma atividade favorita de aventureiros urbanos e criminosos).

A maior parte das ruas é muito estreita, entre fileiras de prédios altos. Durante o dia, invariavelmente essas passagens estão repletas de transeuntes, mendigos, punguistas, vendedores de rua, pregadores e outros. Para adicionar ainda mais caos, é permitida a entrada de animais e carroças na cidade — muitas vezes, um cavaleiro atropela os pedestres nas ruelas, ou uma carroça fica entalada entre duas construções. Existem avenidas largas, mas essas são raras (levando aos pontos principais e situadas nas zonas mais nobres). É impossível para a milícia e os Lordes Urbanos vigiar cada ruela; assim, apenas as mais importantes têm aparência de ordem e limpeza, as demais são cheias de cartazes, bandeirolas, pequenos altares, pichações e lixo, controladas por seus próprios moradores. As ruas calçadas com paralelepípedos são maioria, mas ainda existem ruas de terra.

No entanto, mesmo os moradores mais humildes podem transitar por (quase) todas as áreas da capital. Não há uma divisão entre pobres e ricos, plebeus e nobres, tão clara quanto em outras cidades. Um tratador de cavalos, lavadeira ou pedreiro visita a estátua de Valkaria, assim como um lorde ou banqueiro. Mendigos têm espaço na Catedral, assim como qualquer mercador de joias. Isso leva alguns valkarianos mais orgulhosos a dizer que mesmo os pedintes da capital são mais refinados e cultos que os nobres de outras partes.

Existem contrastes muito grandes entre áreas ricas e humildes. Nos bairros nobres, lampiões (ou mesmo magia, em casos de maior opulência) iluminam as ruas à noite. Na maior parte da cidade, apenas algumas tochas e lanternas deixadas por moradores ou taverneiros cumprem esse papel. E, nas zonas baixas, não há qualquer tipo de iluminação. À noite, as ruas são tão escuras quanto qualquer masmorra.

Não existe divisão oficial de bairros ou distritos em Valkaria, mas algumas zonas são tão tradicionais que seu apelido é aceito até mesmo em documentos imperiais. Também não existem endereços com números e outros tipos de localização precisa — nem mesmo todas as ruas têm nome! Casas e estabelecimentos são identificados em relação a pontos de referência. Ninguém fala do "número 100 da Rua A", mas sim da "casa vermelha após o Monumento do Anão Caolho". A seguir estão os principais bairros e pontos de interesse da Cidade Imperial.

Bairros

Bairro do Recomeço

O Bairro do Recomeço é o reduto de inúmeras famílias nobres, descendentes dos primeiros colonos. É dominado por enormes mansões. Aqui fica o "dinheiro antigo" da capital, os sobrenomes mais tradicionais. Fica bem próximo à estátua de Valkaria (e não é uma posição tão privilegiada geograficamente, embora conte com prestígio). Embora, em teoria, todos possam transitar por aqui, a milícia e os verdadeiros exércitos particulares dos ricaços incentivam qualquer "indesejável" a ir passear em outro lugar.

Baixa Vila de Lena

Este é o mais tradicional bairro boêmio de Valkaria, cheio de tavernas, teatros, ateliês, guildas de bardos, palcos improvisados e todo tipo de construção destinada a quem respira a vida noturna. Originalmente, seu nome fazia alusão à Alta Vila de Lena (um bairro logo ao norte), mas desde então a Alta Vila transformou-se em inúmeros outros bairros. Além dos estabelecimentos comerciais, a Baixa Vila abriga muitas residências — em geral ocupadas por jovens ou artistas, que toleram a barulheira que existe nas ruas à noite. Diz-se que vampiros, mortos-vivos e servos de Tenebra espreitam na Baixa Vila de Lena, misturando-se com os boêmios e caçando-os. Este bairro não fica muito longe da estátua de Valkaria, sendo um ponto bastante antigo da capital.

Cidade da Praia

O nome confunde os estrangeiros, mas os valkarianos já estão acostumados. Obviamente, este bairro não conta com uma praia — mas diz a história que um mago excêntrico desejava construir uma cidade própria com uma praia artificial em Valkaria, e comprou uma enorme quantidade de terras. O projeto nunca saiu de seus devaneios, mas hoje a Cidade da Praia é um bairro bastante famoso. Talvez pelo nome, ou por sua história, existe um clima de separação do resto da capital, como se o bairro fosse uma verdadeira cidade diferente. Seus habitantes são considerados menos sofisticados que os outros valkarianos, quase como caipiras dentro do centro urbano. Também não é um bairro rico, e o preço das propriedades aqui é bastante baixo. Assim, abriga muitas oficinas (atraídas pelos aluguéis baratos), estábulos, curtumes e outros estabelecimentos pouco agradáveis, além de um bom número de gangues. Curiosamente, seus habitantes têm sotaque um pouco diferente dos outros valkarianos, e existe entre eles um forte sentimento de união. Torcem pelos gladiadores naturais do bairro, resmungam sobre "os empolados que moram perto da estátua" e amaldiçoam negócios que se mudam para outros bairros. Quem vai morar em outras áreas de Valkaria é considerado "vendido" ou até mesmo traidor.

Favela dos Goblins

Sem dúvida a pior parte da cidade, esta é uma favela verdadeira. Não há prédios mal cuidados ou armazéns abandonados, mas casas feitas de madeira descartada e outros pedaços de lixo. Originalmente, os casebres da Favela eram feitos de pedras empilhadas, semelhantes a iglus, mas mesmo esta técnica está sendo abandonada, pois os goblins não têm mais acesso ao material.

Há uma rede de túneis subterrâneos na Favela dos Goblins, que leva a outras partes de Valkaria. Apenas os próprios goblins conhecem toda a extensão dessas rotas, e as autoridades estão sempre fechando túneis que descobrem e procurando outros. A rede subterrânea causa desabamentos com certa frequência, quando o próprio chão entra em colapso sob alguma casa, soterrando inúmeros moradores. A vida dos goblins é curta, suja e brutal, mas há um sentimento de comunidade na Favela. Os goblins cuidam uns dos outros (mesmo que este "cuidar" envolva recrutar crianças para gangues criminosas, uma das únicas formas de trabalho disponíveis). No entanto, para membros de outras raças, este é um lugar muito perigoso. Nenhuma irmandade (veja o Capítulo 2) reclama o território para si; há uma constante disputa entre grupos criminosos. Existem histórias sobre um tal Goblin Herói, um grande aventureiro dessa raça que tenta elevar os goblins acima de sua existência normal. Se existir, essa figura talvez more na Favela, ou apenas visite-a de tempos em tempos.

Mercado

O imenso mercado de Valkaria é uma aglomeração de lojas permanentes e tendas que são montadas e desmontadas a cada dia. Os donos dessas tendas temporárias competem entre si pelos melhores lugares, chegando cada vez mais cedo para garantir suas vagas. Quase tudo pode ser comprado aqui (com exceção de armas de fogo e outros itens ilegais). Lojas famosas e tradicionais são o *Empório Bélico de Bellantor* (loja de armas de posse de um anão), a *Sassafrás Artigos Alquímicos* (produtos de alquimia e componentes mágicos), *Legrasse & Legrasse* (irmãos meio-elfos alfaiates), *Loja Boca Cheia* (doces, principalmente gorad — agora muito caro devido às Guerras Táuricas) e a *Ponte do Conhecimento* (os copistas de livros mais rápidos do mundo conhecido). Obviamente, existe uma infinidade de lojas e tendas *fora* do mercado — mas o espaço tradicional ainda é muito valorizado.

Nitamu-ra

O bairro tamuraniano, criado quando o imperador de Tamu-ra transportou os sobreviventes do ataque da Tormenta. É radicalmente diferente do resto de Valkaria: em vez de gritaria e ruas apertadas, serenidade e jardins bem tratados. Em vez de gente de todas as raças e etnias berrando para vender produtos, um povo quieto e trabalhador, que se esforça em silêncio para o bem-estar geral. No entanto, cada vez mais "estrangeiros" (ou

seja, aqueles sem ascendência tamuraniana) visitam Nitamu-ra, por curiosidade ou para comprar as mercadorias exóticas que só podem ser encontradas neste local. Muitos tentam conseguir um mestre que treine-os como samurais ou em alguma arte marcial. Alguns habitantes do bairro veem isso com desprezo, mas outros acolhem os visitantes calorosamente, apreciando o interesse por sua cultura. Da mesma forma, muitos tamuranianos jovens rejeitam as tradições de seu povo, passando cada vez mais tempo em outras áreas da cidade e vestindo-se como os demais valkarianos. Depois da destruição da área de Tormenta de Tamu-ra, há alguns anos, existe um levante para que os moradores do bairro voltem à ilha, para começar a reconstrução. Escritores e bardos tamuranianos pregam um retorno às tradições e um afastamento cada vez maior dos "estrangeiros", para que a "força de Tamu-ra" esteja pura na empreitada de recolonização.

Refúgio da Felicidade

Outro bairro nobre — mas dominado pelas famílias que ascenderam há pouco tempo. Fica próximo à muralha, e é planejado por engenheiros, sendo uma verdadeira obra de arte, com pequenos jardins e estátuas por todos os cantos. Conta até mesmo com uma miniatura da estátua de Valkaria. Tudo a respeito do bairro (incluindo seu nome e decoração) é considerado extremamente brega pelos aristocratas tradicionais.

Vila Élfica

O bairro que abriga os refugiados de Lenórienn é a maior concentração de elfos desde o grande ataque da Aliança Negra. Muitos pensaram que seria um lugar de esplendor, um reino élfico em miniatura, mas na verdade é um gueto. A Vila Élfica é estranha — árvores, jardins e prédios de madeira viva muito belos, tratados com milenares técnicas élficas, são cobertos de pichações e acumulam lixo, ao lado de casebres e mendigos elfos dormindo nas ruas. O crime é comum neste lugar, e a Tropa da Floresta e das Montanhas (veja o Capítulo 2) domina a maior parte do território. Também é um local frequentado por humanos em busca de diversão suja e barata — existem tavernas insalubres e até mesmo elfas prostitutas (algo impensável antes da queda de Lenórienn). Contudo, também existem elfos tradicionalistas e heróis que tentam motivar o povo. Algo recentemente notável (e alvo de polêmica) foi a aparição de vários minotauros na Vila Élfica. Glórienn, após tornar-se uma deusa menor, passou a ser escrava de Tauron, deus padroeiro dos minotauros. Assim, muitos elfos passaram a servir voluntariamente a essa raça. A escravidão é proibida no Reinado, e tanto elfos quanto minotauros negam que esses "servos" sejam na verdade escravos, mas há desconfiança. Além disso, após as Guerras Táuricas, o povo de Valkaria vê minotauros com suspeita ou mesmo ódio e preconceito. Protestos, confusões e violência explodem quando valkarianos indignados vêm vingar-se de minotauros que em geral nem mesmo participaram do ataque. A praça central da Vila Élfica é um ponto de encontro tradicional dos habitantes do bairro. Muitos tentam mantê-la limpa e bela, ao menos uma lembrança do que significa ser um elfo, mas a praça também é assolada pelo crime e desolação que ataca o restante deste lugar.

Principais Pontos de Interesse

Arena Imperial

O maior centro de combates de gladiadores e eventos esportivos no mundo conhecido. A Arena é explicada em detalhes no Capítulo 2.

Banco Tibar

Existem inúmeros agiotas e "emprestadores de dinheiro" na capital, mas este é um dos únicos bancos oficiais. De posse de um clérigo de Tibar, o Deus Menor do Comércio, esta casa financeira empresta dinheiro a altos juros, protege os recursos de ricaços e transfere fundos para os mais distantes locais (algo muito útil para aventureiros em jornadas). Os cofres contam com proteções mágicas e mundanas, mas isso não impede que haja tentativas de roubo de tempos em tempos.

Biblioteca das Duas Deusas

Um grande prédio, projetado com técnicas avançadas de arquitetura, que abriga uma infinidade de livros. A biblioteca honra tanto Valkaria quanto Tanna-Toh, e existem enormes estátuas das duas deusas na entrada. Quase qualquer tópico pode ser encontrado entre seus tomos, e esta é uma parada obrigatória para qualquer aventureiro em busca de informação acadêmica. Diz-se que, em áreas fechadas ao público, existem livros profanos que contêm rituais capazes de invocar deuses esquecidos e demônios.

Campo de Keenn

O Deus da Guerra não é um favorito entre os valkarianos. Mesmo assim, o campo de treinamento do exército de Deheon e da milícia de Valkaria é batizado em seu nome. Originalmente, o Campo de Keenn localizava-se fora da cidade, mas as inúmeras expansões das muralhas acabaram por engoli-lo. Este lugar conta com alojamentos temporários, pistas de obstáculos e imensas áreas vazias, para prática de exercícios militares. Quando o exército e a milícia abrem espaço para novos recrutas, todos devem se apresentar aqui. Da mesma forma, quando Deheon *exige* que seus súditos venham cumprir seu dever no exército, a reunião ocorre no Campo de Keenn.

Casa de Repouso Millicent para Espíritos Atormentados

Algo quase desconhecido em Arton, este é um manicômio, um lugar para tratamento daqueles considerados insanos. É administrado até hoje por sua fundadora, Ellanie Millicent, uma clériga de Marah. Embora Millicent tenha as melhores intenções, a Casa de Repouso é uma verdadeira prisão, pois precisa conter os pacientes mais violentos, e a falta de recursos torna as condições de vida bastante precárias, quase como em

uma masmorra. O local foi fundado pouco antes da chegada da Tormenta, e recebeu uma enxurrada inesperada de pacientes quando quase todos os sobreviventes da Tempestade Rubra mostraram estar insanos (o que também deu ao nome da instituição o ar de um trocadilho de mau gosto). Ainda há muitos tamuranianos e ex-soldados do Exército do Reinado enlouquecidos pela Tormenta ocupando os quartos/celas. Vez por outra há uma fuga, principalmente de internos com propensão ao crime e à violência.

Estátua de Valkaria

O marco zero da civilização no continente. A estátua é tão grande que pode ser vista de quase qualquer ponto da cidade. A área ao redor é repleta de vendedores, tavernas, guias, teatros e outras curiosidades. Também é uma das áreas mais caras de todo o Reinado — um taverneiro aqui ganha muito dinheiro com turistas e peregrinos, mas precisa pagar taxas que fariam qualquer mercador comum desmaiar! Atraindo tanta gente, a zona ao redor da estátua é um prato cheio para bandidos, prostitutas e todo tipo de enganadores. De tempos em tempos, há um esforço para "limpar" a área, substituindo tavernas insalubres por ateliês, templos e lojas de lembranças, e expulsando os aproveitadores. No entanto, eles sempre voltam. A última limpeza ao redor da estátua ocorreu há cerca de dez anos, sob o governo do Rei-Imperador Thormy. Hoje em dia, o comércio ilegal ou quase ilegal começa a prosperar de novo aqui. Também é comum ver perto da estátua o mendigo louco Tilliann, além de uma grande variedade de tipos pitorescos, bardos e qualquer um em busca de atenção e fama.

A Grande Academia Arcana

A principal entrada para a Academia Arcana localiza-se em Valkaria, num pequeno prédio com uma tabuleta onde se lê apenas "Escola de Magia". Os visitantes são recebidos por um homem meio calvo, sentado atrás de uma mesa, com livros e papéis. Aqueles que são admitidos passam por uma porta, e ingressam no semiplano fantástico onde se localiza a Academia em si.

Palácio Imperial

Uma construção monumental, considerada uma das maravilhas de Arton. O Palácio Imperial abriga a Rainha-Imperatriz e sua corte, além de incontáveis nobres e servos. O palácio é uma das estruturas mais seguras de todo o mundo. Conta com guerreiros, magos e clérigos poderosos, além de magias permanentes em suas paredes e cômodos. Existe uma sala de guerra (onde são discutidas as estratégias mais importantes para o Reinado) sem portas ou janelas, que só pode ser acessada através de magias protegidas por senhas e palavras secretas. A área ao redor do palácio é a única em Valkaria oficialmente proibida para as pessoas comuns. Existe um perímetro sempre patrulhado por grupos de guardas (que contam com magos e outros especialistas). Apenas convidados e servos do palácio têm permissão de andar por essas ruas. Em caso de invasão, os guardas convergem para o intruso, soldados são chamados e magias fecham as ruas com muralhas de ferro, portais de *teletransporte* e outros efeitos.

Portão da Queda

Este triste marco da capital é o portão que foi derrubado pelos minotauros, enfim permitindo que os invasores adentrassem a metrópole no fim das Guerras Táuricas. Apesar do nome agourento, os valkarianos recusam-se a esquecer do ocorrido, para que nunca mais um inimigo consiga manchar dessa forma a capital. Perto do portão há um monumento, uma estátua de bronze retratando aventureiros, milicianos e soldados, em honra aos defensores de Valkaria.

Praça de Diversões e Maravilhas Grimbo

Há décadas, o ilusionista halfling Grimbo Tuluntum decidiu construir uma imensa área com brinquedos mágicos e mecânicos, diversões movidas por magia ilusória e todo tipo de maravilhas para as crianças de Valkaria. Seria um verdadeiro "parque de diversões". No entanto, depois da morte de seu fundador, a Praça Grimbo tornou-se cada vez mais decadente — seus filhos nunca se interessaram muito pelo negócio. Alguns brinquedos estão interditados, enferrujados e imóveis. Outros, apesar do estado lamentável, ainda são usados (diz-se haver um grande número de acidentes, acobertados pela família de Grimbo). "Atores" meio bêbados desfilam em fantasias puídas, retratando heróis artonianos em forma caricatural, em meio a imensas estruturas periclitantes de metal e madeira. A "casa assombrada" ilusória hoje em dia, segundo boatos, é *realmente* assombrada pelos fantasmas das vítimas de acidentes. E a "Roda da Ambição" (engenhoso artefato mecânico, que deveria elevar os visitantes até a altura da cabeça da estátua de Valkaria) conta com apenas metade de suas gôndolas, todas rangendo e pendendo perigosamente. "Engenheiros" goblins são contratados para dar um jeito temporário nos brinquedos. Mesmo assim, existem famílias que visitam o lugar, atraídas pelo baixo preço.

A Rocha Cinzenta

A prisão de Valkaria não fica no subterrâneo do Palácio Imperial, mas em um enorme prédio lúgubre e abrutalhado, na forma de um grande paralelepípedo. Conhecida como "a Rocha Cinzenta", esta prisão abriga detentos permanentes (que cumprem penas de anos, décadas ou pela vida toda) e prisioneiros temporários, que aguardam deportação, envio para a Arena ou (em casos raros) execução. Existem alas especiais para contenção de mortos-vivos, magos, clérigos, feiticeiros e outros que possuem poderes especiais. Vez por outra há tentativas de fuga, com e sem ajuda exterior. Diz-se que, nos porões da Rocha, há um prisioneiro que está lá há mais de um século, na solitária. Ninguém conhece sua identidade, ou mesmo tem certeza de sua existência. Até os carcereiros negam saber qualquer coisa. O diretor da prisão é Bartolakk, um golem de ferro inteligente, que nunca dorme e está sempre trabalhando.

Sede da Gazeta do Reinado

Existem pouquíssimos veículos de informação impressos em Arton, e a Gazeta do Reinado é decididamente o maior e mais importante desses. Sua sede fica no segundo andar de um prédio humilde, acima de um açougue (as brigas entre os dois estabelecimentos são lendárias). A Gazeta é um trabalho de amor de seu editor e apenas mais um assistente, que escrevem as matérias e operam as prensas. No entanto, conta com repórteres e correspondentes voluntários espalhados por todo o Reinado (em geral aventureiros). O editor da Gazeta pode ser sensacionalista e exaltado, mas não tem medo de falar a verdade, mesmo que ganhe inimigos ao fazê-lo. De fato, a sede já foi alvo de vários ataques, e o editor vez por outra contrata aventureiros para proteger o jornal (nunca a si mesmo). A Gazeta por enquanto é apenas uma folha dobrada e impressa dos dois lados, mas já teve grande importância para a divulgação de informações, principalmente durante as Guerras Táuricas.

Sede da Guilda sem Nome

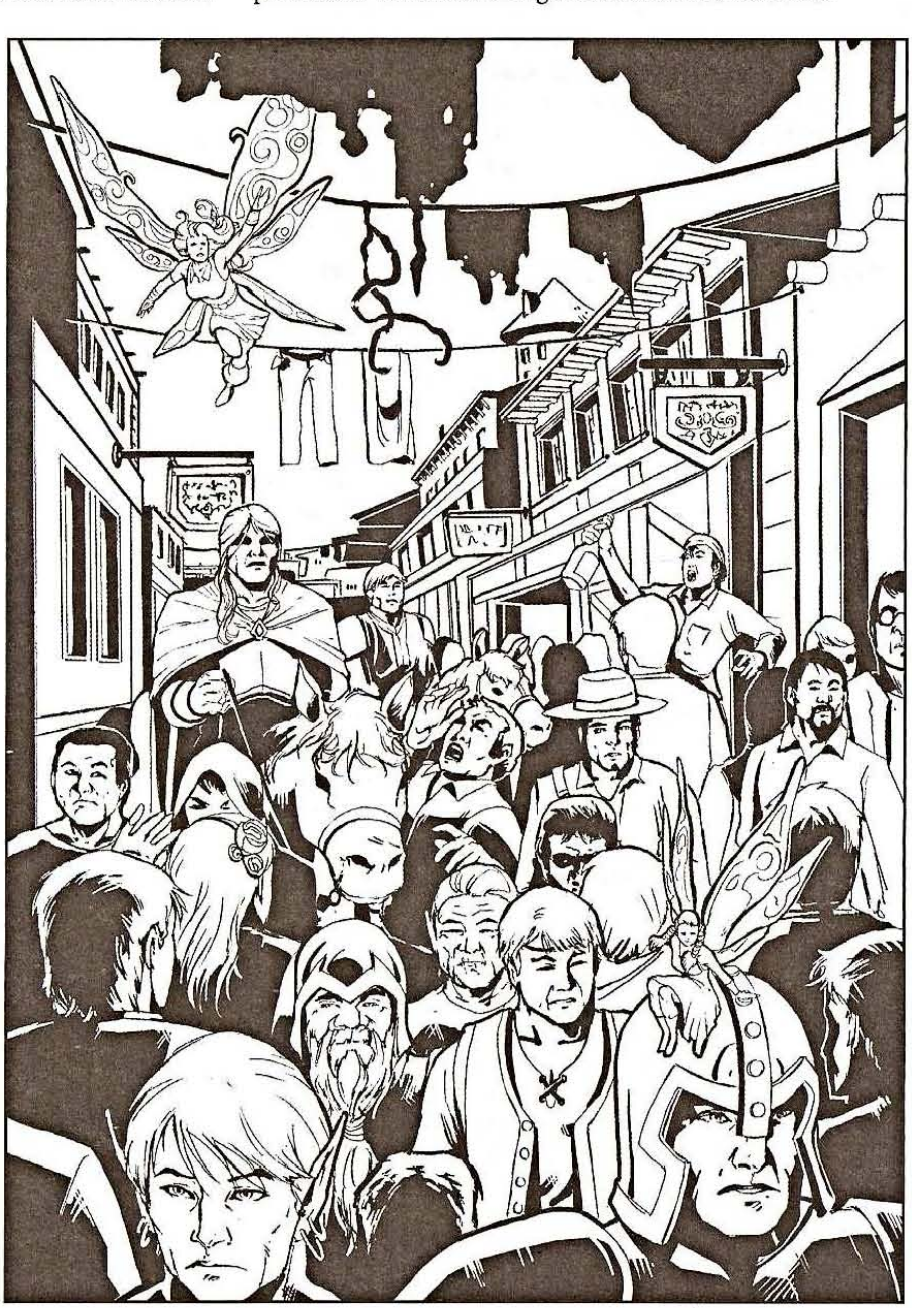
Quase ninguém irá admitir que a guilda existe — muito menos esta sede. Afinal, nem mesmo um nome a guilda possui para designá-la. Dificilmente você conseguirá arrancar de algum cliente informações sobre a contratação de alguns dos maiores ladrões, assassinos e infiltradores de Arton. A sede fica em uma casa aparentemente normal, em meio a um bairro residencial comum. Mas é provável que, na verdade, não fique aqui. Nem mesmo exista. Você não irá encontrar mais detalhes sobre a Guilda sem Nome no Capítulo 2.

Sede da Milícia

Um enorme prédio de pedra cinzenta que abriga alojamentos, armoriais, pátio de treinamentos e a burocracia da milícia, além de servir de prisão temporária. A sede da milícia é fortificada, e um ponto seguro para o povo durante problemas — de guerras de gangues a invasões planares. Também existem pequenos quartéis da milícia em vários pontos da cidade, com guarnições que variam de várias dezenas até quatro ou cinco milicianos. A milícia é descrita em detalhes no Capítulo 2.

Sede dos Mosqueteiros Imperiais

Os Mosqueteiros Imperiais são um caso curioso. Nasceram de uma aposta, quando um aventureiro jurou que conseguiria convencer o Rei-Imperador Thormy a autorizar uma força de guarda-costas que usasse armas de fogo. Isso não aconteceu, mas Thormy autorizou um batalhão de espadachins galantes, que defende a Família Imperial com todas as forças. No entanto, o nome aludindo a mosquetes mostrou-se um apelido impossível de apagar. Apesar da posição privilegiada (podem transitar livremente no Palácio Imperial), os Mosqueteiros têm sua sede em um prédio não muito grande, no andar acima de uma taverna. Muitas vezes detratores da Família Imperial, guardas de alguma casa nobre rival ou mesmo soldados estrangeiros em visita vêm à taverna especificamente para procurar problemas. Os duelos e brigas resultantes são lendários.



Pichacões

Grafites e pichações são parte integral da vida em Valkaria. Nomes de gladiadores e heróis famosos, declarações de amor, xingamentos contra desafetos, governantes, vilões e deuses... Todos são pichações típicas. Também desenhos rústicos (em geral pornográficos) de figuras públicas ou mesmo "amigos" do pichador. Embora isso deixe a cidade mais feia, o valkariano médio não fica chocado, nem mesmo com as representações mais obscenas. A Rainha-Imperatriz poderia indignar-se com certos desenhos representando-a nos muros, mas a *própria deusa* não parece muito envergonhada de seu corpo...

Outra função das pichações é servir como marcação de território de gangues e irmandades (veja o Capítulo 2). Os criminosos devem conhecer esses símbolos e frases (em geral obscuros para as outras pessoas) para que não invadam um território rival. Muitas vezes aventureiros também usam pichações para trocar mensagens em código uns com os outros.

Sede do Protetorado do Reino

Neste misto de escola, alojamento e fortaleza, alguns dos maiores heróis de Arton residem e treinam. Liderado por Arkam Braço Metálico, o Protetorado do Reino tem a função de defender o Reinado contra as maiores ameaças. Inúmeros aventureiros estão sempre tentando se juntar a essa força de elite. Todos os novos recrutas são treinados pessoalmente pelos membros mais graduados (o que chega a ser engraçado, já que mesmo os novatos são heróis poderosos!). Assim, a sede conta com algumas das melhores instalações para treinamento em Arton, e é talvez a única legítima "escola de aventureiros" conhecida. Também conta com uma "sala de troféus" que abriga crânios dos mais poderosos e exóticos monstros conhecidos, além de objetos antes pertencentes a antigos inimigos do Reinado. Por incrível que pareça, a sede muitas vezes é alvo de ataques de vilões — em busca de vingança, eliminação de obstáculos ou mesmo fama. Pelo menos um aventureiro já foi convidado pelo Protetorado após ter se infiltrado na sede e roubado um item poderoso (apenas para provar seu valor).

Universidade Imperial

Um projeto relativamente recente e ainda não muito desenvolvido, esta é uma universidade não dedicada a ensino mágico ou religioso, mas ao puro conhecimento. Engenharia, medicina, matemática, filosofia e outros tópicos são ensinados aqui, embora não haja um currículo plenamente delineado, e um diploma não tenha muito valor. A universidade está sempre à procura de aventureiros que possam dar aulas especiais sobre artefatos ou lugares distantes que conheçam, e vários professores são aventureiros que usam sua experiência e descobertas em suas aulas (especialmente sobre arqueologia, zoologia e outros tópicos que exijam pesquisa de campo).

Outros Pontos de Interesse

Aquedutos

O Rio dos Deuses e o Rio Nerull passam perto de Valkaria, mas não chegam a atravessar a cidade. Assim, são necessários aquedutos — impressionantes obras de engenharia, que desviam parte da água corrente para vários pontos da cidade. A média dos cidadãos faz viagens frequentes ao aqueduto mais próximo, em busca de água para cozinha, banho e outras tarefas do dia-a-dia.

Catedral e Templos

Todos os deuses maiores (até mesmo Kallyadranoch, cujo retorno é recente) e inúmeros deuses menores têm igrejas aqui. Nem todos são bem recebidos, mas a Rainha-Imperatriz esforça-se para que todas as religiões tenham espaço na capital. Os templos de Tauron foram alvo de vandalismo após as Guerras Táuricas, e hoje em dia há uma grande polêmica sobre a construção de um templo ao Deus dos Minotauros perto do Portão da Queda. Muitos veem isso como um deboche do sofrimento dos valkarianos. No entanto, o maior templo de todos é a Catedral de Valkaria, sede do culto da Deusa da Humanidade. A Catedral é um prédio curioso. Está sempre em construção, expansão ou reforma — os dogmas da deusa são postos em prática na melhoria constante do lugar. Valkarianos de todas as raças, classes sociais e estilos de vida vêm rezar na Catedral, e este é um ponto de encontro de aventureiros. Há um quadro com ofertas de trabalho para aventureiros, mercenários e exploradores na Catedral — é comum que pessoas em busca de heróis fixem anúncios aqui, sabendo que irão atrair a atenção desejada.

Esgotos

Nem todas as zonas da capital possuem esgotos, mas as mais antigas, tradicionais e ricas contam com esse privilégio. É difícil para os engenheiros artonianos construir túneis de esgoto pequenos; assim, a maior parte das galerias é imensa, capaz de abrigar várias pessoas ao mesmo tempo. Dizem os boatos que existem passagens entre vários pontos importantes (a Rocha Cinzenta, o Palácio Imperial, a Catedral de Valkaria...) pelos esgotos. Também há boatos de que monstros habitam os túneis, e vilões e necromantes usam as galerias como esconderijos.

Monumentos

Além de todos os monumentos citados individualmente, existem vários outros na capital. A Estátua da Tranquilidade retrata o antigo Rei-Imperador Philydio, o Tranquilo. A Coroa da Devastação é uma enorme escultura abstrata (considerada de mau gosto por muitos) que simboliza a dor do povo de Trebuck quando foi atacado pela Tormenta. O artista qareen Sh'Alffylou está no meio de um projeto de estátuas de todos os deuses do Panteão, espalhadas pela cidade, usando materiais diferentes para cada um (bronze para Tauron, madeira para Allihanna,

conchas para Oceano...). Em uma elevação ao leste da cidade (uma colina), existe a Senda da União, enormes rostos de pedra, representando cada uma das raças inteligentes de Arton.

Parques

Pouquíssimas cidades em Arton possuem parques — o próprio conceito é desconhecido da maior parte dos artonianos! Valkaria, no entanto, conta com três parques principais. O Parque Redentor, em uma tradicional zona boêmia, é frequentado por famílias durante o dia e criminosos à noite. O Parque da Deusa, próximo à estátua, é dominado por mascates e punguistas. O Parque do Monsenhor, mais isolado, conta com animais e plantas exóticos — foi uma tentativa de criar uma zona "natural" em Valkaria, para agradar a devotos de Allihanna, mas foi rejeitado violentamente pelos druidas. No entanto, já houve pelo menos um círculo de druidas malignos que tentaram expandir os parques, usando sua magia para que a vegetação engolisse toda a cidade. Há boatos de que isso possa acontecer de novo, na noite de uma conjunção astral importante para Allihanna e Megalokk. Também há inúmeros parques menores.

Tavernas

Existem incontáveis tavernas e estalagens em todos os bairros e zonas, variando de estabelecimentos de luxo a saletas sujas que são palco de frequentes brigas. Não muito longe da Favela dos Goblins há a taverna *Nó nas Tripas*, antro de bandidos composto por mesas e cadeiras desencontradas, à frente de um balcão improvisado com tábuas sobre barris. Próximo ao centro da cidade há a *Taverna Emalloys*, ponto tradicionalíssimo, com séculos de idade, onde alguns dos maiores aventureiros de Valkaria encontram-se com velhos que frequentam o lugar desde que não tinham barba. No Bairro do Recomeço, a estalagem *Vinha Dourada* atende uma clientela exigente, com ambiente elegante e calmo. O *Refeitório Al-Aramad* é uma gigantesca taverna que ocupa a maior parte de um quarteirão, com três andares, sempre lotada, dia e noite. É um lugar barulhento, alegre e até mesmo rude, favorito de aventureiros. Por seu tamanho, às vezes ocorrem várias brigas de taverna ao mesmo tempo, sem que uma tenha nada a ver com a outra. Há uma taverna sem nome, chamada informalmente de "Clube de Cavalheiros", cuja existência é conhecida apenas por quem é convidado a frequentá-la — é um reduto dos maiores vilões de Arton, nunca descoberto por nenhuma autoridade ou herói. Não é permitido chamar ninguém por seu nome ou alcunha na taverna, e os clientes ignoram as atividades uns dos outros. Existem inúmeras tavernas étnicas (administradas por famílias tamuranianas, anãs, halflings...), tanto nos bairros típicos quanto espalhadas pela cidade.

Teatros

Existem diversos teatros em Valkaria. Os menores não passam de palcos improvisados onde se apresentam titereiros e artistas mambembes. Os maiores abrigam peças famosas, menestréis renomados, óperas anãs (moda entre os nobres) e outros espetáculos. Um espetáculo que vem sendo alvo de muita polêmica e atenção é *Glórienn, meu amor*, uma dramatização da queda da Deusa dos Elfos, em forma de ópera anã (!), encenada por atores humanos (!!). Já houve protestos e até mesmo ataques de elfos ao Teatro Iridescente, onde a ópera é encenada. O maior e mais tradicional teatro de Valkaria (o Teatro Imperial) não apresenta espetáculos com esse potencial polêmico.

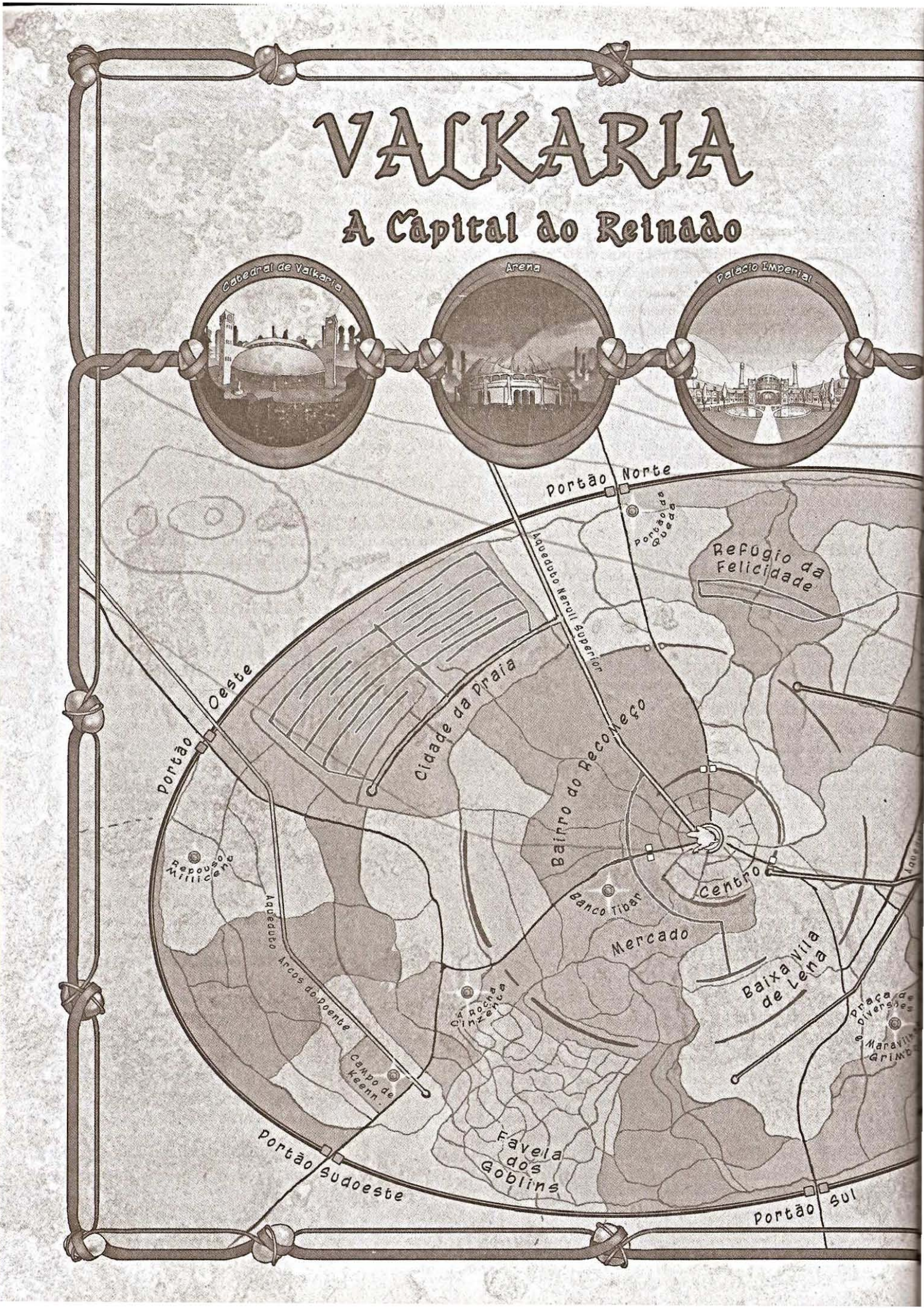
Tribunais

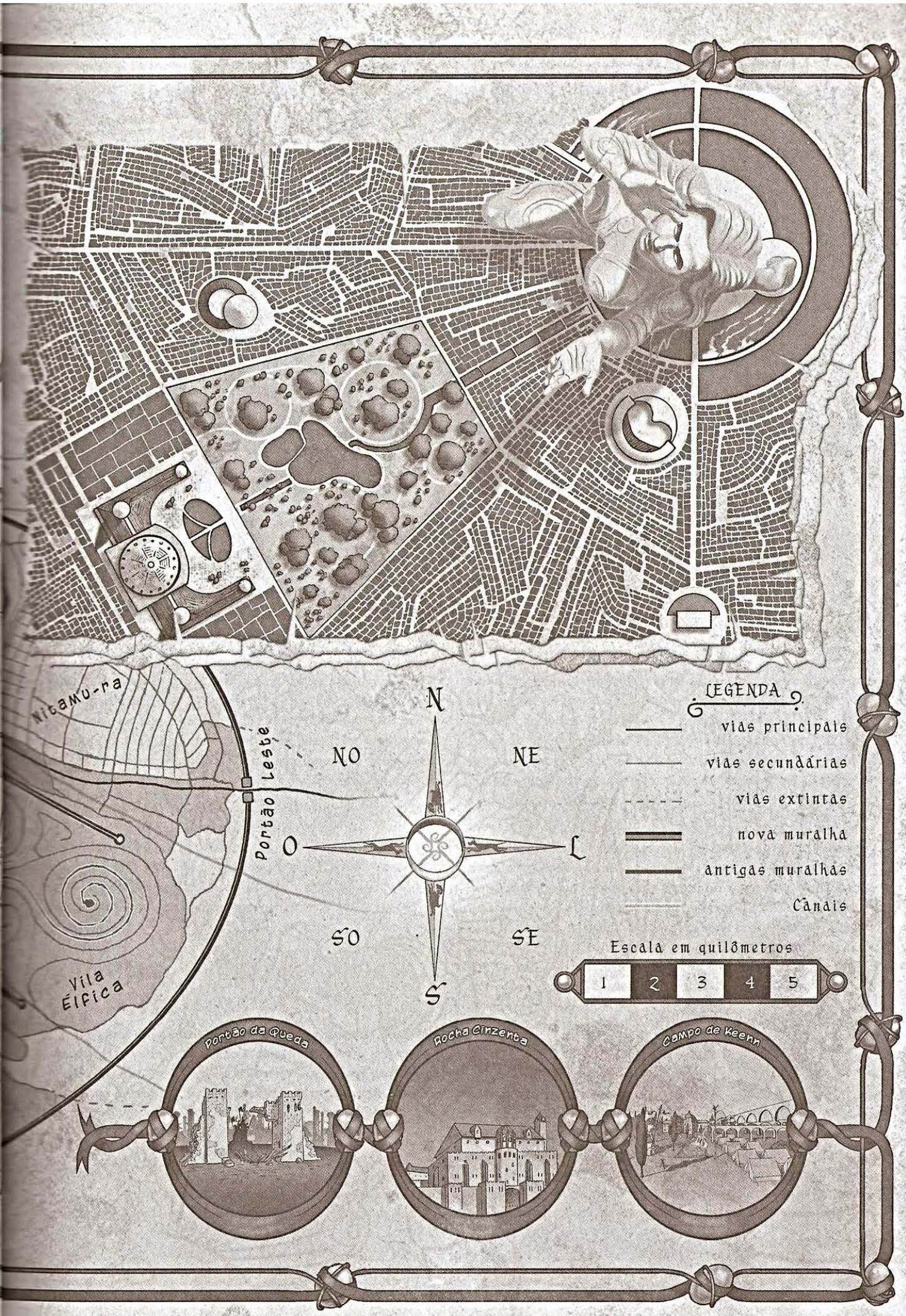
As sedes administrativas de cada um dos Lordes Urbanos estão espalhadas pela cidade. Seus nomes oficiais são variados ("Casa Governante das Pontes do Sudoeste", "Palácio Público do Nor-Nordeste Superior"), mas são todas informalmente conhecidas como tribunais, pois sua principal função para os cidadãos comuns é servir como palco de julgamentos. Tradicionalmente, os juízes são clérigos de Khalmyr, mas nem sempre isso é possível. Sempre há uma horda de advogados (pessoas com conhecimento dos labirintos da lei, já que não existe regulamentação para essa profissão em Valkaria) à caça de clientes. Aventureiros que tenham problemas com a lei provavelmente passarão por um destes prédios.

Não faltam aventureiros em Valkaria!

VALKARIA

A Capital do Reinado




Nitamu-ra
Portão Leste
Vila Élfica
N
NO
NE
O
L
SO
SE
S
LEGENDA
vias principais
vias secundárias
vias extintas
nova muralha
antigas muralhas
Canais
Escala em quilômetros
1
2
3
4
5
Portão da Queda
Rocha Cinzenta
Campo de Keenn

Capítulo 2
Os Donos das Ruas

Valkaria é mais do que sua história e geografia. Para muitos, o que torna a Cidade Imperial tão importante são suas pessoas. Sua sociedade. Neste capítulo são descritas algumas das mais importantes e poderosas facções, grupos e comunidades de Valkaria. Compreendendo as relações de poder na cidade, pode-se compreender seu funcionamento.

Na descrição de cada facção também há sugestões de como usá-la em jogo e maneiras para envolver os personagens jogadores em cada faceta da capital. Do lado da lei ou do crime, vivendo existências de riqueza e futilidade ou lutas brutais, esses grupos compõem a fauna urbana da capital, podendo enviar aventureiros em missões ou enfrentá-los.

Sangue, Ouro e Glória: a Arena Imperial

O palco de alguns dos mais surpreendentes e perigosos combates em Arton não é uma masmorra, um campo de batalha ou uma fortaleza hostil. Guerreiros poderosos, monstros selvagens, magos assombrosos e outros duelam no coração da capital do Reinado, na Arena Imperial.

História da Arena

A Arena Imperial foi construída há vários séculos, ainda quando o Reinado era jovem. Os anões de Doherimm supervisionaram a construção, emprestando suas técnicas e alguns de seus melhores arquitetos como um presente para comemorar a união do Reino dos Anões ao Reinado. De fato, até hoje a Arena Imperial é uma das maiores obras arquitetônicas de Arton, com capacidade para milhares de pessoas e infraestrutura que acomoda vários tipos de competições, de lutas a esportes (incluindo eventos aquáticos!).

Os primeiros lutadores da Arena eram, em geral, prisioneiros. Muitos criminosos presos nas masmorras de Valkaria recebiam a opção de lutar na Arena Imperial, contra monstros ou uns contra os outros, para diminuir suas penas. A maioria dessas lutas era até a morte — um último recurso desesperado para homens com nada a perder. Também havia, nos primeiros tempos da Arena, simples execuções públicas de criminosos condenados. Os "gladiadores" que recebiam esse destino eram colocados em combates onde não tinham a menor chance — contra monstros muito poderosos, ou desarmados contra muitos oponentes. Essa prática foi rapidamente extinta pelos próprios regentes de Deheon.

O primeiro gladiador realmente voluntário foi Oiren Virenyus, um humano nativo de Valkaria, criado na Favela dos Goblins. Oiren, um órfão que nunca conhecera os pais, sobrevivera nas piores partes da capital, em geral dependendo de sua força e esperteza. A Favela dos Goblins era o único lar que ele conhecera até então. Já com vinte e poucos anos, Oiren um dia bateu à porta da direção da Arena Imperial, pedindo para ser um gladiador. Achava que poderia viver de sua capacidade de

luta, e pedia em troca apenas comida e abrigo — o que era bem melhor do que a vida a que estava acostumado.

A diretoria da Arena Imperial não sabia como reagir, mas acabou aceitando o pedido do jovem (seria estranho negar-lhe o que era considerado uma punição para criminosos...). Oiren enfrentou diversas lutas contra os outros lutadores da Arena (todos prisioneiros). Nessa fase primitiva, todos os combates eram, ainda, até a morte, mas Oiren triunfou sempre. Não demorou para que ele se tornasse um verdadeiro herói do público, uma celebridade na capital imperial. As pessoas vinham de todas as partes de Valkaria e, logo, de todo o Reinado para ver "Oiren, o Órfão". O gladiador continuava lutando em troca de casa e comida, mas sua fama atraiu alguns nobres e burgueses, que negociaram com a diretoria da Arena para financiar seus combates. Oiren tornou-se o primeiro gladiador profissional, e acabou enriquecendo.

A história do "Órfão" inspirou multidões de jovens a tentar a sorte; depois de alguns anos, a Arena contava com uma trupe fixa de lutadores, e a profissão de gladiador já era algo comum. As regras dos combates mudaram; as lutas até a morte passaram a ser algo raro. Oiren nunca deixou de lutar na Arena. Morreu de velhice, com mais de noventa anos, permanecendo invicto.

A Arena Hoje

Hoje em dia, a Arena Imperial é um misto de estádio de esportes, teatro e campo de batalha. A maior parte das lutas acaba com a mera derrota de um dos gladiadores. Dependendo da luta, isso pode significar a inconsciência ou o "primeiro sangue" (ou seja, o primeiro lutador a ter seu sangue derramado perde).

Existem também muitas lutas que não passam de meras encenações — os gladiadores, embora em geral sejam ainda lutadores treinados, fazem o papel de atores, fingindo grandes batalhas com armas falsas, mortes teatrais e inimizades fictícias. Existem gladiadores especializados nessas lutas falsas. Eles combatem vestindo máscaras e armaduras elaboradas, que escondem suas identidades. Assumem vários personagens, que podem morrer ou ser vencidos, sendo mais tarde substituídos por outras personas inventadas. Embora tais lutas sejam muito apreciadas por uma parte do público — em geral os mais jovens ou sensíveis — os "atores" são bastante desprezados pelos gladiadores "reais".

Também perdura até hoje o costume de lutas até a morte, embora essas sejam raras. Em geral, apenas criminosos condenados lutam até a morte — como no passado, recebem a chance de diminuir suas penas na Arena Imperial (veja mais sobre punições em Valkaria na página 9). Criminosos podem lutar entre si ou contra algum dos campeões da própria Arena — os combates dos maiores astros contra criminosos vis são sempre grandes atrações, e invariavelmente resultam na morte do prisioneiro. Alguns gladiadores *escolhem* lutar até a morte, por variados motivos. Alguns decidem resolver velhas inimizades na Arena; outros estão tão desesperados por dinheiro ou fama que arriscam tudo. A Arena Imperial só realiza esse tipo de combate mediante um pedido específico de ambos os gladiadores envolvidos, e existe uma fiscalização muito rígida para evitar qualquer tipo de influência externa ou controle mental.

Além das lutas propriamente ditas, a Arena abriga também outros tipos de espetáculo. Competições esportivas, como corrida de bigas ou cavalos, arco e flecha e disputas de atletismo são muitas vezes eventos preliminares antes dos duelos de gladiadores. Também há apresentações de bardos (em geral para "aquecer" o público) e a simples exibição de criaturas mágicas ou exóticas.

A Arena é composta de uma "praça" principal, onde são realizados quase todos os eventos. O piso desse território central é recoberto de areia, mas na verdade é feito de madeira, e possui um vasto subsolo. Em muitas ocasiões, os diversos alçapões e aberturas que existem no piso são abertos, e o terreno é preparado com fossos, armadilhas e outros elementos para deixar os combates "mais emocionantes". Em volta da praça principal existe um fosso murado. Esse fosso possui um sistema capaz de inundá-lo, para competições aquáticas como lutas ou corridas entre pequenos barcos. Além do fosso, encontram-se entradas gradeadas para os aposentos dos gladiadores, as enfermarias e as jaulas de feras. Quando necessário, pequenas pontes ligam esses lugares ao terreno principal, permitindo a passagem dos "astros".

Por fim, a Arena é toda rodeada de arquibancadas, capazes de comportar milhares de espectadores. Existem tribunas especiais para a Família Imperial e para regentes de estado. No interior da Arena, localiza-se o escritório da direção e a única banca de apostas oficial. Pelas arquibancadas, circulam dezenas de vendedores de comida e bugigangas — por alguns Tibares, você pode comprar uma fritura de procedência duvidosa ou um boneco de madeira do unicórnio de Loriane, a Estrela!

Lutando na Arena

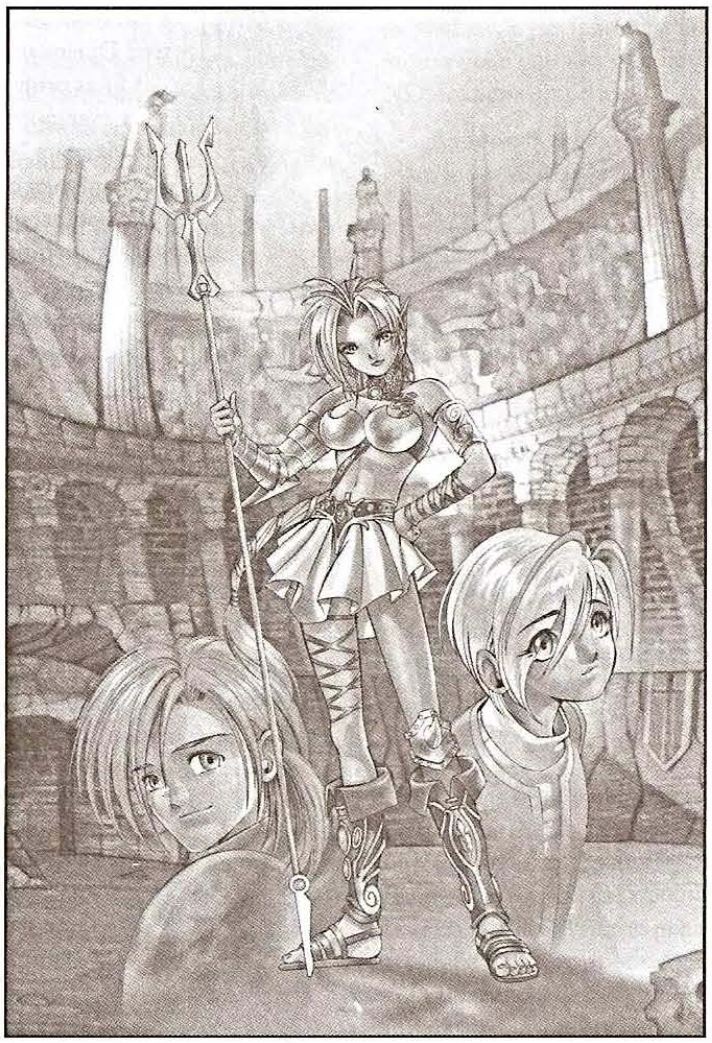
A Arena Imperial possui seus próprios gladiadores, divididos entre "atores" e "lutadores de verdade". Muitos jovens procuram a Arena, na esperança de se tornarem astros como Oiren e Loriane. Contudo, o processo de seleção é muito rígido. As inscrições ficam abertas durante apenas um dia, e todos os aspirantes passam por lutas eliminatórias entre si e inspeções por parte dos treinadores e, em alguns casos, dos próprios gladiadores profissionais. Em geral, apenas pessoas jovens, fortes e de aparência bela ou exótica são escolhidas. Um punhado de aspirantes é selecionado a cada ano (às vezes, nem isso), para então passar por um treinamento intenso. Muitos desistem antes de completá-lo, e apenas os poucos que persistem até o fim tornam-se gladiadores profissionais. Em algum ponto ao longo de seu treinamento, escolhem as lutas reais ou as encenadas.

É claro que existem exceções — alguns gladiadores são "descobertos" em brigas de taverna, aventuras ou outras situações que demonstrem seu talento. Há casos de soldados ou aventureiros que viraram gladiadores em meras semanas!

A terceira forma de se tornar um gladiador é lutando como "amador" na própria Arena. Uma vez por semana, a Arena abre uma tarde em que *qualquer um* pode lutar — desde que por vontade própria, sem nenhum tipo de controle mágico. Esses combates amadores podem ser cômicos ou patéticos, mas também *muito* perigosos. A Arena Imperial não se responsabiliza

por nada que aconteça durante um combate amador. Às vezes, ocorrem mortes ou ferimentos graves, seja por malícia ou por pura inexperiência de um dos lutadores. A Arena também não fornece magias de cura ou leitos para os feridos. Contudo, vez por outra algum amador se destaca, e acaba recebendo um convite para se tornar um gladiador profissional. Esses são exceções: a maioria dos amadores são iludidos sem esperança ou brutamontes violentos.

Dentre os gladiadores profissionais, alguns trabalham diretamente para a Arena Imperial, recebendo um salário fixo. Outros, apesar de fazerem parte do time treinado na Arena, escolhem um empresário, sujeitando-se a maiores riscos em troca da possibilidade de maiores lucros. Empresários são tão variados quanto são os lutadores: alguns são verdadeiros pais para os gladiadores que agenciam, outros são aproveitadores inescrupulosos. Alguns dedicam-se a apenas um gladiador, outros possuem um plantel de astros, e podem descartar um lutador que acumule muitas derrotas. Um gladiador agenciado por um empresário não recebe salário da Arena, mas recebe uma parte dos lucros que seu empresário recolhe em apostas legais ou ilegais. Mais uma vez, a real porcentagem desses lucros depende do empresário — existem gladiadores que são pouco mais que escravos. Um empresário também marca as lutas de seu gladiador e providencia todo o apoio, desde clérigos de plantão até itens mágicos e outras proteções. Já os gladiadores empregados pela Arena lutam quando a direção decide, e contam com equipamentos fornecidos pela própria Arena, ou comprados do próprio bolso. Gladiadores novatos geralmente têm de trabalhar para a Arena ou então se sujeitar a empresários menores — com poucos contatos e recursos.



A Guilda dos Gladiadores

Vários gladiadores jovens ou iniciantes ficam felizes ao saber da existência desta guilda, pensando que é uma entidade dedicada a proteger seus interesses. Mas a vida desses lutadores raramente é tão justa: apesar do nome, esta poderosa guilda é formada não por gladiadores, mas por seus empresários.

Publicamente, a Guilda dos Gladiadores mostra-se uma organização respeitável, devotada ao esporte e ao entretenimento. Mas essa fachada esconde uma infinidade de negócios sujos, incluindo contratos de semiescravidão, lutas forjadas, apostas ilegais, comércio de criaturas raras e até torneios de rua secretos, muito mais violentos que os embates da Arena Imperial.

Um dos comandantes da Guilda é Alfradan Girard — ou "Al", como é mais conhecido no circuito das lutas. Ele é também o empresário pessoal de ninguém menos que Loriane, "a Estrela" (veja no Capítulo 4). Loriane é o investimento mais lucrativo da guilda. Ainda que ela própria não saiba disso, quase todas as suas lutas são arranjadas, para que ela nunca seja derrotada — e, caso isso ocorra, logo virá uma gloriosa revanche. O mais comum é que seus oponentes sejam subornados ou ameaçados para que entreguem a luta. Aqueles que se recusam podem ser vítimas de magias paralisantes ou dardos envenenados bem no meio do combate...

Tipos de Competições

Existe espaço para vários tipos de lutas e competições esportivas na Arena Imperial.

Esportes/Atletismo

Esses eventos, considerados "secundários" às grandes lutas, são resolvidos com um número fixo de testes opostos entre os participantes. Os testes variam de acordo com o evento: competições de atletismo podem envolver Acrobacia, Atletismo ou Reflexos; corridas a pé são resolvidas através de testes de Destreza (para corridas curtas) ou Constituição (para maratonas); corridas a cavalo envolvem testes de Cavalgar; competições de arco e flecha envolvem jogadas de ataque à distância, etc. Em geral, não há apostas nesse tipo de evento, mas mesmo assim muitos atletas competem por fama, amor ao esporte ou em apostas privadas entre os competidores ou times.

Lutas Encenadas

Não existe disputa real neste tipo de lutas. Todos os resultados são pré-determinados e, em geral, bastante previsíveis.

Muitas vezes, existe um "herói" e um "vilão", e o herói costuma vencer (a não ser que esteja programado para "morrer", incitando o ódio do público contra o vilão). Não são necessários testes, mas os atores podem realizar testes de Atuação (lutas encenadas): o resultado do teste é o número de Tibares que cada ator recebe dos espectadores satisfeitos.

Lutas Profissionais Individuais

Em geral, a direção da Arena não coloca em um duelo dois lutadores muito desiguais entre si — com diferença de 3 ou mais em seus Níveis de Desafio. Existem, é claro, exceções, muitas vezes requisitadas por gladiadores entusiasmados ou empresários atrás de lucro. A vitória de um "azarão" pode render muito dinheiro em apostas (veja mais adiante). São permitidos itens mágicos, mas todos devem ser declarados aos organizadores. Um lutador pode solicitar a remoção de um ou mais itens de seu adversário, caso haja um desequilíbrio de equipamento (a direção resolve essas disputas, e uma solução comum é retirar *todos* os itens mágicos de ambos os lutadores). Magias, no entanto, são proibidas — não é permitido, por exemplo, receber uma *pele rochosa* logo antes de um combate, ou uma *força do touro*. A Arena conta com magos e clérigos especializados em detectar magias e itens mágicos, para evitar trapaças — mas existem meios de burlar as regras...

Em geral, essas lutas vão até a inconsciência de um dos gladiadores. A qualquer momento da luta, um dos oponentes pode desistir. Mesmo assim, sempre existe a possibilidade de uma morte acidental — ninguém disse que a vida de gladiador era segura! Outra modalidade acaba ao "primeiro sangue" (o primeiro lutador que consegue acertar um golpe vence), ou até a morte. Em geral, os lutadores começam a 6 metros um do outro. São permitidos todos os tipos de armas, inclusive de ataque à distância.

Lutas Profissionais em Grupo

Muito popular entre bandos de aventureiros, este tipo de combates segue basicamente as mesmas regras das lutas profissionais individuais. A exceção é que aqui são permitidas magias — desde que lançadas *durante* a luta, não antes. Algumas vezes, existe a tentativa de igualar o número de gladiadores em cada lado, mas isso não é uma constante — afinal, um grupo poderosíssimo com apenas três membros pode liquidar facilmente cinco aventureiros fracos. Em geral, grupos de gladiadores são versáteis e variados, como grupos de aventureiros. Quase todos contam com um mago, um clérigo e um ladino, além de guerreiros e outros lutadores.

Duelos Mágicos

Um dos mais populares tipos de disputas, e também um dos mais arriscados para a plateia! Duelos mágicos seguem as mesmas regras das lutas profissionais individuais, com apenas uma exceção: os dois participantes têm cinco rodadas para "se preparar" com magias, poções, pergaminhos ou outros meios, antes do início do combate. Isso torna os duelos mágicos um verdadeiro festival de criaturas conjuradas, escudos de energia, transformações, etc. É expressamente proibido causar qualquer dano ou efeito prejudicial ao oponente durante o período de preparação. Não apenas magos competem em duelos mágicos: todo tipo de classe conjuradora participa (podendo haver lutas de feiticeiros contra druidas, magos contra clérigos, etc.).

Lutas Amadoras

Aqui vale, literalmente, tudo. Desde que ambos os lados concordem com as condições, *qualquer coisa* pode ser utilizada em uma luta amadora. São comuns embates de um grupo inteiro contra apenas um oponente, duelos com montes de quinquilharias mágicas, diversas magias de proteção... Sempre há alguém ingênuo o bastante para crer que pode vencer o mago com suas cinco criaturas invocadas...

Lutas contra Criaturas

Geralmente, apenas gladiadores profissionais lutam contra monstros e criaturas não inteligentes. Mas, às vezes, amadores de vida curta aceitam lutar contra o monstro de algum empresário ou ricaço excêntrico. Em geral, esses combates são até a morte — pois é difícil convencer um monstro enraivecido a poupar o infeliz que estava tentando matá-lo há quinze segundos. É comum que grupos inteiros desafiem criaturas poderosas (em geral, com ND igual a 2 ou 3 a mais que o nível médio do grupo). Dependendo do poder da criatura, é permitido aos gladiadores algum tempo para se preparar antes da luta, com itens,

magias, etc. Embora possa haver apostas, lutas contra criaturas são vistas mais como espetáculos, destinados a atrair público pagante para a Arena. Vale lembrar que apenas criaturas com Inteligência igual ou menor a 3 são consideradas "monstros" na Arena — o restante é tratado como pessoas. No entanto, existe um lado sombrio na Arena Imperial, e já houve casos de monstros inteligentes sendo tratados como bestas irracionais.

Campeonatos

Alguns dos eventos mais divertidos que a Arena apresenta, os campeonatos são realizados em média uma vez por ano, e atraem multidões de espectadores — sem mencionar dezenas ou centenas de competidores ambiciosos.

Campeonatos são eventos de duração limitada. Diferentes das batalhas normais da Arena, funcionam num sistema de eliminatórias, em que os gladiadores se enfrentam até que reste um único vencedor, que recebe um grande prêmio. Muitos campeonatos são patrocinados por regentes do Reinado, por companhias mercenárias ou por guildas mercantis. O prêmio é sempre algo altamente valioso, como um item mágico de grande poder, um título de nobreza, uma posição em um exército poderoso ou mesmo uma fortuna em ouro. De qualquer modo, o vencedor de um campeonato da Arena Imperial pode esperar grande fama, sendo convidado para integrar grupos de aventureiros em missões arriscadas, treinar soldados de elite em algum reino ou mesmo ser guarda-costas de um regente.

Os combates nos campeonatos são sempre até a derrota (nunca até a morte), mas os competidores são alertados para a ocorrência não incomum de "acidentes" (pelos quais a Arena não se responsabiliza). Qualquer um pode se inscrever para participar de um campeonato, mas existe uma série de provas eliminatórias que desqualifica muitos pretensos competidores. Em termos de regras, cada campeonato possui um "nível efetivo mínimo" para seus participantes — por exemplo, apenas personagens de nível 5 ou maior podem participar. Quanto maior o nível mínimo de um campeonato, maior será o seu prêmio. Contudo, mesmo em campeonatos com nível mínimo muito baixo, as finais tendem a apresentar oponentes de nível bem mais elevado. Existem tanto campeonatos individuais (gladiadores se enfrentando um contra um) quanto em grupos.

Regras para a Arena

Apostas

Existe apenas uma banca oficial de apostas na Arena Imperial, mas é fato sabido que também existem *muitas* bancas clandestinas.

Caso um PJ queira apostar, use as regras a seguir. Cada aposta começa na proporção de 1:1 (se ganhar, você lucra o que apostou). Para cada 1 de diferença no ND dos competidores, a proporção aumenta em 1 para o lutador com o ND menor. Por exemplo, se um gladiador de ND 5 estiver enfrentando um monstro com ND 7, a proporção será de 3:1 para o gladiador. Ou seja, se você apostar 100 TO no gladiador e ganhar, receberá de volta 400 TO (para um lucro de 300 TO). De modo inverso, se apostar 100 PO no monstro e ganhar, receberá de volta 133 TO (um lucro de 33 TO).

Para resolver lutas entre PdMs de maneira simplificada, o mestre pode fazer uma série de testes opostos entre os competidores, com cada um rolando 1d20 + seu ND. O primeiro a conseguir três testes bem-sucedidos é o vencedor.

Se o mestre quiser complicar as coisas, pode considerar que a proporção das apostas não reflete a verdadeira diferença de ND dos lutadores. Por exemplo, se um guerreiro misterioso estiver enfrentando o atual campeão da arena, as apostas provavelmente estarão concentradas no campeão — mesmo que, na verdade, o guerreiro misterioso seja melhor! Nesses casos, o mestre pode permitir que testes de Intuição para determinar o ND de cada competidor.

As apostas máximas na Arena Imperial variam de 100 TO (para lutas amadoras) a 10.000 TO (para as finais de um grande campeonato).

Torcida

Alguns gladiadores adoram ser os "bandidos" na Arena, achando que só fracotes empolados querem ser ídolos da plateia. No entanto, muitas vezes essa opinião muda quando, no meio de uma luta, o gladiador recebe uma fruta podre na cabeça, vinda das arquibancadas.

A plateia pode influenciar bastante uma luta, seja com vaias e aplausos, seja interferindo de maneira mais direta. Conquistar o apoio do público também não é fácil. Nas poucas rodadas antes do início de um combate, ambos os lados podem realizar testes de Atuação, Diplomacia ou Intimidar, contra CD 15. Um sucesso significa que o gladiador conquistou o apoio do público, recebendo um bônus de +1 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 pontos pelos quais o teste ultrapassou o valor 15 (por exemplo, +2 para um resultado de 20, +3 para um resultado de 25...), até um máximo de +5 (mediante um resultado de 35). Contudo, uma falha nesse teste pode trazer consequências desastrosas. Para cada 5 pontos abaixo de 15 no resultado do teste, o gladiador recebe penalidade de –1 nos mesmos testes relacionados acima (por exemplo, –1 com um resultado 10, –2 com um resultado 5...). Esse teste também pode ser feito para impor penalidades ao adversário, de forma idêntica (um resultado de 15 impõe –1 de penalidade, 20 impõe –2, etc.).

A Campanha na Arena

A Arena Imperial é um lugar ideal para desenvolver aventuras — afinal, você tem infinitas oportunidades de combate, intriga, traições, amizades e fortuna, tudo em um só lugar. É bastante natural que os jogadores envolvam-se com a Arena espontaneamente (afinal, qual jogador despreza uma batalha com grandes recompensas no final?). Além disso, a Arena Imperial não oferece apenas dinheiro e fama — itens mágicos poderosos muitas vezes são prêmios para gladiadores campeões.

Um elemento clássico de um antigo cenário de campanha importado era começar uma campanha com os personagens como escravos, capturados e sendo levados para combater em uma arena. Embora a Arena Imperial não utilize essa prática, é bem possível envolver os personagens jogadores num crime que não cometeram (esperamos!) e oferecer-lhes o combate na Arena como a única saída para conseguir a liberdade e limpar seu nome.

Isso pode levar a uma campanha tradicional, onde, após conquistar a liberdade, os PJs vão caçar os inimigos que incriminaram-nos, entrando em diversas aventuras. Ou então a uma campanha apenas com personagens gladiadores, passada totalmente na Arena. Pode ser que, mesmo que você planeje uma campanha tradicional, os jogadores *não queiram* sair da Arena — como foi dito, ela é uma fonte de combates e riquezas sem fim. Isso não é um problema; a Arena Imperial pode ser tão desafiadora quanto qualquer masmorra, bastando utilizar variações no terreno dos combates para evitar que estes caiam no tédio. Além disso, basear toda uma campanha na Arena é uma ótima forma de criar PdMs recorrentes sem que o mestre precise colocar cada personagem coadjuvante seguindo o grupo em masmorras, selvas, expedições secretas...

A Campanha-Campeonato

Uma variação interessante da campanha na Arena é a história tradicional de animes e filmes de artes marciais: o campeonato de luta. A grande vantagem de inserir um campeonato na campanha é a presença da Arena como um elemento a longo prazo (e não apenas o palco de um ou dois combates), sem que os PJs estejam ligados definitivamente a ela. O campeonato oferece um objetivo palpável ao grupo, e uma vitória marcante no final.

As razões pelas quais os PJs poderiam se envolver num campeonato também podem vir da tradição dos animes e filmes. Os PJs podem estar investigando um grupo de cultistas ou outra organização ilegal que usa o campeonato como fachada (um clássico!), ou então podem estar atrás do grande prêmio do campeonato. Um empregador qualquer pode exigir que o grupo vença o campeonato antes de contratá-los para uma missão perigosa. Extrapolando um pouco os limites, podemos até ter o trono de um pequeno reino (talvez parte da União Púrpura) decidido através de um grande campeonato na Arena.

Para uma campanha-campeonato, não esqueça de criar muitos PdMs memoráveis, como oponentes do grupo. Esses adversários podem virar rivais amigáveis, aliados ou até mesmo inimigos mortais! Cada um pode ter seus objetivos próprios (talvez investigando a mesma organização que os PJs, ou tendo uma razão pessoal para querer o grande prêmio). É interessante que os combates *não* sejam até a morte, para preservar todos esses PdMs que você teve um trabalhão em criar.

E a principal vantagem de uma campanha-campeonato é essa: você tem uma ótima justificativa para batalhas constantes e variadas, sem ter que recorrer à velha "emboscada-de-monstros-aleatórios-na-estrada".

A Máfia sob a Deusa: o Crime Organizado

Existe sombra sob a estátua de Valkaria — miséria, crime e morte; violência, desespero e chantagem. Nessas trevas, operam as maiores organizações criminosas de Arton.

Tradição de Sangue

Embora a existência de uma grande "guilda de ladrões" seja um boato comum em várias partes do mundo, em geral não passa de um boato. Em Valkaria, não há um único grupo que controle todo o crime — se houvesse, logo iria se desmantelar em facções rivais, devido a lutas pelo comando. Limitar-se a roubos ou qualquer outro tipo de atividade também não é vantajoso, para organizações que visam o lucro. Existem guildas de assassinos e outras quadrilhas dedicadas a um tipo de crime, mas o verdadeiro crime organizado estende seus tentáculos em várias direções.

De modo geral, as organizações criminosas da capital dividem-se em facções (chamadas de "famílias" ou "irmandades") que controlam diversas áreas da cidade, como se fossem senhores feudais administrando terras e seus habitantes. Embora cada irmandade tenha sua história (veja abaixo), todas têm características em comum, origens semelhantes e objetivos quase idênticos.

O mais importante para o crime organizado de Valkaria é a tradição. O respeito aos costumes das diversas irmandades e a manutenção de certos rituais e códigos de honra torna estes grupos algo mais sofisticado e complexo do que meras gangues de facínoras, e conquista a tolerância e (em alguns casos) até mesmo o amor da comunidade. Cada irmandade é identificada com uma raça, etnia, histórico ou mesmo linhagem. Em geral, os verdadeiros membros da irmandade devem compartilhar desse traço em comum — forasteiros quase nunca são aceitos. Assim, as irmandades funcionam como uma espécie de "nobreza paralela": firmando acordos através de casamentos, mantendo sua linhagem pura, tendo poder sobre cidadãos como se por direito divino.

As irmandades também costumam exigir "bons valores morais" (segundo seus próprios parâmetros, é claro), honra e respeito de seus membros. Neste caso, "bons valores morais" em geral significam defender a irmandade acima de tudo, não mentir para seus irmãos, não cometer os tipos de crimes que a irmandade não aprova, etc. Na verdade, os valores exigidos de qualquer criminoso das famílias envolvem manter a fachada de dignidade e romantismo que as cerca. Pode-se cobrar "proteção" de um comerciante, mas simplesmente roubá-lo é visto como falta de respeito. Pode-se pedir para passar uma noite com uma donzela (sugerindo que seus familiares sofrerão acidentes em caso de recusa), mas estuprá-la é impensável. Exige-se uma certa elegância dos membros das irmandades — praticar atrocidades sem perder a pose, sempre ter uma justificativa ou uma encenação na manga.

Acima de tudo, obediência, lealdade e discrição são fundamentais. Nas comunidades com forte presença de famílias criminosas, cresce-se ouvindo sobre os atos de heroísmo dos senhores do crime. Sobre como a milícia e os aventureiros nunca foram capazes de expulsar os espectros do velho moinho, mas os soldados da família fizeram o trabalho. Assim, existe uma verdadeira cultura de respeito. A palavra dos capitães é lei — se um deles ordenar que você mate um velho amigo, você deve obedecer, ou será visto como um aproveitador traiçoeiro e ingrato (afinal, seu capitão sempre protegeu-o). Se alguém se arrepende da vida de crimes (ou simplesmente se acovarda) e decide denunciar a família para as autoridades, é considerado a pior das víboras! Nunca deixar de cumprir uma ordem, considerar a família acima de tudo e manter segredo total são as diretrizes básicas.

Algumas irmandades têm nomes "oficiais" e são como guildas ou ordens. Outras são conhecidas por um "apelido" que nenhum membro usará, preferindo negar a existência da família. De qualquer forma, sempre é má ideia para um não-membro falar diretamente qualquer um destes nomes. E quase qualquer pessoa que afirme pertencer a uma destas sociedades em público está mentindo, e acabará morto com a pele do rosto arrancada (punição típica para quem usa a "máscara" da irmandade sem pertencer a ela).

Existem rituais de iniciação para os membros das irmandades. Alguns envolvem juramentos assinados em sangue, outros são cerimônias complexas, durante as quais magias são lançadas para garantir a veracidade das intenções do iniciado. Certas irmandades exigem que o iniciado ofereça algo para assegurar sua lealdade — por exemplo, entregar um filho para ser criado junto aos filhos de seu tenente, ou confiar um segredo terrível aos ouvidos do capitão. Tatuagens e mutilações também são comuns — marcas que nunca podem ser apagadas, e que criam um sentimento de união entre os membros.

Nada disso é exigido dos simples associados ou agregados — criminosos comuns, que prestam serviços às famílias sem realmente pertencer a nenhuma delas. Estes não contam com a proteção da família, não conhecem seus segredos e não respeitam códigos de honra. Precisam apenas cumprir suas tarefas com eficiência e sem atrair atenção. Caso criem problemas, não há nenhuma questão de honra envolvida: recebem uma espada no bucho e desaparecem. Embora possam receber o respeito (e temor!) da população comum, os agregados devem se curvar ao mais reles soldado da irmandade.

Os "clientes" da irmandade são pessoas comuns (ricos e poderosos, ou cidadãos simples) que pedem favores, serviços ou empréstimos à família. Alguns permanecem apavorados à simples menção do nome da irmandade, outros são tratados como amigos, tomando vinho na casa do general. No entanto, sempre há uma relação de superioridade, implícita ou explícita. Uma vez aceito como cliente, você pode pedir favores pelo resto da vida (desde que não desrespeite a irmandade). Mas também estará em dívida pelo resto da vida, sob o poder da organização.

— Você é um —

— Negociante — interrompeu o meio-elfo. — Ou, se preferir, lorde. Senhor de terras. O que quiser. Apenas não venha me xingar na minha própria taverna.

Trebane recolheu o dedo. Pensou em Zara. Iria salvá-la, dar-lhe uma surra, e forçá-la a viver no mato durante um ano, para que aprendesse a não se meter em cidades malucas.

— Meu nome é Paollus — disse o meio-elfo. — Não faço segredo do que sou, mas também não admito moralismos na minha frente. Vivemos à sombra de uma vagina gigante, por assim dizer, no ânus de Valkaria. Ao seu redor, o senhor vê pessoas que têm problemas. Alguns não têm o que comer, e eu lhes dou empregos. Ou mesmo comida. Outros não têm segurança, e eu providencio isso. Como ouviu, alguns têm problemas com monstros. Alguns têm parentes ingratos. Alguns têm irmãs que se casaram com cultistas profanos, ou demonologistas vivendo na casa ao lado. Eles poderiam ir à milícia, é claro. Poderiam contratar grupos de mercenários saqueadores de tumbas — riso —, perdão, aventureiros. *Já tentou pedir ajuda à milícia, ao Rei-Imperador, a aventureiros, senhor Trebane?*

O centauro resmungou que sim.

— E como foi?

— Um fracasso — admitiu.

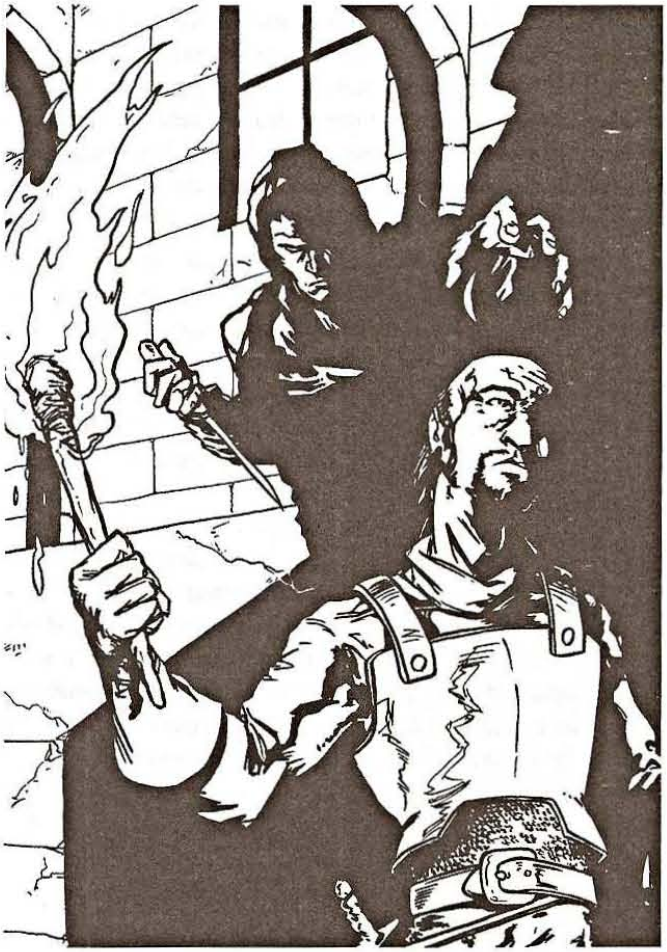
— Aí está. Essas pessoas vêm a mim. Pense em nós como um grande grupo de aventureiros, um vasto bando mercenário. Fornecemos serviços de que as pessoas necessitam, e exigimos algo em troca. É simples.

Trecho de *O crânio e o corvo*

Cadeia de Comando

Mesmo o grau mais baixo na hierarquia de uma família (os "soldados", "primos" ou "caçulas") é considerado um distintivo de honra, e uma grande responsabilidade. Soldados não têm autonomia para tomar suas próprias decisões, e fazem a maior parte do trabalho sujo: quebrar pernas, cobrar dívidas, matar culpados de desrespeito à família. Um mero soldado pode ter de se ajoelhar a seus superiores, mas em geral é tratado como um rei em qualquer taverna de má reputação — conta com o peso da irmandade atrás de si, e seu próprio nome exige respeito. Um soldado recebe um salário, e não pode ter atividades ou negócios paralelos. Alguns caçulas habilidosos e honrados preferem permanecer neste posto a vida inteira, mesmo tendo opção de progredir. Estar no grau mais baixo da família não exige responsabilidades além de manter as tradições, e garante que todos os seus superiores tomarão conta de você durante sua velhice. É um "emprego seguro".

Acima dos soldados, estão os tenentes (ou "tios", ou "irmãos do meio"). Responsáveis por uma pequena equipe de



soldados, já possuem autonomia para tomar suas próprias decisões, e são donos de seus próprios negócios. Um tenente pode, por exemplo, ter um ponto de venda de achbuld ou uma casa de prostituição — sempre com permissão de seus superiores. Ele deve pagar um dízimo para seu superior sobre todos os lucros que obtiver, e pagar o salário de seus soldados. Em troca, recebe praticamente a garantia de prosperidade para seus negócios. Caso seu cassino não esteja atraindo público, os outros tios mandarão seus soldados para gastar um pouco do salário lá. Ou ainda "incentivarão" seus clientes (veja acima) a conhecer o novo estabelecimento. Ocultar lucros da família é um crime gravíssimo para um tio. A pena sempre é a morte, em geral por ouro derretido sendo derramado garganta abaixo. Contudo, caso um negócio genuinamente bem administrado não esteja sustentando as necessidades de um tenente, seus colegas irão ajudá-lo da forma que puderem. Ele ficará em dívida, e deverá reconhecer o favor sendo prestado, mas não passará fome.

O segundo grau hierárquico mais poderoso em uma família é o de capitão (ou "filho", ou "gêmeo"). Existem poucos destes em qualquer irmandade (cinco ou seis, no máximo). Um capitão administra uma área inteira de Valkaria (dentro do território comandado pela família). Ele tem sob seu controle diversos tenentes e inúmeros soldados. Tem autonomia quase total em todos os assuntos, exceto em conflitos com outros capitães e outras famílias e na criação de um ramo de atividade completamente novo (um capitão pode, por exemplo, abrir quantos bordéis quiser, se a família já estiver envolvida em prostituição, mas precisará de autorização para investir no inédito negócio de falsificação de itens mágicos). Embora conte com o apoio de toda a irmandade, um capitão está por conta própria em relação ao seu próprio dinheiro, à proteção de seus tenentes e ao pagamento de todos os seus subordinados. Além disso, deve pagar uma gorda taxa a seu único superior. Capitães raramente sujam as mãos — alguns são membros respeitadíssimos da sociedade, frequentando bailes com nobres e já tendo conhecido a Rainha-Imperatriz. No entanto, algumas ofensas são tão graves (desrespeito à família, traição) que um capitão pode acompanhar um grupo de soldados numa expedição punitiva.

No topo de qualquer família criminosa está a figura do general, "pai" ou "irmão mais velho". É o líder supremo de toda a organização, cuja palavra é final em todas as questões. Algumas decisões só podem ser tomadas por um general: resolução de disputas entre capitães, declaração de guerra a outra família, acordos com nobres importantes, retaliação contra as forças da lei, etc. Os generais são homens e mulheres que transcenderam a riqueza e mesmo o poder. Não faz sentido dizer que são abastados, já que podem obter praticamente qualquer coisa que desejarem. Não faz sentido dizer que são poderosos, porque a maioria das pessoas não os conhece — e aqueles que os conhecem não costumam contradizê-los em qualquer coisa. No entanto, é uma posição de risco: atrai inveja e deslealdade, quando não é ocupada com sabedoria. Um general é responsável pelo bem-estar da família inteira. Se, por exemplo, jogar a irmandade em uma guerra desastrosa, será visto como tolo e fraco, e pode sofrer um acidente, sendo substituído por um de seus capitães.

O general sempre ocupa o posto de capitão durante bastante tempo. Embora seja comum que descendentes de generais ocupem o mesmo posto, estes quase sempre passam pelos postos mais baixos (soldado, tenente, capitão), para que conheçam a vida de um subordinado.

Atividades

As irmandades têm muito dinheiro e muito poder, e querem apenas uma coisa: mais dinheiro e mais poder. Já houve irmandades que se aliaram a Yuden, numa tentativa de derrubar o antigo Rei-Imperador e obter para seus membros títulos de nobreza importantes, mas essas grandes questões políticas em geral são deixadas de lado. As irmandades não desejam um reino, não desejam elevar seus líderes a deuses ou o comando do Exército do Reinado. Já são supremas como poder paralelo, em uma sociedade oculta, e desejam permanecer assim.

Cada irmandade está envolvida em muitas atividades ilegais, e algumas legais — como fachada, ou por interesse de seus membros de mais alto escalão. Coisas comuns como financiar a educação de um jovem clérigo aventureiro, administrar uma alfaiataria ou patrocinar um artista talentoso podem interessar a tenentes e capitães. No entanto, o sangue e a alma das irmandades estão em trabalhos mais sórdidos.

Extorsão

A atividade principal da maioria das irmandades. Muitas delas tiveram início como agremiações de cidadãos em busca de proteção, ou grupos de aventureiros que cresceram e atraíram novos membros. No início da história de Valkaria, nem todas as vizinhanças eram completamente civilizadas. Ataques de monstros eram comuns — mesmo hoje em dia podem haver invasões extraplanares ou ataques de mortos-vivos com certa frequência. Os cidadãos dessas áreas ameaçadas pagavam os vigilantes ou aventureiros para que garantissem sua segurança. No entanto, quando o trabalho estava feito, acabava o pagamento. Certos grupos trataram de garantir que "acidentes" continuassem acontecendo com aqueles que não pagassem pela "proteção".

Isso continua até hoje. Numa área dominada por uma irmandade, qualquer negócio deve pagar uma espécie de imposto ao capitão local. Esta taxa quase nunca é tão alta a ponto de quebrar o empreendimento (e, caso seja, a vítima pode se queixar diretamente ao general). Mas deixar de pagá-la traz consequências graves. Desde danos à propriedade até incêndios ou assassinatos podem ocorrer com os inadimplentes.

Tráfico de Drogas

Não existem muitos tipos de entorpecentes em Arton — não em grande escala, a ponto de serem válvulas de escape e diversões destrutivas. O achbuld, espécie de erva consumida com vinho, é o principal deles. Comum em Ahlen, o achbuld é trazido a Valkaria em caravanas de contrabandistas, e distribuído em tavernas. Em geral, as irmandades vendem o achbuld *fora* de sua comunidade natal. Desta forma, fingem estar protegendo as famílias da região.

Tráfico de Itens Mágicos/Pólvora

Objetos mágicos são peças raras, valiosas e exóticas. Embora sejam utilizados em geral apenas por um tipo específico de pessoa (aqueles que costumam se envolver em combates), para estes são indispensáveis. As irmandades podem obter itens mágicos através de roubo, dízimo de grupos de aventureiros (veja abaixo) ou aceitando-os como pagamento de aventureiros desesperados. É quase impossível achar uma verdadeira "loja de itens mágicos" em Arton — quando o grupo *precisa* daquele anel de proteção, recorrer às irmandades pode ser a única alternativa. Em geral, o item é vendido a um preço exorbitante, ou então é dado em troca de um favor a ser cobrado no futuro. Aventureiros metidos com irmandades raramente permanecem dentro da lei por muito tempo — o primeiro favor obriga-os a enfrentar a milícia, e a necessidade de um esconderijo exige pedir um segundo favor, e assim por diante...

A pólvora também é uma necessidade cada vez mais comum, e seu contrabando tem crescido. Mercadores chegam a trazer pólvora da cidade de Smokestone até Valkaria, onde as irmandades misturam-na com substâncias baratas e vendem-na por preço elevado, com qualidade reduzida. A pólvora é ilegal no Reinado, e um pistoleiro pode não ter alternativa, a não ser comprar das irmandades.

Empréstimos

Outra atividade extremamente comum. As irmandades não desejam ver *ninguém* sob sua "proteção" passando necessidades. Mesmo que você prefira vender seus cavalos e botar seus filhos para trabalhar, os capitães insistem para que aceite uma "ajudinha". Esses empréstimos são cobrados ao longo dos anos, com juros calculados pelos especialistas da irmandade. O devedor nunca é esmagado sob a dívida — apenas fica preso à irmandade a vida toda. De preferência, a dívida é transferida a seus filhos e netos, para que continuem sendo uma fonte de renda por décadas.

Controle de Trabalho

Em algumas regiões da cidade, você *não consegue* cantar em uma taverna, ser aceito como aprendiz em uma guilda ou empregar-se como guarda-costas sem o aval da irmandade. O trabalho está sob o controle dos capitães. Os taverneiros sabem que podem sofrer acidentes se permitirem que um bardo sem apadrinhamento se apresente em seu salão comunal. As guildas sabem que as irmandades "conhecem os garotos de valor". Mesmo uma família nobre pode recusar-se a contratar um grupo de aventureiros sem ligação com a irmandade local. Em geral, os trabalhadores e aventureiros ligados às irmandades cobram mais caro e fazem serviços piores, mas contratá-los evita problemas.

O oposto também é verdade: existem lugares em Valkaria onde você não consegue contratar um armeiro para forjar uma nova espada obra-prima, ou onde todos os magos que encantam itens estão "ocupados demais". A vida cotidiana é dominada pela irmandade. Sua única opção pode ser comprar a espada caríssima que o membro da irmandade vende, ou o item mágico pelo dobro do preço. Você ainda pode descobrir que todos os clérigos da região exigem uma "doação" a mais para curar seus ferimentos, e que todas as doações são exatamente iguais, como se obedecessem a uma tabela...

Defesa da Comunidade

Embora o termo "proteção" esteja carregado de conotações negativas em se tratando do crime organizado, as irmandades *realmente* defendem suas comunidades de ameaças externas. Os cidadãos são suas galinhas dos ovos de ouro; não faz sentido deixar que morram. Qualquer cidadão da região dominada pela irmandade pode ter certeza de que não será roubado, atacado por zumbis ou substituído por um metamorfo sem que a irmandade tome conta do caso. Uma ameba gigante apareceu nos esgotos? A irmandade mandará seus soldados. Fantasmas estão assombrando o cemitério? Os clérigos da irmandade já estão a caminho. Seu irmão era guarda de um necromante e foi morto por aventureiros? A irmandade irá vingá-lo.

Coisas mais simples também recebem atenção. Mesmo em Valkaria, existem períodos de fome, principalmente nas áreas mais pobres. A irmandade às vezes simplesmente oferece comida. Quando uma praga invade a região, as magias de cura da irmandade salvam vidas. A irmandade ergue estátuas, realiza festivais e dá presentes às crianças.

Outras Organizações Criminosas

É claro que não existem apenas as irmandades no submundo de Valkaria. Outros grupos criminosos são grandes ameaças, embora não tenham a mesma tradição e hierarquia.

• **Centésimo Distrito:** este grupo (ou exército, diriam alguns) de goblins originou-se de uma tentativa de reivindicar um Lorde Urbano apenas para a Favela dos Goblins — que seria obrigatoriamente membro da raça. Quando o pedido foi negado, uma facção da Favela começou a unir gangues da região em uma grande quadrilha organizada. O nome vem de um boato que diz que Valkaria teria noventa e nove distritos, regiões e bairros, cada um com um Lorde ou administrador responsável — a Favela seria o centésimo. O Centésimo Distrito realiza atos terroristas, grandes roubos e atentados contra nobres e oficiais da cidade. Também trafica achbuld em várias regiões. Diferente das irmandades, vende a droga dentro de sua própria comunidade (os goblins não são conhecidos por sua inteligência ou planejamento a longo prazo). Isso anda causando conflitos com a Companhia dos Irmãos (que também vende o achbuld na Favela). Alguns dizem que o Goblin Herói (veja o Capítulo 4) é o líder do Distrito; outros, que é seu maior opositor. Os boatos mais sinistros afirmam que o Centésimo Distrito está em contato direto com Thwor Ironfist, e trabalha para facilitar a invasão do general goblinoide quando chegar a hora.

• **Irmãos Illbec:** imigrantes de Trebuck e desertores do Exército do Reinado, os cinco irmãos Illbec desejavam apenas uma vida tranquila em Valkaria. Mas a capital não é piedosa. Para sobreviver, tiveram de cometer pequenos crimes, a serviço de quadrilhas e irmandades. Ao ser capturado por criminosos rivais, um deles foi interrogado — e disse que era "um dos irmãos Illbec". Isso foi erroneamente interpretado como uma nova irmandade tentando entrar em Valkaria, e os irmãos imigrantes foram atacados por diversos grupos criminosos. Obrigados a se defender, dizimaram algumas gangues e uma grande quadrilha — involuntariamente, estabeleceram-se como uma verdadeira organização criminosa. Hoje em dia, são mercenários urbanos e bandidos de aluguel, liderados por Nikolaus Illbec, um ex-soldado traumatizado pelo ataque da Tormenta a Trebuck.

• **Cavaleiros das Planícies:** este grupo é nativo de Namalkah, o Reino dos Cavalos (também famoso por suas extensas planícies). Uma gangue de cavaleiros que galopa pelas ruas de Valkaria usando seus arcos e flechas para aterrorizar a população, vivem de pequenos e grandes roubos, além de serviços mercenários e algum tráfico de drogas. Originalmente, eram "jovens rebeldes" — mas isso foi há

(continua na página 32)

Estes atos "heroicos" podem ou não exigir pagamento (sempre em forma de favores, nunca em dinheiro). Esta é uma questão delicada, decidida pelos capitães ou pelo próprio general de caso a caso. Uma vingança pode deixar o beneficiário em dívida, enquanto que a eliminação de uma tribo de kobolds pode ser simplesmente um presente à comunidade. A irmandade caminha na linha tênue entre lucrar e parecer altruísta.

Patrocínio de Aventureiros

Pode ser muito lucrativo (e *muito* útil estrategicamente) ter alguns grupos de aventureiros no bolso. Certas irmandades odeiam grupos de aventureiros, vendo-os como mercenários e ladrões glorificados, mas outras não têm tantos escrúpulos. Grupos de aventureiros são tratados essencialmente como um negócio financiado pela irmandade. Recebem equipamento (inclusive mágico), treinamento e outros tipos de favores. Também podem ter acesso a técnicas secretas, magias e outros conhecimentos escondidos. Em troca, esses grupos pagam um tributo à irmandade, sobre todo o tesouro que adquirem. Mais importante, no entanto, devem prestar serviços à irmandade de tempos em tempos. Isso raramente tem a forma de missões como assassinatos ou roubos. As irmandades preferem trabalhos mais sutis, permitindo que os aventureiros continuem se achando "heróis" — ataques a outras irmandades, defesa da comunidade, "limpeza" de propriedades adquiridas pela irmandade, etc. Além disso, muitos aventureiros acabam em posições de prestígio após alguns anos. As irmandades então passam a contar com aliados nobres, arquimagos ou até mesmo sumo-sacerdotes.

Prostituição

Atividade simples e lucrativa. Nas áreas dominadas pelas irmandades, não há bordéis que não estejam sob seu controle, e as "meninas" não podem trabalhar sem permissão. As famílias não costumam empregar moças da região como prostitutas, para manter a fachada de defesa dos bons costumes.

Resolução de Problemas

Em termos bastante gerais, quase qualquer pessoa pode solicitar a ajuda de uma irmandade para qualquer coisa, desde que saiba quem procurar e seja recomendado por algum membro. As irmandades auxiliam esses desesperados, mesmo que sejam forasteiros, mas o preço sempre é muito alto. Em *O crânio e o corvo*, o centauro Trebane infiltrou-se na Arena Imperial usando a influência de uma irmandade — em troca de um favor não especificado, a ser cobrado no futuro! Forasteiros que acabem pedindo ajuda a uma irmandade quase sempre estão cavando sua própria cova, mas podem obter auxílio em quase qualquer situação. As irmandades não se metem com a Família Imperial, a Academia Arcana e o Protetorado do Reino — mas quase todo o resto de Valkaria pode sofrer interferência.

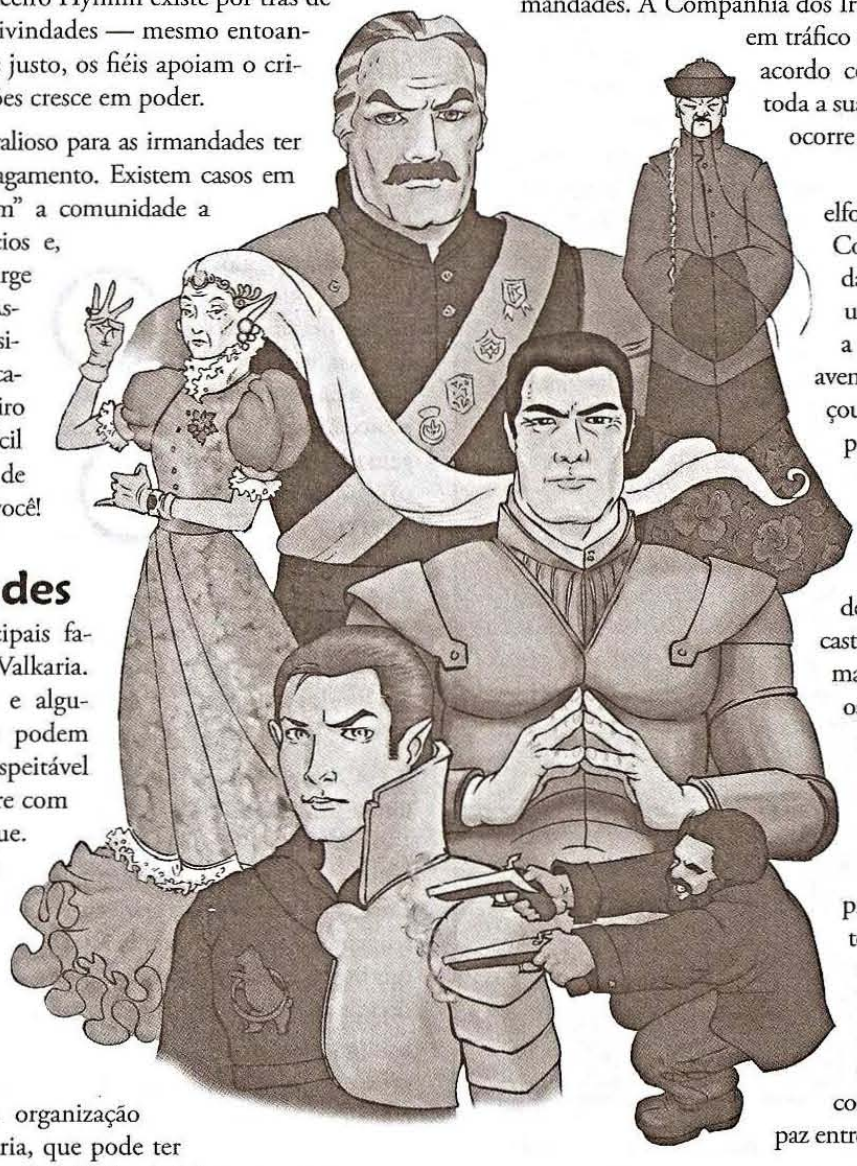
Religião

Algumas irmandades têm forte tradição religiosa. Assim, não é surpresa que existam inúmeros clérigos ligados a elas. Pode ser impossível erigir um templo a um determinado deus

em certas regiões de Valkaria. Certos "serviços" da igreja são regulados como qualquer outro trabalho. E a comunidade inteira muitas vezes é "incentivada" a se converter, para aumentar ainda mais o poder ideológico da irmandade.

Deuses malignos *não* são bem vistos por essas organizações. Pelo contrário: para manter a fachada de respeitabilidade, as divindades preferidas são Valkaria, Lena, Tanna-Toh e Thyatis. Clérigos que se envolvam demais nas atividades da irmandade costumam perder seus poderes. Assim, os capitães preservam a "inocência" de seus associados divinos. Já foi sugerido que o deus trapaceiro Hyninn existe por trás de certos cultos a outras divindades — mesmo entoando o nome de um deus justo, os fiéis apoiam o crime, e o Deus dos Ladrões cresce em poder.

Também é muito valioso para as irmandades ter um deus na folha de pagamento. Existem casos em que capitães "incentivam" a comunidade a adorar um de seus sócios e, algum tempo depois, surge um novo deus menor. Assim, os irmãos têm exclusivos poderes divinos, e ocasionalmente um guerreiro sagrado. É bastante difícil desobedecer aos dogmas de um deus que obedece a você!



As Irmandades

Estas são as principais famílias criminosas de Valkaria. Outras podem existir, e algumas quadrilhas novas podem ascender ao posto respeitável de irmandade — sempre com um alto custo em sangue. Contudo, as maiores e mais tradicionais já estão enraizadas na capital do Reinado.

Companhia dos Irmãos

Talvez a primeira organização criminosa real de Valkaria, que pode ter originado o termo "irmandade". Teve início como um grupo de aventureiros, atuando durante a colonização do continente. Após um período como exército mercenário, a Companhia passou a se considerar uma espécie de clube, uma fraternidade, estabelecendo-se na nova capital e enriquecendo de formas cada vez menos lícitas.

Embora possua a forte característica de tradicionalismo presente em todas as irmandades, a Companhia dos Irmãos não está centrada em uma única etnia ou mesmo raça. A organização considera-se um grande exemplo da cultura de Valkaria, aceitando todos que se mostram valorosos. Contudo, dá grande preferência aos nativos da capital. Existe sangue élfico, halfling e até mesmo anão ou extraplanar na Companhia dos Irmãos, mas todos os membros de alto escalão vêm de linhagens descendentes dos primeiros colonos de Deheon, em especial do grupo de aventureiros original. Esta irmandade tem um desprezo especial por goblins, considerando-os criaturas nojentas e indesejáveis.

A Companhia possui tanta tradição que conta com seu próprio brasão — um urso e um anel.

Atividades principais: todas as atividades típicas das irmandades. A Companhia dos Irmãos tem pouca atuação em tráfico de achbuld, devido a um acordo com a Casa Blasanov (e toda a sua venda de entorpecentes ocorre na Favela dos Goblins).

Líder: Paollus, um meio-elfo filho de um soldado da Companhia e uma refugiada de Lenórienn. Possui um tênue parentesco com a linhagem de um dos aventureiros originais. Começou como caçula, ascendeu por todos os postos até ser o irmão mais velho. É considerado sábio, controlado e inteligente — suas decisões não usam de violência excessiva, e os castigos são "justos" (prejuízo material, quebra de alguns ossos). Contudo, quando considera um crime digno de retaliação verdadeira, cria um exemplo para todos, ordenando torturas e massacres impressionantes. Paollus não tem nenhum apreço por aventureiros, apesar da história de sua irmandade. Financia grupos de aventureiros apenas a contragosto, para manter a paz entre seus subordinados.

Casa Blasanov

Também uma organização criminosa tradicional de Valkaria. Formada há séculos por imigrantes de Yuden, tem um forte viés militarista e laços íntimos com o reino. Seus membros mantêm-se fechados em uma cultura yudeniana, desaprovando casamentos fora das linhagens e rejeitando quaisquer não-humanos.

Costumam chamar Yuden de "a velha terra", e recrutar soldados entre os guerreiros do reino em busca de fortuna. Recentemente, com a queda da família Yudennach, a Casa Blasanov

(continuação da página 30)

décadas, e o contingente da gangue não se renovou. Hoje em dia são ginetes amargos e envelhecidos, ostentando seus casacos de couro negro com símbolo de caveira de cavalo e procurando reaver sua juventude perdida. Seu grande trunfo é sua mobilidade, com cavalos extremamente velozes, capazes de vencer até mesmo transportes mágicos.

• **Família do Ouro:** parte organização criminosa, parte turma de amigos, esta gangue originou-se do "séquito" do bardo fora-da-lei Adam Vagrant, nativo da cidade de Smokestone. Ao chegar em Valkaria, Adam fez muito sucesso nos salões comunais das tavernas e até mesmo entre jovens nobres, que adoraram sua postura violenta e agressiva. Ele não fazia segredo do uso de armas de pólvora (sua cidade natal é o berço da pólvora) ou de suas tendências criminosas. Apadrinhado por mecenas e "empresários" (como aqueles que agenciam gladiadores), Adam trouxe vários de seus amigos de Smokestone a Valkaria, para que compartilhassem de sua vida de luxo e ostentação. Mais tarde, começou a agenciar e promover outros bardos, e também comandar os crimes de seus amigos. A "Família do Ouro" (nome ostentado com orgulho pelos ricos bandidos) é basicamente um bando de pistoleiros, assaltantes, traficantes e bardos, todos cheios de pólvora e joias.

• **Guilda Azul e Guilda Verde:** as mais recentes tentativas de estabelecer uma "guilda de ladrões" suprema em Valkaria. Estas duas guildas nasceram mais ou menos ao mesmo tempo, em regiões vizinhas. Originalmente, tinham outros nomes, mas esses foram esquecidos em favor das cores que designavam cada uma. Quando inevitavelmente se chocaram, houve grande violência. Isso foi há poucos anos — mas hoje em dia, essas guildas exercem bastante influência em suas comunidades. Simplesmente vestir azul ou verde no território rival é quase uma sentença de morte. Além de roubos, a principal atividade das duas guildas é sua guerra sangrenta. Elas não recrutam apenas ladrões (atualmente, esses são minoria!), mas principalmente garotos das respectivas comunidades, ex-prisioneiros da Rocha Cinzenta e cidadãos desesperados, como soldados para seu conflito.

passou a desaprovar a regência de Yuden, e muitos militares desapontados com a nova rainha estão se mudando para Valkaria, para integrar as fileiras da irmandade. O desgosto foi ainda maior quando a mesma rainha da qual fugiam tornou-se Rainha-Imperatriz, residindo em Valkaria! Hoje em dia, há boatos de que a Casa Blasanov trabalha ativamente contra a coroa do Reinado.

A Casa Blasanov sempre foi uma irmandade extremamente violenta. Aqueles que desagradam o general podem esperar uma morte horrenda e o massacre de toda a sua família e amigos.

Atividades principais: mesmo sendo uma irmandade yudeniana, a Casa Blasanov há pouco mais de um século estreitou laços com Ahlen, o Reino da Intriga. A saída da Família Lysande dos negócios ilícitos deixou um vácuo no tráfico de achbuld em Valkaria — que esta irmandade fez questão de preencher. Hoje em dia, a maior parte do achbuld da capital passa pelas mãos dos Blasanov. Além disso, a Casa sempre se concentrou no tráfico de armas e itens muito perigosos. Itens mágicos, objetos profanos, venenos e até mesmo monstros estão entre seus principais produtos. Nos últimos anos, a Casa entrou para o perigosíssimo ramo de tráfico de matéria vermelha, partes de lefeu e outros itens ligados à Tormenta.

Líder: Mikhail Blasanov, um velho e gigantesco ex-oficial de Yuden. Lorde Blasanov foi trazido da velha terra para pôr fim a uma sangrenta disputa entre os capitães, depois da morte do último general. Impõe disciplina militar a todos os subordinados, e não considera nenhuma atividade baixa demais ou arriscada demais — assim como em uma guerra, algumas mortes entre seus soldados são aceitáveis, até necessárias. Houve boatos de que declararia guerra à Companhia dos Irmãos quando assumiu o comando, mas logo viu que a outra irmandade era um inimigo poderoso demais. Hoje em dia, a Companhia está para a Casa Blasanov assim como Deheon está para Yuden. O líder da Casa sempre tem laços de parentesco (mesmo que tênues) com a família Blasanov, e adota o sobrenome quando assume o posto. Mikhail foi escolhido porque realmente vinha da linhagem original, carregando o sobrenome desde seu nascimento.

Tropa da Floresta e das Montanhas

Esta irmandade recente existia na forma de uma quadrilha de anões há bastante tempo. Embora fossem "criminosos organizados", não eram uma irmandade verdadeira (não contavam com as tradições e romantismo das irmandades, e não estavam tão ligados a uma comunidade ou região). Chamavam-se apenas de "Tropa da Montanha".

Com a destruição de Lenórienn, muitos elfos refugiados vieram a Valkaria. Entre estes, muitos tiveram de recorrer ao crime — como forma de sobrevivência e até mesmo como revolta contra os valores élficos. Houve conflitos entre os novos criminosos élficos (alguns dos quais eram guerreiros ou até mesmo magos em seu reino) e a quadrilha de anões. Mas o que poderia acabar como um banho de sangue virou aliança — elfos e anões se uniram, e decidiram conscientemente formar uma irmandade.

A Tropa da Floresta e das Montanhas protege uma região povoada por todo tipo de refugiados, não-humanos e proscritos, além de estender seus tentáculos para a Vila Élfica. Quaisquer anões banidos de Doherimm são bem-vindos, e também quaisquer elfos. Embora a irmandade em si aceite apenas anões ou elfos, a comunidade acolhe qualquer "excluído" — menos goblinoides. A irmandade tem um ódio especial por goblinoides, muitas vezes matando qualquer um deles apenas por andar em seu território. Goblins da Favela que cruzem o caminho da Tropa podem esperar uma morte violenta.

Atividades principais: tráfico de pólvora (alguns dos melhores alquimistas ilegais de Valkaria são anões a serviço da Tropa, e a irmandade tem ligações em Smokestone), controle de trabalho, patrocínio de aventureiros (em especial contra goblinoides).

Líder: Chortagg Orstrohmm, um jovem e ambicioso anão, clérigo de Valkaria, e Jeryliatalianna, uma velha elfa maga. A Tropa sempre é liderada por um anão e um elfo, em conjunto. Chortagg é o segundo líder anão, enquanto que a elfa é uma das fundadoras da irmandade. Dizem os boatos que ele não tem poder real, sendo manipulado pela "companheira".

Clã da Lótus

Uma das mais temidas irmandades, mesmo sem grande tradição. Não existe, na verdade, como uma organização concreta — "Clã da Lótus" é um nome sussurrado à boca pequena, cuja origem ninguém conhece. Quem pertence ao Clã sabe que pertence. Os forasteiros não precisam saber de nada.

Embora existam criminosos organizados vindos de Tamura há muito tempo em Valkaria, a atuação do Clã da Lótus começou a ser sentida recentemente, depois da destruição da ilha pela Tormenta e da formação do bairro de Nitamu-ra. O Clã protege a comunidade tamuraniana, e não reconhece qualquer autoridade do continente. Sua discrição é total. No entanto, aqueles que desrespeitam seus membros são submetidos a torturas que se estendem por semanas.

Atividades principais: extorsão, empréstimos, controle de trabalho, proteção da comunidade, religião. O Clã da Lótus está começando a cultivar entorpecentes em terras distantes, e trazê-los a Valkaria por meios mágicos. Alguns dizem que isto pode gerar um conflito com a Casa Blasanov.

Líder: Dyang So-Dak, um velho tamuraniano de modos serenos, longo bigode e postura recurvada. Não faz segredo de seu sadismo. Alguns dizem que é um mago ou clérigo de Sszzaas de tremendo poder, e não há pessoa em Nitamu-ra que não o tema. No entanto, quase ninguém conhece sua aparência — comunica suas decisões através de um subordinado, um samurai de porte intimidador. So-Dak pode passear pelo bairro totalmente incógnito, e ouvir uma afronta sem que o culpado saiba que está insultando a pessoa que mais teme.

Família Lysande

Família criminosa vinda de Ahlen, o Reino da Intriga. Durante muito tempo, controlaram o tráfico de achbuld em Valkaria, e disputaram com a Companhia dos Irmãos a supremacia na capital. Mas, à medida que sua influência política aumentava e mais e mais de seus membros adquiriam títulos de nobreza ou casavam-se com pessoas importantes, a Família afastou-se do crime.

Hoje em dia, os Lysande não têm qualquer negócio ilegal (ou talvez ainda existam alguns poucos...). Sua riqueza e poder vêm de meios legítimos, como qualquer casa nobre. No entanto, muitos ainda ligam o sobrenome ao crime, e veem a família como uma irmandade — apenas um século de honestidade não apaga uma longa tradição sangrenta. Os Lysande protegem sua reputação a qualquer custo, muitas vezes usando os próprios métodos das irmandades. Pode-se dizer que obtiveram o ápice do poder para uma organização criminosa: converteram o crime em nobreza e negócios, e não mais podem ser tocados pela lei.

A Elite: a Alta Sociedade de Valkaria

Valkaria leva tudo ao extremo. E poucas pessoas simbolizam isso melhor do que seus nobres.

A alta sociedade de Valkaria não encontra paralelo em lugar algum de Arton. É um mundo à parte, feito de palácios, festas, intriga, ostentação, competição e elegância. Os fidalgos levam vidas de hedonismo e opulência que causam inveja até mesmo aos regentes de outros reinos. São membros de famílias que há muito não precisam se envolver em guerras, muito menos exercer qualquer tipo de trabalho. Donos de tantas propriedades e feudos que não conhecem sequer a metade. Estão acostumados a ter qualquer desejo ou capricho atendido imediatamente. Vivem para o prazer e para seus próprios jogos. Alguns estão inseridos de tal forma na alta sociedade que nem sequer têm noção de como vivem os menos afortunados — pensam que viagens instantâneas por *teletransporte* são comuns para qualquer plebeu, ou que a moda é a maior preocupação de uma família de fazendeiros. Outros conhecem o mundo real, e defendem sua posição privilegiada com todas as forças.

De qualquer forma, uma vez que alguém esteja inserido na elite, dificilmente cai — exceto pelas maquinações de seus rivais. Mais ricos do que a Família Imperial, mais poderosos que heróis épicos, acostumados a maravilhas, os maiores aristocratas observam Arton de cima.

A Cidade Nobre

Existem áreas de opulência monumental em Valkaria (veja o Capítulo 1). Protegidas pela milícia com zelo especial e guardadas por verdadeiros exércitos particulares, são regiões onde plebeus em geral não podem pisar. Isso, em teoria, é ilegal — um cidadão de Valkaria tem o direito de transitar livremente em quase qualquer lugar da cidade. Mas, na prática, os aristocratas não gostam de pobres "sujando" suas ruas brilhantes, destoando da perfeição estética do local.

A região nobre mais notável é o Palácio Imperial e a área ao redor. Como medida de segurança, os arredores do palácio são proibidos para todos que não têm autorização. Guardas bem treinados, apoiados por magos e outros especialistas, garantem que nenhum intruso passe despercebido. Em caso de invasão, as ruas são seladas com magias que moldam a pedra de paredes e calçamento. Nessas ruas trafegam servos do palácio, alguns poucos embaixadores e nobres a caminho de uma audiência (a maioria usa transporte mágico) e um punhado de nobres.

Certas famílias nobres e seus agregados vivem no Palácio Imperial. Destas, algumas têm títulos ou posições oficiais que garantem esse direito — o Lorde Protetor das Joias da Coroa tradicionalmente reside no palácio, junto com sua esposa, filhos e demais parentes. É importante notar, contudo, que em geral essas *não são* atribuições reais, apenas honoríficos. Embora haja um "Lorde Protetor das Joias da Coroa", quem realmente protege as joias são guardas e magos.

"Você tem seu próprio castelo. Eu sei. Conheço seu nome, sua fama. É um aventureiro poderoso, um herói, já salvou o Reinado mais de uma vez. Dorme nas melhores estalagens, bebe o melhor vinho, veste as melhores roupas. Usa itens mágicos lendários, frequenta bailes da nobreza, janta ao lado de reis. Você é rico".

"HAHAHAHAHAHAHA!"

"Detesto acabar com suas ilusões, garoto, mas você não é rico. Não tem fortuna, não tem prestígio, não tem poder. Comparado a mim, você é pobre. Você não é ninguém. Se quiser conhecer o estilo de vida da verdadeira aristocracia, venha comigo. Vou lhe mostrar a elite".

— Duque Vinneon Chaysid, para um dos Libertadores de Valkaria.

Outros habitantes do Palácio Imperial estão lá com as mais tênues justificativas. Primos muito distantes da Família Imperial vão "passar férias" com seus parentes mais nobres, e acabam ficando por alguns anos ou décadas. Aristocratas são tomados como "protegidos" ou "aprendizes" de outros residentes. O Palácio Imperial é uma verdadeira cidadela por si só, com sua própria política e intrigas. Somente os mais bem informados conhecem todos os nobres que lá vivem.

Mas o palácio não é a única área de ostentação na capital. Como já foi dito, existem bairros quase fechados, que abrigam os palacetes e mansões dos ricos. E mesmo essas são consideradas moradias de baixa categoria, sem classe. Os verdadeiros ricos de Valkaria possuem pequenos prédios, administrados por magos, que contêm portais de *teletransporte*, levando para as reais residências das famílias da elite: vastas propriedades rurais em reinos distantes, ilhas paradisíacas particulares, castelos equilibrados no topo de altos picos. Existem até mesmo mansões subaquáticas, mantidas secas por magia, e semiplanos privativos. É comum para os maiores aristocratas assistir a um espetáculo teatral em Valkaria e horas depois dormir em seu quarto em outra dimensão, com vista para um lago feito de luz.

Contudo, algumas famílias tradicionais fazem questão de residir na capital, e consideram esses excessos falta de elegância. Essas costumam ser apenas as mais antigas linhagens, que possuem grandes espaços no Bairro do Recomeço. Para a maioria dos ricaços, simplesmente não há regiões de Valkaria disponíveis. E muitos apenas não querem o *menor* contato com gente "pobre", preferindo não ter quaisquer vizinhos — algo bem fácil quando sua mansão existe em uma dimensão particular.

Quem É Quem na Elite

A grande maioria dos membros da alta sociedade é composta de nobres — gente com sobrenomes importantes, que simplesmente herda riqueza incalculável e não conhece outra vida. As origens de toda essa fortuna se perdem na história do Reinado. Alguns colonos já eram incrivelmente ricos no antigo continente, antes do êxodo, e carregaram a riqueza consigo de alguma forma (em sacolas mágicas ou na forma de pequenas pedras de imenso valor). Outros fizeram fortuna logo nos primeiros anos de colonização, conquistando terras e cobrando impostos. Seja como for, as famílias nobres transmitem seu nome e status a seus descendentes, e parecem ser instituições imutáveis.

Mas também existem novos ricos. Burgueses que, através de seu trabalho (ou do trabalho de seus pais), obtiveram seu lugar na elite. A posição na alta sociedade não é apenas questão de dinheiro — muitos comerciantes são riquíssimos, mas não querem fazer parte do pequeno mundo dos aristocratas. Outros não são aceitos. Esses vivem existências muito acima dos padrões comuns, mas nunca chegam a experimentar o hedonismo, futilidade, intrigas e maravilhas da elite. Para um verdadeiro membro da alta sociedade, trabalhar é algo impensável, e alguns burgueses nunca conseguiriam abrir mão de seu trabalho. Ser parte da elite tem tanto a ver com dinheiro quanto com estilo de vida.

Algumas pessoas ascendem à alta sociedade sendo "escolhidos" por patronos já inseridos no meio. Aventureiros, bardos, gladiadores e outros podem ser tomados como protegidos e apresentados ao esplendor da elite. É comum que filhos e filhas mais jovens e impressionáveis peçam a seus pais para conhecer heróis e ídolos. Na maior parte das vezes, essas "celebridades" permanecem pouco tempo nas boas graças dos aristocratas, logo sendo trocados por alguém mais jovem, com feitos mais recentes, que impressione mais. Mas, em poucos casos, esses recém chegados forjam um nicho para si, e passam a fazer parte da elite para sempre.

Existe ressentimento entre as três "facções". Os mais antigos nobres acreditam que qualquer um que não descenda de um punhado de famílias importantes não tem sequer o direito de estar no mesmo salão de baile. Acham que burgueses e (pior ainda) aventureiros são broncos, incapazes adquirir o verdadeiro refinamento, porque não cresceram com esses hábitos. Já os burgueses veem os nobres como decadentes, fracos, incapazes de manobrar no jogo das intrigas sem ajuda de seu sobrenome. Têm grande orgulho de sua ascensão (ou da ascensão de seus antepassados) e acham-se mais espertos que todos. Aventureiros por vezes enxergam a alta sociedade como mais um desafio, e aristocratas rivais como inimigos quaisquer — a serem vencidos com astúcia em vez de espada. As alianças entre e contra esses grupos formam boa parte das atividades da elite.

É curioso notar que, apesar de sua posição acima de todos, a Família Imperial *não* costuma fazer parte desse mundo. O antigo Rei-Imperador Thormy preocupava-se muito mais com o bem-estar do Reinado e com as ameaças a seus súditos do que com joguinhos de intriga ou festas. A Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade é uma nobre guerreira, e nunca demonstrou muita paciência para tipos como esses.

Recém chegados à alta sociedade por vezes surpreendem-se ao descobrir que os mais altos nobres têm *mais dinheiro* que os governantes de Arton. Embora todos curvem-se para a Rainha-Imperatriz, conhecem uma vida de facilidades e prazeres que ela nunca teve.

O Cotidiano da Elite

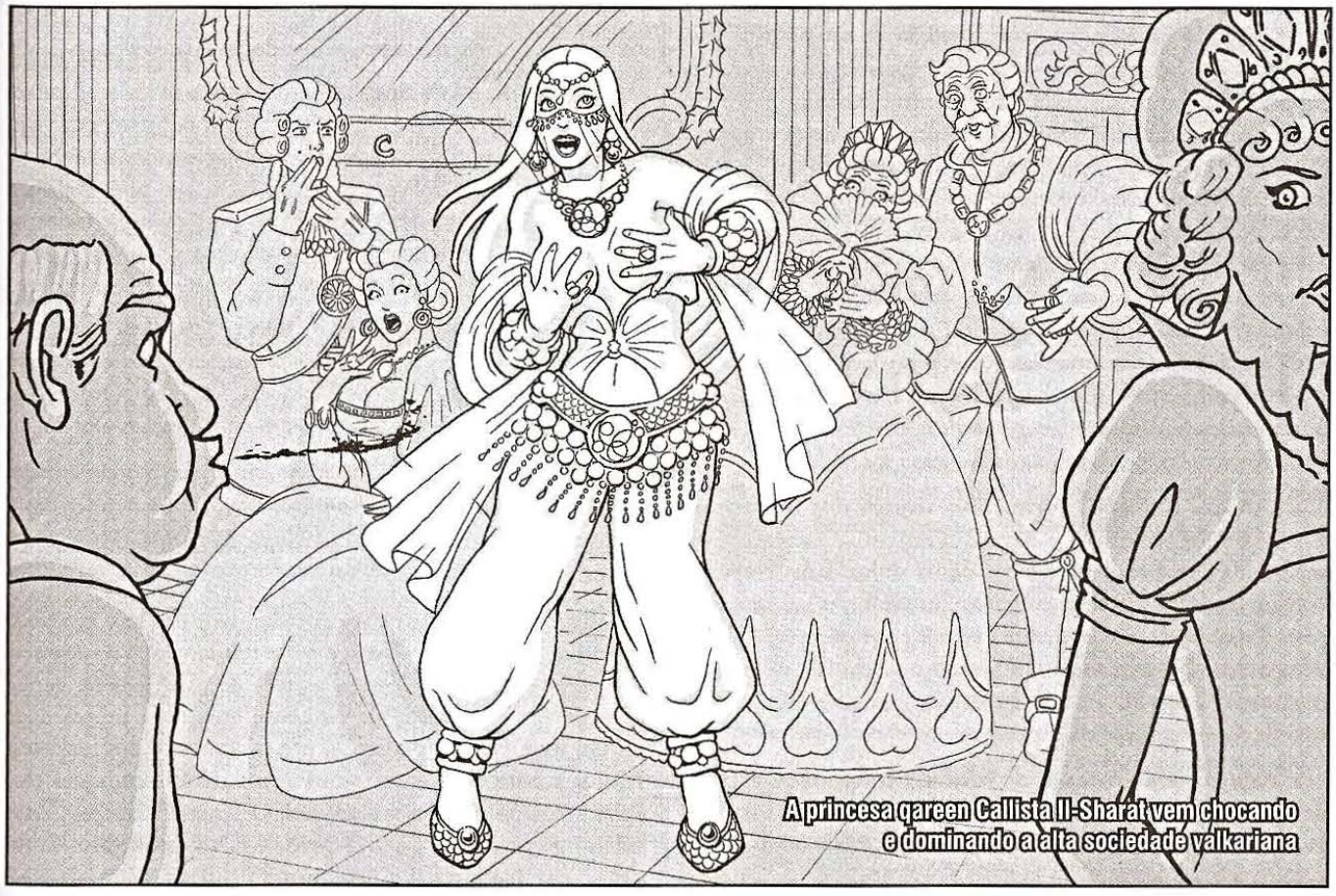
Descrições sobre opulência e títulos são vagas, não explicam realmente como são as vidas dessas pessoas. A maior parte dos artonianos não faz ideia de como vivem os grandes aristocratas de Valkaria.

O dia de um membro da elite começa invariavelmente após um generoso descanso. Na capital, em uma ilha particular ou num semiplano próximo, a maioria conta com servos magos, capazes de manipular o tempo para garantir que seus senhores tenham todo o sono de que necessitam, independente de seus compromissos.

Após uma refeição de acordo com sua vontade, o ricaço tem a tarefa importante de escolher o que vestir. As roupas tomam boa parte do dia de um membro da elite, e é importantíssimo estar bem vestido para cada ocasião. Em algumas situações (como visitas íntimas de amigos ou familiares) pode-se usar magia ilusória para obter a aparência desejada. Em outras (como grandes bailes ou encontros com pessoas menos próximas) ilusões são falta de etiqueta, e as roupas físicas precisam ser ajustadas à perfeição. Esse processo irá se repetir pelo menos duas ou três vezes ao longo do dia, e é preciso estar atento a outras pessoas com indumentárias parecidas no mesmo local (evitando assim enorme constrangimento) e a quaisquer variações de gosto que tenham surgido nas últimas horas. A moda é extremamente variável e quase imprevisível. Muitas vezes imita a preferência de uma pessoa importante (como um herói, sumo-sacerdote ou governante), mas também pode ser uma espécie de conspiração entre nobres aliados, que espalham uma mudança ou variação através de boatos e aparições estratégicas. Costuma-se dizer que a moda foi deliberadamente inventada pelo conselheiro de uma condessa, há alguns séculos, com o objetivo de ocupar suas rivais. Passando um tempo enorme em seus próprios quartos, trocando de roupa e angustiando-se a respeito do que vestir, as aristocratas tinham menos tempo para maquinações e intriga. Também se afirma que a moda foi criada a pedido da Família Imperial, para manter os nobres enfurnados em seu próprio mundinho, sem influência na política.

Escolhida a indumentária, o dia de um membro da alta sociedade costuma ser ocupado por visitas e aparições. Compromissos envolvem ser visto em determinado jardim ou casa de chá (provando assim boa saúde, beleza, bom gosto ou proximidade com alguém) e conversas (para captação de boatos). Boatos e alianças são essenciais para o Grande Jogo, que é a razão de ser da maioria dos grandes fidalgos (veja adiante).

Afora essas pequenas e grandes futilidades, o tempo é ocupado essencialmente com prazeres. Esse é o grande apelo da vida na elite: *tudo* é possível, *todas* as sensações podem ser alcan-



A princesa qareen Callista Il-Sharat vem chocando e dominando a alta sociedade valkariana

A Elite e o Dinheiro

Estamos falando repetidamente em ouro, fortunas e ricaços. Contudo, um verdadeiro membro da elite *nunca* menciona dinheiro. Os realmente poderosos nunca sequer *pensam* em dinheiro. Falar em dinheiro é um artifício para as pessoas comuns entenderem a vida da alta sociedade.

Se alguém precisa se preocupar com o preço de algo, não faz parte da elite. Alguns aristocratas simplesmente possuem tanto ouro que ele nunca acabará, não importa o quanto gastem. Outros simplesmente *não gastam em nada,* pois seu mero status é suficiente. Recebem joias, vestidos, cavalos e outros mimos de nobres e burgueses inferiores, que tentam conseguir um lugar entre a elite. Se um deles veste uma roupa produzida por um alfaiate, gera prestígio enorme ao artesão — é como uma propaganda viva. Existem membros da elite que não têm meio Tibar — mas ninguém pensaria em não convidá-los para jantar ou passar alguns meses em sua mansão, desejosos do status que isso traz.

Membros da elite só falam de dinheiro para demonstrar superioridade a plebeus ou para mostrar que não têm vergonha de sua opulência. No resto do tempo, vale a máxima: se alguém sabe quanto ouro tem, não tem ouro suficiente.

çadas, bastando expressar um desejo. Se um ricaço quer escalar as Montanhas Sanguinárias, um batalhão de servos entra em ação para que isso aconteça — de preferência no mesmo dia. É preciso contratar uma escolta para garantir que nenhum monstro atrapalhe a diversão do senhor, preparar magias de segurança (como *queda lenta* e similares)... Tudo arranjado em questão de horas. Muitas vezes a preparação dura mais que a atividade em si, pois o fidalgo fica rapidamente entediado. Esses nobres e burgueses visitam outras dimensões, caçam feras perigosas, conversam com extraplanares, experimentam comidas e substâncias exóticas... Tudo como parte do cotidiano. Nada é demasiado, nada é impossível. Se um deles quiser participar de uma incursão à masmorra mais mortal deste lado do continente, é melhor que seus servos consigam um grupo de aventureiros *agora.* Esses hedonistas veem tais desafios como mero esporte.

Um dos principais prazeres ao alcance dos aristocratas são encontros "amorosos". Alguns divertem-se muito com a sedução. Outros não desejam qualquer dificuldade, e apenas estalam os dedos para que homens e/ou mulheres caiam a seus pés. Contudo, a grande maioria *nunca* paga por esse tipo de companhia. Existem incontáveis plebeus, burgueses e nobres menores fazendo fila em suas camas, na esperança de que esse tipo de ligação garanta-lhes um lugar na elite.

Alguns membros da alta sociedade entregam-se a grandes projetos, que podem consumir quase todo o seu tempo. Isso pode ser desde a montagem de uma peça teatral de sua própria autoria até o expurgo de todos os trolls de uma determinada região. Podem trabalhar em tais empreitadas tanto ou mais quanto um comerciante esforçado ou aventureiro audaz. A diferença é que a elite faz isso por *opção.* Ninguém que faça parte desse mundo *precisa* se esforçar.

O ápice do dia de um ricaço é a noite. À noite ocorrem os bailes, festas, apresentações teatrais e espetáculos de ópera. Nessas grandes reuniões o Grande Jogo entra em cena.

O Grande Jogo

Para quem está de fora, pode ser difícil entender o Grande Jogo. Alguns aristocratas referem-se a esse nome, outros apenas jogam sem notar, ou sem chamá-lo de qualquer coisa. Mas o que é o Grande Jogo?

Essencialmente, uma disputa de popularidade, status e posição relativa entre a elite. Como num verdadeiro jogo, apenas os participantes importam-se com o Grande Jogo. Estar por cima, sendo percebido como triunfante por outros ricaços, tem importância apenas para quem está jogando — da mesma forma que apenas os jogadores vibram ou lamentam o número que um dado mostra ao ser rolado.

Como se joga o Grande Jogo?

Todas as ações de um jogador são movimentos no Grande Jogo. A escolha de uma roupa pode deixar alguém mais próximo de um aliado e causar inveja a um rival. O rival, tentando superar a indumentária, tenta descobrir o nome de um grande alfaiate, pedindo conselho a outro aristocrata. Assim, fica devendo um favor. Isso deixa-o em desvantagem — inferior em aparência e endividado. Está, portanto, perdendo no Grande Jogo.

Uma conversa de cinco minutos, à vista de todos, é percebida como uma declaração de aliança. Um nobre menor visto conversando com um jogador mais bem posicionado sobe de status. No caso de dois grandes jogadores, isso pode ser visto como uma tentativa de "monopólio", para esmagar todos os outros — um movimento desprezível, sinal de medo. Ambos podem perder posições, enquanto seus rivais saem ganhando.

O Grande Jogo consiste em parecer intocável, saber exatamente o que dizer em cada situação, ser invejado e (de certo modo) querido pelos demais jogadores. Da mesma forma, fazer rivais passarem vergonha, ficarem em situações embaraçosas e parecerem desajeitados.

E qual é o objetivo do Grande Jogo?

Essa é a questão mais importante. O objetivo do Grande Jogo é ganhar.

Essa disputa de intrigas e popularidade não tem *nenhuma* aplicação na vida real — isso é parte fundamental da etiqueta do Grande Jogo. Se alguém, através de uma jogada, ganha uma grande quantidade de dinheiro, uma nova propriedade ou um item mágico poderoso, provavelmente sairá *perdendo.* Porque a elite deve estar muito acima de preocupações plebeias como ouro e posses materiais. O Duque Vinneon Chaysid certa vez disse: "Eu não preciso dos brinquedos. Gosto deles, mas não preciso". Demonstrar cobiça, avareza ou dese-

jo é visto como uma fraqueza enorme, falta de elegância. O verdadeiro jogador gasta fortunas sem parecer se dar conta, despreza chances de ganho pessoal e é muito generoso. De fato, uma jogada consagrada é dar um presente magnífico a um rival. Se ele não puder retribuir à altura, demonstra sua própria pequenez e inabilidade.

Uma existência de enfado sutil é tida como ideal pela elite. Os maiores jogadores nunca demonstram querer nada, importar-se com nada. Andam com o nariz empinado, afetando tédio e fazendo movimentos lânguidos. Arroubos de qualquer tipo são fraquezas, causam perdas no Grande Jogo. Demonstrar felicidade é brega. Como disse o poderoso burguês Arion G'Dol: "Ninguém é feliz. Nada me traz felicidade. É por isso que sou rico".

Também vale lembrar que o Grande Jogo *não* envolve assassinatos, venenos ou violência de qualquer tipo. Embora existam incontáveis atentados contra a vida dos nobres da elite, os jogadores dificilmente rebaixam-se a esses métodos plebeus. Uma vitória real envolve um rival chorando de raiva e um salão de baile rindo discretamente, enquanto o vitorioso finge não notar. Um corpo boiando no Rio dos Deuses é sinal de descontrole, e rebaixa o suspeito na hierarquia do Grande Jogo.

Aventuras na Alta Sociedade

Como já foi dito, aventureiros por vezes têm papel de destaque entre a elite. Boa parte dos membros desse seleto grupo são "celebridades" — heróis, bardos, atores, atletas, gladiadores e outros que conquistam fama e status por seus próprios feitos. E, em Arton, poucos são mais célebres que aventureiros poderosos.

Os nobres muitas vezes tentam apadrinhar aventureiros em ascensão ou trazê-los para perto de si, como meio de obter vantagem no Grande Jogo ou apenas por diversão. Em geral essas ligações não duram muito (somente enquanto as façanhas do aventureiro forem assunto). Um guerreiro que acaba de matar um dragão pode estar disposto a aproveitar alguns meses relaxantes entre festas e banquetes — mas, tornando-se complacente, logo perderá lugar na preferência de seus "amigos" fidalgos. Aventureiros que tentam permanecer nessa posição costumam ser incentivados a atos cada vez mais ousados, quase suicidas, para manter o interesse dos nobres. São tratados como brinquedos, e suas vidas são peças de teatro para o divertimento alheio.

Para aqueles que querem ascender ou manter seu posto entre a elite, língua rápida e humor ferino são fundamentais. Muitas vezes os banquetes ou saraus são meras desculpas para competições de sutis insultos e tiradas. Aqueles que não conseguem manter o ritmo são mal vistos, e podem perder seu status. Para viver na sociedade, os aventureiros precisarão de um guarda-roupa quase infinito (nunca repetindo um modelo!) e de uma agenda livre, que permita festas e banquetes constantes. Um grupo que passe dois meses enfurnado em masmorras pode não ser mais bem-vindo nos salões, pois todos já se esqueceram deles — a menos que voltem com ainda mais fama e histórias interessantes.

De qualquer forma, uma vez no meio da elite e do Grande Jogo, muitos deixam-se levar. A competição toma conta de suas atenções, e suas prioridades mudam. Afinal, o conceito de "perder" costuma ser bem desagradável para a maioria dos aventureiros.

Aventureiros também são usados para prejudicar rivais. Se um bárbaro autor de grandes façanhas é convidado para um baile, seus modos rudes podem envergonhar o anfitrião — que precisa contornar a situação com desenvoltura, sem admitir seu desespero e expulsar o herói.

Mesmo que os personagens jogadores não queiram se envolver na alta sociedade, podem ser contratados ou receber favores em troca de serviços para os aristocratas. Aqui vão algumas sugestões.

• **Roubos.** Um fidalgo anuncia um grande baile para exibir seu novo quadro, encomendado a um famoso artista. Seus rivais contratam aventureiros para surrupiar a obra de arte, envergonhando-o.

• **Segredos.** Tudo é mantido em segredo no Grande Jogo, desde a identidade do novo amante da condessa até a cor das novas roupas do marquês. Tipos aventureiros são chamados para extrair todo tipo de informações, por quaisquer meios necessários.

• **Ataques indiretos.** Muitos nobres tentam tornar a vida de seus rivais um inferno, mas não podem fazer isso diretamente. Aventureiros são chamados para causar confusões numa rua ou estrada (forçando atrasos para algum compromisso importante), criar revoltas populares nas imediações de uma grande propriedade, escrever frases obscenas sobre o fidalgo nas paredes da cidade, etc.

• **Extração e transporte.** Nobres muitas vezes precisam ir de um lugar a outro sem ser vistos. Embora possuam esquadrões de servos com habilidades mágicas, podem querer esconder seu paradeiro da própria família (maridos, esposas ou pais poderiam desaprovar o passeio). Assim, aventureiros levam amantes para a cama de seus parceiros nobres, escoltam duquesas sob disfarce para o quarto de um suposto rival, etc.

• **Destruição de provas.** A vida dos nobres não conhece limites. Eles são capazes de tudo por alguns momentos de pra-

Benefícios da Elite

Embora a vida de frivolidades possa ser intolerável para alguns, existem inúmeros privilégios disponíveis apenas para a nata da sociedade.

• **Recursos.** Como já foi dito, a elite não pensa em dinheiro. A maioria desses aristocratas não conhece o conceito de "não poder". Eles nunca têm qualquer preocupação com excessos ou com o futuro. Enquanto mesmo um rico mercador pode fazer cálculos para considerar a compra de uma nova propriedade, um mercador *da elite* coleciona propriedades sem pensar no custo. Da mesma forma, alguns fidalgos podem se dedicar a projetos de valor, como exploração de áreas selvagens, criação artística ou outros. Têm liberdade de fazer isso porque não precisam se preocupar com a sobrevivência. São livres para se dedicar a suas paixões. A grande diferença entre a verdadeira elite e o "povo comum", ou mesmo os demais nobres e ricos, são as escolhas. Poder fazer *qualquer coisa* é o normal para a alta sociedade de Valkaria.

• **Fama.** A elite é adorada e invejada. Milhares de artonianos suspiram ao ouvir seus nomes, e desejam apenas estar perto desses fidalgos. Quando um membro da elite transita pelas ruas de Valkaria (sempre cercado por sua escolta, é claro), é saudado com gritos. Um passeio transforma-se num verdadeiro desfile. Um membro da elite também pode ser completamente anônimo, se quiser. Enquanto um necromante poderoso é importunado por heróis, um necromante da elite pode conduzir experimentos profanos durante séculos sem nunca atrair qualquer atenção.

• **Impunidade.** Por mais que a Rainha-Imperatriz (e o Rei-Imperador antes dela) tente mudar isso, as leis não se aplicam à elite. Este pequeno clube detém tamanha riqueza que uma parcela significativa da sociedade viria abaixo se eles decidissem organizar algum tipo de boicote. Além disso, sua fama garante o amor do povo, que defende sua inocência com unhas e dentes, mesmo em face dos maiores crimes. Um aristocrata culpado de assassinato quase sempre será visto como um bravo que estava apenas se defendendo, ou então vítima de uma conspiração. Aqueles que são condenados invariavelmente já perderam o favor de seus iguais e foram considerados indesejáveis. Essa é uma das poucas situações em que o Grande Jogo tem uma aplicação prática (e até mesmo louvável).

zer novo, para quebrar o tédio. Contudo, algumas atividades podem chocar até mesmo a elite (pelo menos na superfície). Se um lorde do comércio costuma ter encontros íntimos com demônios, os pergaminhos onde estão escritas suas conjurações amorosas devem sumir. Se uma baronesa vagou pelas ruas como prostituta por diversão, o diário do cavaleiro que pode tê-la reconhecido deve queimar.

• **Proteção.** Nobres sob ataque de rivais (sempre por meios indiretos) contratam grupos para protegê-los dos aventureiros "inimigos". Todas as atividades acima agora são praticadas por um grupo de PdMs, e os PJs devem impedi-las.

• **Assassinato.** Os nobres não costumam ordenar assassinatos de seus pares, mas servos importantes, mensageiros, atores e outros apadrinhados podem encontrar um fim trágico. A vida dessas pessoas não tem importância para a alta sociedade.

• **Caprichos.** Nobres querem brinquedos novos o tempo todo. Talvez um deles deseje ver um lefeu, apenas para descobrir se é mesmo tão assustador. Talvez queira o segredo da imortalidade, mas não tenha ânimo para estudar magia. O "trabalho" dos nobres é ter vontades; cabe às pessoas menos importantes satisfazê-las. *Agora.*

Como é possível notar, a motivação para essas missões é quase sempre uma futilidade — descobrir fofocas, embaraçar um rival... Isso é um grande exemplo do abismo que separa a elite do resto do mundo. Heróis que já salvaram o Reinado podem se ver em missão para um nobre, por uma quantia de ouro capaz de comprar um pequeno feudo, com o objetivo de sabotar os temperos do prato principal de um banquete. Talvez o grupo precise de dinheiro para uma empreitada importante, e a melhor maneira de consegui-lo seja através de alguns trabalhos como esses. Para a elite, seus joguinhos são muito mais importantes que qualquer guerra ou invasão de mortos-vivos.

É comum que dois grupos de aventureiros se enfrentem em uma batalha aguerrida, talvez com baixas, devido a uma pequena aposta entre aristocratas. Enquanto os heróis enterram seus amigos, o perdedor da aposta dá de ombros elegantemente e admite a derrota, enquanto o vencedor pede um cálice de vinho e brinda ao espírito esportivo do rival.

Proteger e Servir: a Milícia de Valkaria

Muitos em Arton chamam a si mesmos de heróis — exploradores de masmorras, caçadores de recompensas, mercenários, guerreiros santos e todo tipo de aventureiros. Muitos são chamados de heróis — realizam grandes feitos, derrotam sacerdotes malignos, matam dragões, expulsam demônios e conquistam o amor do povo. No entanto, os verdadeiros heróis de Valkaria não são cantados pelos bardos, não têm estátuas em sua homenagem e não são citados nos relatos de acontecimentos históricos.

Na capital, os maiores heróis usam distintivo, cumprem ordens e trabalham dia após dia para defender a população. Após cada expediente, podem esperar apenas uma cerveja rápida na taverna e, com sorte, uma acolhida por sua família. Travam uma guerra sem fim e sem glória — sem reclamar. Esta é a milícia de Valkaria, confrontando o pior lado da cidade em troca de um salário apertado e a promessa de uma aposentadoria pacífica.

Lei & Ordem

Existem tantos tipos de milícia em Arton quanto cidades e aldeias. Na maior parte dos lugares, não há realmente uma milícia propriamente dita, apenas um punhado de cidadãos capazes de pegar em armas, que se organizam para defender a comunidade. Em outras partes, chega a existir a organização em si, mas quase sempre de forma simplificada — um capitão comandando um pequeno grupo, sem treinamento especializado e sem qualquer função investigativa, apenas com o dever de impedir crimes em andamento e capturar criminosos conhecidos. As grandes cidades contam com divisões, burocracia, hierarquia rígida e até mesmo alguma investigação. No entanto, nenhuma cidade em Arton conta com uma milícia tão sofisticada e organizada quanto a de Valkaria.

As atribuições da milícia são, essencialmente, patrulhar as ruas (supostamente coibindo a ação de criminosos), intervir quando ocorrem crimes e investigar crimes já ocorridos, trazendo os culpados à justiça. Num sentido mais amplo, seu dever é proteger a população civil — em quase nenhum outro lugar de Arton os cidadãos possuem uma organização tão dedicada a fazer valer seus direitos e garantir sua segurança.

Essas atribuições básicas logo se ramificam em inúmeras tarefas que precisam ser divididas entre o grande contingente de milicianos. Enquanto, em uma aldeia, meia dúzia de sujeitos possa dar conta de separar uma briga de taverna e encontrar o anel roubado do oleiro, em Valkaria o simples volume de delitos, queixas e pessoas a serem protegidas exige uma organização que pode parecer labiríntica. Ordens precisam ser distribuídas, equipes precisam ser designadas e alguém precisa reportar aos Lordes Urbanos, certificando-se de que tudo seja feito.

Acima de todos na hierarquia da milícia está o Lorde da Justiça. Este é um cargo de confiança, tradicionalmente escolhido pelo próprio Rei-Imperador. No entanto, há muito tempo os Reis-Imperadores deixaram de se ocupar dos assuntos mais "mundanos" da cidade — em geral, o monarca não conhece intimamente os problemas de cada região, e prefere delegar essas responsabilidades para quem pode melhor cumpri-las. Assim, o Lorde da Justiça é escolhido pelos Lordes Urbanos, numa espécie de eleição. Dado o número desses administradores, essa escolha pode ser um pesadelo de intrigas, tramoias e jogos de influência. Muitos nobres desejam o posto, para garantir maior poder entre outros aristocratas. Burgueses desejam o cargo para defender seus interesses (e talvez prejudicar concorrentes, achando ilegalidades nos negócios de seus rivais). E, surpreendentemente, existem milicianos e cidadãos comuns que desejam ser Lordes da Justiça para fazer um bom trabalho e defender o povo de Valkaria!

O processo de escolha é motivo de amargura e piadas sarcásticas entre os milicianos: afinal, seu chefe não necessariamente conhece o dia-a-dia da milícia, e não precisa passar nos testes que o mais humilde guarda deve fazer! O atual Lorde da Justiça é Murtach Boon, um ex-miliciano, considerado um traidor por boa parte da organização. Murtach casou-se com uma baronesa quando ascendia nos escalões da milícia, e logo ficou fascinado pelo mundo dos nobres. Fecha os olhos para as necessidades da milícia e do povo comum, designando grandes contingentes a serviços para seus amigos aristocratas — e, dizem, desviando fundos para seus próprios cofres. O mandato do Lorde da Justiça dura dez anos, e Murtach tem apenas mais um ano até que ceda o cargo. Os Lordes Urbanos (que muito apreciam-no) estão se mexendo para reelegê-lo ou colocar alguém equivalente no posto, mas boatos afirmam que a Rainha-Imperatriz pretende escolher pessoalmente o sucessor (o que preocupa bastante alguns nobres).

Abaixo do Lorde da Justiça estão os capitães. São vários, cada um supervisionando uma área da capital. Os capitães são milicianos que galgaram posições e passaram por testes de qualificação, mas são escolhidos pelo Lorde. Assim, "apenas" competência não é o bastante para ocupar esse posto. Sua função é puramente administrativa e burocrática. Muitos buscam a fama, e procuram ingressar nos círculos nobres, para que sejam escolhidos como Lordes da Justiça mais tarde.

Os sargentos vêm em seguida. Embora comandem e supervisionem equipes de milicianos comuns, têm contato direto com o dia-a-dia da organização, e muitas vezes saem a campo junto com seus homens. Pode-se dizer que os sargentos experimentam o pior de todos os mundos: arriscam-se (e ganham pouco) assim como qualquer guarda, mas têm responsabilidades enormes, como um capitão. No caso de qualquer problema com sua equipe (desde corrupção até desorganização e incompetência), o sargento responde diretamente a seu capitão, e muitas vezes recebe as punições mais severas.

Por fim, abaixo de todos, estão os milicianos propriamente ditos. Ainda há uma hierarquia entre as divisões, mas essencialmente estão todos em pé de igualdade. Os milicianos agrupam-se nas divisões a seguir.

• **Patrulha:** a mais baixa, que conta com o maior contingente. Os patrulheiros simplesmente fazem rondas pelas ruas, em duplas ou pequenos grupos, ostensivamente reprimindo

Tropa de Elite?

Arton é um mundo de problemas, e Valkaria é uma cidade de problemas. Então deve haver uma força de elite dentro da milícia, equipada com poderosos itens mágicos e treinamento especializado para neutralizar vilões perigosos. Certo?

Na verdade, não. Embora a milícia de Valkaria seja provavelmente a mais organizada de Arton, ainda é apenas uma milícia, não uma força policial moderna. Os ocasionais (ou frequentes, diriam alguns) problemas em larga escala são enfrentados pelos investigadores, o exército, o Protetorado do Reino e talvez o mais importante elemento de defesa da cidade: aventureiros.

Grupos de aventureiros independentes são o equivalente a uma "tropa de elite" da milícia de Valkaria. Quando há necessidade, os sargentos não hesitam em contratar essas equipes. Eis por que grupos de PJs nunca ficam sem trabalho na capital do Reinado.

crimes e auxiliando a população. São sempre os primeiros a responder a quaisquer problemas — o som estridente do apito de um patrulheiro é um chamado para todos os outros nas proximidades. Quando encontram um crime que exija investigação (ou seja, qualquer um que não tenham testemunhado com os próprios olhos), devem chamar os investigadores (veja abaixo). Seu salário é o menor de todos, e eles têm o maior contato com o povo e os criminosos. Isso leva a grande índices de corrupção.

• **Guarda do Palácio:** estes milicianos rondam e protegem o Palácio Imperial e a área ao redor. Contam com grande prestígio, mas têm pouquíssima liberdade. Nunca atuam em outras áreas da cidade. Em caso de qualquer problema na região, são a autoridade maior, reportando-se ao próprio Palácio. Em caso de ameaças extremas, chamam o exército, o Protetorado do Reino e quaisquer heróis que estejam na área (o que é bastante comum).

• **Investigadores:** um pouco acima da patrulha em termos de hierarquia, estes são os milicianos que possuem maior autonomia, e que se envolvem na maior variedade de situações. São também os mais adequados como personagens jogadores. Um investigador é quase um aventureiro a serviço da milícia. Não participa de rondas, mas recebe atribuições para investigar cenas de crimes, encontrar suspeitos, localizar pessoas desaparecidas e resolver todos os tipos de casos. Um investigador não está a postos para separar uma briga de taverna, e também não porta apito — recebe uma atribuição de seu sargento (em geral com uma recomendação do tipo "O capitão está na minha cola com este caso!" ou "Resolva isso rápido, e nada de contrariar o regulamento!") e põe-se a investigar como achar melhor. Em geral, os investigadores agem em duplas, mas também existem equipes de investigadores para certas missões. Seus deveres podem ser tão variados quanto inspecionar uma área do esgoto (que pode conter monstros ou servir de esconderijo para uma quadrilha de traficantes de escravos), encontrar e capturar um assassino serial, localizar um item mágico roubado (e prender o ladrão) ou fechar uma estalagem que vende achbuld em segredo. Os casos resolvidos por um investigador são tão diversos quanto as missões de qualquer grupo de aventureiros. Já houve tentativas de dividir os investigadores em departamentos (com equipes específicas para homicídios, tráfico de entorpecentes, sequestros, roubos, etc.), mas isso nunca funcionou muito bem (os departamentos acabavam interferindo uns com os outros, os casos confundiam-se). Ainda há alguns quartéis da milícia onde essa subdivisão ocorre, mas são exceções.

• **Corregedoria:** embora, tecnicamente, sejam apenas um tipo específico de investigadores, os responsáveis por investigações internas dentro da milícia são tratados como se estivessem acima de todos. Investigam acusações de corrupção, uso de força demasiada, equipamento ilegal e outros assuntos. Muitas vezes são o pesadelo de outros milicianos, agindo como uma espécie de inquisição entre seus próprios colegas. A vida de um membro da corregedoria é arriscada — mais de um já sofreu "acidentes" misteriosos, sem que nenhum investigador conseguisse achar os culpados, quando se aproximava demais de uma verdade desconfortável. Em tese, a corregedoria pode revogar o cargo e os poderes de qualquer miliciano, desde um patrulheiro até o Lorde da Justiça. É claro que isso é complexo, já que eles mesmos respondem a um capitão e ao Lorde...

• **Milícia Arcana:** apesar do nome, não é composta apenas de magos. Feiticeiros, clérigos, alquimistas e outros fazem parte desta equipe destinada a analisar provas, vasculhar cenas de crimes em busca de evidências e usar magia e ciência para auxiliar o trabalho dos investigadores. Atribuições típicas da milícia arcana são usar magia de adivinhação na cena do crime (registrando todas as pistas reveladas), procurar traços de componentes mágicos (que possam sugerir uso de *teletransporte* como meio de fuga, por exemplo) ou mesmo itens encantados, pesquisar assuntos relacionados à investigação e organizar todas essas informações, para que sejam úteis. Embora algumas histórias apresentem esses sábios como heróis aventureiros, seu cotidiano é bastante tedioso, e raramente envolvem-se na ação.

• **Porão:** embora seu nome oficial seja "Batalhão para Investigação de Assuntos Não Catalogados", todos conhecem esta divisão como o Porão — pois é aonde seus investigadores são relegados. O Porão investiga todos os casos que contrariam ou desafiam os processos já descritos e catalogados pela milícia. Um investigador típico está preparado para encontrar um vampiro, dragão metamorfoseado ou deus menor como culpado de um crime. Mas, quando nenhuma explicação mundana ou mágica, divina ou profana, encaixa-se no caso, é trabalho para o Porão. Quase nenhum miliciano leva muito a sério esta

divisão — afinal, o que poderia existir de *mais* fantástico em Arton? No entanto, diz-se que alguns dos primeiros crimes ligados à Tormenta acabaram relegados ao Porão. É a prova de que, mesmo com tantas maravilhas, sempre existem mais coisas bizarras a serem descobertas. Não existem casos típicos para estes investigadores desprezados e considerados loucos. Exemplos de teorias e especulações do Porão parecem piadas: uma investigação apontou para a existência de um deus alienígena com cabeça de polvo dormindo no fundo do oceano. Outra sugeriu que humanoides fabricados artificialmente (*sem* magia, apenas com ciência!) estão substituindo nobres importantes da cidade. Outra ainda afirmou que o mundo todo é o sonho de uma divindade louca que está prestes a acordar! O Porão também investiga conspirações consideradas fantasiosas demais ("Quer dizer então que os goblins da Favela estão manipulando a Rainha-Imperatriz para colocar um servo da Tormenta no poder em Hongari?") e queixas dos cidadãos taxadas como "lendas urbanas" (como o velho que rouba as crianças que não se comportam bem ou a garota fantasma que surge quando você fala seu nome três vezes em frente ao espelho).

Os Intocáveis

A vida de um miliciano é uma batalha constante — contra criminosos, monstros, colegas corruptos, superiores (preguiçosos, envolvidos com o crime ou simplesmente com medo de abalar as estruturas do poder na cidade) e até mesmo contra o próprio povo que jura proteger.

Todo miliciano ingressa na organização após uma bateria de testes, passando então por um período de treinamento. Originalmente, havia uma duração fixa para essa educação, mas o interesse de muitos aventureiros em ingressar na milícia fez com que essa norma fosse derrubada. Hoje em dia, desde que saiba usar o equipamento padrão (veja abaixo) e conheça a lei e os procedimentos, um cadete pode se formar em questão de semanas. Após o treinamento, todo miliciano começa na patrulha — existem exceções, indivíduos que, por apadrinhamento, capacidade ou política, logo são promovidos a investigadores, mas são raras. Então começa sua longa escalada de ascensão.

Existem pessoas de todos os tipos na milícia. Embora seja mais comum que gente simples (em termos de regras, PdMs com a classe plebeu), guerreiros e ladinos ingressem na organização, também há monges, rangers e até mesmo magos, feiticeiros e paladinos. Muitos quartéis possuem histórias de clérigos milicianos, que guiavam seus colegas espiritualmente além de investigar como todos os outros.

O equipamento padrão da milícia é cota de malha, escudo e maça (para a patrulha) e espada longa (para os investigadores). A patrulha usa uniformes, e recebe pouca autonomia para incrementar este equipamento com suas próprias armas e armaduras. Já os investigadores podem usar equipamento próprio, desde que não inclua nenhuma arma proibida (como armas de pólvora). Todos os itens mágicos devem ser aprovados pelo sargento — itens que afetem a alma são proibidos, mas a maior parte dos demais são permitidos. Investigadores "astros" (ou seja, aqueles que já solucionaram muitos casos, receberam condecorações, etc.) acabam tendo mais liberdade para usar equipamento diversificado. Qualquer divisão da milícia pode usar magia, desde que não ultrapasse seus direitos (veja abaixo).

Como já foi dito, tanto patrulheiros quanto investigadores costumam agir em duplas, com grupos sendo formados para os casos ou missões mais arriscados. É muito comum que investigadores façam parte de grupos de aventureiros. Essa relação tem benefícios para ambos: os aventureiros descobrem missões e possíveis fontes de tesouros, enquanto que os investigadores contam com apoio e poderes de que a milícia não dispõe. Nem sempre essas parcerias são legais: é possível autorizar aventureiros como "auxiliares", mas é um longo processo burocrático. Muito mais comum é citar nos relatórios que "cidadãos consternados prestaram auxílio na investigação". A interferência de grupos de aventureiros independentes em assuntos da milícia é fonte de dor de cabeça há séculos, e existe rivalidade entre ambos. Muitos milicianos veem seus colegas que trabalham com aventureiros como "esquentados que jogam por suas próprias regras", preferindo uma abordagem mais tradicional, sem envolver civis.

Entre aqueles que trabalham com grupos de aventureiros, muitos rejeitam qualquer parte dos tesouros encontrados. Acham que isso é uma forma de corrupção, e que pode levar a uma espiral de comprometimento — afinal, se existe tesouro a ser ganho, um miliciano poderia "enfrentar" um "covil de cultistas" que não passa de um grupo de cidadãos de bem. Também existiria a tentação de saltar logo sobre o suspeito mais rico, ou que possuísse mais itens mágicos. Por fim, o recebimento de quaisquer fundos além do salário parece, para muitos milicianos, semelhante às táticas das irmandades (veja neste capítulo).

A corrupção é um fato da vida de qualquer miliciano — seja honesto ou corrupto, sempre acaba encontrando a interferência do crime. Existem inúmeros milicianos que recebem verdadeiros salários de quadrilhas, irmandades e outros cartéis. Suas funções variam desde ignorar certas atividades até ativamente trabalhar como soldados do crime e vender drogas ou mercadorias roubadas. Também existem aqueles que são pagos por burgueses ou nobres — não para cometer crimes, mas como garantia de prioridade em caso de problemas. Assim, embora dezenas de tavernas possam ser roubadas todos os dias em Valkaria, o taverneiro que paga um miliciano sabe que seu caso será investigado (a menos que outro taverneiro pague mais...). Corruptos também trabalham com grupos de aventureiros, emprestando legitimidade às reclamações sobre esses tipos. Mesmo que não deseje se corromper, um miliciano será deixado em paz, se não interferir com o lucro dos corruptos. No entanto, aqueles que denunciam as atividades de seus colegas são logo vítimas de ostracismo ou até mesmo ataques diretos. Muitos acabam na corregedoria.

Invariavelmente, a milícia torna-se a vida de qualquer um de seus membros. As longas horas de expediente avolumam-se cada vez mais. E, quando um caso não pode ser resolvido nessas horas (ou quando um cidadão pode estar em perigo), muitos milicianos trabalham por conta própria, sem receber um Tibar a mais em troca. Veem suas famílias cada vez menos, ficando obcecados com a justiça e a punição dos culpados. A milícia acaba se tornando sua verdadeira família.

Esse sentimento é reforçado pelas inúmeras tradições da milícia. Todos os milicianos conhecem o hino da organização, e suas variações não oficiais obscenas. Quase todos costumam reunir-se em tavernas após um longo expediente, sabendo que nenhum civil pode entender seu cotidiano. Protegem uns aos outros, caçando implacavelmente assassinos de milicianos. Quando algum colega tem "contas a acertar" com um criminoso, é comum que todos digam "Ele está resistindo à prisão!" — um código que significa que ninguém falará nada sobre o uso de força excessiva. Por fim, quando finalmente se aposenta, todo miliciano passa por um verdadeiro ritual: deita-se em um caixão, sobre o balcão de uma taverna, enquanto todos os seus colegas e amigos bebem, cantam e festejam sua carreira. Se, no final da noite, o aposentado ainda consegue andar em linha reta, não está bêbado o suficiente, e é arrastado de volta ao salão comunal. Estranhamente, milicianos em via de se aposentar costumam envolver-se em casos escabrosos, arriscando suas vidas uma última vez. Todos sabem que dizer "Este é o meu último dia!" ou "Amanhã estarei com a minha esposa, velejando pelo Rio dos Deuses!" dá azar e atrai desgraças.

Permissão para Matar

A vida na milícia não é apenas aventuras. Para cumprir seu dever, os milicianos precisam enfrentar uma maré de impedimentos internos — o que é uma infinita fonte de frustração.

Em primeiro lugar, os milicianos devem investigar os casos que lhes são designados por seus sargentos. Alguns quartéis são mais liberais, e duplas de investigadores podem escolher seus casos ou trocá-los entre si. Em geral, no entanto, vale a palavra do sargento, e não adianta argumentar. Aventureiros que se tornam milicianos muitas vezes deparam-se com uma regra que parece absurda: quando têm algum envolvimento pessoal em um caso, são *proibidos* de investigá-lo! Para quem está acostumado a missões para vingar entes queridos e recuperar relíquias de família, isso pode ser enlouquecedor. Contudo, não impede que investigações paralelas (e secretas) sejam conduzidas...

Também não basta resolver o mistério e matar os criminosos. Todo miliciano deve fazer um esforço real para capturar suspeitos com vida, não importa o quão perigosos sejam. Na verdade, segundo a cartilha oficial, o primeiro nível de força que um miliciano deve usar é simplesmente sua presença e ordens verbais ("Milícia de Valkaria! Parado!"). Logo após, se o suspeito não está sendo violento ou portando armas, mas está resistindo, usa-se técnicas desarmadas (todo miliciano é treinado em formas básicas de combate desarmado, para subjugar oponentes). Caso o suspeito esteja atacando o miliciano ou outra pessoa, é permitido o uso de armas de forma não letal e magias de contenção que não causem dor. Apenas quando um suspeito está usando armas e/ou outras formas de causar ferimentos letais (artes marciais, magia...) é permitido usar força letal.

Ao capturar um suspeito, o miliciano deve recitar seus direitos (essencialmente, ser alimentado durante o tempo que passar sob custódia da cidade, receber a visita de um clérigo e recusar-se a ser alvo de quaisquer magias de controle mental). Suspeitos capturados são interrogados. Oficialmente, o uso de violência e magia durante os interrogatórios é proibido, mas são raros os quartéis onde isso não acontece. Em geral, os milicianos lançam *discernir mentiras* e outras magias similares e/ou "chacoalham" o suspeito na sala de interrogatório. No caso de criminosos pegos em flagrante, a burocracia é bem menor, e sai quase completamente da jurisdição dos milicianos (entram em cena juízes, oficiais da cidade e clérigos de Khalmyr). Depois de concluído o caso, o miliciano preenche relatórios, e tudo é arquivado.

É claro que, devido à natureza das ameaças em Arton, muitas vezes é necessário matar ou desabilitar um criminoso usando força letal. Embora um ladrão possa apenas sair correndo, em geral necromantes e cultistas profanos lutam com todas as forças contra a milícia. As autoridades em geral compreendem o que um miliciano deve fazer no cumprimento do dever (e frequentemente escolhem ignorar excessos, apenas para proteger "seus garotos"). A exceção, é claro, ocorre quando capitães, sargentos ou mesmo o Lorde da Justiça querem incriminar um miliciano que foi longe demais em alguma investigação...

Caso haja provas de que um miliciano quebrou leis ou regras internas durante um caso, há uma investigação interna (conduzida pela corregedoria) ou apenas medidas punitivas simples. Infrações como danos materiais, descumprimento de ordens diretas ("Eu falei para vocês não se meterem com o barão!"), uso de equipamento ilegal, etc., em geral valem uma ou duas semanas de suspensão sem pagamento. Durante esse tempo, o miliciano deve entregar sua espada e distintivo, e teoricamente deve se afastar de todos os assuntos da milícia (mas, por alguma razão, essa diretriz raramente é cumprida). Já crimes como execuções, acusações falsas, chantagem, etc., geram investigações detalhadas, e podem valer expulsão da milícia e/ou qualquer pena cabível a um cidadão normal. A Rocha Cinzenta (veja no Capítulo 1) é um lugar terrível para ex-milicianos. Casos de desrespeito extremo e flagrante às autoridades, mas sem crimes realmente hediondos (prosseguir com uma investigação declarada encerrada, invadir uma propriedade sem autorização, usar magia ilegal em um suspeito...), mesmo quando o miliciano age com a melhor das intenções, tentando fazer o bem e expor culpados, podem valer expulsão e perda de aposentadoria. Curiosamente, esta é outra ameaça que parece afligir um número muito alto de milicianos prestes a se aposentar.

Também existem conflitos de jurisdição. A jurisdição da milícia envolve apenas casos que não são considerados militares (ou seja, que não sejam ataques de reinos ou Planos estrangeiros) e que restrinjam-se à cidade de Valkaria. A legislação prevê a presença e atuação de aventureiros contratados. É muito comum que um caso comece na milícia mas, quando surge um portal de fuga para o outro lado do continente, aventureiros sejam chamados para resolver a situação. A milícia já bateu de frente com o exército mais de uma vez, em casos de criminosos que poderiam ser considerados forças de invasão (por exemplo, conjuradores estrangeiros que utilizam grandes números de monstros invocados). Cada grupo deseja lidar com a ameaça à sua maneira, e nenhum miliciano gosta de abaixar a cabeça e obedecer aos militares. Também são frequentes discussões entre a Guarda do Palácio e as demais divisões (em casos de crimes nas fronteiras da região do Palácio Imperial)

ou mesmo com o Protetorado do Reino. Em termos gerais, os milicianos ressentem-se de todos aqueles que recebem muita glória e honrarias, enquanto eles mesmos trabalham todos os dias sem essa pompa e circunstância.

Mesmo assim, existem vantagens em fazer parte da milícia. O salário regular, sem depender de eventuais tesouros, é o mais óbvio. Isso, aliado a uma residência fixa na capital, permite que um miliciano construa uma família — algo bastante difícil para aventureiros que vagam pelo mundo e não sabem de onde vai sair a próxima refeição. Para aqueles que desejam uma vida "normal" sem negligenciar a sede de justiça, a milícia é a melhor opção. A milícia também tem acesso aos arquivos de todas as investigações já realizadas, e a detalhes sobre criminosos já capturados. Isso é algo *muito* valioso, e é um recurso que a milícia não divide com *ninguém*. Um miliciano pode descobrir com certa facilidade que o lich apreendido séculos atrás é especialmente vulnerável a magias sônicas — algo que um aventureiro comum aprenderia apenas ao custo do próprio sangue.

Mas, para o verdadeiro miliciano, a grande vantagem — e a maior motivação — é o cumprimento do dever. Quem se importa com heróis empolados que contam vantagem após saquear meia dúzia de masmorras? Os milicianos estão defendendo o *povo,* todos os dias, sem fraquejar. Essa é a única vida que conhecem, e a única que vale a pena conhecer.

Valkaria contra o Crime

Existem infinitas opções para usar a milícia de Valkaria em suas aventuras.

O modo mais óbvio é, caso um ou mais personagens sejam milicianos, simplesmente fazer com que o sargento designe-os às missões que o grupo vai realizar. Praticamente qualquer aventura pode começar com uma investigação da milícia. Um mero assassinato revela-se como parte de um ritual profano, que deve trazer um avatar de Megalokk à capital... Em pouco tempo, você já tem uma luta contra monstros e uma busca por um item mágico capaz de reverter o ritual, como em qualquer aventura. A única restrição é a localização dos eventos, sempre em Valkaria.

Outra opção é utilizar agentes infiltrados. Um dos PJs pode ser um miliciano que se faz passar por um aventureiro "normal" para recolher informações sobre uma irmandade ou grupo de vilões, a longuíssimo prazo. Amizades e amores podem se desenvolver durante anos, sem que o resto do grupo saiba que seu companheiro está apenas coletando dados sobre eles mesmos, seus aliados e inimigos. Nesse caso, o miliciano receberia permissão especial para deixar Valkaria, reportando-se apenas periodicamente. Depois de algum tempo, será que suas lealdades permanecerão as mesmas? Mesmo trabalhando para a lei, ele irá se considerar um traidor ao entregar os segredos dos colegas? Em teoria, um miliciano deveria denunciar até mesmo um grande herói, se este usa armas de fogo ou comete qualquer crime...

Também é possível que PJs não ligados à milícia sejam contratados para um serviço de infiltração dentro de Valkaria. Criminosos com muitos contatos dentro da própria milícia reconheceriam um miliciano disfarçado, e é preciso empregar aventureiros independentes na missão. Isso dá aos heróis uma ligação temporária com a milícia e os criminosos, mas libera-os para aventuras normais depois. O mesmo princípio aplica-se a qualquer missão dentro de Valkaria. Talvez o sargento tenha recebido ordens diretas de abafar a investigação sobre o desaparecimento da condessa, e não possa usar seus próprios homens. Mas os milicianos juntam seus parcos recursos e contratam um grupo de aventureiros para conduzir a investigação, ajudando com os recursos que puderem.

É claro que os PJs podem estar do *outro* lado: podem ser criminosos (ou apenas terem cometido um crime no meio de um ato heroico), e então precisam enfrentar a milícia. Simplesmente pegar em armas e chacinar todos os milicianos que

Vigília do Fogo

Até onde se sabe, não existe nenhum "corpo de bombeiros" em Arton. Incêndios, desabamentos e outros desastres são combatidos por vizinhos das vítimas, aventureiros ou, em alguns casos, cidadãos voluntários. Em locais com uma milícia organizada (como Valkaria), os milicianos também podem auxiliar. Mesmo assim, em Valkaria há um nobre que costuma vagar pela cidade acompanhado de uma brigada particular de combate a incêndios. Quando uma casa ou prédio está pegando fogo, este homem se oferece para comprar a propriedade a um preço baixíssimo (dizendo que o proprietário iria perder tudo no incêndio de qualquer jeito). Feito o negócio, os homens do nobre então apagam o fogo!

No entanto, existe na Cidade Imperial um movimento dentro da milícia para a criação de um batalhão especializado no combate a desastres, principalmente incêndios (muito comuns e perigosos quando há prédios tão próximos uns dos outros). Por enquanto, os milicianos que fazem parte deste grupo são apenas voluntários que se reúnem em um quartel que concordou em acolhê-los após seu expediente normal. Chamam a si mesmos de "Vigília do Fogo" e têm uma frouxa hierarquia, com um comandante coordenando os demais. A Vigília do Fogo ainda é muito ineficiente, pois contam com seus próprios veículos e cavalos para chegar aos locais de incêndios, e dependem de comunicação extremamente rudimentar para serem alertados sobre as emergências. No entanto, a presença de um mago entre os voluntários é uma grande vantagem para apagar as chamas com a maior rapidez possível.

Alguns cidadãos começam a enxergar os membros da Vigília como os maiores heróis de todos — enfrentando "inimigos" perigosíssimos, que nunca se rendem e que não podem ser vencidos com espadas e flechas, sem receber nada em troca. As amizades formadas entre os voluntários são as mais sólidas de todas, e a Vigília é quase um clube de elite dentro da milícia, com suas próprias regras e lealdades.

vêm pela frente é suicídio — rapidamente a situação sairia de controle, com o exército e os grandes campeões do reino intervindo. Digamos então que os PJs se rendem. Eles experimentam o sistema penal de Valkaria pelo outro lado, veem toda a corrupção e os milicianos dedicados e esforçados. Talvez conquistem amigos dentro da milícia, que se esforçam para provar sua inocência ou apenas "aliviar sua barra".

Isso também pode levar a mais aventuras: se os PJs são pegos em flagrante, recebem a proposta de fazer alguns trabalhos para a milícia (talvez perigosos demais ou sujos demais), em troca de sua liberdade.

Em todo caso, existem alguns elementos e detalhes que podem ajudar a criar um verdadeiro clima policial na sua campanha, seja a milícia seu centro ou apenas um pano de fundo.

• **Cena de interrogatório:** um clássico. Um suspeito ou uma testemunha precisam revelar o que sabem, e os PJs devem extrair essas informações. A maneira mais fácil (mas nem um pouco heroica) é tortura. Outra opção é a magia. Embora você não deva proibir nenhuma ideia, para gerar o elemento clássico dos filmes policiais, faça com que apenas técnicas mundanas de interrogatório possam ser usadas — o suspeito está acompanhado por um clérigo, que atua como seu advogado e impede qualquer uso de força excessiva. É preciso esperteza para forçá-lo a falar.

• **Encontro no clube de *strip-tease*:** certo, você vai precisar adaptar este elemento para a fantasia medieval. Os PJs encontram um informante, suspeito ou testemunha em uma taverna onde as raparigas fazem espetáculos, acompanhadas por bardos. Mesmo que tenha se originado como tentativa de angariar público, a cena dos policiais entre as *strippers* tornou-se um clichê presente em incontáveis filmes e seriados. Uma variação é fazer com que uma das raparigas seja a testemunha (e o taverneiro reclama, pedindo que não incomodem "suas meninas").

• **O sargento pertence a uma minoria étnica:** talvez por uma tentativa de enquadrar-se no politicamente correto, *muitos* filmes e seriados apresentam uma figura de autoridade pertencente a uma minoria na região. Faça seus PJs milicianos obedecerem a um anão, meio-elfo ou mesmo um halfling durão que mastiga um charuto!

• **Aposentadoria iminente:** para adicionar tensão, muitos filmes policiais lidam com a figura do veterano que está prestes a se aposentar, e só tem mais um caso a resolver — por coincidência, o caso mais complicado e perigoso de sua carreira. A menos que um dos jogadores tenha decidido criar um personagem já idoso, a melhor maneira de incluir isso é na forma de um PdM. Você pode torná-lo o parceiro de um PJ miliciano, ou apenas um conselheiro dos jogadores. Se o veterano realmente morrer antes de se aposentar, os "jovens esquentados" terão uma vingança pessoal contra o criminoso. Contudo, isso *não* é obrigatório — ao contrário do soldado que promete voltar para sua namorada depois da guerra, o policial veterano prestes a se aposentar *nem sempre* morre.

• **Problemas de relacionamento:** policiais em seriados e filmes são quase sempre apresentados como pessoas disfuncionais, com grandes problemas com suas famílias. São divorciados e ainda estão apaixonados pelas ex-esposas, ou estão constantemente sob a ameaça do divórcio, ou não têm tempo para ver os filhos. Faça com que PJs milicianos *tenham* família (afinal, é estranho que uma pessoa com residência fixa não tenha nenhum familiar vivo por perto) e que essa família cause problemas. Quando o PJ chega em casa de madrugada, exausto após lutar contra um demônio, encontra o jantar que deveria comemorar seu aniversário de casamento ainda sobre a mesa, frio, e um bilhete de sua esposa, dizendo que foi passar uns dias na casa da mãe...

• **Dupla desencontrada:** policiais parceiros costumam ser opostos em quase tudo. Se dois PJs pertencem à milícia, incentive os jogadores a criar personagens tão diferentes quanto possível. Se um é anão, o outro deve ser elfo. Se um é clérigo, o outro deve ser ladino. Se um é Leal e Bondoso, o outro deve ser Caótico e Neutro. Os parceiros discutem o tempo todo e implicam um com o outro, mas complementam-se e acabam sendo grandes amigos.

• **"Entregue seu distintivo!" ou "Estou entregando meu distintivo!":** em algum momento o PJ miliciano sai da organização, ou é suspenso/expulso. Invariavelmente, isso ocorre por excesso de zelo em uma investigação que as autoridades querem abafar. A iniciativa de chutar o miliciano ou sair batendo a porta pode vir do sargento ou do próprio PJ, mas a cena é basicamente a mesma. Lembre-se de que, nos filmes policiais clássicos, o sargento está do lado dos heróis, mesmo que seja "linha dura" e faça valer as ordens do capitão. Muitas vezes, suspende o herói (sem pagamento!) "para o seu próprio bem", na tentativa de evitar que ele se envolva demais em algo perigoso.

Acima da Lei: as Sociedades Secretas

Um fenômeno recente, discreto e (até onde se sabe) exclusivo da capital do Reinado é o surgimento de "sociedades secretas" de heróis e aventureiros disfarçados.

Estes homens e mulheres vestem roupas que escondem seus rostos e corpos (máscaras, mantos, capas, armaduras completas, elmos ou mesmo verdadeiras fantasias), usam nomes falsos e adotam "personagens" para realizar seus atos de heroísmo em Valkaria. Entre outros, os boatos falam de Mandrágora (uma jovem escultural que se oculta sob um traje colante feito de plantas) e Extinção (um vigilante trajado em negro que costuma chacinar criminosos, cultistas e outros vilões das ruas). Alguns dizem que o Goblin Herói também é um exemplo desses aventureiros misteriosos.

Existem várias razões pelas quais um aventureiro adota um codinome e um disfarce para agir na cidade. A primeira (e mais óbvia) é que aventureiros dificilmente operam sem *nunca* quebrar a lei. Muitos usam armas de pólvora, têm ligação com a Tormenta ou fazem pactos com demônios, mortos-vivos e outras entidades consideradas malignas ou perigosas (mesmo que usem tudo isso para o bem). A maioria precisa invadir algum

local particular (mansão de um nobre corrupto, covil de necromantes sob uma fachada respeitável, laboratório de um mago maligno...) ao longo de suas aventuras. Até mesmo o próprio ato de matar vilões gera repercussões legais. Adotando uma identidade secreta, os heróis podem fazer seu "trabalho" e escapar na noite, sem preocupar-se com a lei em seus calcanhares. Além disso, muitas vezes pessoas poderosas e conhecidas em Valkaria (mercadores, aristocratas, clérigos, capitães da milícia) são culpados de grandes crimes ou estão por trás de cartéis de atividades ilícitas. É impossível para um aventureiro "comum" enfrentar esses figurões sem que toda a cidade volte-se contra ele. No entanto, um justiceiro mascarado caça-os sem medo. Também não se deve descartar a sensação que muitos aventureiros têm de estar "acima da lei". Após meses nos ermos, em masmorras e em campos de batalha sanguinolentos, enfrentando todo tipo de monstros para defender as pessoas comuns, existem aventureiros que não conseguem mais se adequar às regras da sociedade. Se precisam de um amuleto mágico para impedir a chegada do arquidemônio, não ficam implorando ao dono do objeto — simplesmente roubam-no! Para esses tipos, uma identidade secreta vem bem a calhar.

Acima de tudo, a vida dupla dos aventureiros mascarados permite que suas famílias e amigos estejam em segurança, mesmo enquanto os heróis combatem inimigos terríveis. Em locais onde há muitos aventureiros (como Malpetrim ou a própria Valkaria), correm piadas amargas sobre o risco de ter um parente aventureiro — pais, irmãos, esposas, mestres e amigos são vítimas de ataques e sequestros, para atrair a atenção do herói ou como vingança. Vestindo uma máscara e adotando um nome falso, você pode ter certeza de que sua velha tia doente não será alvo dos aliados do licantropo-lagarto que você derrotou mês passado.

O mistério e os uniformes ainda cumprem uma outra função na vida de aventuras: intimidação. Muitos aventureiros mascarados usam seus codinomes e aparência marcante para criar verdadeiros mitos ao seu redor. Criminosos e vilões tremem ao ouvir o codinome, cometendo erros ou mesmo desistindo de seus planos. Muitas vezes, basta que um desses justiceiros apareça para que um cidadão não seja vítima de um crime. Com o tempo, os mascarados deixam de ser apenas aventureiros — tornam-se lendas. Ninguém conhece seus poderes e sua origem. Vilões que enfrentariam um monge treinado em Nitamu-ra sem pensar duas vezes podem correr do mesmo monge — vestido em um capuz de executor e um manto negro, cercado pelo boato de que é um espectro devorador de almas.

Sob o Capuz

Existem dois tipos básicos de aventureiros mascarados: aqueles que usam uma identidade secreta apenas quando precisam e aqueles que realmente têm duas vidas.

Os primeiros são mais próximos de aventureiros normais. Em Valkaria (como em quase qualquer lugar em Arton), aceita-se que muitas pessoas ganham a vida através de seus poderes e treinamento extraordinários, enfrentando monstros e defendendo o povo. Em um mundo de problemas como Arton, esses mercenários e exploradores de masmorras dificilmente têm dificuldade para encontrar trabalho. Assim, existem inúmeros aventureiros que operam unicamente em Valkaria, passando por todas as dificuldades (e facilidades) que enfrentar o mal numa grande metrópole apresenta. Quando precisam fazer algo em segredo (quebrar a lei, atacar um nobre importante, etc.), vestem seu disfarce e trocam de identidade, para em seguida sumir. Muitos envolvem-se em missões de fachada, para criar álibis sobre seu paradeiro quando as missões secretas acontecem.

Alguns aventureiros vagam pelo mundo, rastejando nos subterrâneos e enfrentando vilões em toda parte — mas adotam suas identidades secretas ao pisar em Valkaria. Atuar na cidade grande é perigoso (para os aventureiros e suas famílias) e trabalhoso, como já foi

Outras "Sociedades Secretas"

Existem várias organizações que, embora tenham algumas características em comum com as sociedades secretas de aventureiros mascarados, não se enquadram junto com estas. Seus membros podem ou não usar codinomes, seus objetivos podem ter pouco a ver com aventuras ou atos heroicos. A seguir estão algumas delas.

Os Pós-Mortais

Uma pequena sociedade composta de golens, objetos animados e outras criaturas artificiais que, por uma ou outra razão, adquiriram inteligência e autonomia. Os Pós-Mortais infiltram-se em locais importantes de Valkaria, recolhendo informações. Alguns deles são modificados para que sejam virtualmente indistinguíveis de pessoas normais. Um punhado destes possui a aparência exata de uma pessoa já existente — e então substitui essa pessoa, que é raptada pelos demais Pós-Mortais. Ninguém sabe quais as intenções desta sociedade secreta — podem estar silenciosamente neutralizando vilões, ou então planejando tomar para si a capital do Reinado. Seus membros adotam códigos de números e letras como nomes.

A Sociedade da Noite Eterna

Acredita-se que esta sociedade secreta esteja sediada em Valkaria, mas seus membros já foram vistos atuando em vários pontos de Deheon e além. Eles são cultistas de Tenebra, a Deusa das Trevas.

A Sociedade abriga uma grande variedade de pessoas e criaturas: clérigos de Tenebra, necromantes, magos das trevas, elfos, anões, licantropos e até mesmo fantasmas e vampiros — mas nenhum humano. Pelo menos nenhum humano vivo...

A Sociedade é liderada por Jasmira, uma vampira sacerdotisa de Tenebra. Ela acredita que o mundo deveria pertencer às criaturas das trevas — e não aos humanos, como acreditam os devotos de Valkaria. Jasmira acredita ter descoberto um antigo ritual mágico que, se executado corretamente, vai impedir que o sol volte a nascer, criando uma noite eterna. Ela envia seus devotos em missões por todo o Reinado, para que encontrem itens necessários à realização do ritual. Todos trazem uma estrela negra tatuada em alguma parte do corpo.

A Guilda sem Nome

Se alguém, por alguma razão, um dia perguntar sobre a existência desta guilda, todos negarão conhecê-la. Um grupo de elite, formado por aleijados, mendigos, crianças e velhos? Não seja ridículo! Esta guilda, que ninguém conhece e da qual ninguém faz parte, treina alguns dos melhores espiões, ladrões, assassinos e infiltradores em Arton. Contudo, aceita apenas pessoas deformadas, dito. Assim, talvez seja melhor que o bárbaro Gurdalf aventure-se apenas nos ermos — em Valkaria, o misterioso Machado da Lua entra em ação.

O segundo tipo de aventureiros mascarados esconde completamente suas habilidades extraordinárias. Isso é muito difícil. Afinal, como ocultar estudo de magias, treinamento em artes marciais ou mesmo itens mágicos? No entanto, não é uma tarefa impossível. Estes homens e mulheres têm trabalhos e vidas normais (como artesãos, nobres, comerciantes, milicianos...) e, à noite, vestem a máscara e partem para fazer a justiça. Em geral, estes são os mais preocupados com seus amigos e familiares. Não querem que *nenhuma parte* de suas vidas aventurescas entre em contato com seus entes queridos. Toda essa preocupação pode gerar ressentimentos (afinal, o aventureiro tem que guardar muitos segredos e mentir o tempo todo), mas tudo vale a pena quando o marido e os filhos da heroína misteriosa dormem em segurança, nunca ameaçados por seus inimigos.

Ligas da Noite

Embora esses heróis sejam raros, o termo "sociedades secretas" é uma boa descrição. Seu estilo de vida peculiar leva à formação de grupos e redes de informações conhecidas apenas por eles próprios. Quase nenhuma outra pessoa é capaz de compreender realmente as dificuldades da vida de um aventureiro mascarado. Mesmo aventureiros "comuns" acham-nos loucos!

Eles deixam mensagens uns para os outros, usando sinais, códigos e símbolos que apenas eles mesmos conhecem. Então reúnem-se nos telhados dos mais altos prédios, para trocar informações e equipamentos úteis. Um pequeno punhado de tavernas cede espaço aos mascarados, fechando suas portas aos clientes normais em determinadas noites ou revelando adegas secretas aos convidados. Existem tanto agremiações fechadas e organizadas desses justiceiros quanto "clubes" ou grupos informais, compostos por quaisquer mascarados que possam e desejem se encontrar em determinadas noites (veja abaixo). Algumas sociedades secretas são financiadas por patronos poderosos, enquanto outras são independentes. Aquelas formadas por amigos incentivam seus membros a revelar suas identidades secretas, mas a maior parte não é tão íntima — seus membros chamam uns aos outros pelos codinomes. Já houve romances entre mascarados que não conheciam o nome um do outro!

Algo comum a quase todas as sociedades secretas é o fato de que seus membros raramente são contratados para realizar missões. Para quem deseja ser mercenário ou explorador de ruínas por lucro, existem caminhos mais fáceis — viver na estrada, trabalhar com a milícia ou mesmo tentar entrar no Protetorado do Reino. Em geral, os mascarados são motivados por sede de justiça e ímpeto de fazer o bem. Quaisquer tesouros que adquiram em suas missões são bem-vindos (usados para subsistência e compra de equipamentos melhores), mas eles não costumam aceitar ordens ou deixar que outros decidam seus objetivos. Uma exceção é a Sociedade da Adaga Branca (veja abaixo).

Também é importante notar que nem *todas* as sociedades secretas de Valkaria são compostas por aventureiros uniformi-

zados com codinomes. O termo geral pode se aplicar a qualquer grupo que esconda suas atividades (as próprias irmandades seriam uma espécie de sociedade secreta, tecnicamente). E, mesmo dentro do mundo da justiça secreta, existem sociedades cujos membros apenas vestem mantos e disfarces simples, e trocam seus nomes por títulos sem nenhuma pompa (como o Clube Vermelho, abaixo).

A seguir estão algumas das mais proeminentes sociedades secretas de Valkaria. Ninguém conhece todos os seus membros, e podem existir outras. Também é certo que existem aventureiros mascarados independentes, sem ligação com sociedade alguma.

Os Aliados

Um grupo sem muita organização e sem hierarquia rígida, os Aliados são talvez os mais benevolentes aventureiros mascarados de Valkaria. Encontram-se em diversos lugares da capital (alguns dos quais são, secretamente, propriedade de um ou outro de seus membros) e agem em conjunto apenas em casos graves. Existe grande confiança e intimidade entre seus membros; os fundadores conhecem as identidades secretas uns dos outros e tratam-se pelos primeiros nomes quando estão sozinhos. Qualquer um pode fazer parte dos Aliados, desde que se apresente a um dos membros do grupo e seja considerado experiente e bem intencionado o bastante. A principal regra deste grupo é não matar criaturas inteligentes. Alguns membros já quebraram a diretriz em casos extremos, mas nunca sem grande pesar. O líder dos Aliados é Escudeiro, um poderoso paladino de Marah que, dizem, na verdade é um anjo nativo do Reino da Deusa da Paz. Escudeiro nunca usa armas, e demonstra força e resistência sobre-humanas.

O Saneamento

Um grupo de vigilantes noturnos implacáveis, o Saneamento jurou limpar as ruas de Valkaria do "lixo" que atormenta os cidadãos comuns. Seus membros vestem uniformes negros, cinzentos ou vermelhos, sempre com motivos intimidadores. Vários usam armas de pólvora e poucos têm qualquer escrúpulo em matar criminosos e vilões. Os mais piedosos apenas espancam os culpados, sendo tão ou mais temidos que quaisquer outros. Extinção faz parte do Saneamento (sendo um de seus membros mais respeitados). Este grupo desconfia de recém chegados, e permite novos membros apenas após examinar o candidato durante um longo tempo. Traidores nunca são perdoados. Diz-se que um rico nobre hedonista é na verdade membro do Saneamento, escondendo suas terríveis capacidades de luta sob a fachada frívola de aristocrata.

Sociedade da Adaga Branca

Diferente de outras sociedades secretas, esta é uma espécie de guilda de assassinos. Seus membros adotam uniformes (curiosamente, sempre brancos) e codinomes como outros aventureiros mascarados, mas a Sociedade é contratada por clientes riquíssimos para eliminar os alvos mais perigosos e protegidos. A cúpula da Adaga Branca analisa cada alvo antes de aceitar o contrato. Apenas vítimas consideradas "merecedoras da morte" são aceitas. Na verdade, já houve casos em que a Sociedade da Adaga Branca se voltou contra o pretenso cliente, após examinar a situação! Ninguém sabe exatamente o que torna uma vítima "merecedora da morte". Certamente este grupo não é totalmente benigno e altruísta — pelo menos não parece ser, já que homens e mulheres aparentemente respeitáveis caíram vítimas de seus assassinos. Ninguém pede para ingressar na Sociedade da Adaga Branca. Novos candidatos são observados durante meses ou anos, então raptados, entrevistados e convidados a ingressar na Sociedade. Caso recusem, são dopados (para que esqueçam quaisquer detalhes do que viram) e devolvidos a suas casas.

> horrivelmente mutiladas ou com algum outro defeito que as torne aparentemente inofensivas. A maioria dos membros usa um codinome relacionado com sua deformidade (por exemplo, o Verme é um homem sem braços ou pernas, que "anda" arrastando-se). A única exceção parece ser uma malabarista (conhecida como "a Malabarista"), que não tem nenhum aleijão visível. Os propósitos, patronos e origens da guilda são incertos, mas sabe-se que ela recupera pessoas aparentemente inválidas, dando-lhes novos propósitos, e também que oferece seus serviços a clientes selecionados.

Legião dos Servos

Esta curiosa sociedade secreta é formada por servos, criados, guarda-costas, mordomos e outros empregados de homens importantes de Valkaria. Nobres, mercadores, políticos... Todos estão envolvidos em conspirações, tramoias ou transações ilegais, e em geral seus servos pessoais ficam sabendo. Ricaços não costumam prestar atenção a seus empregados, considerando-os sombras ou parte da mobília. A Legião dos Servos usa esse conhecimento e discrição para lutar contra o mal nos altos escalões de Valkaria. Seus membros costumam ser recrutados e treinados mesmo antes de demonstrar qualquer inclinação a usar uma máscara e adotar uma identidade secreta. É uma sociedade muito fechada, e quase ninguém além de seus membros sequer sabe que existe.

Clube Vermelho

Uma cabala de magos que pesquisa a Tormenta e utiliza artefatos, conhecimentos e poderes da Tempestade Rubra — na tentativa de fazer o bem. Diferente de outras sociedades secretas, o Clube está mais preocupado com garantir a segurança de seus membros (que seriam presos, banidos ou executados se suas atividades fossem descobertas) do que em criar personagens amedrontadores. As lideranças do Clube também acreditam que, usando seus conhecimentos para o bem comum, conseguirão fazer com que este tabu caia, e as pesquisas sobre a Tempestade deixem de ser consideradas "profanas". É claro que isso pode ser uma imensa ingenuidade... Os codinomes dos membros do Clube são padronizados: há o Irmão Azul, o Irmão Cinzento, o Irmão Púrpura... O Irmão Vermelho é o líder do Clube.

Capítulo 3

Heróis da Vizinhança

O extraordinário é comum em Valkaria. Mas, para forasteiros, *ninguém* é comum em Valkaria! Com uma mistura de raças e culturas atordoante, um cotidiano repleto de maravilhas e uma população de aventureiros sem paralelo em nenhum lugar do mundo (com exceção de Malpetrim, embora os valkarianos nunca vão admitir isso), a capital do Reinado abriga alguns dos tipos mais curiosos e heroicos de Arton.

A seguir estão as perícias, talentos, equipamento, classes de prestígio e itens mágicos dos aventureiros nativos da maior cidade do mundo. Além destes, praticamente *qualquer* elemento artoniano pode ser encontrado em Valkaria. Justamente por isso, os heróis urbanos devem estar sempre bem preparados.

Novas Perícias

As perícias a seguir são próprias para personagens nativos de Valkaria, ou acostumados a grandes cidades.

Conhecimento (local)

Esta especialização representa conhecimento sobre a história, geografia, habitantes, personalidades, tradições e leis de um local específico. Pode se aplicar a uma cidade, no caso de uma metrópole como Valkaria ou Vectora, a um reino, como Yuden ou Bielefeld, a uma região geográfica, como o Deserto da Perdição ou as Montanhas Uivantes, ou a uma região planar, como um dos Reinos dos Deuses.

Ofício (administração)

Esta especialização representa a capacidade de gerenciar qualquer tipo de negócio. Inclui conhecimento sobre burocracia, técnicas de barganha e uma ou outra oração a Tibar, Deus do Comércio. Esta perícia é utilizada nas regras de negócios (veja no Capítulo 4).

Novos Talentos

Assim como as perícias, os talentos a seguir são voltados para personagens urbanos. Vários são ligados a facções da capital (como a alta sociedade ou as irmandades), exigindo que o personagem pertença à organização. O mestre pode controlar isso, oferecendo oportunidades para que os heróis tenham contato com essas facções ou simplesmente permitindo que esses elos já tenham sido formados no histórico do PJ.

Embora destinem-se às facções valkarianas, esses talentos podem (com autorização do mestre) representar organizações semelhantes em outros pontos de Arton. Nesse caso, quaisquer pré-requisitos de histórico devem ser adaptados.

Ataque Furtivo Aprimorado (Combate)

Ladrões sabem acertar onde dói. Membros de irmandades sabem acertar onde mata.

Pré-requisitos: ataque furtivo +3d6.

Benefício: os dados de dano adicional que você causa com um ataque furtivo aumentam para d8.

Normal: os dados de dano adicional de um ataque furtivo são d6.

Autoridade para Confiscar (Destino)

Quando está trabalhando em um caso, você espera o apoio da comunidade. E, se esse apoio não é espontâneo, você consegue-o de qualquer jeito!

Pré-requisitos: Miliciano.

Benefício: você pode usar sua autoridade como membro da milícia para confiscar qualquer item, veículo, animal, etc., e usá-lo na resolução de um caso. Para usar este talento, faça um teste de Intimidação contra uma CD que varia de acordo com o custo do item que você quer adquirir.

Valor do item desejado	CD
Até 100 TO	15
De 101 até 500 TO	20
De 501 até 1.000 TO	25
De 1.001 até 5.000 TO	30

Se for bem-sucedido, você pode simplesmente tomar o item e usá-lo pelo resto do dia (mesmo que seja uma poção ou outro item de uso único) — o cidadão fica feliz em colaborar com a milícia, ou simplesmente acha melhor não contrariá-lo. Você pode usar este talento uma vez por dia.

Especial: é claro que, mesmo que não seja bem-sucedido no teste de Intimidação (ou se nem possuir este talento), você *pode* tomar um item de qualquer forma... Isso se chama roubo, e provavelmente vai fazer com que você seja *caçado* pela milícia.

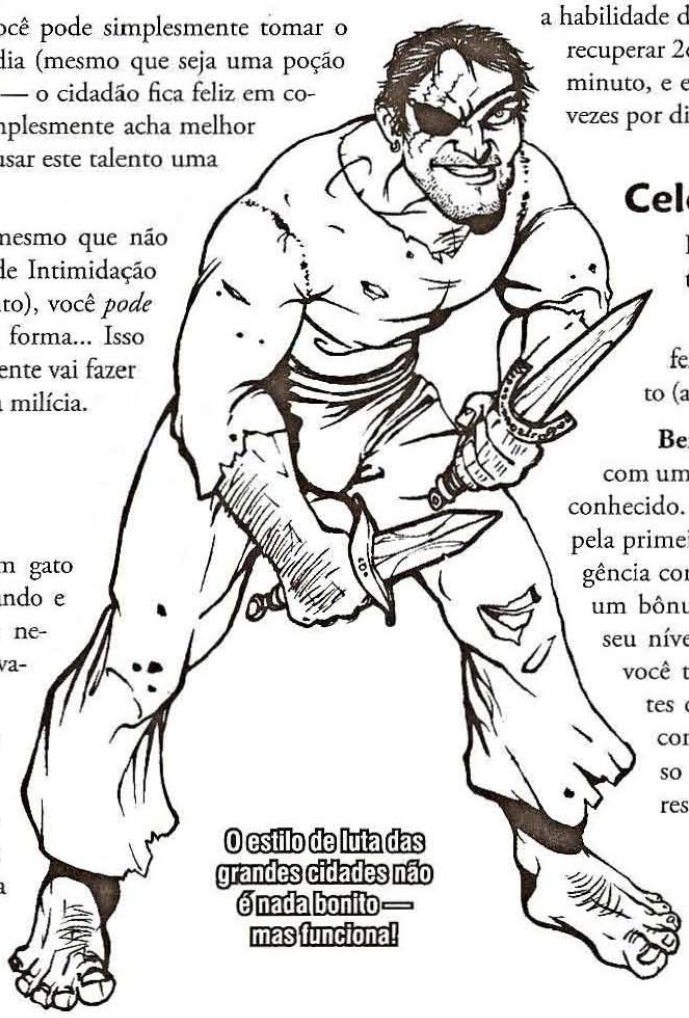
Briga de Rua (Combate)

Em combate, você é um gato selvagem, mordendo, arranhando e chutando seus inimigos sem nenhuma noção arcaica de cavalheirismo ou jogo limpo.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: em combate, você pode fazer uma finta seguida de um chute em uma área sensível ou qualquer outro truque sujo semelhante. Como uma ação completa, faça um teste de finta (veja a perícia Enganação, em *Tormenta RPG*) contra um oponente em combate corpo-a-corpo. Se você for bem-sucedido, como uma ação livre você pode fazer um ataque desarmado que causa dano dobrado.

Quando executa a manobra agarrar, você rasga as orelhas de seu oponente, morde seus dedos ou puxa seus cabelos, recebendo +2 de bônus nas jogadas de dano.



Capanga Assustador (Destino)

Na taverna, você é o rei.

Pré-requisitos: For 13, treinado em Intimidação, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em jogadas de dano não-letal e um bônus de +2 em testes de Intimidação.

Carícias Revigorantes (Perícia)

Você sabe como aliviar as dores e tristezas de uma pessoa — sob os lençóis, de forma bem íntima.

Pré-requisitos: Car 15, Cortesã Sedutora.

Benefício: você pode revigorar pessoas com seu "toque". Escolha um dentre os efeitos a seguir: curar 2d8 PV, recuperar um uso de uma habilidade com usos diários (como a habilidade destruir o mal de um paladino) ou recuperar 2d8 PM. Usar este talento exige um minuto, e ele pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Celebridade (Destino)

Existem milhares de rostos na multidão — mas você não é um deles!

Pré-requisitos: nível 10 ou um feito digno de grande reconhecimento (a critério do mestre).

Benefício: sempre que interage com um PdM, você tem chance de ser reconhecido. Quando uma pessoa encontra-o pela primeira vez, *ela* faz um teste de Inteligência contra CD 10. Você pode conceder um bônus nesse teste igual à metade do seu nível. Se o PdM for bem-sucedido, você tem um bônus em todos os testes de perícias baseadas em Carisma contra ele igual à margem de sucesso (por exemplo, +5 em caso de um resultado 15).

Especial: de acordo com o mestre, certos PdMs podem ser imunes à sua fama (ou ressentirem-se dela). Contudo, estas são raras exceções.

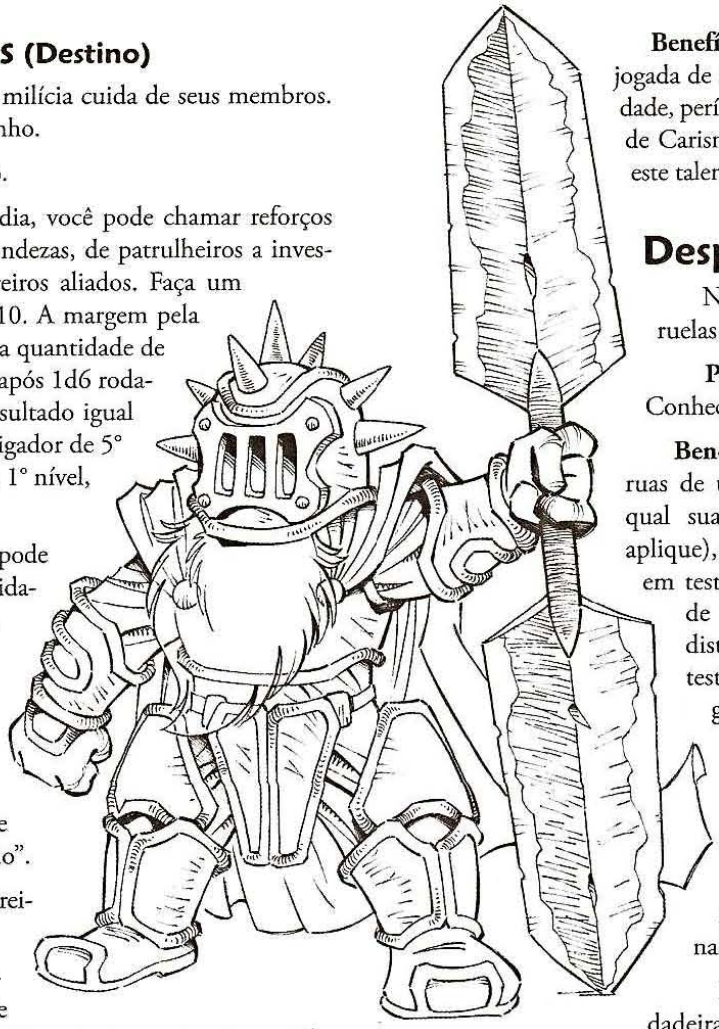
Chamar Reforços (Destino)

As ruas são cruéis, mas a milícia cuida de seus membros. Um miliciano nunca está sozinho.

Pré-requisitos: Miliciano.

Benefício: uma vez por dia, você pode chamar reforços — outros milicianos nas redondezas, de patrulheiros a investigadores, ou mesmo aventureiros aliados. Faça um teste de Carisma contra CD 10. A margem pela qual você for bem-sucedido é a quantidade de níveis de reforços que surgem após 1d6 rodadas. Por exemplo, com um resultado igual a 15, poderia surgir um investigador de 5° nível, ou cinco patrulheiros de 1° nível, a critério do mestre.

Especial: este talento só pode ser usado em Valkaria (ou na cidade onde você está empregado).



Cortesã Sedutora (Perícia)

Você pratica a profissão mais antiga da humanidade, e conhece seus "truques do ofício".

Pré-requisitos: Car 13, treinado em Enganação.

Benefício: você pode seduzir pessoas. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Vontade de seu alvo. Se você for bem-sucedido, o alvo sofre efeitos idênticos aos de uma magia *enfeitiçar pessoa*, com duração de um dia. Usar este talento exige um minuto de conversa (ou dança no palco da taverna, ou performance entre quatro paredes...), e ele pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Dança Excitante (Perícia)

Seus movimentos inflamam o coração da plateia.

Pré-requisitos: treinado em Atuação, Cortesã Sedutora.

Benefício: você pode estimular pessoas com sua dança. Todos os aliados a até 9m que possam vê-lo e ouvi-lo recebem um bônus de +2 na Força e, se realizarem uma ação completa para atacar, podem fazer um ataque extra. Usar este talento exige uma ação completa, seus efeitos duram um minuto e ele pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Desdém (Destino)

Para um membro da elite tudo é fácil. Eles não entendem por que as outras pessoas precisam se esforçar tanto para conseguir o que querem.

Pré-requisitos: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Benefício: você pode substituir uma jogada de ataque ou um teste de habilidade, perícia ou resistência por um teste de Carisma (CD 10). Você pode usar este talento uma vez por dia.

Despistar (Perícia)

Ninguém conhece os becos e ruelas como você.

Pré-requisitos: treinado em Conhecimento (local).

Benefício: quando estiver nas ruas de uma cidade que conheça (à qual sua perícia Conhecimento se aplique), você recebe um bônus de +4 em testes de Furtividade, em testes de Enganação para criar uma distração para se esconder e em testes de Atletismo para perseguições (veja o Capítulo 4).

Dono de Arton (Destino)

Pobres têm o que querem. Você já não quer mais nada.

Pré-requisitos: Riqueza Verdadeira.

Benefício: como Riqueza Verdadeira, mas você recebe um bônus de +10 no teste. Além disso, você pode "investir" seus próprios recursos para conseguir o presente. Cada 1.000 TO que você gasta nele (vestindo-se de forma impressionante, oferecendo um banquete, etc.) fornecem um bônus de +1 no teste para adquirir o item.

Extorsão Cruel (Perícia)

Você tem "técnicas especiais" para fazer as pessoas lhe darem "presentes".

Pré-requisitos: treinado em Intimidação, tendência não Bondosa.

Benefício: você pode sair pelas ruas da cidade coletando "doações". Faça um teste de Intimidação e consulte a tabela para ver o quanto você conseguiu recolher. Este talento pode ser usado uma vez por dia (e, obviamente, apenas em cidades).

Resultado do teste	Dinheiro recolhido
9 ou menos	Nenhum
10-19	1d4 TO x seu nível
20-29	1d8 TO x seu nível
30 ou mais	2d6 TO x seu nível

Luta Galante (Combate)

Você não quer apenas vencer — quer entreter seu público!

Pré-requisitos: treinado em Atuação, bônus base de ataque +1.

Benefício: você pode usar um teste de Atuação no lugar de uma jogada de ataque ou de sua classe de armadura contra um ataque (neste caso, faça um teste de Atuação; se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque). Você pode utilizar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Magia dos Becos (Magia)

Você é capaz de decifrar os segredos arcanos que as ruas escondem, na forma de pichações e manchas que não fazem sentido para os leigos.

Pré-requisitos: lançar magias arcanas.

Benefício: você pode preparar magias diferentes lendo pichações nas paredes, panfletos jogados pelo chão, tabuletas de armazéns e oficinas... Quando for preparar suas magias, se estiver em uma cidade, você pode fazer um teste de Inteligência para preparar uma magia que você *não* conhece. A CD é 10 + o nível da magia. Você ainda deve ser capaz de lançar a magia. Se for bem-sucedido, você pode preparar a magia normalmente; se falhar, você só pode tentar novamente no dia seguinte.

Membro de Irmandade (Destino)

Você foi aceito em uma das grandes famílias criminosas de Valkaria.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Intimidação e Obter Informação, e pode comprar itens com 10% de desconto dentro de sua comunidade.

Especial: este talento só pode ser escolhido com a aprovação do mestre. De acordo com o mestre, este talento pode ser concedido como um talento adicional para personagens que tenham sido aceitos por uma família durante uma aventura.

Miliciano (Destino)

Você faz parte da milícia de Valkaria, dedicada a proteger e servir a capital do Reinado.

Pré-requisitos: deve ser aceito pela milícia e trabalhar normalmente em casos designados por seu sargento.

Benefício: você tem acesso a equipes de análise arcana, registros de criminosos e outras informações privilegiadas. Quando estiver trabalhando em um caso, você tem acesso à habilidade de classe conhecimento de bardo (veja em *Tormenta RPG*), usando seu nível de personagem no lugar do nível de bardo. Você pode usar este benefício uma vez por dia. Além disso, você pode requisitar apoio de uma equipe forense arcana (um processo que demora uma hora). Uma vez por semana, você tem acesso a qualquer magia de adivinhação de até 5º nível (para ser usada somente a respeito de casos da milícia).

Especial: este talento só pode ser usado em Valkaria (ou na cidade onde você está empregado).

O Mundo a Seus Pés (Destino)

Um verdadeiro membro da elite não precisa ser bem-educado ou gentil. Seus comentários sempre são considerados gracejos espirituosos.

Pré-requisitos: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Diplomacia. Além disso, você pode usar esta perícia mesmo em situações nas quais isso não seria permitido (você pode fazer testes de Diplomacia após um insulto ou acusação, por exemplo).

Pancada na Cabeça (Combate)

Um golpe bem colocado na nuca é suficiente para deixar qualquer um tonto.

Pré-requisitos: ataque furtivo +2d6.

Benefício: quando você faz um ataque furtivo, pode reduzir seu dano em 1d6. Se fizer isso e o ataque causar dano, o alvo do ataque deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 do seu nível + mod. de Força). Se falhar, ele fica atordoado por uma rodada. Este talento não pode ser usado contra criaturas imunes a ataques furtivos.

Portas Abertas (Destino)

Ninguém diz a um bardo membro da elite que sua voz é terrível, e mesmo os maiores parvos podem se tornar generais se fizerem parte da alta sociedade. O mundo é seu passatempo.

Pré-requisitos: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Benefício: você recebe um bônus de +2 em uma perícia à sua escolha. Além disso, este talento substitui um outro talento qualquer como pré-requisito para classes de prestígio, habilidades de classe e talentos.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. A cada vez, o bônus se aplica a uma perícia diferente, e outro pré-requisito é cumprido.

Rato das Ruas (Perícia)

Nas tavernas mais sujas e nos becos mais escuros... Você está em casa.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Enganação e Obter Informação dentro de cidades.

Riqueza Verdadeira (Destino)

Pobres têm dinheiro. Você tem o que quer.

Pré-requisitos: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Benefício: você pode adquirir qualquer item sem gastar Tibares. Para usar este talento, faça um teste de nível de personagem + modificador de Carisma. A CD do teste varia de acordo com o custo do item que você quer adquirir.

Valor do item desejado	CD
Até 1.000 TO	10
De 1.001 até 5.000 TO	20
De 5.001 até 10.000 TO	30
De 10.001 até 50.000 TO	40
De 50.000 até 100.000 TO	50

Se for bem-sucedido, você simplesmente já possui o objeto, ou recebe-o como um presente, sem custo algum. Você pode usar este talento uma vez por semana.

Vilão da Arena (Perícia)

Alguns gostam de adoração como heróis da Arena Imperial. Você prefere interpretar o papel do vilão — em lutas encenadas ou mesmo sendo realmente um mau caráter trapaceiro. O ódio do público é um incentivo para você.

Pré-requisitos: treinado em Intimidação.

Benefício: sempre que estiver lutando contra um oponente que esteja se beneficiando do talento Torcida (veja *Tormenta RPG*), você também recebe os mesmos benefícios. Caso *ambos* estejam usando torcida (ou seja, você tenha torcedores a seu favor e contra você), você recebe os benefícios em dobro. Caso as regras para interferência do público (veja na página 25) estejam sendo usadas, você transforma quaisquer penalidades em bônus.

Equipamento

Armas

Adaga com Mola: esta adaga é mantida em uma tira de couro presa ao antebraço. Quando o usuário gira seu pulso de um jeito específico (uma ação livre), a adaga salta para sua mão. Se você sacar a adaga com mola e, na mesma rodada, usá-la para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas este truque só funciona uma vez por combate).

Bastão Acolchoado: um pedaço sólido de madeira, coberto por uma camada grossa de lã. O bastão acolchoado causa dano não-letal.

Bolsa de Cola: esta bolsa de couro carrega uma substância altamente pegajosa. Você atira a bolsa, fazendo um ataque de toque (contra um teste de Reflexos, em vez de contra a CA) à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (–2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e deslocamento reduzido à metade) por um minuto, ou até gastar uma ação completa para arrancar a cola. A bolsa de cola não funciona contra criaturas de tamanho Enorme ou maior. A bolsa de cola é um item alquímico.

Balestra: uma besta com mecanismo pesado, que permite que seu usuário use toda sua força ao engatilhar. Você aplica seu modificador de Força nas jogadas de dano com uma balestra. Recarregar esta arma é uma ação padrão. Exige duas mãos.

Besta de Mão: uma besta em miniatura, ideal para ser escondida sob um casaco, e usada por nobres e jogadores de Wyrt. Se você sacar a besta de mão e, na mesma rodada, usá-la para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque

Armas Simples	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo — Uma Mão						
Bastão acolchoado	1 TO	1d6	x2	—	2kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Bolsa de cola	50 TO	—	—	3m	0,5kg	—
Pó de Azgher	50 TO	—	—	3m	250g	—
Armas Exóticas	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Distância**	**Peso**	**Tipo**
Corpo-a-Corpo — Leve						
Adaga com mola	30 TO	1d4	19-20	—	1kg	Perfuração
Corpo-a-Corpo — Uma Mão						
Maça de guerra	25 TO	1d12	x3	—	6kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Balestra	100 TO	1d12	19-20	27m	6kg	Perfuração
Besta de mão	100 TO	1d6	19-20	9m	1kg	Perfuração
Besta leve de repetição	350 TO	1d10	19-20	18m	4,5kg	Perfuração
Besta pesada de repetição	500 TO	1d12	19-20	27m	6kg	Perfuração

Item	Preço	Peso
Ampulheta	100 TO	1kg
Apito	1 TO	—
Arpéu	1 TO	2,5kg
Estrepes (bolsa para 1,5m)	1 TO	1kg
Fechadura		
simples	20 TO	0,5kg
comum	40 TO	0,5kg
superior	80 TO	0,5kg
magistral	200 TO	0,5kg
Luneta	1.000 TO	0,5kg
Sinete	5 TO	—

(mas este truque só funciona uma vez por combate). Recarregar esta arma é uma ação de movimento. Exige uma mão.

Besta de Repetição: esta arma é uma besta (leve ou pesada) acoplada a uma caixa com capacidade para dez virotes. A caixa possui um mecanismo que recarrega a besta automaticamente (o que permite o uso de talentos como Tiro Rápido e Tiro Múltiplo). Desmontar, recarregar e remontar a caixa exige um minuto.

Maça de Guerra: uma versão mais perigosa da maça comum, com uma cabeça formada por grandes placas de metal. O peso da maça de guerra torna seu golpe poderoso, mas desajeitado. Um personagem usando uma maça de guerra sofre –1 nas jogadas de ataque.

Pó de Azgher: este frasco de cerâmica contém um pó que explode em contato com o ar. Quando o frasco é arremessado e quebra, qualquer criatura num raio de 6m deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Uma criatura que falhe fica atordoada por uma rodada, devido ao brilho e barulho da explosão.

Itens

Ampulheta: um objeto delicado, usado para medir o tempo. Um ciclo da ampulheta normalmente equivale a uma hora. É usada por nobres (para manter controle de seus compromissos) e por alquimistas.

Apito: um apito pequeno pode ser usado tanto para chamar a atenção quanto para pedir ajuda. É equipamento padrão da milícia de Valkaria.

Arpéu: um gancho metálico que é amarrado na ponta de uma corda para se fixar em muros, janelas, galhos de árvores e locais similares. Prender um arpéu exige um ataque à distância contra CA 10 + 2 para cada 3m de distância do alvo. Escalar um muro com a ajuda de uma corda é um teste de Atletismo (CD 10).

Estrepes: um estrepe é uma peça de metal com quatro pontas afiadas, construída de modo que uma ponta sempre fique voltada para cima. Uma bolsa tem estrepes suficientes para cobrir um quadrado de 1,5m de lado, o que exige uma ação padrão. Uma criatura que pise numa área coberta de estrepes sofre 1 ponto de dano e tem seu deslocamento reduzido à metade por um dia. Criaturas de armadura pesada são imunes a estrepes.

Fechadura: um mecanismo intricado e complexo — pelo menos para um mundo medieval. Uma fechadura pode trancar portas, janelas, armários, baús, etc. Uma fechadura pode ser arrombada (aberta com um teste de Força) ou destrancada (aberta com um teste de Ladinagem). A CD para ambos depende da qualidade da fechadura, de acordo com a tabela abaixo.

Qualidade	CD para Arrombar	CD para Destrancar
Simples	15	20
Comum	20	25
Superior	25	30
Magistral	30	40

A dedicação necessária para se forjar uma fechadura magistral é tamanha que se impregna na peça, tornando-a imune à magia *arrombar* e similares.

Luneta: um tubo metálico com lentes. A luneta diminui em 5 a CD de testes de Percepção para observar coisas que estejam longe. Além disso, um personagem treinado em Ofício (metalurgia) e com o talento Criar Obra-Prima pode acoplar uma luneta em uma besta. Uma besta com luneta permite ataques furtivos a até 36m.

Sinete: um carimbo ou anel com um símbolo pessoal em relevo. Quando pressionado contra cera quente, deixa sua marca. Sinetes são usados por nobres e funcionários públicos para assinar decretos e documentos, e possuir o sinete correto fornece um bônus de +10 em testes de Enganação para falsificação. O preço na tabela é para um sinete novo — o sinete de um Lorde Urbano pode valer uma fortuna no submundo!

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas na página 45 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio, o personagem deve cumprir certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos *antes* de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve possuir bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não possuem listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando você adquire o primeiro nível em uma classe de prestígio, *não* recebe uma perícia ou talento. Esse é um dos preços a se pagar pelas habilidades mais poderosas de uma dessas classes.

Capitão das Irmandades

As irmandades criminosas das grandes metrópoles são muito mais que meras quadrilhas de bandidos. Em vez de bandos de arruaceiros, são organizações de tradição rígida e hierarquia incontestável. No topo desta hierarquia, estão os capitães das irmandades, os membros mais poderosos de cada família, abaixo apenas do líder supremo de cada uma.

Um capitão das irmandades possui muito poder, e também muitas obrigações. É seu dever administrar os negócios da família (lícitos e ilícitos) e comandar seus soldados. Mais do que isso, é seu dever manter a doutrina de terror que é a base do poder deste tipo de organização — todo capitão de irmandade sabe que o bem mais valioso para sua família não é o ouro ganho pelo contrabando ou pela extorsão, mas o medo. Através do medo, a família pode manter os plebeus sob controle e os nobres impotentes. Para impor esse medo, os capitães recorrem a "exemplos", que variam de quebrar as pernas de um homem que atrasou o pagamento de suas dívidas a incendiar uma taverna cujo dono se recusou a pagar a taxa de proteção. Embora os exemplos variem, a mensagem que eles passam para a comunidade é sempre a mesma: intrometer-se nos negócios da "família" sai caro.

Os capitães das irmandades possuem reputações assustadoras. Apesar disso, muitos não são completamente malignos, e alguns poucos são até mesmo bondosos. Estes, embora tenham negócios do lado errado da lei, realmente se preocupam com sua comunidade, atuando como protetores e campeões do povo.

Pré-Requisitos

Para se tornar um capitão das irmandades, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Intimidação, Intuição e Obter Informação.
- **Talentos:** Membro de Irmandade.
- **Bônus Base de Ataque:** +4.

Características de Classe

Pontos de Vida: um capitão das irmandades recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo: brigas em tavernas, lutas contra guardas e acertos de contas com membros de famílias rivais ensinaram-no a lutar tão bem quanto um guerreiro. Mas isso não significa que você lute limpo! No 1º nível, ao atingir um oponente desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos. No 3º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o dano adicional aumenta em 1d6.

Favores da Família: ser membro de uma irmandade fornece diversos benefícios, e o principal deles é contar com a ajuda dos "irmãos". Uma vez por semana, você pode fazer um teste de favor para descobrir informações, obter equipamento emprestado, conseguir que um conjurador lance uma magia para você, etc. Um teste de favor é 1d20 + seu nível nesta classe + seu modificador de Carisma. A CD é determinada pelo mestre, de acordo com o favor sendo pedido (de 10 para um favor simples a 25 para um favor perigoso, caro ou proibido).

Por exemplo, você pode usar os contatos da família para conseguir um convite para uma festa fechada no Palácio Imperial (CD 15 — um favor que não é proibido, mas que provavelmente sairá caro), ou para conseguir uma passagem de barco para Galrasia (CD 20 — um favor que será perigoso para o capitão do navio).

O mestre pode vetar qualquer favor que considerar exagerado ou prejudicial para o andamento da aventura.

Fachada: toda irmandade possui negócios legítimos, que servem como fachada para suas atividades mais sombrias. Esses negócios são administrados pelos capitães da irmandade, que podem usá-los como quiserem. No 2º nível, você recebe um negócio de nível 1 (veja o Capítulo 4). Você pode usar seus recursos pessoais para aumentar o nível do negócio, como quiser.

Capitão das Irmandades

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Ataque furtivo +1d6, favores da família
2º	+2	Fachada, sagacidade das ruas
3º	+3	Ataque furtivo +2d6
4º	+4	Irmãos mais novos
5º	+5	Ataque furtivo +3d6
6º	+6	Quebrar pernas
7º	+7	Ataque furtivo +4d6
8º	+8	Temor
9º	+9	Ataque furtivo +5d6
10º	+10	Oferta irrecusável

Sagacidade das Ruas: não há capitão da irmandade tolo — porque estes não sobrevivem! A partir do 2º nível, você soma seu bônus de Sabedoria na sua classe de armadura e nos seus testes de Iniciativa.

Irmãos Mais Novos: no 4º nível você ganha o direito de liderar um grupo de soldados da família. Seu grupo é formado por plebeus com nível máximo igual ao seu nível nesta classe, e com uma soma de níveis igual ao seu nível nesta classe x 10. Por exemplo, se você tiver 6 níveis nesta classe, pode ter até 10 soldados de 6º nível, 15 soldados de 4º nível, 30 soldados de 2º nível ou qualquer outra combinação cujo maior nível não ultrapasse 6º, e cuja soma de níveis não ultrapasse 60. Abaixo está um soldado típico de 3º nível.

Quebrar Pernas: uma vida de brigas de rua ensina golpes sujos e doloridos. A partir do 6º nível, você pode gastar uma ação padrão para fazer um ataque corpo-a-corpo que causa 1d8 pontos de dano adicional. Além disso, se o ataque acertar, o alvo do ataque deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + o dano sofrido). Se falhar no teste, o alvo sofre uma penalidade de –4 em todas as suas jogadas e testes durante uma rodada.

Temor: no 8º nível, sua reputação se torna assustadora, graças a todos os "exemplos" que você já deu. Graças a isso, qualquer inimigo inteligente (Int 3 ou mais) em um raio de 9m sofre uma penalidade de –2 na CA.

Oferta Irrecusável: no 10º nível você pode, com um rápido olhar, descobrir o que uma pessoa mais teme, e usar isso para chantageá-la. Você pode usar esta habilidade contra qualquer pessoa que possa escutá-lo e compreendê-lo. Faça um teste de Intuição (CD 10 + o nível do alvo). Se você for bem-sucedido, descobre o que a vítima mais teme (perder seus familiares, ter seu negócio arruinado, ter um segredo revelado...) e pode usar isso contra ela. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade da vítima. Se você for bem-sucedido, pode dar uma ordem qualquer a ela. Esta ordem será uma oferta irrecusável, e a pessoa irá cumpri-la da melhor maneira que puder. Mesmo ordens extremas podem ser dadas — uma pessoa pode preferir morrer a ver sua família ser assassinada pela irmandade! No entanto, ordens extremas fornecem um bônus de +5 no teste de Vontade da vítima. Usar esta habilidade é uma ação completa, e ela pode ser usada uma vez por dia. Esta habilidade dura uma semana, ou até a criatura executar a ordem (o que vier primeiro).

Detetive de Tanna-Toh

Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, é mais conhecida por apadrinhar pesquisadores, cientistas, professores e bibliotecários — mas também preocupa-se com a descoberta da verdade em todos os sentidos. Seus devotos, embora costumem ser estudiosos e pacíficos, também podem pegar em armas e lutar pela justiça. Assim, a bênção de Tanna-Toh cria alguns dos maiores detetives que o mundo conhece.

Em Valkaria, como em qualquer grande metrópole, combater o mal é muito mais complicado que apenas invadir uma masmorra e chacinar monstros. Os vilões escondem-se em fortalezas subterrâneas, salas de jantar respeitáveis, salões de baile ou mesas de tavernas. É raro que os criminosos tenham a maldade estampada no rosto: para descobri-los, é preciso investigar. Armado com um símbolo sagrado, uma espada ou uma lupa, o detetive de Tanna-Toh é a linha de frente na guerra da lógica e dedução contra o crime.

Detetives de Tanna-Toh são geralmente paladinos da Deusa do Conhecimento que escolhem utilizar suas grandes habilidades para auxiliar na captura de criminosos e resolução de mistérios. Alguns trabalham na milícia, invariavelmente alcançando altos cargos — embora seus hábitos "corretos de-

Soldado de Irmandade — ND 1

Humano Plebeu 3, Neutro e Maligno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: bastão acolchoado +4 (1d6+3 não-letal) ou espada curta +4 (1d6+3, 19-20).

Ataques à Distância: besta pesada +2 (1d12+1, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +7, Intimidação +5; Ataque Poderoso, Extorsão Cruel.

Equipamento: bastão acolchoado, besta pesada, couro batido, espada curta, virotes x20.

Tesouro: padrão.

mais" possam provocar ressentimento entre os colegas. Outros atuam como investigadores particulares, com escritórios em Valkaria ou outra grande cidade, aceitando os casos mais diversos e misteriosos. Outros ainda são aventureiros normais, empregando seus talentos para decifrar os mistérios e enigmas que o grupo encontra.

Pré-Requisitos

Para se tornar um detetive de Tanna-Toh, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Intuição, Obter Informação e Percepção.
- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Especial:** deve possuir a habilidade de classe canalizar energia positiva e ser devoto de Tanna-Toh.

Características de Classe

Pontos de Vida: um detetive de Tanna-Toh recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Marcar Suspeito: o detetive de Tanna-Toh pode concentrar-se em alguém que considera suspeito, focando suas energias em prendê-lo — ou inocentá-lo. Uma vez que tenha declarado alguém suspeito, o detetive recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e testes de Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição e Percepção contra ele. Além disso, o suspeito sofre uma penalidade de –1 em testes de resistência contra o detetive de Tanna-Toh. Esses bônus e penalidades aumentam para +2 e –2 no 3° nível, +3 e –3 no 5° nível, +4 e –4 no 7° nível e +5 e –5 no 9° nível. O detetive pode ter apenas um suspeito marcado de cada vez.

Elementar!: não existe crime perfeito; todo criminoso deixa uma trilha de pistas e sinais que um investigador habilidoso é capaz de seguir. Quando estiver investigando um caso, o detetive de Tanna-Toh pode procurar uma pista especial, que lhe permite fazer grandes deduções e tirar conclusões lógicas que, para outras pessoas, parecem mágicas. O detetive faz um teste de Percepção num local relacionado ao mistério que está investigando (cena do crime, casa de um suspeito ou testemunha, rua por onde um fugitivo passou, etc.), contra CD 20. Caso seja bem-sucedido, o detetive pode lançar imediatamente uma magia de adivinhação (divina ou arcana, à sua escolha) sem gastar PM e sem utilizar qualquer componente material. A informação que a magia revela deve ter a ver com o caso. O nível máximo permitido da magia é igual à margem pela qual o teste foi bem-sucedido (assim, um resultado igual a 20 permitiria uma magia de nível 0; um resultado 21, uma magia de 1° nível; um resultado 27, uma magia de 7° nível, e assim por diante). O mestre pode vetar o uso desta habilidade caso o detetive não esteja investigando um mistério (não é possível usá-la para descobrir a taverna com o cozido mais saboroso da cidade ou o endereço da donzela que acabou de passar...). O detetive pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Detector de Mentiras: existem meios mágicos de detectar mentiras, mas por vezes é difícil usá-los em suspeitos nobres ou importantes. O detetive de Tanna-Toh, no entanto, é capaz de notar quando alguém está mentindo com precisão quase mágica, sem necessitar desses artifícios. Esta habilidade funciona exatamente como a magia *discernir mentiras* — mas não é na verdade uma magia; não consome PM, não pode ser dissipada ou detectada, não requer gestos ou palavras arcanas, etc. Em essência, o detetive apenas observa o alvo e nota se ele está mentindo ou falando a verdade. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Mestre dos Disfarces: muitas vezes é importante disfarçar-se para conseguir as informações necessárias para resolver um caso. No 4° nível, o detetive de Tanna-Toh aprende a mudar sua aparência, para enganar criminosos e infiltrar-se onde a lei normalmente não chega. Ele recebe +10 de bônus em todos os testes de Enganação para disfarçar-se, e não sofre nenhuma penalidade quando tenta imitar alguém íntimo das pessoas que está enganando.

Informantes: o detetive de Tanna-Toh conta com uma rede de informantes por toda a cidade, que mantém-no a par dos últimos boatos e acontecimentos no submundo e além. Ele pode fazer testes de Obter Informação sem custo em dinheiro, em apenas uma hora. Esta habilidade só funciona em uma

Detetive de Tanna-Toh		
Nível	**BBA**	**Habilidades de Classe**
1º	+1	Marcar suspeito +1
2º	+2	Detector de mentiras
3º	+3	Elementar!, marcar suspeito +2
4º	+4	Mestre dos disfarces
5º	+5	Informantes, marcar suspeito +3
6º	+6	Segunda face (uma identidade)
7º	+7	Marcar suspeito +4
8º	+8	Segunda face (duas identidades)
9º	+9	Marcar suspeito +5
10º	+10	Acusação

cidade específica, decidida pelo detetive (em geral sua cidade natal ou "base de operações"). É possível mudar esta cidade, mas o processo demora um mês, durante o qual o detetive deve residir na nova cidade. Ele perde completamente o uso da habilidade até que esse tempo transcorra.

Segunda Face: no 6° nível, a habilidade do detetive para disfarces aumenta ainda mais. Ele pode criar uma "identidade alternativa", um disfarce tão perfeito que é *impossível* detectá-lo por quaisquer meios mágicos ou mundanos. O detetive pode disfarçar-se como membro de outra raça, outro sexo ou outra faixa etária, mas não pode assumir a aparência de um animal ou monstro e nem mudar de tamanho (assim, um humano não poderia disfarçar-se como um halfling ou um gigante, por exemplo). O detetive não recebe nenhuma habilidade de raça ou classe, apenas muda de aparência (incluindo suas roupas, voz, trejeitos, maneirismos, documentos, etc.). A identidade alternativa não pode simular nenhuma pessoa real, apenas um novo indivíduo, criado pelo detetive. O detetive só pode ter uma identidade alternativa por vez, e precisa de um dia inteiro de trabalho para criá-la. No entanto, uma vez que esteja criada, o detetive pode trocar de aparência em apenas 10 minutos. No 8° nível, o detetive pode ter até duas identidades alternativas ao mesmo tempo.

Acusação: alguns detetives ocupam-se apenas do trabalho dedutivo, deixando a captura do criminoso para a milícia ou algum grupo de aventureiros. A maioria, no entanto, precisa lidar com o culpado depois que o caso é resolvido. No 10° nível, o detetive de Tanna-Toh pode declarar alguém como culpado por um crime. Então todas as armas do detetive são consideradas *armas anticriatura* contra o acusado, além de ignorar qualquer resistência a dano que ele possa ter. Esta habilidade se acumula com marcar suspeito. No entanto, é muito perigoso para o detetive de Tanna-Toh acusar um inocente. Caso esta habilidade seja usada contra alguém que não seja culpado do crime específico pelo qual está sendo acusado, o detetive perde todas as suas habilidades de classe até que tenha se redimido aos olhos de Tanna-Toh (o que geralmente envolve alguma missão sagrada, segundo a decisão do mestre).

Druida da Favela

As áreas selvagens contam com seus guardiões — druidas e rangers, os sacerdotes e guerreiros das terras não civilizadas. No entanto, grandes metrópoles, como Valkaria, têm uma vida selvagem própria. Dos pequenos criminosos e mendigos que vivem como animais até criaturinhas como ratos e baratas, as zonas mais pobres apresentam fauna variada e perigosa. E as favelas também têm seus druidas.

O druida da favela é um sacerdote que aprendeu a reconhecer a selvageria na miséria, vê que existe uma "selva" criada pela própria civilização, formada de pobreza e descaso. É um druida que adquiriu uma conexão profunda e divina com o ambiente urbano mais sujo, protegendo seus habitantes e confiando em seus becos e lixeiras como fonte de poder.

Em geral, apenas goblins nascidos na Favela dos Goblins, em Valkaria, podem tornar-se druidas da favela. No entanto, existem casos raros de goblins nascidos em outras partes que aprenderam a amar a favela, e até mesmo membros de outras raças que, por alguma razão, foram criados nesse ambiente e descobriram como canalizar seu poder. Seja como for, o druida da favela é um defensor ferrenho de sua comunidade, e muitos cavaleiros, milicianos e aventureiros empolados já aprenderam que é um erro subestimar os milagres que nascem da miséria.

Pré-Requisitos

Para se tornar um druida da favela, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Raça:** goblin (ou criado na Favela dos Goblins).
- **Magias:** capacidade de lançar magias divinas de 4° nível.
- **Especial:** deve possuir a habilidade de classe forma selvagem.

Características de Classe

Pontos de Vida: um druida da favela recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de druida da favela acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Selva de Lixo: o druida da favela adota o ambiente urbano como seu ambiente natural. Quaisquer magias que precisem de elementos da "natureza" (árvores, plantas, nuvens, solo, pedra não trabalhada, etc.) podem ser utilizadas com elementos urbanos. Por exemplo, *teletransporte por árvores* transporta o druida entre postes; *carvalho vivo* usa um prédio abandonado, e *constrição* cria tentáculos de lixo. O druida não perde a capacidade de usar suas magias com elementos e terrenos naturais.

Druida da Favela

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Selva de lixo
2º	+1	Forma da miséria
3º	+2	–
4º	+3	Fartura da imundície
5º	+3	Pestilência

Forma da Miséria: níveis de druida da favela acumulam-se com níveis de druida para determinar as habilidades de forma selvagem a que o personagem tem acesso. Além disso, o druida da favela pode escolher habilidades adicionais, descritas a seguir.

Escavação: o druida pode mover-se sob a terra à metade de seu deslocamento normal. No entanto, só pode escavar por terra, não pedra. O druida da favela assume uma forma semelhante a um rato.

Escorregadio: o druida da favela torna-se escorregadio, como um verme. Enquanto estiver em sua forma selvagem, está sob efeito da magia *movimentação livre*.

Fingir-se de morto: o druida pode parecer morto. Até mesmo seu coração parece estar parado, e sua respiração é interrompida. Nenhum meio mundano é capaz de detectar que está vivo; apenas magias de adivinhação de nível 5 ou maior. O druida aprende esta habilidade com as baratas.

Sugar sangue: o druida alimenta-se de sangue, como um mosquito. Ele pode fazer um ataque desarmado (ou com armas naturais) contra um alvo vivo. Se acertar, o druida recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado.

Fartura da Imundície: o corpo do druida da favela não apenas torna-se imune às doenças provocadas pela sujeira e lixo das zonas mais pobres, como passa a nutrir-se do refugo da civilização. O druida pode comer lixo e beber água contaminada. Enquanto estiver em uma cidade ou aldeia, o druida nunca precisa comer ou beber (a cidade fornece todo o sustento), e recebe um bônus de +2 em testes de Fortitude.

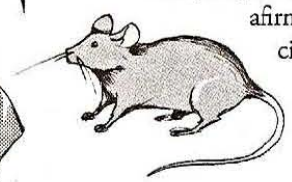
Pestilência: a carne do druida torna-se impregnada com a sujeira das sarjetas, e é nociva para seus inimigos. Qualquer criatura que o druida da favela atingir com armas naturais (ou que atinja-o com armas naturais) deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD igual a 10 + nível de classe do druida). Se falhar, a criatura sofre 1d4 pontos de dano em Constituição.

Espírito da Cidade

Feiticeiros manipulam as energias essenciais do universo, criando efeitos arcanos através de talento bruto, vindo de uma linhagem sobrenatural. A magia está em tudo — mas a civilização transforma a energia mágica, assim como faz com faz com todas as coisas.

O espírito da cidade é um feiticeiro cuja sintonia com um grande centro urbano é tão grande que suplanta sua própria linhagem, seu próprio sangue. A cidade passa a fornecer poder para suas magias e sustento para seu corpo. Ele compreende a "alma" de uma grande cidade e é capaz de falar com ela, confiando que vá protegê-lo. As ruas, prédios, becos e fumaça obedecem a seus comandos e súplicas; feiticeiro e metrópole formam uma ligação quase simbiótica.

O próprio corpo do espírito da cidade adapta-se para melhor viver nesse ambiente: seus pés e mãos adquirem solas como sapatos, seus pulmões respiram fuligem, seus músculos descansam em meio ao burburinho e agitação urbana. Essa transformação em geral ocorre naturalmente: o feiticeiro adquire aos poucos uma ligação com a cidade onde vive, sem nenhum esforço real. Mas existem histórias sobre feiticeiros que foram raptados por extraplanares e submetidos a experimentos, sendo modificados contra sua vontade. De qualquer forma, alguns teóricos afirmam que o espírito da cidade é o próximo estágio evolutivo dos mortais — que substituirá humanos, anões e elfos assim como as raças atuais substituíram os enormes lagartos que eram comuns há milhares de anos.



Embora tenha um vínculo maior com uma cidade específica (que pode ser considerada sua deusa, mãe ou amante), o espírito da cidade é poderoso em qualquer centro urbano. Para ele, o cinza é mais natural que o verde, e a gritaria da multidão é mais harmoniosa que o canto dos pássaros.

Pré-Requisitos

Para se tornar um espírito da cidade, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Conhecimento (local) referente a uma cidade e Obter Informação.
- **Talentos:** Terreno Familiar (qualquer cidade).
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 4º nível sem necessidade de preparação.
- **Especial:** deve ter vivido por um ano em uma metrópole.

Características de Classe

Pontos de Vida: um espírito da cidade recebe 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de espírito da cidade acumulam-se com níveis numa classe conjuradora arcana que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Proteção da Cidade: o espírito da cidade parece ser protegido pelas metrópoles — suas ruas se distorcem para encurtar as distâncias em seu caminho, prédios se inclinam para bloquear ataques, sombras aprofundam-se para escondê-lo. Enquanto estiver em uma cidade, o espírito recebe um ponto de ação adicional por dia. Estes pontos de ação não se acumulam (ou seja, se o ponto adicional não for utilizado até o final do dia, é perdido).

Linhagem Urbana: o corpo e a mente do espírito da cidade modificam-se para se adaptar às grandes metrópoles. Esta nova linhagem suplanta a linhagem sobrenatural que o personagem já possuía. O espírito da cidade adquire uma aparência levemente diferente do normal para sua raça, uma verdadeira criatura das ruas. Os poderes adquiridos pela linhagem urbana são descritos a seguir.

Vozes das Ruas: no 1° nível desta classe de prestígio, você torna-se capaz de compreender qualquer idioma falado dentro da cidade onde está. Esta habilidade não funciona fora de cidades.

Caminhos Urbanos: a cidade leva-o até onde você deseja ir — você pode escalar paredes e pular entre telhados como se caminhasse normalmente. A partir do 3° nível, enquanto estiver dentro de uma cidade, você está sob efeito permanente da magia *patas de aranha*. No entanto, substitui os testes de Atletismo normais por testes de Conhecimento (local).

A Cidade Nunca Dorme: seu corpo encontra mais descanso na agitação urbana do que na calmaria. A partir do 5° nível, enquanto estiver dentro de uma cidade, você não precisa dormir. Apenas passar oito horas dentro da cidade, em qualquer atividade que não envolva combate, cumpre o mesmo efeito de dormir ou descansar por oito horas ininterruptas.

Cosmopolitismo: a cidade é composta de inúmeras raças. A partir do 7° nível, o espírito da cidade não está mais preso às condições de seu próprio nascimento. Enquanto estiver em uma cidade, você pode substituir sua raça (com todos os modificadores e habilidades raciais, mas não aparência) por qualquer raça que habite a cidade. A mudança é permanente, até que seja desfeita.

Poder sobre as Ruas: ao alcançar o 9° nível nesta classe de prestígio, você é capaz de controlar as ruas e prédios da cidade como se fossem argila em suas mãos. Dentro de uma cidade, você pode lançar *terremoto* ou *chuva*

Espírito da Cidade

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Linhagem urbana (vozes das ruas), proteção da cidade, magias
2º	+1	–
3º	+1	Linhagem urbana (caminhos urbanos)
4º	+2	–
5º	+2	Linhagem urbana (a cidade nunca dorme)
6º	+3	–
7º	+3	Linhagem urbana (cosmopolitismo)
8º	+4	–
9º	+4	Linhagem urbana (poder sobre as ruas)
10º	+5	Armadura da cidade

de meteoros uma vez por dia, sem consumir PM, mesmo que não conheça essas magias. O efeito visual das magias é alterado para refletir um ambiente urbano (as ruas se agitam, os prédios balançam e arremessam tijolos, etc.).

Armadura da Cidade: ao alcançar o 10º nível, o espírito da cidade torna-se capaz de unir seu próprio corpo à metrópole. Pode gastar uma ação de rodada completa para invocar uma espécie de armadura que cobre seu corpo todo, feita de paralelepípedos, tijolos, cimento e outros materiais urbanos. O espírito torna-se parecido com um golem de pedra. Enquanto estiver com a armadura da cidade, o espírito recebe +8 de bônus em classe de armadura, imunidade a frio, fogo e acertos críticos e resistência a dano 10. Ele também não precisa respirar e aumenta em uma categoria de tamanho (um personagem Médio torna-se Grande, por exemplo). O espírito da cidade ainda pode lançar magias normalmente com esta armadura, sem nenhuma penalidade. Esta habilidade dura por 10 minutos, e pode ser usada uma vez por dia.

Gladiador Imperial

A vida na Arena é brutal, mas também cheia de glórias. Os gladiadores são guerreiros profissionais, artistas que usam suas habilidades de combate para divertir o público em grandes espetáculos. Em Valkaria (e também em outras cidades onde combates de arena são populares, como Triunphus e Tiberus), os gladiadores são as maiores estrelas.

Poder e habilidade em combate são importantes para o gladiador imperial — mas ainda mais importantes são sua aparência, presença e carisma. Seu objetivo maior *não* é vencer todas as lutas, e sim conquistar o público, lutando de forma impressionante. Nem sempre o vencedor recebe aplausos: um lutador vulgar, sem brilho ou com má reputação jamais será um astro — mesmo que seja um vencedor.

O gladiador depende do público, e por isso é um guerreiro urbano. Embora os maiores deles se estabeleçam na Arena Imperial ou em outras, existem aqueles que viajam pelo mundo, espalhando sua fama, treinando, angariando experiência e apresentando-se por onde passam.

O gladiador imperial costuma ser um tipo espalhafatoso e marcante. Suas armas tradicionais são o tridente, a rede e a espada curta, mas qualquer arma exótica pode ser usada. Suas armaduras parecem mais estéticas do que práticas, revelando um corpo belo, esculpido para o deleite da multidão.

Pré-Requisitos

Para se tornar um gladiador imperial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Acrobacia, Atuação e Iniciativa.
- **Talentos:** Torcida, Usar Arma Exótica.
- **Bônus Base de Ataque:** +5.

Características de Classe

Pontos de Vida: um gladiador imperial recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Armadura Sumária: os astros da arena não desejam esconder o corpo que aperfeiçoaram com tanto esforço. Sua beleza é parte de seu poder. No 1º nível, o gladiador imperial recebe uma armadura personalizada e única. Tipicamente, esta armadura cobre apenas um braço, parte do peito e a cabeça (para homens) ou pouco mais que parte dos seios e a virilha (para mulheres). Em termos de regras, esta armadura é idêntica a uma armadura acolchoada (veja em *Tormenta RPG*), mas oferece proteção igual a uma couraça (+5 na classe de armadura). Apenas o gladiador imperial pode usar esta armadura; seu treinamento ensina-o a utilizar trajes sumários com eficiência. Para todos os outros personagens, ela conta como uma armadura acolchoada normal, de aparência exótica. Além disso, o gladiador imperial é capaz de usar esta armadura em conjunto com a habilidade autoconfiança.

Fãs: no 2º nível, o gladiador imperial já adquiriu certa fama. Ele recebe o talento Celebridade (veja neste capítulo), mesmo que não cumpra seus pré-requisitos. Caso já possua este talento, o bônus em Diplomacia e Enganação que recebe ao ser reconhecido aumenta em +5.

Técnica de Luta: no 2º nível, o gladiador imperial recebe um talento de combate. No 6º nível, recebe outro talento de combate.

Favorito da Multidão: o gladiador sabe utilizar sua torcida melhor que qualquer outro combatente. A partir do 3º nível, o benefício que ele recebe pelo talento Torcida (veja em *Tormenta RPG*) aumenta para +2 (em vez de +1, como normal). No 6º nível, este bônus aumenta para +3 e, no 9º nível, para +4.

Rugido das Massas: o gladiador imperial extrai força da adoração de seus fãs. A partir do 4º nível, quando estiver utilizando o talento Torcida (isto é, quando estiver sendo observado

Gladiador Imperial

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1°	+1	Armadura sumária
2°	+2	Fãs, técnica de luta
3°	+3	Favorito da multidão +2
4°	+4	Rugido das massas
5°	+5	Autoconfiança
6°	+6	Favorito da multidão +3, técnica de luta
7°	+7	Figurino do astro
8°	+8	Ídolo
9°	+9	Favorito da multidão +4
10°	+10	Golpe final

e incentivado por admiradores não combatentes), o gladiador pode passar uma rodada inteira sem fazer ação alguma além de posar triunfantemente, erguer os braços em agradecimento, exibir seus dotes físicos mais marcantes, etc. Os gritos de adoração do público permitem que o gladiador cure 6d8 pontos de vida, receba 2 pontos de ação ou tenha um acerto crítico automático no próximo ataque bem-sucedido que realizar. Esta habilidade pode ser usada uma vez por combate.

Autoconfiança: no 5° nível, o gladiador imperial exala um ar de tranquilidade e majestade que parece protegê-lo. Desde que esteja sem armadura (ou com sua armadura sumária), ele soma seu modificador de Carisma a sua classe de armadura. Caso o gladiador imperial já tenha essa habilidade, recebe um bônus de +1 na CA.

Figurino do Astro: no 7° nível, o gladiador imperial domina o uso de sua armadura sumária, tornando-se praticamente intocável. A armadura sumária passa a fornecer proteção como uma armadura completa (bônus de +8).

Ídolo: quando atinge o 8° nível, o gladiador imperial é uma figura conhecida em quase todas as terras civilizadas. Onde quer que esteja (desde que tenha havido passagem de criaturas inteligentes nos últimos anos), o gladiador encontra sinais de sua fama. Paredes de masmorras revelam pichações com seu nome; exércitos inimigos contam com pelo menos um fã maravilhado; selvas inóspitas ainda exibem marcas de um ritual a Allihanna feito para abençoá-lo. O gladiador pode utilizar os benefícios do talento Torcida mesmo que não haja espectadores não combatentes por perto. O mestre pode vetar o uso desta habilidade em alguns casos extremos (por exemplo, uma cripta fechada há mil anos, sem passagem de *nenhuma* criatura inteligente, ou uma dimensão alienígena que nunca teve contato algum com Arton).

Golpe Final: o gladiador imperial treina seus golpes como um ator ou dançarino ensaia suas apresentações. No 10° nível, o gladiador imperial desenvolve um "golpe final", uma manobra acrobática e mortal que se torna sua marca registrada na arena. Em geral, o golpe final recebe um nome — Furacão Sangrento de Mylena, Cabeçada Diamante de Maquius, etc. Ao declarar que está usando o golpe final, o jogador pode rolar três vezes seu teste de ataque e três vezes sua jogada de dano (ficando com o melhor resultado em ambos os casos). Em caso de acerto crítico, o multiplicador aumenta em 1 (por exemplo, tornando-se x3, em vez de x2, para um golpe final com uma espada longa). Esta habilidade pode ser usada em conjunto com rugido das massas e quaisquer outras similares. O gladiador pode usar o golpe final uma vez por combate.

Nota: esta é uma atualização e adaptação da classe de prestígio gladiador imperial publicada em Tormenta: Guia do Jogador v. 3.5.

Lenda Urbana

Os criminosos são um bando covarde e supersticioso. Debocham da lei, desafiam até mesmo aventureiros — mas tremem ao pensar sobre um vingador urbano implacável, cuja identidade e capacidades ninguém conhece. Riem da lei, mas não riem da lenda urbana.

A lenda urbana é um aventureiro que treinou corpo e mente até o limite, para dedicar-se à caça de vilões nas cidades. Embora seja um guerreiro e infiltrador habilidoso em outros ambientes, este cruzado encapuzado domina completamente o terreno dos becos e telhados, das sombras e sarjetas. A maioria veste algum tipo de uniforme — que pode variar de uma elaborada fantasia remetendo a animais ou deuses até um simples manto escuro e

uma máscara. O mais importante é que sua identidade seja mantida em segredo, pois boa parte do poder da lenda urbana depende desse ar misterioso.

Algumas lendas urbanas são lutadores altruístas, determinados a erradicar o mal. Outros são carniceiros sanguinolentos, tão ou mais cruéis que os criminosos que caçam. Existem até mesmo lendas urbanas dedicadas ao crime — que usam suas capacidades para aterrorizar pessoas comuns e dominar grandes quadrilhas. Algumas pertencem a sociedades secretas (veja no Capítulo 2). Outras trabalham sozinhas, ou com grupos de aventureiros.

Em qualquer caso, a lenda urbana utiliza a incerteza e o medo gerados por sua figura e os rumores ao seu redor para vencer a guerra contra o crime. Nenhuma lenda urbana é um mero guerreiro, mago ou clérigo — aos olhos dos criminosos, é um demônio imortal e incansável.

Pré-Requisitos

Para se tornar uma lenda urbana, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Furtividade e Intimidação.
- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Especial:** deve possuir um uniforme e uma identidade secreta (veja no Capítulo 2).

Características de Classe

Pontos de Vida: uma lenda urbana recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo: a lenda urbana treina para desabilitar oponentes de forma rápida e precisa. No 1° nível, ao atingir um oponente desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos. No 3° nível, e a cada dois níveis subsequentes, o dano adicional aumenta em 1d6.

Traje das Sombras: toda lenda urbana tem um uniforme — desde uma máscara e capa imitando um animal predador, com um símbolo no peito, até uma simples casaca negra com capuz. O importante é que seu rosto fique escondido. A partir do 1° nível, a lenda urbana é capaz de usar o uniforme de maneira muito eficiente. Ele pode ser vestido sobre qualquer tipo de armadura. Enquanto a lenda urbana estiver usando o uniforme, não sofre nenhuma penalidade em perícias por estar usando armaduras, e recebe +2 de bônus em Furtividade.

A Noite É Meu Lar: no 2° nível, a lenda urbana recebe visão no escuro 18m. Se já possuía esta habilidade, seu alcance é duplicado.

Sozinho contra a Escória: a lenda urbana sabe que não pode depender de ninguém em sua luta contra o crime. No 2° nível, o personagem recebe esquiva sobrenatural aprimorada, como a habilidade de classe dos ladinos. No 4° nível, recebe +2 de bônus em jogadas de ataque e classe de armadura quando

Lenda Urbana

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1°	+1	Ataque furtivo +1d6, traje das sombras
2°	+2	A noite é meu lar, sozinho contra a escória (esquiva sobrenatural aprimorada)
3°	+3	Ataque furtivo +2d6, vigilante das trevas (+5 em Intimidação)
4°	+4	Sozinho contra a escória (+2 em ataques e CA), vingador sem rosto
5°	+5	Ataque furtivo +3d6, vigilante das trevas (sem ferimentos)
6°	+6	Plantar rumores
7°	+7	Ataque furtivo +4d6, vigilante das trevas (*medo*)
8°	+8	Manto da noite
9°	+9	Ataque furtivo +5d6, punho das sombras
10°	+10	Encarnação da vingança

estiver em inferioridade numérica. Este bônus perdura até o fim do combate, mesmo que, à medida que os inimigos caiam, a inferioridade numérica diminua ou deixe de existir.

Vigilante das Trevas: vestindo seu uniforme, a lenda urbana parece mais que um mero mortal. Poucos conseguem permanecer tranquilos ao enfrentá-la. No 3° nível, a lenda urbana recebe +5 de bônus em Intimidação quando está vestindo o uniforme. No 5° nível, enquanto estiver vestindo o uniforme, a lenda urbana não demonstra os efeitos de nenhum ferimento que tenha sofrido — enquanto tiver pelo menos um ponto de vida, nada em sua aparência sugere que tenha se ferido, parecendo uma muralha invulnerável. No 7° nível, a lenda urbana pode lançar *medo* (CD do teste de resistência baseada em Carisma) à vontade, sem gastar PM.

Vingador sem Rosto: no 4° nível, a lenda urbana torna-se imune a todas as formas mágicas e mundanas de detecção de sua identidade secreta. Perícias como Percepção e magias como *visão da verdade* não podem afetá-lo. Sua identidade secreta é revelada apenas se ele for capturado e sua máscara for arrancada.

Plantar Rumores: no 6° nível, a lenda urbana torna-se capaz de utilizar diretamente as superstições dos criminosos contra eles mesmos. O personagem pode gastar um dia inteiro plantando boatos pela cidade sobre as capacidades do "vigilante misterioso". Esses boatos costumam ser enormes exageros, planejados para causar ainda mais terror aos vilões. No final do dia, a lenda urbana faz um teste de Intimidação contra CD 20. Se for bem-sucedida, pode escolher uma habilidade de classe de *qualquer* classe básica, de um nível igual ou inferior ao seu nível de personagem, e pode utilizá-la durante 24 horas. Por exemplo, um guerreiro 5/lenda urbana 6 pode plantar rumores e adquirir forma selvagem aprimorada, como um druida de 11° nível. Esta habilidade pode ser usada uma vez por semana, e funciona apenas em cidades, aldeias e outras comunidades.

Manto da Noite: no 8° nível, a lenda urbana parece se mesclar com as sombras, surgindo de surpresa onde os criminosos menos esperam. O personagem pode lançar *invisibilidade maior* em si mesmo, uma vez por dia.

Punho das Sombras: quando chega ao 9° nível, a lenda urbana adquire maestria total em combate contra seus inimigos jurados. O personagem pode realizar ataques furtivos *sempre* que estiver vestindo uniforme, independente de quaisquer outras condições. Inimigos imunes a ataques furtivos continuam imunes aos ataques furtivos da lenda urbana.

Encarnação da Vingança: no 10° nível, a lenda urbana passa a encarnar sua cruzada contra a maldade, e sua identidade secreta passa a fazer parte de seu próprio ser. O personagem adquire uma habilidade de classe com base no "tema" de seu uniforme e codinome.

Animal: a lenda urbana veste-se como um animal (lobo, coruja, corvo...). O personagem pode dar um "bote", fazendo dois ataques com o mesmo bônus quando realiza uma investida.

Sobrenatural: a lenda urbana veste-se como um morto-vivo ou demônio. Os ataques corpo-a-corpo do personagem causam 1d6 pontos de dano em Força, além do dano normal.

Elemento: a lenda urbana adota uma identidade ligada a um elemento ou força primordial (fogo, gelo, água, eletricidade...). O personagem torna-se imune ao elemento que representa.

Ambiente: a identidade da lenda urbana remete a uma condição climática ou ambiental, ou a um terreno específico (noite, neve, floresta, tempestade...). O personagem recebe cura acelerada 5 quando está no ambiente escolhido.

Combate: o codinome e identidade da lenda urbana estão ligados ao combate ou à fúria (com palavras como "garra", "cavaleiro", "espada", "destruidor", etc.). O personagem pode usar ataque furtivo mesmo contra inimigos normalmente imunes.

Nobre de Valkaria

Em raras ocasiões, membros da alta sociedade decidem se aventurar. Às vezes isso é fruto de um desejo genuíno de contribuir para a segurança de Arton, mas em geral é apenas mais uma diversão. Aristocratas que abraçam a vida de aventuras por capricho levam sua maneira de agir aos campos de batalha e masmorras, e tentam comprar o sucesso nessas situações.

O nobre de Valkaria é mais do que um lorde: é parte de uma elite tão afastada dos plebeus quanto os deuses são dos mortais. A alta sociedade da capital é superior aos mais altos nobres de outros reinos. Sua vida de excessos poderia chocar até mesmo um astuto conspirador de Ahlen ou uma tradicional família de Bielefeld. Não há limites para a elite.

Nobres de Valkaria costumam ser mais tolerados do que bem-vindos em grupos de aventureiros — seus recursos podem ser necessários, mesmo que seu comportamento seja detestável. Contudo, quando um destes adquire interesse e amizade

genuínos pelo grupo, pode contribuir com poder econômico e social capaz de rivalizar com as façanhas do maior dos magos.

Também há alguns casos de aventureiros tradicionais que ascendem socialmente, tornando-se parte da elite e adquirindo todos estes privilégios. Talvez esses sejam os mais temíveis aristocratas, e os mais valiosos como exploradores de masmorras — pessoas que conhecem os dois lados, e utilizam os pontos fortes de ambos.

Pré-Requisitos

Para se tornar um nobre de Valkaria, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** Enganação e Diplomacia 10 graduações.
- **Especial:** deve possuir um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Características de Classe

Pontos de Vida: um nobre de Valkaria recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Sangue Azul: o nobre de Valkaria é uma visão impressionante. Uma vez por dia, pode lançar *esplendor da águia* sobre si mesmo, sem consumir pontos de magia.

Séquito: o nobre de Valkaria é acompanhado por um verdadeiro esquadrão de servos, bajuladores, amigos e ajudantes, que contribuem com suas próprias habilidades para suas aventuras. O personagem adquire um novo membro de seu séquito a cada nível. Os benefícios que o membro do séquito concede são permanentes. Se um membro do séquito morrer, o personagem pode substituí-lo assim que voltar a uma cidade ou povoado com recursos suficientes. Em geral, no entanto, não é necessário interpretar esses servos, e suas características são irrelevantes. Mesmo que um membro do séquito não esteja presente, seus conselhos e sabedoria permanecem ativos, por meio de pergaminhos, lembranças, etc.

Bibliotecário: o personagem recebe a habilidade de classe conhecimento de bardo, como um bardo de nível igual ao seu nível de personagem. Caso já possua, recebe um bônus de +4 em testes desta habilidade.

Especialista: o personagem recebe um talento qualquer, à sua escolha, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos.

Instrutor de combate: o bônus base de ataque do personagem aumenta em +1. O instrutor de combate pode ser escolhido até três vezes.

Linguista: o personagem torna-se capaz de compreender e falar todos os idiomas, exceto idiomas extraplanares.

Médico: o personagem recebe +10 PV permanentes. O médico pode ser escolhido até três vezes.

Treinador: o personagem recebe +2 em Força, Destreza ou Constituição. O treinador pode ser escolhido até três vezes (uma vez para cada habilidade).

Tutor: o personagem recebe +2 em Inteligência, Sabedoria ou Carisma. O tutor pode ser escolhido até três vezes (uma vez para cada habilidade).

Empáfia: acostumado a ser respeitado e obedecido, o nobre de Valkaria espera que o universo inteiro trate-o com a devida cortesia. A partir do 2° nível, ele recebe um bônus em todos os testes de resistência igual ao seu nível de classe.

Ele É Meu Amigo: os privilégios da elite estendem-se às pessoas que caem nas boas graças do nobre de Valkaria. Uma vez por dia, ele pode compartilhar uma habilidade de classe ou talento que possua com um aliado. O aliado pode usar este benefício por um minuto.

Arrogância: para um membro da elite, a posição social suplanta todo o poder físico ou místico. Quando for alvo de uma magia ou outro efeito que dependa do nível do alvo, o nobre de Valkaria sempre conta como um personagem de 20° nível.

Nobre de Valkaria		
Nível	**BBA**	**Habilidades de Classe**
1°	+0	Sangue azul, séquito
2°	+1	Empáfia, séquito
3°	+2	Ele é meu amigo, séquito
4°	+3	Arrogância, séquito
5°	+3	"Pff", séquito

"Pff": um membro da elite não vê nada surpreendente em magias ou milagres — a plebe pode exclamar "Ohhh!", mas o nobre só diz "Pff". Uma vez por dia, o nobre de Valkaria pode lançar uma magia *qualquer* (arcana ou divina), com nível máximo igual à metade do seu nível de personagem (um nobre de Valkaria com 16 níveis ao todo, por exemplo, pode lançar qualquer magia até o 8° nível). Caso a magia possua componentes materiais ou custo em XP, o nobre de Valkaria deve pagar por eles.

Pastor de Valkaria

Clérigos aventureiros costumam ser peregrinos, cruzados que vagam pelos ermos enfrentando o mal, destruindo mortos-vivos e espalhando a palavra de seu deus. No entanto, sacerdotes também têm uma outra função, tão ou mais importante: guiar espiritualmente uma comunidade, certificando-se de que as almas de seu rebanho estejam no caminho certo e unindo sua paróquia como uma verdadeira família.

O pastor de Valkaria é um tipo de clérigo bastante característico da capital do Reinado. Como marco zero da civilização no continente, Valkaria tem tradições arraigadas e um forte senso de comunidade. O pastor é um pilar dessa comunidade, um clérigo tão preocupado em defender os fiéis que conhece há anos quanto em enfrentar cultistas e recuperar relíquias.

O pastor é invariavelmente uma figura conhecida em sua comunidade — é tradicional que algumas famílias tenham um filho miliciano, um filho pastor e a "ovelha negra", o filho envolvido nas irmandades! Seja um veterano que batizou todos aqueles que hoje são os membros mais importantes da vizinhança, seja um jovem idealista que conquista o respeito de idosos que sempre viveram na região, o pastor é um líder, uma autoridade que recebe o máximo respeito. Ele não é muito adepto de se ausentar por meses para explorar masmorras, mas luta ativamente contra o crime e a maldade em sua paróquia. Não costuma descobrir templos esquecidos, mas ouve as confissões mais chocantes de seus fiéis.

Em sua comunidade, o pastor sempre pode contar com portas abertas, convites para jantar e até mesmo apoio armado. E, em sua igreja, não abaixa a cabeça nem mesmo à Rainha-Imperatriz — é o lorde supremo, obedecendo apenas a Valkaria.

Pré-Requisitos

Para se tornar um pastor de Valkaria, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

• **Perícias:** treinado em Conhecimento (local) referente a Valkaria.

• **Nível:** 5° nível de clérigo de Valkaria.

• **Especial:** ao adquirir o primeiro nível nesta classe de prestígio, deve fixar residência em Valkaria.

Características de Classe

Pontos de Vida: um pastor de Valkaria recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de pastor de Valkaria acumulam-se com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Ambição Local: embora Valkaria exija que seus devotos viajem pelo mundo para viver aventuras e espalhar sua palavra, o pastor recebe permissão de ficar na capital para guiar sua comunidade. A partir do 1° nível, o pastor de Valkaria não precisa mais viajar constantemente, desde que trabalhe em sua paróquia na capital.

Nota: esta obrigação é citada no suplemento O Panteão. *Caso você não esteja utilizando-o, considere simplesmente que o pastor pode fixar residência como qualquer clérigo normal.*

Respeito: o pastor de Valkaria é uma figura tradicional, um pilar da comunidade. Atacá-lo é uma blasfêmia quase tão grande quanto atacar a própria deusa! Enquanto estiver em Valkaria, o pastor recebe o talento Aparência Inofensiva, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos. Caso já possua esse talento, a CD do teste para atacá-lo aumenta em +5.

Casa da Deusa: a partir do 2° nível, o pastor de Valkaria assume seus reais deveres na comunidade. Torna-se responsável por um templo, frequentado por inúmeros fiéis que assistem às missas, fazem confissões e procuram-no em busca de conforto espiritual. Embora esta seja uma grande responsabilidade, tem seus benefícios — o pastor agora possui o equivalente a uma casa modesta (o alojamento nos fundos do templo), e a comunidade paga para que ele tenha um estilo de vida médio (veja *Tormenta RPG*, página 234), através de dízimos e doações, sem custo algum para o próprio pastor.

Pilar da Comunidade: quem pensaria em desrespeitar o pastor? Por que alguém seria rude com ele? Em sua comunidade, o pastor é querido; todos confiam nele. A atitude de todos os adoradores de Valkaria dentro da capital aumenta em uma categoria com relação ao pastor. Além disso, ele recebe +2 de bônus em todas as perícias sociais com qualquer habitante de Valkaria.

Valkaria Está entre Nós: no 4° nível, o vínculo do pastor com seu templo e sua deusa aumenta. O templo (suas paredes,

teto, bancos, etc.) conta como o próprio corpo do pastor para determinar o alcance de suas magias. Por exemplo, o pastor pode lançar *curar ferimentos* sobre um alvo que esteja tocando uma das paredes do templo, ainda que ele mesmo esteja a vários metros de distância. O pastor precisa de alguma forma de enxergar ou notar o alvo da magia (por exemplo, se estiver do outro lado da cidade, será difícil saber quando alguém está tocando as paredes, para então conjurar *curar ferimentos*).

Confissões: através das confissões de seus fiéis, o pastor descobre os mais sombrios segredos da cidade. Normalmente, a ética impede que use esse conhecimento — mas, para um bem maior, isso às vezes é necessário. Uma vez por dia, o pastor pode lançar *detectar pensamentos* sobre um habitante de Valkaria, sem gastar PM, sem teste de resistência e sem ser afetado por materiais que normalmente bloqueiam esta magia.

Poder de Valkaria: a Deusa da Humanidade é ainda mais poderosa no templo do pastor. Todas as magias do pastor lançadas dentro do templo ficam sob o efeito do talento Potencializar Magia, mesmo que o pastor não possua o talento, sem custo adicional em PM.

Pequenos Deuses: existem incontáveis deuses menores em Arton, além dos vinte deuses do Panteão. Na verdade, alguns acreditam que exista um deus menor para cada situação — oram ao Deus da Cartografia antes de consultar um mapa e ao Deus dos Carpinteiros quando precisam fazer algum conserto doméstico. Embora seja um devoto ferrenho de Valkaria, no 7° nível o pastor passa a conhecer os pequenos deuses que habitam a capital do Reinado, e sua deusa tolera que ele utilize os poderes dessas divindades urbanas. Em Valkaria, o pastor pode passar um dia em busca de um deus menor adequado a suas necessidades. Depois desse tempo, adquire um talento de domínio à sua escolha, que perdura até que ele busque outro deus menor. Esta habilidade pode ser usada uma vez por semana.

Santuário Seguro: o pastor trabalha para que seu templo seja um refúgio seguro para todos os fiéis, e para que os inimigos da deusa nunca possam profaná-lo. A partir do 8° nível, o pastor pode lançar *proteger fortalezas* em seu templo, uma vez por dia, sem custo em PM.

Bênção Perene: o templo do pastor de Valkaria torna-se um bastião do poder da deusa, onde suas bênçãos duram tanto quanto a fé. Todas as magias divinas lançadas pelo pastor sobre alvos vivos dentro de seu templo e que tenham duração maior do que instantânea duram indefinidamente, enquanto os alvos permanecerem dentro do templo. Por exemplo, um aliado do pastor poderia ficar dias ou semanas sob efeito de *força do touro*, desde que não saísse de dentro do templo.

Nada me Faltará: ao chegar ao 10° nível, o pastor torna-se um verdadeiro protegido de Valkaria, e sabe que não precisa temer nada enquanto estiver na casa da deusa. Dentro de seu templo, o pastor recupera 1d8 pontos de vida ou 1d4 pontos de magia por rodada (que pode usar em qualquer magia memorizada).

Pastor de Valkaria		
Nível	**BBA**	**Habilidades de Classe**
1º	+0	Ambição local, respeito
2º	+1	Casa da deusa
3º	+1	Pilar da comunidade
4º	+2	Valkaria está entre nós
5º	+2	Confissões
6º	+3	Poder de Valkaria
7º	+3	Pequenos deuses
8º	+4	Santuário seguro
9º	+4	Bênção perene
10º	+5	Nada me faltará

Rei do Crime

Existem ladrões. Existem assassinos. Existem até mesmo capitães das irmandades. Mas nenhum desses é o verdadeiro senhor do submundo. O maior malandro, o bandido que desafia a milícia e todas as quadrilhas, o facínora independente que aceita (e cumpre) qualquer missão é o rei do crime.

O rei do crime não é parte de nenhuma organização, e em geral não ambiciona sentar-se atrás de uma mesa como um nobre ou burguês. Ele vende seus serviços a quem pagar mais e destaca-se por sua versatilidade: é capaz de assaltar casas de comércio, assassinar alvos protegidos, raptar filhos de ricaços, eliminar gangues rivais, roubar segredos de estado... E o mais importante: continuar vivo e em liberdade!

O rei do crime não é muito útil nos ermos ou em uma fortaleza abandonada, mas conhece cada beco e taverna de sua própria cidade. Usa esse conhecimento (e os contatos que surgem com ele) para escapar de situações de morte certa, de forma quase sobrenatural. Quando a milícia acha que finalmente encurralou-o, o rei do crime foge por uma passagem secreta. Quando um criminoso rival enfim atravessou-o com uma espada, descobre que matou o alvo errado. Muitos afirmam que estes tipos são protegidos por Hyninn — e provavelmente isso é verdade, pois é difícil achar outra explicação para seu sucesso!

O rei do crime também é hábil em combate. Sabe que, para sobreviver nas ruas, é preciso saber usar todo tipo de armas e armaduras — uma missão quieta de infiltração pode se transformar num combate aguerrido em uma fração de segundo. Sua vida é uma sucessão improvável de missões variadas, traições, fugas, fortuna e pobreza. Apenas uma coisa é constante: o rei do crime sobrevive e escapa impune, para caçar outra missão na taverna mais próxima.

Pré-Requisitos

Para se tornar um rei do crime, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

• **Perícias:** treinado em Conhecimento (local) referente a uma cidade qualquer, Enganação e Ladinagem.

• **Tendência:** qualquer não Leal.

• **Especial:** deve possuir a habilidade de classe ataque furtivo (+3d6).

Características de Classe

Pontos de Vida: um rei do crime recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Base de Operações: no 1° nível, você deve escolher uma cidade específica como sua base de operações. Todas as habilidades que mencionem sua cidade são utilizáveis apenas dentro dela. Uma vez escolhida, a base de operações não pode ser trocada.

Incriminar: o rei do crime é hábil em transferir a culpa de seus próprios atos e caráter duvidoso para outras pessoas. Uma vez por dia, se for afetado por uma habilidade ou magia que dependa de tendência, raça ou qualquer outra característica dele mesmo (como a habilidade destruir o mal dos paladinos ou uma arma *anticriatura*), o rei do crime pode designar outra criatura inteligente a até 9 metros, e fazer com que ela seja afetada, livrando-se do efeito. Por exemplo, um rei do crime Maligno pode fazer com que um paladino seja detectado pela habilidade detectar o Mal. Um uso desta habilidade dura por uma hora.

Ataque Furtivo: no 2º nível, ao atingir um oponente desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), o rei do crime causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos. No 4º nível, e a cada dois níveis seguintes, o dano adicional aumenta em 1d6.

Esconderijo: no 3° nível, o rei do crime adquire um "esconderijo" — na verdade um local de onde pode fugir sem chance de ser capturado, através de passagens secretas, rotas de fuga labirínticas ou mesmo bênção de Hyninn. Decida em conjunto com o mestre um ponto para seu esconderijo, dentro de sua cidade. Quando você estiver neste esconderijo, pode gastar uma ação de movimento para desaparecer completamente, sem chance de detecção mágica ou mundana — é como se a cidade o engolisse. Você reaparece apenas 1d6 horas depois, em um ponto decidido pelo mestre. Você adquire um segundo esconderijo no 7° nível.

Escola das Ruas: a vida de crimes ensina ao rei como defender-se — e também atacar! No 4° nível, o rei do crime aprende a usar todas as armas marciais e todas as armaduras. No 6° nível, aprende a usar uma arma exótica. No 8° nível, aprende a usar *todas* as armas exóticas.

Reserva Especial: o rei do crime e seus cúmplices espalham equipamentos, armas e demais suprimentos úteis pelos becos da cidade, para uso em emergências. Uma vez por dia, em sua cidade, o rei do crime pode fazer um teste de Conhecimento (local) para encontrar equipamentos. O resultado do

teste determina o valor máximo dos equipamentos encontrados. O rei do crime gasta uma ação completa para revelar os equipamentos e tirá-los de seu esconderijo.

Resultado do teste	Valor recolhido
9 ou menos	Nenhum
10-19	Até 100 TO
20-29	De 101 até 500 TO
30 ou mais	De 501 até 1.000 TO

Furto Estratégico: a cidade parece providenciar um meio de fuga ao rei do crime, mesmo quando a situação é mais desesperadora. Uma vez por dia, em sua cidade, o rei do crime pode gastar um ponto de ação para encontrar um veículo ou animal convenientemente desprotegido, que pode ser roubado com pouco esforço (uma ação completa). O tipo de veículo ou animal é determinado aleatoriamente, através de uma rolagem de 1d6.

1) Carroça.

2) Carruagem.

3) Cavalo.

4) Trobo.

5) Balão goblin.

6) Grifo.

Sósia: a sorte do rei do crime para escapar vivo das piores situações é incrível — ou ele é mesmo abençoado por Hyninn. Se morrer em sua cidade, o rei do crime pode "voltar" após um dia — na verdade, ele mesmo não morreu; foi um sósia! Mais de um capitão da milícia já foi à loucura tentando dar cabo de um rei do crime aparentemente imortal. Esta habilidade pode ser usada uma vez por mês (e, se você precisar de mais de um uso por mês, está se metendo em encrencas demais, até para um rei do crime!).

Rei do Crime

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Base de operações, incriminar
2º	+1	Ataque furtivo +1d6
3º	+2	Esconderijo
4º	+3	Ataque furtivo +2d6, escola das ruas
5º	+3	Reserva especial
6º	+4	Ataque furtivo +3d6, escola das ruas
7º	+5	Esconderijo, furto estratégico
8º	+6	Ataque furtivo +4d6, escola das ruas
9º	+6	Sósia
10º	+7	Ataque furtivo +5d6, impunidade

Impunidade: o rei do crime é capaz de escapar impune mesmo cometendo os piores atos. Uma vez por mês, o rei do crime pode escolher um crime que tenha cometido e simplesmente se livrar das consequências. Se vai a julgamento, é considerado inocente. Se é capturado por uma quadrilha rival, recebe uma proposta de emprego em vez de uma espada na garganta. Se é encurralado pela família de uma vítima, os perseguidores convertem-se a Lena e decidem perdoá-lo no último instante! Contudo, isso se aplica a apenas *um* crime de cada vez. Por exemplo, se o rei tiver roubado uma joia e matado um guarda enquanto fugia, só pode usar esta habilidade em *um* dos dois crimes.

Itens Mágicos

Amuleto de Valkaria

Este item muito simples, favorito entre os aventureiros, contém a bênção da Deusa da Ambição. Valkaria incentiva a sede de aventuras — assim, o usuário recebe 1 ponto de ação adicional por heroísmo (veja *Tormenta RPG*, página 125).

Aura tênue; Criar Item Maravilhoso, *heroísmo*; Preço 5.000 TO.

Ar Engarrafado

Vendedores de bugigangas costumam tentar convencer os forasteiros a comprar garrafas vazias, dizendo que contêm "o ar de Valkaria engarrafado". Não se sabe se o *ar engarrafado* mágico deu origem a esse trambique, ou se algum mago empreendedor teve a ideia de fabricá-lo após ver um dos trambiqueiros em ação — mas é fato que existem garrafas que contêm um pouco da "essência" de Valkaria ou outras grandes cidades.

Ao ser aberta, a garrafa de *ar engarrafado* expele uma fumaça translúcida, que mostra relances momentâneos de cenas e prédios da capital (ou de outra cidade). Cada garrafa simula uma cidade específica. A fumaça não tem cheiro e não obscurece a visão, mas ocupa uma área de 30 por 30 metros. Esta área passa a contar como Valkaria (ou a cidade em questão) para fins de habilidades de classe, talentos, magias, etc. Assim, um pastor de Valkaria pode usar sua habilidade pequenos deuses dentro da área coberta pela fumaça, por exemplo. Quaisquer criaturas vivas "criadas" pela fumaça para atender a habilidades ou magias (por exemplo, os guardas trazidos pelo talento Chamar Reforços) comportam-se exatamente como suas contrapartes reais, mas são na verdade construtos mágicos criados pela fumaça. O *ar engarrafado*, no entanto, *não* cria ou simula nenhum local específico de Valkaria ou qualquer outra cidade — não permite acesso aos esconderijos do rei do crime ou ao templo do pastor de Valkaria, por exemplo.

A fumaça dissipa-se depois de 15 minutos (ou 5 minutos, com ventos fortes ou magias que criem vento). Uma vez utilizado, o *ar engarrafado* se esvai; é preciso comprar outra garrafa (tomando cuidado para que seja legítima!). Talvez existam itens como este para simular outros terrenos (florestas, montanhas...), mas isso não é confirmado.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *imagem persistente*, *teletransporte*; Preço 1.125 TO.

Arma dos Becos

Estas armas (sempre de ataque à distância) são especialmente encantadas para uso em combates nas ruas. Seus alvos não podem utilizar esquinas, paredes e outros típicos obstáculos urbanos para evitar suas flechas.

O usuário de uma *arma dos becos* deve fazer um teste de Percepção oposto pelo teste de Furtividade ou Acrobacia do alvo. Caso seja bem-sucedido, o usuário ignora toda a cobertura (inclusive cobertura total) devido a obstáculos urbanos (como esquinas, becos e prédios). A arma (ou os projéteis que ela dispara) dobram esquinas em busca do alvo, passam por cima de muralhas e desviam-se de carroças. Caso o alvo entre em um prédio ou cômodo e feche uma porta, a flecha não persegue-o — apenas desvia-se de obstáculos que possam ser contornados.

Obviamente, o poder de uma *arma dos becos* funciona apenas em cidades (outros ambientes não apresentam "obstáculos urbanos").

Aura tênue; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *intuir direção*, *levitação*; Preço +1 de bônus.

Arma Ocultável

Para fingir inocência, entrar despercebido em um baile ou mesmo abordar um suspeito sem atrair hostilidade, é importante ser capaz de ocultar suas armas. Uma *arma ocultável* é qualquer arma que, através de um encantamento especial, pode ser escondida dentro de um manto ou casaco simples.

Caso o usuário tire o casaco, manto ou peça de roupa onde a arma está escondida, ela é revelada — mas uma revista casual não mostra nada. Qualquer arma pessoal pode ser escondida, se estiver sob este encantamento: uma enorme espada de duas mãos passa a caber em um mero colete!

Uma arma encantada desta forma também pode ser sacada e guardada como uma ação livre. Caso o usuário possua várias *armas ocultáveis*, pode trocar de arma (guardando uma e sacando a outra) como uma ação livre.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *arca secreta*; Preço +2 de bônus.

Distintivo da Milícia

Dizem as más línguas que este item foi criado após reclamações dos milicianos de Valkaria — que afirmavam nunca contar com apoio mágico algum, enquanto que uma organização muito menor, os Xerifes de Azgher, possuíam distintivos encantados para ajudá-los a caçar criminosos. Independente da veracidade deste boato, poucos milicianos possuem um *distintivo da milícia*. Em geral, apenas investigadores e sargentos que tenham se destacado com atos de heroísmo ou resolvido casos notórios. O *distintivo da milícia* concede os seguintes poderes:

• O usuário torna-se capaz de ser compreendido por qualquer criatura inteligente, mesmo que seja nativa de outro reino, mundo ou Plano. Contudo, apenas algumas frases são afetadas (o usuário pode dar voz de prisão e recitar os direitos do suspeito, nada mais).

• O usuário recebe um bônus de +5 em testes de Intimidação e Diplomacia.

• O usuário pode lançar *imobilizar pessoa*, sem gastar PM, uma vez por dia (CD do teste de resistência 12 + modificador de Sabedoria do usuário).

• O usuário tem acesso ao talento Chamar Reforços. Caso já possua esse talento, tem direito a um uso diário adicional.

Fisicamente, o *distintivo da milícia* é uma espécie de disco de aço, com uma imagem da estátua de Valkaria e um par de espadas cruzadas. A milícia continua lutando para que cada patrulheiro possua seu próprio *distintivo*.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *aterrorizar, cativar, compreender idiomas, enviar mensagem, imobilizar pessoa*; Preço 10.300 TO.

Indumentária do Guarda-Costas

Muitos nobres, burgueses e figurões em Valkaria possuem poder político e econômico, mas nenhuma capacidade de combate. Outros (como clérigos e magos) são capazes de se defender, mas preferem deixar os confrontos físicos para seus guardas. De qualquer forma, é comum que esses poderosos tenham guarda-costas inteiramente dedicados a preservar suas vidas — muitas vezes ao custo de seu próprio sacrifício.

A *indumentária do guarda-costas* é um conjunto de itens em pares. Cada peça de um par deve ser vestida pelo guarda-costas e pelo protegido. Cada uma confere uma habilidade específica à dupla, sempre com a finalidade de preservar a segurança do protegido e facilitar o trabalho do protetor. Os itens são descritos a seguir.

Amuletos: usados ao redor dos pescoços de ambos. Tornam o guarda-costas capaz de atrair quaisquer perigos que afetariam o protegido, desde que ambos estejam a 3 metros ou menos de distância um do outro. Quaisquer armadilhas, venenos, magias, efeitos ambientais, etc. afetam apenas o guarda-costas.

Anéis: um par de anéis usados nas mãos direitas do protegido e do protetor. Tornam o guarda-costas capaz de "atrair" ataques originalmente direcionados ao protegido, desde que ambos estejam a 3 metros ou menos de distância um do outro. Quaisquer inimigos que desejem atacar o protegido precisam ser bem-sucedidos em testes de Vontade (CD igual a 10 + o nível do protetor). Caso falhem, podem atacar apenas o protetor.

Braceletes: o protetor usa um bracelete; o outro é usado pelo protegido. Os braceletes concedem ao protegido o talento Liderança (mesmo que ele não cumpra seus pré-requisitos), adquirindo um parceiro (que será o guarda-costas). Caso o protegido seja um personagem jogador, os braceletes têm um efeito adicional — permitem que o guarda-costas seja controlado pelo jogador (normalmente, é um PdM sob controle do mestre).

Cinturões: alguns protegidos confiam tanto em seus guarda-costas que escolhem voluntariamente tornar-se mais frágeis, para que o guarda-costas fique forte e resistente, capaz de garantir a segurança de ambos. O protegido pode transferir seus pontos de vida para o protetor, na quantidade que quiser. Esta transferência é permanente, até que o guarda-costas morra ou os cinturões sejam destruídos. Em contrapartida, o guarda-costas pode gastar uma ação padrão para curar 3d8 pontos de vida do protegido (perdendo a mesma quantidade de pontos de vida), desde que possa tocá-lo.

Mantos: cobrem os ombros do protegido e do guarda-costas. O protegido pode transferir quaisquer XP que receba para o guarda-costas, fazendo com que ele avance de nível.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *detectar armadilhas, proteger outro, santuário*; Preço 5.000 TO (amuletos), 10.000 TO (aneis), 50.000 TO (braceletes), 25.000 TO (mantos).

Mapa da Cidade

Muito popular entre criminosos e outros rufiões sempre em fuga, o *mapa da cidade* é um pergaminho encantado que mostra toda Valkaria (com uma quantidade variável de detalhes, já que quase ninguém é capaz de mapear cada prédio e esquina da metrópole). O *mapa da cidade* mostra a localização de pessoas escolhidas pelo usuário — elas aparecem como pontos luminosos, de cores diferentes, movendo-se pelas ruas desenhadas no mapa.

Para "marcar" uma pessoa no *mapa da cidade*, o usuário precisa conhecer sua descrição física exata e seu nome (em geral, basta observá-la por alguns minutos). A "vítima" tem direito a um teste de Vontade contra CD 20 — se for bem-sucedida, nada acontece. Contudo, se falhar, suas idas e vindas são registradas pelo *mapa*, tornando qualquer vigilância e emboscada muito mais fáceis. *Remover maldição* retira a pessoa do mapa, mas a maioria dos alvos nem mesmo sabe que está sendo vigiada.

Além de seu uso mais comum (para escapar de autoridades e seguir futuras vítimas de assaltos e chantagens), estes mapas também são usados por turistas ricos que desejam bisbilhotar as vidas de celebridades de Valkaria, maridos e esposas que suspeitam de infidelidade e aventureiros que desejam manter-se a par da localização de seus companheiros. Todos os criminosos da capital esforçam-se para que nenhum destes itens jamais caia nas mãos da milícia.

Existem versões do *mapa da cidade* capazes de comportar a localização de cinco, dez e quinze pessoas.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *localizar criatura, página secreta*. Preço 5.000 TO (cinco pessoas), 7.500 TO (dez pessoas) e 10.000 TO (quinze pessoas).

Coroa Imperial

Símbolo do trono de Deheon e do Reinado, esta coroa é usada pelos reis-imperadores há séculos. Ao longo das gerações, foi impregnada tanto pelo poder de Valkaria quanto pela majestade e sabedoria de cada um dos soberanos que a usou, até se tornar um poderoso artefato, capaz de auxiliar seu usuário na tarefa de guiar a humanidade.

O usuário da *Coroa Imperial* recebe um bônus de +4 em Sabedoria e Carisma, e aplica seu bônus de Carisma na classe de armadura e nos testes de resistência. Além disso, torna-se imune a todos os efeitos de encantamento.

Como um artefato, a *Coroa Imperial* não pode ser destruída por meios mundanos. A única maneira de destruí-la é roubá-la de seu dono por direito e escondê-la em uma masmorra. Se nenhum herói resgatar a *Coroa* dentro de um ano e um dia, ela será reduzida a pó.

Aura avassaladora.

JAN
HART - 04

Capítulo 4

Mil Histórias na Cidade Grande

Valkaria pode ser uma rápida parada entre expedições nos ermos ou o centro de uma campanha inteira. Os aventureiros podem fazer da capital sua base de operações, voltando depois de cada missão, ou nunca deixar a metrópole, explorando seus becos e enfrentando seus perigos até que se aposentem da vida heroica. De qualquer forma, o mestre pode usar Valkaria como uma fonte inesgotável de ganchos, encontros, personagens e detalhes pitorescos, criando um ambiente tão familiar aos jogadores quanto sua própria cidade.

Este capítulo explora as aventuras que Valkaria pode oferecer, personagens encontrados na capital (com suas fichas e histórico), dicas para campanhas centradas na cidade e regras especiais para aventureiros das ruas.

Campanhas Urbanas

Embora uma campanha urbana não seja tão diferente de qualquer campanha comum (especialmente em Valkaria, com seus inúmeros vilões e aventureiros), a sensação de estar em uma metrópole vibrante será maior com alguns ajustes. Se você quiser tornar Valkaria uma parte importante de sua campanha, leve em consideração as dicas a seguir.

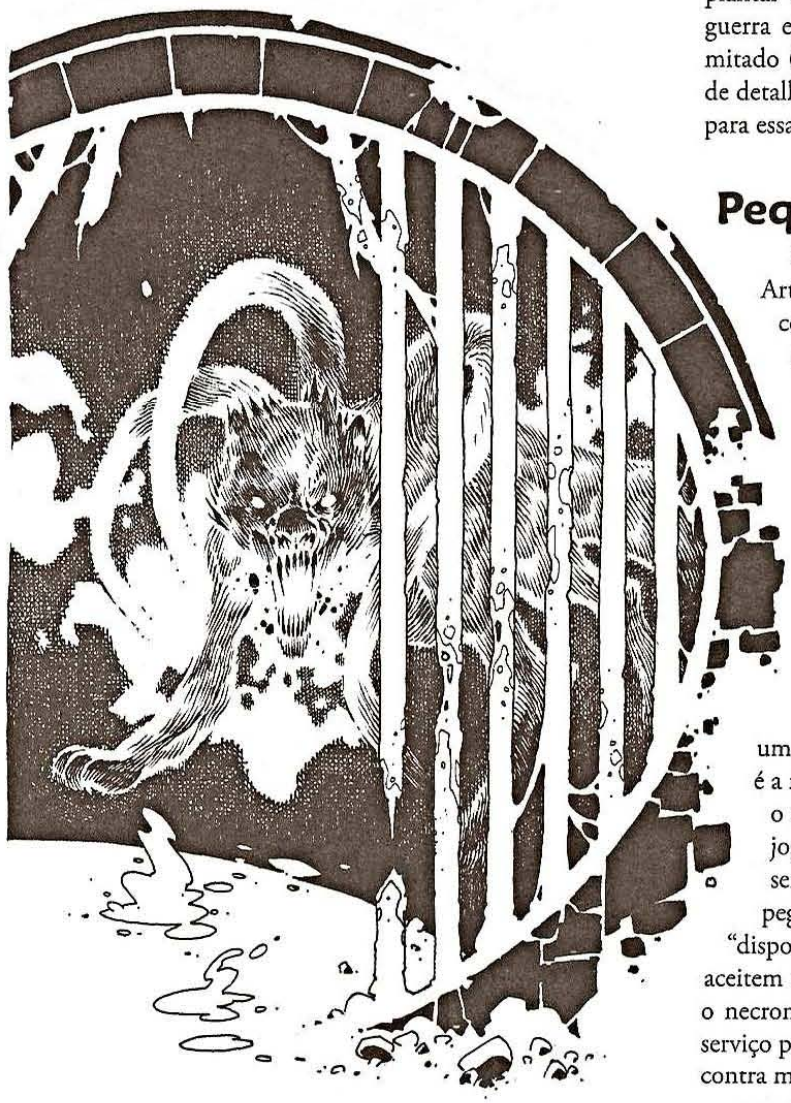
Imigrantes

Um truque útil para inserir os jogadores em Valkaria (ou, na verdade, em qualquer local civilizado de grande importância) é torná-los imigrantes, estrangeiros que estão conhecendo a metrópole pela primeira vez. Por um lado, isso diminui as ligações dos PJs com a capital. Por outro, garante que tudo que é novo aos jogadores também seja novo aos personagens — ambos aprendem juntos, e quaisquer erros ou descuidos do jogador são facilmente explicados. Ressalte o tamanho de tudo: Valkaria é construída ao redor de uma estátua impossivelmente alta, suas multidões parecem infinitas, há uma quantidade fenomenal de idiomas sendo falados, uma mistura de cheiros fétidos ou deliciosos vindo de todos os lados. Muitas coisas em Valkaria são únicas ou quase únicas: parques, irmandades criminosas, bairros grandes e bem definidos, só para citar alguns, são raríssimos em Arton. Mesmo um aventureiro experiente e poderoso pode se ver avassalado pelo burburinho e quantidade de estímulos. Também há *muitos* imigrantes em Valkaria: não importa de onde os PJs venham, provavelmente haverá uma pequena comunidade originária de sua cultura, que veio a Valkaria em busca de mais oportunidades e uma vida melhor. Isso também pode ser usado para aumentar as ligações dos heróis com a cidade — eles podem ter familiares ou amigos estabelecidos aqui há anos, mesmo que sejam recém chegados.

Personagens Recorrentes

Embora um grupo de aventureiros padrão possa vagar pelo mundo sem fixar raízes, encontrando pessoas diferentes a cada semana, um grupo de aventureiros urbanos terá

amigos, inimigos, rivais e conhecidos que aparecem com frequência. Afinal, todos continuam morando em Valkaria. Comece introduzindo nomes, pequenas características de personalidade, manias e maneirismos do taverneiro, do ferreiro, da dona dos estábulos... Não perca muito tempo com conversa fiada, mas fale uma ou duas frases que cada um diz quando os personagens estão em seus estabelecimentos. Mais tarde, qualquer um deles pode ser um gancho de aventura — muito melhor do que receber uma missão do "velhinho da taverna genérico". Indo mais longe, comece a introduzir outros personagens, que não tenham importância apenas como "prestadores de serviços". Talvez um miliciano faça uma pergunta a um PJ na rua. Dias depois, ele é visto na taverna. Na próxima vez em que vê o PJ, cumprimenta-o. Mais uma vez, não se perca com interações sem importância, mas dedicar ocasionalmente meio minuto a um "extra" como este pode criar a sensação de que o grupo está mesmo em um lugar cheio de gente, e não uma cidade fantasma cujos únicos habitantes são aqueles que fornecem pistas, vendem equipamento ou enfrentam os heróis. Veja 101 sugestões para rápidos encontros na capital mais adiante, neste capítulo.



Caixa de Areia

Uma grande mania dos videogames atuais são os jogos estilo *"sandbox"*: neles, você não precisa seguir a história em uma determinada ordem; pode vagar livremente por um mundo aberto, interagindo com vários elementos segundo sua vontade. Aventuras de RPG, por definição, são *sempre* assim. Portanto, aproveite este recurso. Ao apresentar uma missão para os jogadores, faça com que nem sempre o próximo passo para resolvê-la esteja definido. Deixe claro que a solução está em Valkaria (impedindo que o grupo resolva viajar para o outro lado do continente, ou ao menos desencorajando isso) e libere-os para solucionar o problema como acharem melhor. Aventuras de investigação são ideais: decida onde estão as pistas, quais personagens possuem quais informações, e então simplesmente pergunte o que os jogadores desejam fazer. Nenhum PdM aparecerá com a próxima masmorra a ser invadida ou o próximo vilão a ser combatido: os PJs resolvem tudo como quiserem. Se a missão apresentada é recuperar a joia mágica de um elfo, o grupo pode pedir ajuda a uma irmandade, usar o elfo e seu problema para obter vantagens na corte, invadir um quartel da milícia em busca de informações sobre a joia ou plantar boatos sobre a "misteriosa joia arcana", criando uma guerra entre os elfos e os goblins em Valkaria! O espaço limitado (apenas uma cidade) costuma aumentar a quantidade de detalhes, e os personagens recorrentes criam oportunidades para essa gama de opções maior.

Pequenas Missões

Quase todos os RPGistas gostam de sagas épicas — e Arton é um mundo praticamente *feito* para sagas épicas, com seus imensos problemas e ameaças. Contudo, para uma campanha dentro de Valkaria, pode ser interessante passar algum tempo com missões menores, resolvidas dentro de uma sessão ou menos. Com a grande quantidade de detalhes que você pode introduzir ao limitar o espaço, mesmo tarefas simples tornam-se interessantes. Explorar uma masmorra de quatro salas e enfrentar gnolls pode ser um clichê, algo muito rápido e até mesmo chato. Mas quando a masmorra fica no subterrâneo de um prédio recentemente comprado por um amigo dos PJs, em uma vizinhança que eles conhecem bem, e os gnolls na verdade são agentes de uma quadrilha liderada por um nobre inimigo, tudo fica mais interessante! A rapidez é a mesma, a simplicidade é a mesma — o que mudou foi o *contexto*. Além disso, missões rápidas permitem que os jogadores fiquem livres para explorar Valkaria como quiserem, segundo seus próprios interesses. Mais uma vez pegando técnicas dos videogames, deixe algumas missões "disponíveis", sem limite de tempo, para que os jogadores aceitem quando quiserem. Eles podem decidir não investigar o necromante louco agora, preferindo antes fazer um rápido serviço para as clérigas de Lena, na tentativa de conseguir apoio contra mortos-vivos.

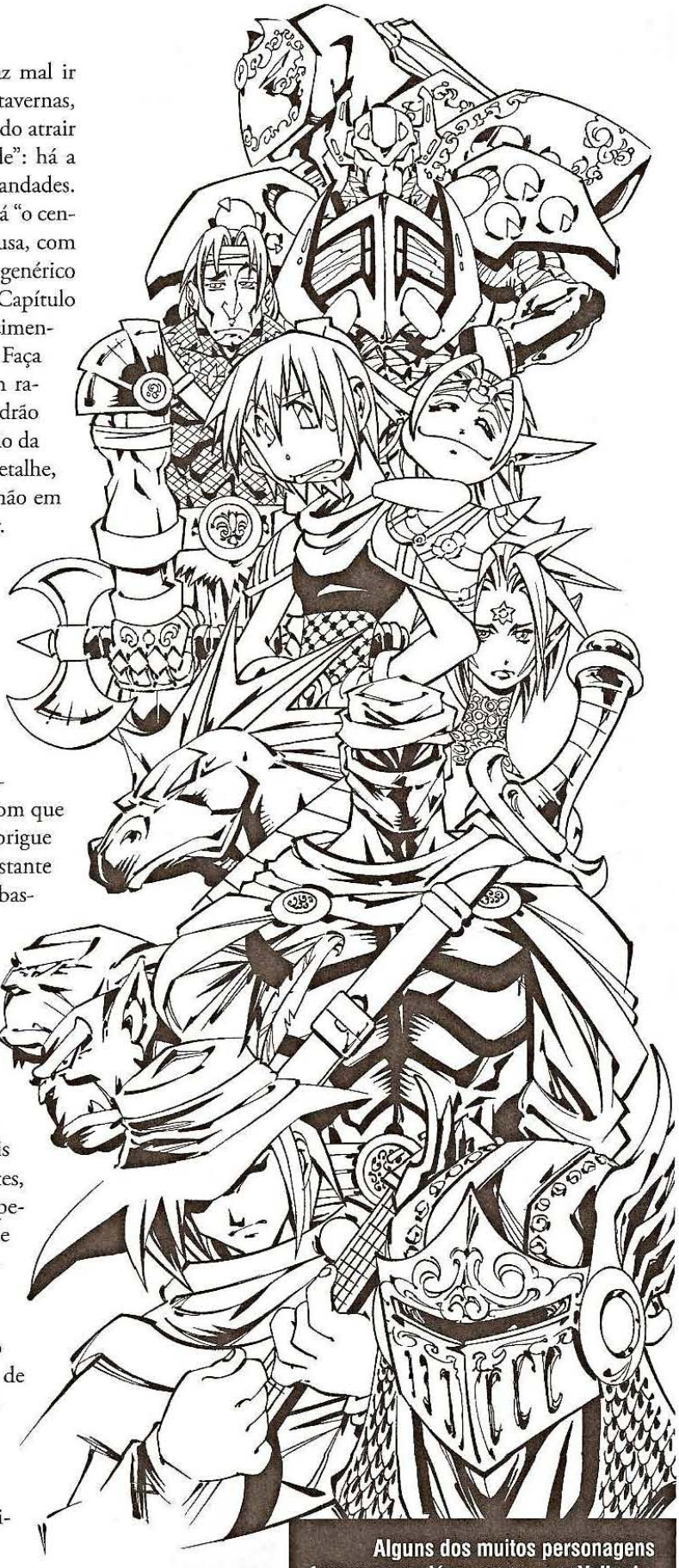
Tudo Tem Nome

Se o grupo está em uma aldeia genérica, não faz mal ir "à taverna". Mas, em Valkaria, existem centenas de tavernas, com nomes esdrúxulos ou espalhafatosos, todas tentando atrair clientes! Em Valkaria, não há "a parte ruim da cidade": há a Favela dos Goblins, a Vila Élfica e os territórios das irmandades. Não há "a área nobre", há o Bairro do Recomeço; não há "o centro da cidade", mas a região ao redor da estátua da deusa, com seus vendedores, turistas e mendigos loucos. Nada é genérico em Valkaria. Insira os pontos importantes (veja no Capítulo 1) sempre que puder e crie novos nomes de estabelecimentos e regiões para situar os jogadores. Nada é "típico". Faça rápidas descrições mesmo de lugares que os PJs veem rapidamente. As ruelas por onde o grupo persegue o ladrão estão repletas de pichações obscenas contra um campeão da Arena Imperial. Por quê? Razão nenhuma. É só um detalhe, para que todos lembrem de que estão em Valkaria, e não em uma cidade genérica num mundo de fantasia qualquer.

Acesso a Recursos

Em uma campanha passada em Valkaria, não há escassez de recursos. Os PJs dificilmente vão ficar sem água e comida (a menos que seu dinheiro acabe...), e uma arma quebrada pode ser consertada ou substituída em pouco tempo. Use isso a seu favor. Em vez de planejar aventuras usando as intempéries, os ermos e a escassez como dificuldades, faça com que as facilidades da metrópole tornem-se essenciais, e obrigue os personagens a pagar por isso. Um grupo com bastante dinheiro nunca precisa ficar ferido por muito tempo; basta ir até um templo e pagar para que todos sejam curados. Mas os preços podem subir, dependendo da divindade, se os sacerdotes notarem que aqueles aventureiros não vivem sem suas magias. Ou então um favor pode ser exigido em troca. Mantenha um controle rígido dos gastos dos personagens, exigindo que paguem por seu custo de vida todos os meses. Se eles estiverem muito endinheirados, *certamente* atrairão atenção. Os interesseiros mais óbvios são ladrões, é claro. Mas também há pedintes, familiares, amigos em dificuldades (a quem os PJs pedem ajuda constante, lembra?)... Vendedores, donos de tavernas de luxo e outros oferecem confortos que poucos conseguem negar. Pessoas genuinamente bondosas podem querer parte dessa riqueza: o paladino vai negar meros 1.000 Tibares à clériga que administra o orfanato? O perigo não é mais a escassez ou a falta de opções; é o *excesso* de opções e a rapidez com que a fartura se esvai. Outra boa opção é deixar os jogadores se acostumarem a essas facilidades, e então negá-las (subitamente, nenhum clérigo em Valkaria consegue lançar magias de cura!). Pense em como ficamos atônitos quando há falta de luz ou água.

(continua na página 78)



Alguns dos muitos personagens famosos que já passaram por Valkaria.

101 Encontros em Valkaria

Os encontros a seguir não precisam, necessariamente, criar oportunidades de aventuras, desafiar os PJs ou oferecer benefícios. Podem ser apenas usados rapidamente, para ajudar o mestre a criar a atmosfera da maior metrópole de Arton.

1. Um ancião cercado por dois capangas mal-encarados entra numa taverna lotada, e logo uma mesa é desocupada para que ele possa sentar.

2. Loriane ou outro gladiador famoso passa pela rua, e muitos pedem sua bênção ou apenas um momento de sua atenção.

3. Loriane ou outro gladiador famoso passa pela rua, e um valentão desafia-a para um duelo.

4. Um miliciano pede para checar quaisquer documentos dos PJs, ou inspecionar suas armas.

5. Um grupo de milicianos passa pelos PJs, em perseguição a um criminoso.

6. Um halfling tagarela tenta vender aos PJs mapas da cidade.

7. Uma carruagem passa pelos PJs a toda velocidade, quase atropelando-os.

8. Um garoto é visto pichando um muro com uma mensagem obscena a respeito da Rainha-Imperatriz.

9. Um garoto é visto pichando um muro com uma mensagem obscena a respeito dos PJs!

10. Uma avenida é trancada pela milícia, para que um casal de aristocratas passe sem ser incomodado pela plebe.

11. Um pregador está em uma praça, falando alto sobre seu senhor, o Deus Menor dos Alfinetes.

12. Um pregador está em uma praça, dizendo que o fim do mundo está próximo e que todos os pecadores pagarão.

13. Em uma taverna, os PJs veem um guerreiro anão, uma clériga humana e um mago elfo se conhecendo e decidindo ir atrás de um tesouro em uma masmorra.

14. Uma dupla de milicianos relaxa, encostados em uma parede, tomando café e comendo bolinhos.

15. Um goblin tenta vender achbuld (um narcótico) aos PJs.

16. Uma trupe mambembe encena uma peça de teatro em uma praça, contando a história da queda do Paladino.

17. Uma menina de dez anos tenta roubar a bolsa de um dos PJs.

18. Uma figura encapuzada e sombria é vista correndo pelos telhados à noite.

19. Dois comerciantes vizinhos discutem aos gritos a respeito de quem está afastando os fregueses com seus maus modos.

20. Um grupo de turistas de um reino distante olha tudo com assombro, rindo muito e apontando.

21. Um grupo de cidadãos indignados queima um boneco representando um minotauro, em protesto contra o resultado das Guerras Táuricas.

22. Arkam Braço Metálico tenta examinar uma loja qualquer, mas é acossado por admiradores.

23. O arquimago Reynard observa as ruas, flutuando alguns metros acima, com expressão impassível.

24. Uma multidão de garotas quase atropela os PJs, correndo rumo a um bardo famoso que (dizem) está nas proximidades.

25. Um mendigo tristonho e aleijado pede esmolas perto de um templo. Diz ser um aventureiro veterano caído em desgraça.

26. Um bárbaro caminha distraidamente com seu enorme machado, sem ver que a imensa lâmina passa muito perto de pescoços alheios.

27. Uma grande loja de tecidos anuncia uma liquidação. Os cidadãos correm como uma manada para aproveitar os preços.

28. Uma senhora rabugenta joga o conteúdo de um penico pela janela do terceiro andar, quase atingindo os PJs.

29. Um estrangeiro pergunta aos PJs como chegar à estátua de Valkaria.

30. Um grande pedaço de reboco se desprende de um prédio, por pouco não acertando o grupo ou alguns transeuntes.

31. Duas ou três meretrizes tentam atrair os PJs com seus encantos.

32. Um jovem procurando briga convence-se de que um PJ estava olhando para sua namorada.

33. O grupo passa por prisioneiros em um pelourinho.

34. Vários milicianos escoltam prisioneiros acorrentados até a Rocha Cinzenta.

35. Uma garota grita por socorro: um bandido acaba de roubar seu cavalo.

36. Um PJ é confundido com um criminoso procurado por um miliciano.

37. Uma trupe encena uma peça de improviso, passada inteiramente em uma quitanda. O dono da quitanda chama a milícia para expulsá-los.

38. Um garotinho berra "Extra! Extra!" a plenos pulmões, vendendo cópias da *Gazeta do Reinado*.

39. Uma lindíssima garota aborda os PJs, tentando convencê-los a comprar votos para o Concurso Rainha da Beleza do Refúgio da Felicidade.

40. Um grupo de soldados marcha, entoando um cântico marcial cadenciado.

41. Um tipo suspeito aborda os PJs, pedindo dinheiro para a passagem de volta à vila de Bek'Ground (afirma ter sido roubado assim que chegou a Valkaria).

42. Uma gangue puxa adagas e exige que os PJs entreguem seu dinheiro.

43. Um velhote empolado se aproxima saltitando de um PJ, e afirma que ele seria perfeito como galã de sua nova peça.

44. Um rapaz nervoso propõe ser "empresário" dos PJs (arranjando missões e negociando preços, em troca de uma pequena porcentagem).

45. Um homem de aparência maltratada começa a falar sobre como era viciado em achbuld, mas foi salvo pela fé em Tauron.

46. Um grupo de belas clérigas de Marah passa dançando e cantarolando por uma praça lotada, alegremente exaltando sua deusa. Então começam a tirar a roupa!

47. Um detetive de Tanna-Toh passa, acompanhado de seu parceiro. O parceiro pergunta: "Isso é elementar, meu caro?", e o detetive responde: "Lógico que não! Que frase estúpida!".

48. Um rapaz se joga aos pés de sua amada, chorando e implorando para que ela não se vá. A garota se teletransporta.

49. Uma criatura estranha, que parece ser um anjo, observa a cidade, pousada no topo da estátua de Valkaria.

50. Um grupo de minotauros clérigos de Tauron caminha impassivelmente, enquanto são alvejados por todo tipo de lixo e vegetais podres.

51. Dois grupos de aventureiros discutem e parecem perto de um combate, às portas da Catedral de Valkaria, em uma disputa sobre quem tem prioridade em uma missão.

52. Um grupo de aventureiros passa, arrastando-se e muito feridos, mas com expressão satisfeita.

53. Um anão barbudo e barrigudo brada: "Preciso de um pouco de cerveja!".

54. Um taverneiro gaba-se: "Minha taverna é tão limpa quanto o traseiro de um elfo!".

55. Um aristocrata olha os PJs de cima e diz: "Fora, mendicante".

56. Uma matrona esquiva-se dos PJs, falando: "Não tenho tempo para conversa fiada".

57. Dois mosqueteiros imperiais brigam com um grupo de soldados, trocando insultos sobre o antigo Rei-Imperador e a nova Rainha-Imperatriz.

58. Uma velha senhora de mantos pede para ver o grimório do mago do grupo. Folheia-o em poucos segundos e agradece. Ela se parece muito com Tanna-Toh.

59. Um samurai parece muito irritado com a cidade, mas seu amigo, claramente um habitante de Nitamu-ra, tenta explicar como as coisas funcionam.

60. Um anão mercador exalta seus produtos, enquanto seu filho (um jovem de olhar estúpido) oferece-se para encantar armas e armaduras, repetindo: "Encantamento?".

61. Um cocheiro para sua carruagem perto dos PJs e oferece-se para levá-los aonde quiserem ir, por poucas moedas. Ele é muito insistente.

62. Outros cocheiros se aproximam, tentando atrair o grupo. Cada um oferece mais descontos. Eles começam a discutir entre si acaloradamente.

63. Um aventureiro montado em um grifo passa em rasante acima dos PJs.

64. Um mendigo imundo aborda os PJs e começa a discursar sobre teoria avançada da magia, em quatro idiomas diferentes.

65. Os moradores de uma rua decoram suas casas com grinaldas de flores em honra a um festival de Lena.

66. Dois bardos decidem se apresentar na mesma praça. Eles começam um duelo de canções cada vez mais ofensivas um contra o outro.

67. Um artista exibe suas pinturas na rua, tentando vendê-las.

68. Alguns aristocratas se encantam com os equipamentos dos PJs, e querem comprá-los. Oferecem muito dinheiro, mas querem tudo *agora.*

69. Começa uma briga de taverna entre torcedores e fãs de diferentes gladiadores.

70. Arautos convidam o público ao próximo espetáculo da Arena Imperial.

71. Um tipo frenético e gargalhante é perseguido por enfermeiros grandalhões, para ser levado de volta à Casa de Repouso Millicent.

72. Uma carroça quebra, trancando toda uma rua. Pedestres, carruagens e cavalos formam um enorme engarrafamento.

73. Um vendedor ambulante tenta convencer os PJs a comprar itens mágicos baratos (mas de procedência duvidosa).

74. Um rapaz seminu foge pelos telhados, perseguido por um bando de outros jovens. Uma garota observa tudo de uma janela, suspirando.

75. Dois grupos de jovens (que não parecem criminosos, apenas arruaceiros) se encontram em uma praça, armados de paus e pedras, para acertar diferenças.

76. Um aristocrata começa a ser seguido por plebeus, vendedores, fãs e donzelas apaixonadas. Então joga uma grande quantidade de dinheiro no chão, para distrair a plebe.

77. Um homem se joga de um prédio muito alto, gritando: "Tenho certeza de que sou um mago!".

78. Um grupo de senhoras fofoca a respeito das aventureiras amazonas que se mudaram para a vizinhança.

79. Um grupo de homens sem muito a fazer senta-se em uma mesa ao ar livre, bebendo vinho e discutindo os dotes físicos da Rainha-Imperatriz.

80. Um grupo de amigos discute exaltadamente. Um deles afirma que a Tormenta "nem é tão ruim"; os outros acham que ele está louco.

81. Uma família de turistas constrange-se ao ver a estátua de Valkaria pela primeira vez. Um de seus filhos não consegue parar de rir e olhar para a deusa de pedra.

82. Um grupo de criaturas *muito* estranhas (não parecem ser desta dimensão) caminha calmamente pelas ruas, enquanto todos os ignoram, ocupados demais.

83. Um enorme grupo de milicianos escolta atentamente homens que carregam um imenso baú até o Banco Tibar.

84. Um suposto mago apresenta-se em uma praça. Ele diz que irá serrar sua assistente ao meio. Quando começa a apresentação, a garota solta um berro e foge, perseguida pelo "mago" com um serrote.

85. Goblins trancam uma rua, fazendo uma grande apresentação de malabarismo. Em seguida, pedem dinheiro.

86. Um nobre passa de pé sobre uma carruagem aberta, acenando e beijando bebês, enquanto um bardo canta suas glórias e um halfling faz gracinhas ao seu lado. Ele deseja ser o próximo Lorde Urbano da região.

87. Um velho burguês olha diretamente para o grupo e diz: "Odeio aventureiros".

88. Um mercador recusa-se a vender qualquer coisa para estrangeiros, dizendo: "Valkaria para os valkarianos!".

89. Um homem passa carregando um enorme baú. De dentro do baú, pode-se ouvir gemidos abafados.

90. Um vendedor de frituras baratas no mercado serve seus fregueses e afirma, alegremente: "Se eu fosse você, não comeria essa porcaria!".

91. Um grupo de jovens passa a cavalo, disputando uma corrida ilegal.

92. Dois homens mal-encarados postam-se na porta de uma loja, enquanto o dono do lugar separa algumas moedas e entrega a eles.

93. Operários trabalham na construção de um prédio alto, cantando músicas de alguma terra distante.

94. Uma mulher procura seu filho numa rua lotada, mas depois dá de ombros, dizendo: "Não importa, eu faço outro depois".

95. Lorde Niebling, o único gnomo de Arton, prepara-se para testar sua nova invenção, uma máquina mecânica voadora. Há uma multidão de curiosos em volta.

96. Perto de um tribunal, um jovem clérigo de Khalmyr aborda os PJs aos gritos, oferecendo seus serviços como advogado.

97. Um arauto lê as últimas notícias e decretos públicos em uma praça. A última aventura dos PJs é citada.

98. Um druida vê um parque e não disfarça sua expressão de nojo, xingando os habitantes da cidade.

99. Um homem está cercado de jovenzinhas e aduladores. Ele afirma ser um dos Libertadores de Valkaria. Mas sua armadura está mal colocada, e seu elmo está ao contrário.

100. Um vigarista desafia os transeuntes para um jogo de azar (adivinhar sob qual caneco está uma pedrinha).

101. Um homem com olheiras fundas sai de uma taverna cheia de fumaça, e convida um PJ para um jogo de cartas — um dos jogadores caiu no sono após meras 56 horas!

Personagens Indisponíveis

Se usar personagens recorrentes, não deixe que eles virem escravos dos PJs. Cada um de seus PdMs tem objetivos próprios — e vida própria, mesmo que de faz-de-conta. Isso é importante para que os heróis não virem preguiçosos que simplesmente delegam aos outros suas missões ou ficam com medo de resolver qualquer coisa sozinhos. Com o tempo, os aventureiros vão acumular contatos e aliados. Faça com que eles estejam ocupados durante boa parte do tempo. A maioria das pessoas dorme à noite e passa o dia trabalhando — não tem tempo para ajudar amigos constantemente. Mesmo que os heróis estejam em uma missão urgente, pode haver pouco que os PdMs sejam capazes de fazer, ou que estejam dispostos a fazer. Por outro lado, faça com que, quando eles surgirem, sejam valiosos e importantes: esforçam-se para ajudar, oferecem conselhos e emprestam alguns Tibares. É como se um amigo pedisse a sua ajuda para fazer uma mudança: você provavelmente ajudaria, mas não dedicaria *todos* os seus fins de semana a uma série interminável de mudanças!

Entretenimento

Algo bastante ignorado na maior parte das aventuras de RPG é o entretenimento; o que os PJs fazem para se divertir, como relaxam, etc. Isso tem uma razão muito boa: jogamos para viver aventuras com nossos personagens. Podemos nós mesmos jogar cartas, praticar esportes, ouvir música ou bater papo em bares; não precisamos sentar ao redor de uma mesa e *fingir* fazer tudo isso! Mas, para criar o verdadeiro clima urbano, pode ser interessante inserir algumas formas de entretenimento. Peças de teatro, concertos musicais e coisas do gênero não vão funcionar, pois os PJs não terão participação ativa nesses eventos — limite-se a uma descrição rápida nesses casos. Mas jogos de azar (com dados ou cartas), competições esportivas e outros entretenimentos "ativos" podem atrair os jogadores quase tanto quanto um combate — muitos RPGistas são competitivos, e gostam de pequenas diversões como estas. Os personagens podem fazer apostas na Arena (veja no Capítulo 2) ou você pode criar pequenos sistemas para cada jogo ou esporte. Até mesmo em entretenimentos não competitivos (noites na taverna, por exemplo), você pode inserir alguma rolagem para ver se o PJ teve sucesso (digamos, se conseguiu seduzir alguma rapariga). Com o tempo, os jogadores vão eleger seus entretenimentos favoritos, e seu sucesso ou fracasso nessas tarefas sem importância real acabará se tornando uma parte pitoresca do jogo. O bárbaro pode virar o campeão de queda de braço da *Taverna do Espectro Manco*; o anão pode ter uma bebida batizada em homenagem a sua grande resistência ("A Maldição Alcoólica de Bruharimm leva duas partes de hidromel, uma parte de vinho..."), ou as "mulheres da vida" podem se esforçar repetidamente para seduzir o monge ("Faça um teste de Vontade com -2 de penalidade; agora são *duas!*").

Sem Pressa

Algo essencial para que a maior parte das dicas funcione é tempo. Muitas vezes, aventuras de RPG contam com um limite de tempo (recuperar a Espada Abençoada antes que a horda de demônios invada o continente, enfrentar o mago maligno antes que a princesa seja sacrificada). Isso contribui para a tensão e o suspense. Mas ninguém vai explorar a cidade, gastar dinheiro em óperas ou fazer amizade com PdMs se cada segundo aproximar o continente da destruição total. Insira aventuras sem limite de tempo, que podem ser resolvidas quando e se os PJs quiserem. Melhor ainda, insira aventuras baseadas nos desejos e objetivos dos personagens, em que eles serão os maiores beneficiados. Assim, a pressa é unicamente do grupo. Para reforçar esse elemento, faça com que os PdMs que você criou como coadjuvantes convidem os PJs para pequenas distrações (missões rápidas ou mesmo apenas diversão). Assim, um pouco da urgência normalmente associada a aventuras de RPG se desfaz — e será muito mais intensa quando for reintroduzida!

Brincar de Casinha

Não ria. Talvez muitos RPGistas recusem-se a admitir que gostariam de "brincar de casinha" no RPG, mas a verdade é que vários apreciam esse tipo de coisa. Já que os PJs são moradores de Valkaria (ou pelo menos visitantes frequentes), faça com que eles não apenas encontrem lugares, pessoas e estabelecimentos característicos. Faça com que eles *possuam* tudo isso, na forma de casas, familiares e negócios próprios. Se ninguém demonstrar interesse por ter sua própria taverna ou escola de esgrima, faça com que um PJ receba um negócio

como herança. Isso ajuda a criar laços com a capital — e, quando o jogador notar que sua oficina de ferreiro é lucrativa, não vai querer abrir mão dela! Se o bardo tem uma namorada na cidade, cedo ou tarde ela pode querer casar-se. Não torne a esposa uma âncora ou uma chata insuportável — ela apoia a vida de aventuras do marido, e está pronta para ajudá-lo quando ele volta para casa. O PJ então pode ter uma casa, e depois filhos... Nada disso deve ser mais importante que as aventuras e a adrenalina de enfrentar o mal, mas são elementos que situam os aventureiros como parte integrante da metrópole. Se quiser incentivar esse tipo de ligações, dê um pequeno bônus aos PJs que optarem por elas — no caso de negócios, os lucros servirão; no caso de família, talvez um pequeno item mágico, herança dos sogros, ou a bênção de um deus menor da região. Mestres mais ambiciosos podem criar regras para descanso melhor em casas mais confortáveis (o que pode motivar os PJs a investir em suas moradias). Veja as regras para negócios, logo mais neste capítulo. No mínimo, você pode inserir um bônus em XP por interpretação para quem criar laços com a comunidade. Afinal, quantas pessoas você conhece na vida real que não têm nenhum familiar e moram em hotéis?

Novas Regras

Você não *precisa* de nenhuma regra nova para situar uma campanha em Valkaria ou em qualquer grande cidade. No entanto, o uso das regras opcionais a seguir pode ajudar a criar o clima urbano e aumentar a imersão dos jogadores na metrópole.

Perseguições

Algo muito importante em aventuras que envolvam a lei e o crime (como a maior parte das aventuras urbanas) são as cenas de perseguição. Cedo ou tarde os PJs terão de correr atrás de um bandido pelas ruelas e becos de Valkaria, desviando-se da multidão e saltando por sobre caixotes e outros obstáculos. Ou então eles mesmos podem ser perseguidos pela milícia!

Para conduzir uma perseguição, use as regras a seguir.

Iniciando a Perseguição

Para iniciar uma perseguição, o mestre deve determinar três coisas: quem são os *perseguidores* e quem são os *fugitivos*; quais são os objetivos de cada um, e qual é a distância inicial.

Normalmente, o objetivo dos perseguidores é simples: alcançar os fugitivos. Já o objetivo dos fugitivos pode ser alcançar um lugar específico ou abrir uma distância mínima. Por exemplo, se os personagens estiverem perseguindo bandidos, o mestre pode determinar que a gangue possui um esconderijo a 200 metros de distância. Assim, os PJs devem alcançar os bandidos antes que estes percorram 200m. Se os personagens estiverem fugindo da milícia, o mestre pode determinar que, se os PJs abrirem uma distância de pelo menos 100m dos milicianos, estes irão desistir da perseguição. Caso os fugitivos não tenham um esconderijo e os perseguidores não planejem desistir, a perseguição pode continuar até que um dos lados fique exausto (veja abaixo).

Determinar a distância inicial entre os perseguidores e os fugitivos é basicamente uma questão de analisar a cena. Pode ser apenas 3m, se os dois grupos estavam discutindo até algo dar errado e um deles resolver fugir, ou tão longe quanto 30m, no caso de um miliciano que viu um bandido procurado do outro lado de uma quadra, por exemplo. Na dúvida, o mestre pode rolar 1d10 e multiplicar o resultado por 3m.

Conduzindo a Perseguição

Para conduzir uma perseguição, utilize as regras de corrida, descritas na perícia Atletismo, no Capítulo 4 de *Tormenta RPG*. Cada personagem envolvido na perseguição deve fazer um teste de Atletismo por rodada. Ele percorre seu deslocamento mais o resultado do teste x 1,5m. Por exemplo, um personagem com deslocamento 9m que obtém um resultado de 20 no teste percorre 39m (9m + 20 x 1,5m). Se estiver usando uma mapa e miniaturas, você pode pensar em termos de "quadrados de 1,5m", para facilitar as contas. Nesse caso, um personagem de deslocamento 9m, por exemplo, percorre 6 quadrados + o resultado do seu teste.

Para controlar a distância que cada participante percorreu, pegue uma folha de papel e separe-a em colunas, com uma coluna para cada participante. Na coluna de cada perseguidor, anote o número 0. Na coluna de cada fugitivo, anote a distância inicial da perseguição. No fim de cada rodada, some a distância que cada participante percorreu na rodada com o número diretamente acima na coluna, e anote este número na mesma coluna, logo abaixo. Assim, você saberá a qualquer momento a distância que cada participante percorreu em relação ao ponto de partida dos perseguidores.

Se, no fim de uma rodada, a distância de um perseguidor for maior do que a distância de um fugitivo, este perseguidor alcançou o fugitivo, encerrando a perseguição.

Um personagem pode correr por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Constituição por rodada para continuar correndo (CD 10 + 1 por teste anterior). Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes de correr novamente. Normalmente, isso efetivamente termina a perseguição — um minuto é tempo suficiente para que o perseguidor alcance o fugitivo, ou para que este consiga se distanciar o bastante para se esconder.

Estas regras consideram que os personagens estão correndo por um caminho aberto, sem empecilhos — mas isso raramente é o caso em grandes cidades. Para representar os obstáculos que podem aparecer em uma perseguição urbana, o mestre pode rolar 1d10 a cada rodada e consultar a tabela na página seguinte. Cada obstáculo exige um tipo de teste, que cada participante deve fazer. Um participante que falhe em seu teste percorre apenas metade da distância que iria percorrer na rodada (arredonde para baixo para o incremento de meio metro mais próximo).

d10	Obstáculo
1-2	Chão escorregadio (por frutas caídas, água derramada, lama, etc.). *Teste de Acrobacia contra CD 20.*
3-4	Caminho obstruído (pilha de mercadorias que deve ser derrubada, porta ou janela que deve ser atravessada, etc.). *Teste de Força contra CD 15.*
5-6	Problema repentino (a bagunça da perseguição agita um cavalo, derruba uma pilha de caixotes, etc.). *Teste de Reflexos contra CD 18.*
7-8	Multidão (aglomerado de pessoas impede a passagem). *Teste de Intimidação contra CD 20.*
9-10	Atalho (um caminho alternativo que, se não for percebido, faz o participante perder tempo). *Teste de Percepção contra CD 20.*

O mestre pode alterar a CD dos obstáculos, de acordo com o ambiente onde a perseguição estiver acontecendo. Nas zonas mais movimentadas de Valkaria, por exemplo, a CD dos obstáculos pode aumentar em +5. O mestre também pode criar novos obstáculos, ou determinar penalidades diferentes para um personagem que falhe em um teste (como sofrer dano, por exemplo).

Correr sobre Telhados

Um elemento clássico de histórias urbanas de aventura são os personagens que correm e saltam de telhado em telhado. Sejam heróis mascarados, assassinos de uma guilda ou apenas milicianos em perseguição a um fugitivo, os PJs cedo ou tarde podem se ver olhando a cidade de cima. Valkaria é uma das poucas cidades em Arton onde é possível atravessar grandes distâncias sem nunca pisar no chão — existem muitos prédios altos, marquises, gárgulas e postes, muitas vezes bem perto uns dos outros.

Um personagem que queira subir em um telhado deve primeiro escalar uma parede ou casa. Isso normalmente exige uma ação completa e um teste de Atletismo contra CD 20.

Andar sobre um telhado angular exige um teste de Acrobacia (CD 10) por ação de movimento. Correr sobre um telhado angular aumenta a CD do teste em +5. Quando um telhado termina, o personagem deve pular para o próximo telhado (ou para outro ponto alto, como uma marquise, gárgula, poste, etc.). Isso normalmente exige um teste de Atletismo contra CD 20, mas a CD pode ser maior (para ruas muito largas) ou menor (para ruas especialmente estreitas, como na Favela dos Goblins).

O mestre pode misturar as regras de correr sobre telhados com as regras de perseguição — talvez fazendo com que participantes sobre telhados não sejam afetados por obstáculos.

Exemplo de Perseguição

Andando pelas ruas de Valkaria após o expediente, o sargento da milícia Rolf Thrundarimm avista Yuri Zubov, um conhecido membro da Casa Blasanov. Sem pensar duas vezes, o sargento corre na direção do capanga, disposto a prendê-lo. Este, por estar fora do bairro dominado por sua irmandade, resolve fugir. O mestre determina que, se Yuri percorrer 100m antes de ser pego, irá alcançar uma taverna dominada pela Casa Blasanov, onde poderá se esconder no porão. O mestre também determina que a distância inicial entre os dois é de 9m.

Para controlar a perseguição, o mestre separa uma folha em duas colunas, uma para Rolf e outra para Yuri, e anota as distâncias iniciais de cada um — 0 para o sargento e 9 para o capanga. Agora os testes de corrida começam. Rolf possui deslocamento 6m e Atletismo +4 (ele não é um corredor muito rápido); já Yuri possui deslocamento 9m e Atletismo +6.

Na primeira rodada, Rolf rola 11 no d20, somando 15 no teste e percorrendo 28,5m (15 x 1,5m + 6m). Já Yuri rola 12 no d20, somando 18 no teste e percorrendo 36m (18 x 1,5 + 9m). No fim da primeira rodada, a distância dos participantes está em 28,5m para Rolf e 45m (36m mais 9m) para Yuri. O miliciano bufa de raiva ao ver o criminoso se distanciando.

Na segunda rodada, Rolf soma 21 no teste — o sargento anão está dando tudo de si! Ele percorre 37,5m. Já Yuri novamente soma 18 no teste, percorrendo mais 36m. No fim da segunda rodada, a distância de cada um está em 66m para Rolf e 81m para Yuri.

Prevendo que a perseguição está terminando, o mestre rola na tabela de obstáculos, para acrescentar mais emoção à cena. O resultado da rolagem é 4, o que indica caminho obstruído. O mestre descreve que o caminho mais curto em direção à taverna é através de uma casa, cujas portas e janelas estão fechadas. Cada participante deve fazer um teste de Força contra CD 15. Rolf é bem-sucedido, mas Yuri falha, e vai percorrer metade da distância esta rodada. Agora, cada participante faz seu teste de corrida. Rolf soma 16 no teste, percorrendo 30m. Yuri soma apenas 12, percorrendo um total de 13,5m (metade de 12 x 1,5 + 9m). No fim da terceira rodada, a distância de cada um está em 96m para Rolf e 94,5m para Yuri. Como o sargento alcançou o capanga antes que este percorresse 100m, a perseguição termina, com a vitória do sargento. O mestre descreve como Yuri perde tempo arrombando a janela de uma casa, e como Rolf, que derruba a porta sem perder velocidade, aproveita este tempo para alcançá-lo e agarrá-lo. Enquanto algema o capanga, Rolf pede desculpas à família moradora da casa, que observa tudo sem muito receio. Afinal, em Valkaria, este é só mais um dia comum.

Esgotos: em vez de subir aos telhados, personagens também podem descer aos esgotos. Para isso, a maioria dos personagens abre um bueiro (uma ação completa) e desce uma escada (uma ação de movimento) ou salta (uma ação livre, mas que exige um teste de Atletismo contra CD 15 para não sofrer 1d6 pontos de dano). Os esgotos de Valkaria têm túneis largos o suficiente para acomodar aventureiros em corrida — e que servem como esconderijos ou rotas de fuga para vilões. Entretanto, a maioria dos túneis possui superfícies ruins, reduzindo o deslocamento pela metade.

Negócios

Cedo ou tarde, algum jogador pode desejar fazer parte de Valkaria permanentemente, possuindo uma casa, uma família — e um negócio.

Personagens que ficam o tempo todo em suas tavernas, oficinas ou lojas não são apropriados como PJs, pois dificilmente sairão em aventuras. Contudo, um aventureiro pode ter um negócio qualquer, que é administrado por empregados ou familiares, e que ele apenas supervisiona quando não está metido em alguma masmorra. Esses negócios podem ser qualquer tipo de coisa — desde estalagens até laboratórios alquímicos ou mesmo escolas de esgrima. O que importa é que sejam permanentes, lucrativos e que funcionem como fonte de complicações, aventuras e satisfação para os personagens e os jogadores.

Faça com que o jogador crie um nome para o estabelecimento, e ajude-o a decidir onde ele se localiza (lembre-se de que áreas mais nobres são quase exclusivas de famílias tradicionais, e que um espaço perto da estátua de Valkaria é *muito* valioso e caro, mesmo para uma simples tenda que vende pães doces). Peça para o jogador criar (ou crie você mesmo) alguns empregados. Enfim, estabeleça o negócio como parte integral da campanha. Desta forma, mesmo que não seja o foco do jogo, o *Empório de Armamentos Ghofranimm* pode ser um elemento querido dos jogadores — mais ou menos como um PdM aliado, um item mágico, um companheiro animal ou um navio de posse do grupo.

Use as regras a seguir para lidar com negócios de posse de PJs.

Criando um Negócio

Para criar um negócio, um personagem deve fazer um teste de Ofício (administração) contra CD 20 (veja esta perícia no Capítulo 3). Este teste exige o gasto de 1.000 TO e um mês de trabalho, que envolve procurar um lugar, agendar uma audiência com um Lorde Urbano para resolver todas as burocracias, contratar empregados, comprar mercadorias, etc. Caso o personagem falhe, pode tentar novamente, gastando mais um mês de trabalho e 1.000 TO. Caso o personagem seja bem-sucedido, cria um negócio de nível 1.

Cada personagem só pode possuir um negócio. Mesmo que, em termos de descrição, o jogador queira ter dois estabelecimentos não relacionados, deve ter um negócio de nível mais alto (veja abaixo). Isto representa a complexidade de administrar vários empreendimentos.

Níveis de Negócio

Negócios são medidos em níveis, que vão de 1 a 7 e representam seu tamanho, influência e prosperidade. Negócios de níveis 1 e 2 possuem poucos empregados e lidam com mercadorias baratas, como uma pequena oficina ou uma tenda de comidas. Negócios de níveis 3 a 5 possuem vários empregados ou lidam com mercadorias valiosas, como uma taverna, estábulo ou bazar. Por fim, negócios de níveis 6 e 7 são proeminentes, com muitos empregados e mercadorias caras. Exemplos incluem empórios abastecidos por caravanas inteiras e laboratórios de itens mágicos (que existem, mas são raríssimos).

Um negócio recém criado é de nível 1. Um personagem pode aumentar o nível de seu negócio fazendo um teste de Ofício (administração) contra CD 20 + o próximo nível. Este teste exige o gasto de 1.000 TO x o próximo nível e um mês de trabalho. Subir um negócio do nível 3 para o nível 4, por exemplo, exige um teste de Ofício (administração) contra CD 24, o gasto de 4.000 TO e um mês de trabalho.

Ativos

Negócios possuem um ativo por nível. Assim, um negócio recém criado, de nível 1, possui um ativo. Cada vez que esse negócio sobe de nível, recebe outro ativo — ou seja, um negócio de nível 5 possui um total de cinco ativos.

Ativos representam os empregados, mercadorias e instalações do negócio. Em termos de descrição, indicam exatamente que tipo de negócio o personagem tem — uma forja, uma taverna, uma alfaiataria, etc. Em termos de regras, cada ativo fornece um benefício para o dono do negócio e seus aliados. Esses benefícios se aplicam enquanto eles tiverem acesso ao negócio e por até um mês depois. Por exemplo, um personagem com acesso ao ativo alojamentos recebe 3 PV adicionais. Se viajar para longe do negócio, perderá o bônus após 30 dias. O bônus será recebido novamente quando o personagem voltar a ter acesso ao negócio. Bônus fornecidos por ativos se acumulam com bônus de outras fontes (como habilidades de raça ou classe, talentos e itens mágicos), mas não entre si.

O personagem escolhe os ativos de seu negócio da lista a seguir.

Alfaiataria

O negócio possui costureiros atentos à moda da nobreza e realeza de Valkaria (e, assim, de todo o Reinado), além de tecidos e joias de alta qualidade.

Benefício: +2 em testes de Diplomacia e de Enganação para disfarce.

Alojamentos

Alojamentos incluem camas, bacias com água para higiene pessoal e outras coisas que garantem um descanso merecido após a última aventura — e necessário para a próxima.

Benefício: +3 pontos de vida.

Altar

Um local de oração, com símbolos religiosos de uma ou mais divindades.

Benefício: +2 pontos de magia (apenas para conjuradores divinos).

Arena

A arena é um espaço para lutas de todos os tipos. Aqueles que frequentam uma arena aprendem a usar armas variadas.

Benefício: aprende a usar uma arma marcial ou exótica qualquer.

Bazar

Este ativo representa contatos com fornecedores de mercadorias, como guildas de artesãos, caravaneiros e capitães de navios mercantes, além da estrutura necessária para vender essas mercadorias.

Benefício: pode comprar e vender qualquer equipamento comum (não inclui materiais especiais e itens mágicos) por 75% do preço (normalmente, um personagem compra por 100% do preço e vende por 50% do preço).

Biblioteca

A biblioteca possui prateleiras repletas de livros, tomos e pergaminhos, que cobrem assuntos variados.

Benefício: +4 em testes de Conhecimento.

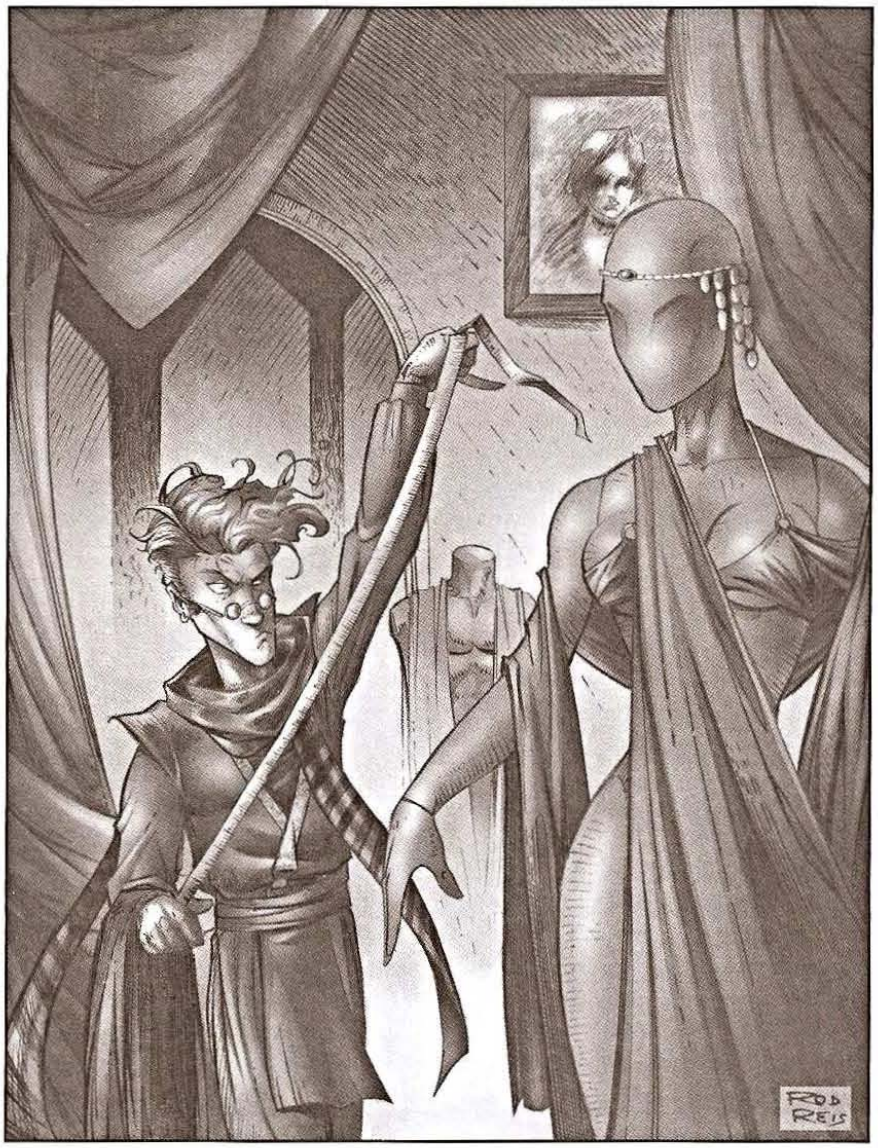
Boticário

Uma botica possui remédios, bálsamos e ervas medicinais, e ter acesso a uma delas garante boa saúde.

Benefício: +1 em testes de Fortitude.

Círculo de Poder

Objetos encantados e padrões de pinturas no chão, como



Exemplo de Negócio

O halfling Blixto Arting está disposto a provar que pode ser um ferreiro e armeiro tão bom quanto qualquer anão. Ele se estabelece em Valkaria com a oficina *Metais do Baixote*, oferecendo todo tipo de instrumentos de metal a preços baixos. Neste início humilde, Blixto constrói um negócio de nível 1, com o ativo oficina, localizado na Cidade da Praia (veja no Capítulo 1). Seu único empregado é um sobrinho preguiçoso, que sempre chega atrasado e costuma "ficar doente" pelo menos uma vez por semana.

Após atrair uma boa clientela com seus descontos, Blixto está pronto para expandir a *Metais do Baixote*. Contrata dois empregados especializados (e puxa a orelha do sobrinho preguiçoso), compra equipamentos melhores e reforma a fachada da oficina. Seu negócio agora é de nível 2, com o ativo forja. O crescimento não para: oferecendo itens de grande qualidade, Blixto logo contrata uma verdadeira equipe, dividida entre vendedores, compradores, contadores e artesãos, além de um guarda. Após uma investigação, descobre que seu sobrinho estava possuído por um demônio, e paga um clérigo para exorcizar o capeta preguiçoso do corpo do rapaz. Também compra o prédio ao lado, aumentando o espaço da *Metais*. Ele agora possui um negócio de nível 3, com os ativos oficina, forja e bazar (representando seus contatos e estrutura comercial).

Após a visita de um aventureiro famoso e uma menção na *Gazeta do Reinado*, a *Metais do Baixote* passa a ser um ponto famoso na Cidade da Praia. Outros aventureiros passam a frequentar o lugar, e exigem testar as mercadorias antes de comprá-las (principalmente armas). Blixto investe boa parte de seu lucro comprando mais um prédio adjacente, que transforma em um pátio de treinamento. Contrata mais guardas, uma qareen cuja única função é receber os clientes e manda seu sobrinho para uma guilda de armeiros, onde receberá treinamento especializado. Sua oficina agora é um negócio de nível 4, somando o ativo pátio de treinamento. Mas logo isso mostra-se insuficiente: enquanto os guerreiros testam suas armas, os demais aventureiros querem um lugar para conversar e relaxar. Gladiadores e seus empresários começam a frequentar a *Metais*, e logo seus fãs também ficam perambulando pela loja. Enxergando o potencial lucrativo nisso, Blixto compra o restante das propriedades no quarteirão, contrata garçonetes humanas, chama sua irmã (famosa como cozinheira em sua terra) e estabelece uma espécie de taverna em miniatura para os clientes e seus acompanhantes. A *Metais do Baixote* agora é um negócio colossal de nível 5, com o ativo salão comunal.

O sobrinho de Blixto volta do treinamento, dizendo que o futuro são armas alquímicas, e que logo a pólvora pode ser legalizada no Reinado (um boato sem muito fundamento). O rico halfling contrata alquimistas famosos de todo o Reinado, adicionando o ativo laboratório alquímico à *Metais do Baixote* — agora um negócio de nível 6. Blixto já possui um império, e poucos em seu bairro podem rivalizar com ele em termos de prosperidade. Isso atrai inveja, e o halfling decide contratar um pelotão de guardas e fortificar seu estabelecimento. Agora Blixto possui um negócio de nível 7, com o ativo fortificação. A *Metais do Baixote* é um complexo gigantesco, que emprega boa parte das pessoas da vizinhança e atrai candidatos a empregados de todas as partes do mundo. O quarteirão que ocupa parece um castelo, e Blixto começa a pensar em seu próprio brasão.

Ele ainda deseja expandir os negócios, mas sabe que está no seu limite — é incapaz de administrar qualquer coisa maior. Chama seu sobrinho para uma conversa de homem para homem. Meses depois, o rapaz abre seu próprio estabelecimento. É um negócio de nível 1 com o ativo arena, onde os clientes da *Metais do Baixote* usam as armas que acabaram de adquirir. Para agradecer por toda a prosperidade, o jovem halfling logo pensa em adicionar o ativo altar...

pentagramas e runas, podem atrair as energias místicas naturais para um local específico.

Benefício: +2 pontos de magia (apenas para conjuradores arcanos).

Dojo

O *dojo* é um local de treinamento das artes marciais tamuranianas. Inclui um chão de tablado, ideal para cair sem se machucar, instrumentos de treino, como bonecos estofados, e um pequeno altar a Lin-Wu.

Benefício: recebe o talento Ataque Desarmado Aprimorado. Caso já o possua, aumenta o dano de seus ataques desarmados em uma categoria (de 1d4 para 1d6, de 1d6 para 1d8 e assim por diante; veja a página 130 de *Tormenta RPG* para a progressão completa).

Empório

Se algo existe em Arton, então está à venda em seu negócio.

Pré-requisito: bazar.

Benefício: o negócio passa a render 100 TO x seu nível por mês (ou o resultado do teste de Ofício [administração] x 10 x o nível do negócio).

Enfermaria

Este ativo inclui macas, bandagens, ervas medicinais e todo o material necessário para curar ferimentos e doenças.

Benefício: um personagem que passe uma noite em uma enfermaria recupera 2 PV por nível e 2 pontos de dano de habilidade (normalmente, um personagem recupera 1 PV por nível e 1 ponto de dano de habilidade por noite).

Estábulo

Um espaço para animais descansarem confortavelmente, isolados do barulho da cidade grande. Inclui alimentação e tratadores treinados.

Benefícios: os animais de um personagem (como o companheiro animal de um druida ou ranger, a montaria sagrada de um paladino ou o familiar de um mago) recebem +2 de Con (que fornece +1 PV por nível e +1 em Fortitude).

Forja

Uma oficina com todo o equipamento necessário para a criação de itens metálicos de grande qualidade. Inclui fornalha, bigorna, fole e malho.

Pré-requisito: oficina.

Benefício: uma arma obra-prima criada por um personagem com acesso à forja fornece um bônus de +1 no ataque e no dano (normalmente, armas obra-primas fornecem +1 apenas no ataque).

Fortificação

Um negócio com este ativo é fortificado contra invasões, com muralhas de pedra, portões de ferro e janelas gradeadas.

Benefício: caso o negócio seja atacado, seus defensores recebem +2 na classe de armadura e nos testes de resistência.

Ginásio

Esta invenção dos minotauros está se tornando mais comum no Reinado. A maioria dos valkarianos ainda não vê sentido em ficar fazendo força em máquinas que mais parecem instrumentos de tortura...

Benefício: +1 nas jogadas de dano corpo-a-corpo.

Jardim

Um espaço coberto de flores e árvores. Não é o mesmo que uma área selvagem, mas o contato com a natureza, mesmo que tênue, fortalece a ligação com os poderes selvagens.

Benefício: quando usa a habilidade forma selvagem, o personagem recebe uma habilidade adicional da lista básica.

Laboratório Alquímico

Uma sala fechada com ampulhetas, balanças e outros instrumentos de precisão, além de frascos com todo tipo de ingrediente alquímico.

Pré-requisito: oficina.

Benefício: um item alquímico criado por um personagem com acesso ao laboratório alquímico tem seu efeito aumentado em um dado, ou a CD para resistir a seu efeito aumentada em +2. Por exemplo, um fogo alquímico causa 2d6 pontos de dano (em vez de 1d6), um bálsamo restaurador recupera 3d4 pontos de vida (em vez de 2d4) e a CD para resistir a um pó de Azgher fica 22 (em vez de 20).

Oficina

A oficina possui bancadas de trabalho, ferramentas e auxiliares, que permitem que o personagem exerça seu ofício com perfeição.

Benefício: +4 em testes de Ofício.

Palco

Este espaço reúne todo tipo de artista — músicos, malabaristas, atores, mímicos... Apresentar-se em um palco regularmente aumenta o repertório de qualquer bardo.

Benefício: aprende um efeito adicional de música de bardo (apenas para personagens com esta habilidade de classe).

Pátio de Treinamento

Um pátio de treinamento possui armoriais, alvos de madeira e, o mais importante, espaço para golpear à vontade sem risco de machucar alguém. Treinar aqui garante precisão com a arma escolhida.

Benefício: +1 nas jogadas de ataque com uma arma.

Salão Comunal

Um grande salão, com mesas e cadeiras para beber e comemorar. Reúne todo tipo de gente, e o burburinho das pessoas camufla as conversas que devem ser feitas em sussurros.

Benefício: +4 em testes de Obter Informação.

Salão de Marah

Marah é a Deusa do Amor — e é justamente isso que os lugares que levam seu nome oferecem (ou pelo menos o simulacro que pode ser comprado). Uma visita a um desses salões deixa qualquer aventureiro mais disposto para aventuras.

Benefício: recebe um ponto de ação adicional no início de cada sessão de jogo.

Santuário

Este lugar sagrado permite que um devoto entre em comunhão com sua divindade, aumentando seu vínculo com ela.

Pré-requisito: altar.

Benefício: o efeito do poder divino aumenta para d8, em vez de d6.

Rendimentos

Independente de quais ativos possui, cada negócio rende Tibares para seu proprietário. O valor básico é igual a 10 TO x o nível do negócio por mês. Assim, um negócio de nível 5 rende 50 TO por mês a seu proprietário. Um personagem que dedique um mês inteiro ao seu negócio pode fazer um teste de Ofício (administração) para aumentar seus ganhos. Nesse caso, o rendimento do negócio no mês será igual ao resultado do teste x o nível do negócio.

Nível de Procurado

Em qualquer ambiente urbano e civilizado, ações ostensivamente criminosas chamarão atenção. Os aventureiros não podem quebrar a lei impunemente em lugares onde existe uma milícia organizada — e nenhum grupo, por mais poderoso que seja, é capaz de fugir eternamente ou lutar contra toda a estrutura de poder de uma metrópole. Valkaria possui talvez a milícia mais organizada de Arton, além de muitos heróis e aventureiros. PJs criminosos serão caçados para que respondam por suas ações.

Em muitas campanhas, basta que o mestre possua uma ideia geral sobre o que fazer nesses casos. Contudo, para aqueles que desejam mais detalhamento, a regra a seguir apresenta o "nível de procurado", que explica com mais exatidão o que significa quebrar a lei em Valkaria.

(Caso você reconheça isto de algum jogo eletrônico, a resposta é sim. Foi daí que tiramos.)

Tornando-se Procurado

Ao cometer um crime com testemunhas, um PJ torna-se procurado — a milícia começa a caçá-lo. A milícia em Valkaria não é especialmente violenta; não tentará matar quem cometeu um delito leve. Mas uma fuga costuma levar a delitos cada vez mais pesados...

A milícia também não é onisciente. Não basta que um PJ cometa um crime para que se torne procurado; é preciso haver testemunhas. Além disso, é preciso que essas testemunhas tenham um meio de pedir ajuda (em geral gritando). Crimes discretos ou vítimas muito amedrontadas em geral não tornam alguém procurado. Mas lembre-se de que Valkaria é *muito* povoada. Mesmo que a vítima de um assalto fique quieta, é bem possível que algum curioso no segundo andar veja tudo e grite por socorro.

A milícia (e até mesmo o exército) possui uma jurisdição definida. Ninguém irá caçá-lo até o Deserto da Perdição por ter roubado uma maçã. A jurisdição citada em cada nível limita até onde um criminoso será perseguido — mas lembre-se de que vítimas podem contratar aventureiros para caçar um malfeitor mesmo fora da jurisdição normal. Essas são apenas diretrizes gerais. Você pode usar as regras de perseguição (acima) para lidar com fugas.

Nível 1

Você atraiu a atenção da milícia. Patrulheiros nas proximidades vão ao seu encontro, mas você não é prioridade.

Crimes: furto, brigas, desacato a autoridade (inclui ofender um nobre).

Perseguidores: 1d6 patrulheiros, alguns plebeus.

Pena: captura, alguns dias na cadeia, multa (2d100 Tibares), humilhação pública (pelourinho).

Jurisdição: uma região de Valkaria.

101 Ganchos de Aventuras em Valkaria

Estes ganchos podem ser usados para aventuras, pequenas missões ou mesmo campanhas inteiras na capital do Reinado. Muitos servem para qualquer grande cidade e alguns podem originar aventuras em qualquer lugar do mundo. Contudo, mesmo esses apresentarão algumas peculiaridades se forem usados em conjunto com o resto do material sobre Valkaria.

1. Um nobre é atingido por um tomate podre ao passear nas ruas. Um PJ é apontado como culpado. Se não limpar seu nome, conseguirá um inimigo poderoso.

2. Um grande amigo ou esposo(a) do grupo revela que era um ladrão no passado. Uma de suas vítimas busca vingança.

3. Uma irmandade fica impressionada com os feitos dos PJs, e faz uma proposta de trabalho "que eles não podem recusar".

4. Dizem os boatos que um PJ conhece a resposta do enigma que abrirá um cofre mágico ancestral. Todo o submundo da cidade vai atrás dele.

5. Um sargento da milícia quer que os PJs treinem seus homens.

6. Os PJs são convidados para um banquete na casa de um nobre. Durante o banquete, uma estatueta some. Eles são os únicos "forasteiros", alvo de todas as suspeitas.

7. Um dramaturgo encena uma peça sobre as aventuras dos PJs — revelando seus pontos fracos e segredos!

8. Sem dinheiro, os PJs recebem uma proposta de trabalho: um roubo. Algo pequeno, não violento, mas ilegal. Se aceitarem, estarão entrando no submundo.

9. Uma sacerdotisa é presa na frente dos PJs, e pede sua ajuda — ela cultua um deus menor considerado profano, mas jura que a divindade é bondosa.

10. Um Lorde Urbano declara que elfos (ou qualquer outra raça a que um PJ pertença) estão banidos de sua área da cidade. O grupo começa a ser perseguido, mas, se reagir com violência, irá se transformar em um bando criminoso de verdade.

11. Um Lorde Urbano comete algum desmando, e estoura uma revolta popular na área onde os PJs estão.

12. Os PJs são contratados para matar o capitão de uma irmandade, mas o capitão é amado pelo povo da vizinhança, e protegido até mesmo por velhinhas e crianças.

13. Devido à falta de milicianos, os PJs são contratados para fazer rondas noturnas. Devem capturar criminosos sem matá-los.

14. Os PJs descobrem por acidente a identidade de um herói mascarado. Seus inimigos oferecem qualquer coisa para que revelem o segredo.

15. Os PJs descobrem por acidente a identidade de um herói mascarado. O herói recorre a súplicas e até mesmo ameaças para silenciá-los.

16. Os PJs descobrem por acidente a identidade de um herói mascarado. Ele é um vilão que eles já enfrentaram, mas agora parece estar fazendo o bem.

17. O Protetorado do Reino está aceitando novos candidatos, e os PJs são convidados a fazer os testes.

18. Um grupo de vilões está formando um equivalente maligno ao Protetorado do Reino. O teste para um grupo de recrutas é matar os PJs!

19. Um PJ herda uma grande mansão, mas dizem que é amaldiçoada. Para receber a herança, o PJ deve passar uma noite na casa.

20. Um PJ herda uma grande mansão no Bairro do Recomeço. Os nobres empolados fazem de tudo para expulsar os "plebeus rudes" de seu precioso bairro.

21. Uma criatura extraplanar transforma Valkaria em um grande brinquedo, e os PJs se veem tentando sobreviver nas brincadeiras de uma criança semidivina.

22. Um poderosíssimo druida vem a Valkaria em busca de sua amada, injustamente presa pela milícia. Invocando o poder de Allihanna, transforma a capital em uma selva, até que as autoridades concordem em soltar a garota.

23. Um amigo dos PJs está sendo intimidado e chantageado por uma irmandade. Ele diz que não se importa, mas sua vida está se tornando um inferno.

24. Um burguês pede aos PJs para seguir sua esposa — suspeita de que ela está traindo-o. Na verdade ela é uma aventureira mascarada.

25. Um burguês pede aos PJs para seguir sua esposa — suspeita de que ela está traindo-o. Ela está se encontrando com um famoso e rico bardo.

26. Um burguês pede aos PJs para seguir sua esposa — suspeita de que ela está traindo-o. Ela está se encontrando com ninguém menos que Arkam Braço Metálico!

27. Um burguês pede aos PJs para seguir sua esposa — suspeita de que ela está traindo-o. Ela está se encontrando com um dos PJs.

28. Um burguês pede aos PJs para seguir sua esposa — suspeita de que ela está traindo-o. Ela é na verdade uma dragoa metamorfoseada.

29. Os goblins da cidade (liderados pelo Goblin Herói) juntaram todos os seus lucros durante anos para oferecer uma fortuna a quem for capaz de limpar toda a imundície da Favela dos Goblins — mas por que eles mesmos não o fazem?

30. Um amigo dos PJs está envolvido com criminosos. Ele vai vender alguns diamantes roubados, e quer que o grupo escolte-o na negociação.

31. Um miliciano amigo dos PJs quer ser promovido. Ele pede para que os PJs façam o papel de criminosos, enquanto ele os "captura" e "prende" na frente de seus superiores.

32. Os PJs são contratados por uma irmandade para se disfarçarem como membros de uma irmandade rival e atacarem uma terceira — provocando uma guerra.

33. O editor da *Gazeta do Reinado* diz ter sido atacado por goblinoides, que desejam encobertar sua denúncia da violência goblinoide na capital.

34. O editor da *Gazeta do Reinado* diz ter sido atacado por milicianos, que desejam encobertar denúncias de corrupção. Suas máquinas foram apreendidas (injustamente, segundo ele).

35. O editor da *Gazeta do Reinado* envia um pergaminho aos PJs, dizendo que são os únicos em quem ele pode confiar. A milícia surge pouco depois, pedindo educadamente para o grupo entregar o pergaminho. *Agora.*

36. Há uma gangue fazendo roubos à noite em Valkaria, acobertada por corridas ilegais de cavalos e bigas nas ruas. Para investigar, os PJs devem se infiltrar no submundo das corridas.

37. A milícia surge e dá voz de prisão aos PJs. O Lorde Urbano da região mudou uma lei recentemente, e algo que os PJs

Nível 2

Você é considerado um criminoso e uma ameaça à segurança da população. A milícia é chamada para lidar com você.

Crimes: violência armada (lutas potencialmente fatais), roubo com violência ou ameaça, invasão de propriedade privada, danos materiais.

Perseguidores: 3d6 patrulheiros, 2 investigadores.

Pena: captura, 1d6 meses na prisão, multa de 1d10 TO.

Jurisdição: uma região de Valkaria.

Nível 3

Você é considerado um criminoso perigoso. Sua captura é uma prioridade para a milícia.

Crimes: assassinato, danos em grande escala (destruição de um prédio, por exemplo).

Perseguidores: 6d6 patrulheiros, 2d6 investigadores, aventureiros de nível baixo.

Pena: captura, prisão por vários anos ou indefinidamente, perda de todas as armas e equipamentos.

Jurisdição: toda a cidade.

Nível 4

Você é um verdadeiro inimigo da milícia e dos cidadãos de bem. Já pode se considerar um vilão.

Crimes: assassinato de um miliciano, um aventureiro a serviço da milícia ou alguma figura importante da cidade (nobre, burguês, clérigo de alto escalão, etc.).

Perseguidores: 8d6 investigadores apoiados por inúmeros patrulheiros, aventureiros de nível médio.

Pena: captura, prisão por tempo indefinido, perda de todas as armas e equipamentos. Morte se houver resistência.

Jurisdição: toda a cidade.

Nível 5

Você é um dos grandes vilões de Valkaria. Nas tavernas, grupos se reúnem para planejar sua derrota. Ninguém mais pensa em capturá-lo; matá-lo tornaria alguém um herói.

Crimes: assassinato de uma figura muito importante (nobre maior, capitão da milícia, membro da corte da Rainha-Imperatriz), danos em escala massiva (obliterar um quarteirão, destruir um grande marco da cidade), ameaças à segurança do reino (invocação de demônios, culto à Tormenta, levante de um exército de mortos-vivos, etc.).

Perseguidores: exército (com magos, clérigos e outros), todos os investigadores da cidade, aventureiros de nível alto.

Pena: morte (ou prisão perpétua com perda de todas as posses, caso haja rendição). Neste nível, há uma recompensa pela sua cabeça, atraindo todo tipo de heróis e caça-prêmios.

Jurisdição: todo o reino de Deheon.

Nível 6

Você é um dos grandes vilões de Arton. Quando alguém fala em "um mundo de problemas", seu nome é citado.

Crimes: assassinato da Rainha-Imperatriz, destruição de uma grande área da cidade, chacina, plano bem-sucedido contra o Reinado, declaração de guerra.

Perseguidores: os grandes heróis do mundo (quando não estiverem ocupados), o Protetorado do Reino, PJs heroicos, o Exército do Reinado. "Já libertamos Valkaria e derrotamos Arsenal! Agora vamos enfrentar um vilão *de verdade*".

Pena: morte (quase ninguém aceitará uma rendição). A recompensa por sua cabeça é vultosa, capaz de tornar alguém rico para sempre.

Jurisdição: todo o Reinado. Dependendo da natureza do seu crime, você pode ser caçado por todo o mundo, finalmente unindo o Reinado, o Império de Tauron e a Liga Independente em um objetivo comum.

Escalonamento

É muito perigoso para um criminoso em fuga continuar resistindo à prisão e enfrentando as forças da lei. Ele será considerado cada vez mais perigoso, tornando-se uma prioridade cada vez maior para a milícia e os aventureiros heroicos.

Um segundo crime do mesmo nível aumenta o nível de procurado em um. Contudo, crimes do mesmo nível não irão aumentar o nível de procurado acima disso. Por exemplo: um PJ rouba uma bolsa e é visto, adquirindo nível de procurado 1. Então rouba um cavalo para fugir, adquirindo nível de procurado 2. Se em seguida roubar um manto para se esconder, não irá adquirir o nível 3. Isso acontecerá apenas caso ele lute com os milicianos ou invada uma casa, por exemplo (crimes do nível 2).

Como sempre, você deve usar o bom senso para julgar essas situações. Se você achar que aventureiros de nível alto nunca iriam se preocupar com alguém que matou vários milicianos (nível 4 repetido, chegando então a nível 5), apenas desconsidere isso, e faça o criminoso continuar no nível 4.

Se você tiver o suplemento *Guerras Táuricas*, pode usar as regras de unidades militares para lidar com PJs criminosos. Com nível de procurado suficiente, o grupo irá atrair não patrulheiros e investigadores isolados, mas *unidades* de patrulheiros e investigadores — oponentes muito mais perigosos.

Escapando da Lei

Não é impossível (ou mesmo muito difícil, em alguns casos) escapar impune de uma onda de crimes. Caso sua campanha seja centrada no submundo da capital, é importante que os PJs possam "escapar por um triz" constantemente.

Em primeiro lugar, lembre-se de que a milícia de Valkaria não é estúpida. Uma luta armada é um crime, sim — mas nenhum miliciano vai prender um aventureiro que enfrenta um monstro para defender a população. Heróis são uma realidade em Arton, e a milícia está preparada para lidar com eles.

faziam (portar espadas, usar magias, falar élfico depois do crepúsculo...) agora é ilegal.

38. Em troca de um item mágico, uma informação ou um favor, uma bruxa pede que os PJs peguem para si mesmos dois de seus filhos (ela tem cerca de vinte e cinco, e eles dão muitas despesas).

39. A milícia contrata o grupo para proteger "pessoas importantes", por uma grande quantia em dinheiro. As "pessoas importantes" são um grupo de jovens nobres arruaceiros, que destrói estalagens e maltrata plebeus por onde passa.

40. Uma jovem escritora entra em contato com os heróis. Ela está revoltada com o poder e riqueza excessivos dos nobres, e quer sua ajuda em uma série de atentados terroristas.

41. Um grupo de nobres aborda um PJ com uma proposta interessante: ele seria um Rei-Imperador muito melhor que a selvagem que está no poder agora.

42. Um duque aborda os PJs com uma proposta lucrativa: oferece uma verdadeira fortuna, além de um palacete em Valkaria e uma doação gigantesca à igreja que o grupo escolher — se os heróis concordarem em se maquiar e encenar uma peça muito exagerada e humilhante sobre suas aventuras para um salão cheio de nobres.

43. Os PJs descobrem que os preços em todas as tavernas e casas de comércio triplicaram — apenas para eles. Pelo visto, andaram insultando o nobre errado, que não poupa recursos para tornar sua vida um inferno.

44. Os PJs acordam e descobrem pichações ofensivas sobre eles em todos os muros da cidade. Até mesmo crianças e velhos apontam e riem. Como salvar sua reputação?

45. Uma linda jovem aborda um PJ, pedindo por uma noite de amor. A garota era uma clériga virgem, que vivia enclausurada — segundo uma profecia, um antigo demônio era mantido preso por sua pureza.

46. Uma linda jovem aborda um PJ, pedindo por uma noite de amor. Esta é ninguém menos que Loriane, a estrela da Arena Imperial! Por que estaria disposta a quebrar sua ligação com seu unicórnio?

47. Um amigo dos PJs precisa invadir uma casa ou realizar outro ato ilegal. Ele pede que os PJs distraiam a milícia da região, causando uma perseguição e fugindo durante dez minutos.

48. Soldados e milicianos mortos no ataque dos minotauros erguem-se como mortos-vivos, querendo vingança contra os sobreviventes por "não terem ajudado-os".

49. Novos vizinhos mudam-se para a casa ou quarto ao lado. Fazem tanto barulho que o mago do grupo não consegue descansar e recuperar suas magias. No entanto, parecem totalmente inocentes — apenas uma família com algumas crianças. Se o PJ se muda, descobre o mesmo problema na nova casa...

50. Um PJ compra uma casa por um preço baixíssimo. Na semana seguinte, surge uma equipe de trabalhadores — o lugar vai ser demolido pelo Lorde Urbano!

51. Os PJs são contratados para guardar um templo. Quando aparecem para o serviço, homens de uma irmandade dizem que eles podem relaxar e apenas beber vinho e receber sem trabalhar — esse é o tipo de facilidades que se pode esperar, se eles se aliarem à irmandade.

52. Cada um dos PJs recebe um item mágico, presente dos capitães de uma irmandade. Vão aceitar? Ousarão recusar?

53. Um perigoso artefato mágico está guardado no Banco Tibar. Os PJs formam uma equipe de especialistas para realizar um grande assalto.

54. Um nobre contrata os PJs para tomar o lugar de nobres rivais através de magias de ilusão. Os originais são raptados, e o grupo assume suas vidas durante um mês ou mais, descobrindo tantos segredos quanto puder.

55. Um jovem amigo dos PJs começa a demonstrar ter muito dinheiro, de repente. Na verdade, ele está vendendo narcóticos, a serviço de uma irmandade.

56. Os PJs são convidados para uma partida "amigável" de algum esporte ou jogo. Logo os rivais transformam-se em inimigos, e começa a violência.

57. Os PJs descobrem que suas missões são alvo de um jogo de nobres (que apostam sobre seu sucesso, ferimentos, mortes, ressurreições...). Eles recebem a proposta de "entregar" sua próxima missão (falhando de propósito) em troca de parte dos lucros de um apostador.

58. Um taverneiro amigo dos PJs está preocupado — uma taverna concorrente acabou de abrir muito perto da sua, e os negócios vão mal. A taverna rival é apadrinhada por uma irmandade, e os habitantes da região são "incentivados" a frequentá-la.

59. Os PJs precisam de dinheiro, e recebem uma proposta de trabalho simples — levar pessoas de um lugar a outro de Valkaria, em carruagens e balões. Mas, sem registro em uma guilda, o serviço é ilegal: o grupo precisa escapar da tal guilda, da milícia e dos problemas em que os clientes se metem nas piores áreas da cidade.

60. Um dos PJs chega em casa e encontra o lugar ocupado por um outro grupo de aventureiros! Eles são poderosos demais para que o herói os enfrente sozinho, e são amigos da milícia.

61. Os PJs acordam para descobrir que sua vizinhança está selada por magia. Na área isolada, o mesmo dia se repete infinitamente, e os PJs são os únicos não afetados.

62. Uma gangue possui uma lista de objetos valiosos (joias, quadros, roupas, carruagens, animais exóticos...) que podem vender a bons preços para um receptador. Se os PJs conseguirem roubar esses itens, ganharão muito dinheiro.

63. Um vigilante mascarado declara guerra contra uma irmandade ou gangue. Convida os PJs a se juntarem a sua cruzada, exterminando cada membro.

64. Os PJs são contratados para entregar um item para um nobre. Contudo, a entrega deve ser feita em um tempo curto — e rivais estão por todo o caminho, tentando atrasá-los.

65. Os PJs descobrem cartazes espalhados por toda a cidade, anunciando sua participação em um combate na Arena Imperial. Mas nunca receberam proposta alguma!

66. O grupo é contratado para caçar monstros e levá-los (vivos) à Arena Imperial.

67. O grupo é contratado por uma condessa para matar um necromante. Depois de cumprida a missão, a condessa se desespera e chama a milícia — o necromante era seu marido, e eles estavam apenas tendo uma briguinha...

68. O maior sonho de um amigo dos PJs é ser um bardo famoso. Ele pede ajuda e apadrinhamento ao grupo. No entanto, já havia pedido ajuda a uma irmandade, e agora deve favores aos criminosos.

69. Um dos PJs é abordado por uma garota que ele não conhece. Ela está com uma criança — que diz ser filho do personagem!

Mas, em caso de crimes reais, existem as opções a seguir para PJs que "saíram da linha".

• **Fuga.** Cada nível de procurado tem uma jurisdição. Fugindo da área, você está livre (pelo menos de represálias legais). Após algumas semanas ou meses (dependendo da gravidade do crime), ninguém mais vai procurá-lo, mesmo se você voltar à região. Contudo, os níveis mais altos duram para sempre. Se você decidiu explodir a Catedral de Valkaria, não basta esconder-se e esperar a poeira baixar: a lei sempre estará no seu encalço!

• **Rendição.** Nos primeiros níveis de procurado, entregar-se não é uma opção tão ruim. Se o grupo puder esperar alguns meses, você pode pagar suas dívidas para com a sociedade e voltar à vida de aventuras. Ou então pode pagar uma multa e sair livre — muitos aventureiros de nível alto têm recursos para fazer a lei olhar para o outro lado.

• **Suborno.** Pagar uma multa é uma opção apenas nos primeiros níveis de procurado. Nos níveis superiores, você pode subornar algum oficial ou nobre. A quantia é definida caso a caso, mas sempre deve ser um golpe duro para as finanças do personagem.

• **Habilidades especiais.** Muitos personagens possuem habilidades que permitem que saiam livres. A classe de prestígio rei do crime (veja no Capítulo 3) é feita sob medida para isso. Personagens capazes de mudar de aparência também têm facilidade para escapar da lei. Contudo, lembre-se de que a milícia conta com seus próprios clérigos e magos.

• **Aventuras.** Então você cometeu crimes horrendos, e finalmente a lei conseguiu pegá-lo? Normalmente, você estaria morto ou preso para sempre — mas o Lorde Urbano tem uma proposta. Você desempenha uma missão suicida. Se sobreviver, está livre. E então? O mestre pode usar o nível de procurado dos PJs para jogá-los em aventuras — as que já estavam planejadas ou outras, feitas sob medida para esses meliantes arruaceiros.

PdMs Genéricos

A seguir estão exemplos de fichas de PdMs típicos de Valkaria, que podem ser usados como adversários ou aliados dos jogadores. Também podem servir de modelo para personagens mais detalhados, conforme sua necessidade.

Patrulheiro da Milícia — ND 1

Humano Plebeu 3, Leal e Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +1.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: desarmado +4 (1d4+3) ou maça +5 (1d8+3).

Habilidades: For 14, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +4, Ofício (miliciano) +6; Miliciano.

Equipamento: algemas, apito, cota de malha, escudo leve, lampião, maça.

Tesouro: metade do padrão.

Estes guardas são o escalão mais baixo da milícia de Valkaria, mas ainda assim têm autoridade para prender qualquer criminoso. Não são muito poderosos por si só, mas contam com o apoio da lei.

Investigador da Milícia

Acima dos patrulheiros estão os investigadores — milicianos que trabalham em duplas ou pequenos grupos, averiguando casos e lidando com criminosos perigosos. Embora estes sejam exemplos típicos, existem investigadores muito mais experientes e poderosos. Estas fichas também podem ser usadas para a Guarda do Palácio (que sempre conta com pelo menos um mago em cada equipe).

Investigador Guerreiro — ND 4

Anão Guerreiro 4, Leal e Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 59.

Resistências: Fort +9, Ref +2, Von +3, +4 contra magias e venenos, +4 na CA contra criaturas Grandes ou maiores.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: desarmado +8 (1d4+6) ou espada longa obra-prima +10 (1d8+6, 19-20).

Ataques à Distância: besta pesada obra-prima +5 (1d12+2, 19-20).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 20, Int 12, Sab 12, Car 8.

Perícias & Talentos: Ofício (miliciano) +8; Chamar Reforços, Miliciano.

Equipamento: algemas, apito, besta pesada obra-prima, couraça, espada longa obra-prima, virotes x10.

Tesouro: padrão.

Investigador Ladino — ND 4

Halfling Ladino 4, Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +11, encontrar armadilhas.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 28.

70. A filha de um nobre está envolvida com um criminoso. Os PJs são contratados para afastar o marginal da garota de qualquer jeito.

71. Um orfanato está para fechar, por falta de dinheiro. As clérigas de Lena que o administram pedem que os PJs promovam um campeonato na Arena, para arrecadar fundos.

72. Uma gangue da Favela dos Goblins sequestrou o(a) namorado(a) de um(a) dos personagens. O grupo precisa invadir o lugar, enfrentar os bandidos e salvar a garota.

73. Habitantes de Valkaria estão sumindo misteriosamente. Dizem que há um crocodilo gigante nos esgotos da cidade. Os PJs são contratados para investigar.

74. Em uma expedição aos esgotos, os PJs encontram uma verdadeira civilização de humanoides deformados. Eles parecem pacíficos, mas seu líder tem um plano para demolir o Palácio Imperial!

75. Começa um grande incêndio na vizinhança dos PJs. Todos precisam ajudar, ou podem perder tudo que possuem.

76. O Lorde Urbano da região impõe um pesado imposto sobre o uso de magia e a posse de armas. Apenas as taxas acumuladas já são suficientes para acabar com o tesouro do grupo!

77. É criado um novo imposto ou taxa — mas os PJs são dispensados de pagá-lo, como prova de amizade do Lorde Urbano. Isso atrai o ressentimento e a desconfiança de todos os outros cidadãos.

78. A missão dos PJs é simples: destruir completamente um prédio repleto de círculos mágicos profanos. No entanto, o prédio pertence a um nobre, e o grupo não pode deixar rastro de seu envolvimento.

79. Os PJs envolvem-se em problemas demais em sua vizinhança, e precisam fugir para outra região de Valkaria. Lá, devem reconstruir tudo que já tiveram, fazer novos contatos e estabelecer uma nova base de operações.

80. Um antigo inimigo dos heróis muda-se para a casa ao lado. No entanto, ele parece estar completamente regenerado, e inclusive se oferece para ajudar no que puder. Será verdade?

81. Um nobre importante vai visitar a região, e os PJs são contratados para "limpar" a área de criminosos e indesejáveis. No entanto, na lista de pessoas a serem eliminadas ou expulsas, estão alguns amigos do grupo.

82. Um aventureiro poderoso contrata o grupo para espalhar sua fama por Valkaria. Ele deseja nada menos do que conquistar mil adoradores, para se tornar um deus menor!

83. Os PJs encontram por acaso um nobre importante em situação constrangedora com algumas raparigas, consumindo narcóticos em uma taverna. Podem usar essa informação para chantageá-lo, vendê-la a seus inimigos ou manter-se neutros.

84. Um lorde do crime começa uma campanha contra os PJs — não tenta matá-los, mas ataca seus amigos e familiares, destrói suas casas, queima as tavernas que frequentam, etc.

85. Os PJs interrompem uma negociação de narcóticos e/ou itens mágicos entre criminosos. No entanto, descobrem que alguns dos criminosos são milicianos!

86. Um antigo amigo ou interesse romântico de um dos PJs revela-se como um espião a serviço de um Lorde Urbano. Ele agora conhece muitos segredos do grupo, e usa de chantagem para que os heróis façam "servicinhos" para o nobre.

87. Um desconhecido passa rapidamente pelos PJs e pergunta sua opinião sobre a Rainha-Imperatriz. Depois da resposta, sai correndo. No dia seguinte, a *Gazeta do Reinado* tem como manchete a "denúncia escandalosa" do grupo contra Shivara Sharpblade (ou sua posição como "capachos subservientes").

88. Um criminoso preso na Rocha Cinzenta possui uma informação de que o grupo precisa. Os PJs infiltram-se como prisioneiros para descobrir o segredo.

89. Um dos PJs combate na Arena. Após sua vitória, uma linda jovem atira uma rosa para ele. Ela é esposa do capitão de uma irmandade, e o flerte gera problemas!

90. Os PJs são contratados para uma luta de exibição durante uma festa nobre. Um dos convidados, bêbado, desafia um dos PJs — mas não se contém, e tenta matar o herói! O PJ deve se salvar, mas sem ferir (muito) o nobre, ou terá problemas.

91. Um clérigo de Khalmyr aborda os PJs com um grande plano: banir de Valkaria o culto a diversos deuses. É estranho, mas o homem parece ser sincero em sua fé. O grupo se vê em meio a um conflito de religiões e preconceitos.

92. Um novo negócio da vizinhança está prosperando como nunca. Os PJs descobrem sinais de um templo de Sszzaas no porão do estabelecimento.

93. Um dos PJs tem um sonho: Valkaria surge para ele, dizendo que deve ter mais ambição. Sua missão é estabelecer a maior escola de magia/guilda comercial/taverna/oficina de ferreiro/etc. de toda a cidade!

94. Os PJs são contratados para proteger animais sagrados de um pequeno templo de Allihanna. À noite, há uma tentativa de roubar os animais. Os pretensos ladrões são plebeus miseráveis, que só desejam comida.

95. Os PJs são abordados por um mendigo. Se lhe derem alguns Tibares, no dia seguinte há dois mendigos em sua porta. Logo, uma verdadeira legião de pedintes segue o grupo por toda parte.

96. Um nobre desesperado pede aos PJs que arranjem um bom marido (também nobre, e morador de Valkaria) para sua filha. Ela é linda e inteligente, mas tem o pior temperamento já visto em Arton!

97. Um amigo dos PJs tenta construir uma nova casa, mas a construção sofre acidentes o tempo todo. Os trabalhadores já estão com medo, falando em uma maldição. Será mesmo maldição? Ou sabotagem?

98. Os PJs vão pagar por mais uma noite na taverna e o taverneiro recusa suas moedas, dizendo que são falsas. Na verdade, boa parte do tesouro do grupo é falso! Eles devem descobrir os falsários.

99. Os PJs são ainda inexperientes e/ou recém chegados a Valkaria. Logo após se estabelecerem em uma casa ou estalagem, recebem a visita de dois bandidos. Aquela região pertence a uma irmandade, e todos os habitantes devem pagar uma "taxa de proteção".

100. Um amigo dos PJs é encontrado morto, vítima de assassinato. Logo, outros corpos surgem pela cidade — aparentemente, há um assassino em série à solta.

101. Assassinatos ritualísticos em vários pontos da cidade chamam a atenção do grupo. Os pontos dos assassinatos parecem formar um pentagrama. Quando o quinto crime for cometido, será completado um ritual para trazer a Tormenta a Valkaria!

Resistências: Fort +4, Ref +10, Von +6, esquiva sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +1.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +11 (1d6+2).

Ataques à Distância: adaga +11 (1d3+2, 19-20).

Habilidades: For 10, Des 22, Con 10, Int 14, Sab 15, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +12, Atletismo +12, Enganação +11, Furtividade +12, Intuição +9, Ladinagem +12, Ofício (miliciano) +9, Obter Informação +9; Miliciano.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado, o investigador ladino causa +2d6 pontos de dano.

Equipamento: adagas x3, algemas, apito, camisa de cota de malha obra-prima, espada curta obra-prima, lampião.

Tesouro: padrão.

Investigador Mago — ND 4

Elfo Mago 4, Leal e Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +12, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21 (com *armadura arcana*).

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +2, Ref +7, Von +5, +4 contra encantamentos, imune a *sono*.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +3 (1d8+2, 19-20).

Ataques à Distância: arco longo obra-prima +7 (1d8+2, x3).

Habilidades: For 10, Des 20, Con 10, Int 20, Sab 13, Car 8.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (engenharia) +12, Conhecimento (nobreza) +12, Identificar Magia +16, Ofício (alquimia) +12), Ofício (miliciano) +12; Contramágica Aprimorada, Magias em Combate.

Item de Poder: o investigador mago possui uma varinha que permite que ele lance uma magia conhecida qualquer sem gastar PM, uma vez por dia. Caso ele não esteja segurando sua varinha, deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para lançar qualquer magia.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *abrir/fechar, detectar magia, detectar venenos, mensagem, pasmar, raio de fogo*; 1º — *alarme, área escorregadia, armadura arcana, compreender idiomas, detectar portas secretas, identificação, leque cromático, mísseis mágicos, salto*; 2º — *arrombar, localizar objeto, raio ardente, teia.*

Magias de Mago Preparadas **(PM 15; CD do teste de resistência 17 + nível da magia):** 1º — *área escorregadia, armadura arcana, compreender idiomas, detectar portas secretas, leque cromático, mísseis mágicos* (2); 2º — *arrombar, raio ardente* (2), *teia.*

Equipamento: arco longo obra-prima, espada longa obra-prima, flechas x20.

Tesouro: padrão.

Investigador Clérigo — ND 4

Humano Clérigo de Valkaria 4, Neutro e Bondoso

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +7, Ref +1, Von +8.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +7 (1d8+5, 19-20).

Habilidades: For 17, Des 8, Con 16, Int 10, Sab 18, Car 12.

Perícias & Talentos: Cura +11, Identificar Magia +7, Intuição +11, Ofício (miliciano) +6; Domínio da Proteção, Magias em Combate.

Canalizar Energia Positiva: como uma ação padrão, o investigador clérigo pode liberar uma onda de energia positiva que atinge 9m a partir dele. Criaturas vivas na área recuperam 2d6 pontos de vida, enquanto mortos-vivos sofrem 2d6 pontos de dano. Esta habilidade pode ser usada 2 vezes por dia.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *consertar, detectar magia, detectar venenos, orientação*; 1º — *acalmar animal, arma mágica, auxílio divino, comandar, compreender idioma, curar ferimentos leves, detectar armadilhas*; 2º — *acalmar emoções, força do touro, imobilizar pessoa, silêncio.*

***Magias de Clérigo Preparadas* (PM 14; CD do teste de resistência 14 + nível da magia):** 1º — *arma mágica, comandar* (2), *compreender idiomas, curar ferimentos leves* (2); 2º — *acalmar emoções, força do touro, imobilizar pessoa* (2).

Equipamento: apito, couraça, espada longa obra-prima.

Tesouro: padrão.

Soldado — ND 1

Humano Guerreiro 2, Leal e Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 31.

Resistências: Fort +5, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +5 (1d8+3, 19-20).

Habilidades: For 15, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +1, Intimidação +4, Ofício (soldado) +5; Ataque Poderoso, Tolerância, Trespassar.

Equipamento: cota de malha, escudo pesado, espada longa.

Tesouro: metade do padrão.

O exército de Deheon está presente em Valkaria, e pode ser chamado para lidar com ameaças de grande porte.

Mercador — ND 1/2

Anão Plebeu 2, Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 10.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +3, Ref +0, Von +2, +4 contra magias e venenos, +4 na CA contra criaturas Grandes ou maiores.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +0 (1d4, 19-20).

Habilidades: For 9, Des 8, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 12.

Perícias & Talentos: Diplomacia +6, Intuição +6, Ofício (mercador) +10; Foco em Perícia (Ofício [mercador]).

Equipamento: adaga, mercadorias (veja *Tormenta RPG*, página 129).

Tesouro: padrão.

Um comerciante típico, que pode barganhar com os aventureiros (ou ser roubado por eles...).

Punguista — ND 1/2

Goblin Plebeu 2, Caótico e Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 8.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +1, +4 contra doenças e venenos.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +1 (1d4, 19-20).

Habilidades: For 9, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Acrobacia +8, Furtividade +8, Ladinagem +12; Mãos Rápidas.

Equipamento: adaga.

Tesouro: metade do padrão.

Um batedor de carteiras típico, que pode tentar aliviar os heróis de suas riquezas.

Capanga — ND 1

Meio-Orc Bárbaro 1/Ladino 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +0, encontrar armadilhas, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava +3 (1d6+3).

Habilidades: For 15, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +6, Furtividade +5, Intimidação +8; Duro de Matar.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado, o capanga causa +1d6 pontos de dano.

Fúria: como uma ação livre, o capanga pode invocar uma fúria selvagem. Ele recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo e redução de dano 1, mas sofre –2 na classe de armadura. A fúria pode ser usada uma vez por dia e dura 8 rodadas.

Equipamento: clava, couro batido.

Tesouro: metade do padrão.

Um criminoso violento e perigoso, a serviço de quadrilhas ou irmandades. São os soldados do crime.

Chefão — ND 5

Humano Guerreiro 4/Ladino 3, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +10, encontrar armadilhas.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 51.

Resistências: Fort +6, Ref +5, Von +3, evasão, sentir armadilhas +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +8 (1d8+4, 19-20).

Ataques à Distância: besta pesada obra-prima +10 (1d12+5, 19-20).

Habilidades: For 12, Des 15, Con 12, Int 12, Sab 11, Car 8.

Perícias & Talentos: Enganação +9, Furtividade +12, Intimidação +9, Obter Informação +9; Especialização em Arma (besta pesada), Esquiva, Foco em Arma (besta pesada), Iniciativa Aprimorada, Lutas às Cegas, Prontidão, Rapidez de Recarga (besta pesada), Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado, o chefão causa +2d6 pontos de dano.

Equipamento: besta pesada obra-prima, couro batido obra-prima, espada longa obra-prima, virotes x3.

Tesouro: padrão.

Use esta ficha para líderes criminosos — não capitães de irmandades ou grandes chefes de gangues, mas comandantes que ainda saem às ruas para apoiar seus capangas em trabalhos arriscados.

Novos Monstros

Os aventureiros não precisam se preocupar apenas com criminosos na capital do Reinado. As criaturas a seguir espreitam nas ruas de Valkaria e de qualquer grande cidade.

Casa Assombrada ND 15

Mortos-vivos são uma realidade em Arton. Assim, quase todos sabem que fantasmas e outras aparições podem infestar uma casa, assombrando-a e exigindo a contratação de um clérigo ou grupo de aventureiros. Histórias sobre esse tipo de situações são muito populares entre as crianças.

No entanto, às vezes uma casa assombrada não é algo tão simples. A criatura conhecida como "casa assombrada" é um monstro em forma de casa, que se estabelece em uma vizinhança comum de uma grande cidade, na esperança de atrair para si vítimas que possa devorar.

A casa assombrada é inteligente, e possui capacidades ilusórias, com as quais pode criar imagens e sons de uma família que more em seu interior. Essas ilusões não são perfeitas (porque a criatura não é capaz de compreender totalmente o comportamento dos humanos e semi-humanos, e porque não tem poder para simular uma vida completa). Assim, essa família ilusória nunca deixa a casa, e raramente é vista em portas ou janelas. Pode interagir com gente real, mas a casa assombrada evita isso — e, como ilusões, não podem manipular nada físico. Os vizinhos de uma casa assombrada sempre acham que seus habitantes são esquisitos ou sinistros. No entanto, os adultos costumam presumir que essas "pessoas" sejam artistas, estrangeiros, escritores, aventureiros ou outros tipos dados a estranhezas. Muitas vezes, apenas as crianças notam que há algo errado.

A casa assombrada procura atrair vítimas com uma série de artimanhas: usando as plantas do jardim para puxar brinquedos a seu interior, criando ilusões de lindas jovens chamando vizinhos, produzindo gritos de socorro que devem ser investigados... Em casos extremos, a família ilusória pode pedir a algum desavisado que escreva convites e entregue-os aos vizinhos, atraindo-os para uma festa mortal!

Cada elemento da casa assombrada é vivo (parte do corpo da criatura) e pode se mover — incluindo jardim, cerca, etc. Uma vez que uma vítima esteja dentro da casa assombrada, é atacada por todos os lados. Ao morrer, é arrastada ao porão (o estômago do monstro), onde é digerida. As casas assombradas evitam atacar vítimas à vista de algum curioso (no jardim ou na cerca, por exemplo). Preferem que suas refeições entrem — para então atacar longe de quaisquer testemunhas.

Em casos extremos, quando se sente muito ameaçada, a casa assombrada se ergue, formando uma espécie de "pernas", e luta contra inimigos fora de si própria. Também pode usar esta capacidade para fugir, se achar que será derrotada.

Monstro 20, Colossal (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +26, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 460.

Resistências: Fort +26, Ref +7, Von +19, redução de dano 5.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +23 (1d10+20) ou 4 pancadas +21 (1d10+20).

Habilidades: For 30, Des 1, Con 38, Int 16, Sab 16, Car 8.

Perícias: Conhecimento (local) +26, Enganação +22, Identificar Magia +26.

Agarrar Aprimorado: se a casa assombrada acertar um ataque de pancada, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +39). Como uma ação padrão, a casa assombrada pode fazer um teste oposto de agarrar contra um personagem que já esteja agarrado. Se a casa assombrada vencer, arrasta o personagem para dentro de si.

Engolir: um personagem que entre na casa assombrada voluntariamente, ou que seja arrastado para dentro, automaticamente sofre 4d6+20 pontos de dano de esmagamento no início de cada turno da casa assombrada (um teste de Reflexos contra CD 30 reduz o dano à metade). O personagem pode agir normalmente (mas estar dentro da casa conta como movimento violento para propósitos de lançar magia), mas para sair deve ser bem-sucedido em um teste de Força (CD 25) ou Acrobacia (CD 30) como uma ação completa.

Note que a casa assombrada pode não atacar um personagem dentro de si, para não comprometer seu disfarce e tentar atrair ainda mais vítimas.

Ilusões (M): a casa assombrada pode criar um efeito idêntico ao da magia *imagem persistente* à vontade (CD para resistir 22). Ela usa esta habilidade para atrair personagens para dentro de si.

Tesouro: padrão.

Gárgula da Abadia ND 9

Muitos prédios em Valkaria — especialmente grandes igrejas — possuem estátuas adornando suas paredes, na forma de monstros, guerreiros, anjos ou mesmo demônios. Essas gárgulas servem para escoar água da chuva (seu nome vem do gorgolejar que suas bocas produzem) e emprestam um ar macabro a algumas construções, mas também são toques belos e pitorescos. Os aventureiros mascarados das sociedades secretas (veja o Capítulo 2) apreciam-nas muito, pois servem como pontos de apoio em suas rondas pelos telhados, além de contribuir para seu ar sinistro. De fato, os escultores de gárgulas sempre encontram trabalho em Valkaria.

Mas, com tantos desses adornos, quem pode lembrar de todos? Às vezes, parece que uma gárgula surge do dia para a noite, sem que ninguém a tenha esculpido ou encomendado...

As gárgulas da abadia são criaturas feitas de pedra, que por alguma razão escolhem determinados prédios, onde se estabelecem. Ninguém sabe ao certo como surge uma gárgula da abadia — alguns especulam que elas sejam resultado de magias divinas,

outros afirmam que são encarnações da própria cidade e seus prédios. O fato é que, quando uma dessas gárgulas escolhe um prédio onde residir, protege-o de todos os intrusos, lutando até a morte contra quaisquer ameaças. Tais criaturas são mais comuns em construções religiosas (daí o nome) e outros prédios onde já existem gárgulas normais. No entanto, podem escolher qualquer grande construção — uma gárgula da abadia pode proteger um orfanato tanto quanto a mansão do general de uma irmandade!

Essas gárgulas não parecem comer, alimentando-se de alguma forma através da própria atividade dentro do prédio. Assim, gárgulas da abadia que habitam um prédio que venha a ser abandonado entram em um estado de dormência, sendo indistinguíveis de gárgulas comuns. Os primeiros a entrar no prédio abandonado despertam as gárgulas — que podem acolhê-los ou atacá-los, dependendo de suas intenções. Mais de um Lorde Urbano já desistiu de demolir prédios abandonados porque as equipes de trabalhadores eram atacadas por gárgulas da abadia.

Teoricamente é possível atrair gárgulas da abadia para um prédio, conquistando um guardião leal e poderoso. A melhor forma de fazer isso é adornar a construção com gárgulas comuns e garantir bom movimento de pessoas. No entanto, essas criaturas são caprichosas, e é impossível prever com absoluta certeza seu comportamento. Gárgulas da abadia são mais ativas à noite, mas respondem a ameaças a qualquer hora.

Construto 13, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +6, Ref +11, Von +7, redução de dano 10.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +16 (1d8+13) ou mordida +14 (1d8+13), 2 garras +14 (1d6+13) e chifres +14 (1d8+13).

Habilidades: For 24, Des 20, Con –, Int 8, Sab 16, Car 8.

Perícias: Furtividade +20.

Imobilidade: gárgulas da abadia podem permanecer tão imóveis quanto uma estátua. Se a gárgula estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ela é uma criatura, e não uma estátua.

Magias Divinas (M): gárgulas da abadia podem lançar magias divinas. Ninguém sabe de onde vem esse poder, mas especula-se que seja da devoção que as pessoas têm pela própria cidade. As gárgulas, assim, seriam como anjos da metrópole. A gárgula tem 42 PM, sua habilidade-chave é Sabedoria e ela não precisa preparar suas magias com antecedência. *Magias Conhecidas:* 0 — *consertar*; 2 — *curar ferimentos moderados*; 4º — *idiomas*; 5º — *convocar tempestade de relâmpagos, muralha de pedra*; 6º — *cura completa, curar ferimentos moderados em massa*; 7º — *controlar o clima.*

Tesouro: nenhum.

Golem de Entulho ND 8

Golens são construtos mágicos, criaturas artificiais criadas por magos como servos e soldados. Todos os materiais de que os golens são feitos estão presentes em Valkaria: pedra, barro, metal... Mas existem magos que especializam-se em criar golens feitos sob medida para as cidades: os golens de entulho.

A forma do golem de entulho é vagamente humanoide, mas seu corpo é composto de um emaranhado de partes desencontradas: tijolos quebrados, cacos de vidro, madeira podre, restos de comida, fragmentos de metal retorcido, sapatos velhos, retalhos de tecido, etc. Tudo que poderia ser visto em um monte de lixo num beco de Valkaria pode compor um golem de entulho.

Além da força e resistência de todos os golens, o golem de entulho conta com algumas capacidades especiais. Primeiro, pode "moldar" seu corpo, já que ele é composto de incontáveis pequenas partes: pode esticar membros para atacar, formar escudos e armas feitos de escombros e até mesmo assumir outras formas (não humanoides) quando isso for mais vantajoso em combate. Em segundo lugar, o golem de entulho pode desfazer seu corpo em uma pilha de lixo e sucata, para camuflar-se em becos e ruelas. Por último, o golem de entulho pode incorporar fragmentos de materiais diversos a seu corpo, regenerando-se durante um combate, enquanto estiver em um ambiente urbano.

Dizem que há um poderosíssimo mago que vive como mendigo nas ruas de Valkaria — por opção ou loucura. Ele teria vários golens de entulho, disfarçados como mero lixo comum, prontos para atacar qualquer um que tente maltratá-lo.

Construto 11, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 85.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +5, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +15 (1d8+13) ou 2 pancadas +11 (1d8+13).

Habilidades: For 26, Des 11, Con –, Int –, Sab 11, Car 1.

Camuflagem: como uma ação completa, um golem de entulho pode desfazer seu corpo em uma pilha de lixo. Um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 30) para perceber que a pilha de lixo é uma criatura. Esta habilidade não funciona contra personagens que estejam vendo o golem (mas ele pode, por exemplo, virar uma esquina para se esconder). O golem deve gastar uma ação completa para se recompor e poder atacar.

Imunidade a magia: golens de entulho são imunes a todas as magias e habilidades mágicas que os afetem diretamente, com duas exceções. *Consertar* afeta-o como *pasmar* (sem direito a teste de resistência) e *tornar inteiro* lhe causa 10d6 pontos de dano.

Moldar Forma: com uma ação de movimento, um golem de entulho pode adquirir uma das habilidades a seguir.

• *Alongamento:* o alcance natural aumenta para 4,5m.

• *Arma de sucata:* o ataque de pancada passa a ser +17 (2d8+13) ou +13/+13 (2d8+13).

• *Escudo de lixo:* a classe de armadura aumenta para 30.

• *Rodas:* o deslocamento aumenta para 15m.

O golem pode trocar de habilidade com uma ação de movimento, mas só pode ter uma de cada vez.

Reciclagem: enquanto estiver num ambiente urbano, o golem possui cura acelerada 5.

Tesouro: nenhum.

Limo do Esgoto ND 4

Como todas as metrópoles de hoje em dia, Valkaria está começando a conhecer o maior inimigo do homem: a poluição. E apesar dos esforços de toda Arton, pode haver um dia em que a terra, o ar e as águas venham a se tornar letais para toda e qualquer forma de vida.

Isso já está acontecendo nos esgotos da capital.

Embora Arton ainda não conheça a grande indústria, a poluição já é uma realidade em muitos lugares. Fumaça enegrece os céus. Resíduos mágicos e alquímicos escoam para os rios.

Golem de entulho: em Valkaria, até o lixo é mágico!

Matéria vermelha da Tormenta une-se a substâncias trazidas de outros planos e à simples sujeira, para formar resíduos tóxicos potencialmente perigosíssimos. Recentemente, toda essa poluição gerou, nos esgotos de Valkaria, um novo tipo de monstro.

O limo do esgoto é uma criatura amorfa, parecendo uma grande massa de imundície gelatinosa, que arrasta-se pelos túneis subterrâneos. Embora seja totalmente desprovido de inteligência, o limo do esgoto parece ter um instinto que leva-o a espalhar sua própria contaminação. Ele não ataca para se alimentar ou defender território (já que cresce e sobrevive sem problemas com todos os dejetos jogados nos esgotos), mas para infectar outras criaturas.

Monstro 4, Médio, Neutro

Iniciativa –3

Sentidos: Percepção –3, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 7.

Pontos de Vida: 44.

Resistências: Fort +9, Ref –1, Von –3, imunidade a acertos críticos e ácido, redução de dano 5.

Deslocamento: 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +5 (1d6+3 mais 1d6 de ácido mais doença).

Habilidades: For 13, Des 1, Con 20, Int –, Sab 1, Car 1.

Aura Tóxica: o limo do esgoto expele gases corrosivos. No início do turno do limo do esgoto, qualquer personagem a até 9m deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 17). Se falhar, sofre 1d3 pontos de dano de Constituição.

Doença da Poluição: um personagem atingido pela pancada de um limo do esgoto deve fazer um teste de Fortitude (CD 17). Se falhar, contrai a doença da poluição, sofrendo 1d3 pontos de dano de Con. Mais detalhes sobre doenças em *Tormenta RPG*, página 226. Um personagem que seja reduzido a Con 3 ou menos por essa doença adquire o modelo criatura da poluição (veja a seguir), e se cura da doença.

Tesouro: nenhum.

Multidão Morta ND 11

Alguns tipos excêntricos — especialmente artistas ou jovens sob influência de certas substâncias — costumam maravilhar-se com a diversidade de rostos em Valkaria. São milhares e milhares de pessoas, e cada uma é diferente! De onde veio toda essa gente? Quais são suas histórias? Como pode haver tanta variedade?

Às vezes, no entanto, isso tem um lado sinistro.

Uma multidão morta é uma espécie de morto-vivo coletivo. Atua a qualquer hora do dia, vagando pelas ruas de uma metrópole como parte da população. Está sempre em lugares movimentados: mercados, procissões, protestos... É praticamente indistinguível de uma multidão comum, exceto por um detalhe: a multidão morta é um morto-vivo incorpóreo. Ao tocar nessa assombração coletiva, tem-se a impressão de encostar em algo sólido. Mas, fazendo força, é possível passar através dos "corpos".

A multidão morta junta-se a multidões comuns, confundindo-se em meio a ela, e escolhe uma vítima viva. Então vai se aproximando, espalhando-se para cercar o alvo por todos os lados. Quando a vítima está cercada, a multidão morta fecha-se sobre ela, sugando sua energia vital. Aqueles que morrem desta forma tornam-se parte da multidão morta.

Seus corpos continuam existindo, até mesmo estando "vivos" — mas perdem todas as características físicas marcantes, virando rostos anônimos e absolutamente comuns. Continuam vagando pela cidade, parecendo completamente típicos, e podem até mesmo interagir com os vivos: comentam sobre o tempo, dão indicações vagas sobre um endereço, reclamam dos impostos, etc. Mas na verdade são cascas vazias, e ninguém é capaz de lembrar de sua descrição ou sua personalidade (até porque perdem-na por completo).

A alma da vítima passa a integrar a multidão morta, com a aparência que tinha em vida, mas sem vontade própria. Sua consciência torna-se parte do coletivo, pensando apenas em estratégias para cercar e engolir mais e mais vítimas.

Morto-Vivo 23, Enorme (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +27

Sentidos: Percepção +29, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 138.

Resistências: Fort +11, Ref +12, Von +16, incorpóreo.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque* +10 (2d8 mais 1d8 de Carisma).

*Ataques de toque são realizados contra um teste de Reflexos, não contra a classe de armadura.

Habilidades: For –, Des 13, Con –, Int 11, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Enganação +26, Furtividade +19.

Drenar Individualidade: o toque da multidão morta causa 1d8 pontos de dano de Carisma. Um personagem reduzido a Carisma 0 por esta habilidade terá sua alma sugada pela multidão morta, que recupera 5 PV por nível do personagem. O corpo do personagem continua vivo, mas se torna uma casca

Em Valkaria, você corre o risco de se perder na multidão — para sempre!

vazia. A única maneira de restaurar o personagem é destruindo a multidão morta (assim liberando a alma do personagem) e lançando uma magia *restauração maior* sobre ele.

Indistinto: a maior arma da multidão morta é sua capacidade de se disfarçar como um grupo de pessoas comuns. Um personagem que veja uma multidão morta deve fazer um teste de Intuição oposto pelo teste de Enganação da multidão morta. Se for bem-sucedido, perceberá que se trata de um morto-vivo, e poderá agir livremente. Mas, se falhar, permitirá que a multidão morta cerque-o. Em termos de regras, a multidão morta irá ocupar o espaço do personagem. No início de seu turno, como uma ação livre, a multidão morta acerta automaticamente um ataque de pancada contra cada personagem dentro de seu espaço.

Uma vez que seja atingido, um personagem percebe a natureza da criatura, e pode tentar escapar. Para isso, precisa fazer um teste de agarrar oposto pela multidão morta (bônus de +19). Se for bem-sucedido, pode gastar sua ação de movimento para sair. Se falhar, fica preso dentro da multidão morta — ela pode adquirir certo grau de materialidade para prender suas vítimas.

Tesouro: nenhum.

Predador do Lixo ND 3

Os becos e ruelas de Valkaria abrigam sua própria fauna: cachorros vadios, gatos de telhado, ratazanas e até mesmo pessoas reduzidas a condições animalescas pela miséria. Embora tudo isso possa parecer comum e ordinário, muitas vezes esses são verdadeiros monstros urbanos, criaturas muito mais perigosas que qualquer cão, gato, rato ou mendigo. São predadores do lixo.

O predador do lixo é um monstro que existe apenas em grandes cidades. É capaz de assumir as formas de criaturas típicas das grandes metrópoles, às quais ninguém presta muita atenção. Seu único objetivo parece ser arrastar cidadãos desavisados a seu covil, e então devorá-los. Um predador do lixo não para de comer até que a comida acabe: levado pelo instinto e temendo a fome mais do que tudo, é incapaz de recusar um petisco.

Predadores do lixo vivem em bandos, dentro de prédios abandonados que colonizam, transformando-os em verdadeiras masmorras urbanas. Têm forte apego pelo bando, compartilhando sua caça uns com os outros. No entanto, em tempos de escassez, preocupam-se primeiro consigo mesmos. Em raras ocasiões, pode haver lutas dentro do bando. Muito mais comum é que dois bandos lutem entre si, numa verdadeira guerra animalesca.

Os predadores do lixo são capazes de assumir quatro formas:

Cão. Enormes cachorros sarnentos, às vezes babando espuma, com aparência de raiva. Nesta forma são mais agressivos e ferozes, formando matilhas para caçar pessoas.

Gato. Gatos pardos, que andam furtivamente pelos telhados da capital. Os predadores usam esta forma para esconder-se, fugir e examinar uma área antes de levar o bando até lá para caçar.

Rato. Ratazanas gordas e fétidas. Os predadores usam esta forma para atravessar os esgotos, atacar em grupo e transmitir doenças para suas vítimas, enfraquecendo-as para o abate.

Mendigo. Humanos, elfos, anões, goblins e outras raças, de ambos os sexos. Os predadores usam esta forma para atrair vítimas e para ocultar suas atividades em seus covis (alegando serem apenas grupos de miseráveis tentando se proteger do frio e da violência). Também costumam raptar crianças e enfiá-las em sacos, levando-as para o covil, onde serão devoradas.

Os predadores do lixo têm inteligência pouco menor que a humana, mas são ardilosos para caçar e enganar. Ficam ativos apenas à noite.

Habilidades Especiais

Febre do Esgoto: um personagem atingido pela mordida de um predador do lixo na forma de rato deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se falhar, contrai a febre do esgoto, sofrendo 1d3 pontos de dano de Des e Con. Mais detalhes sobre doenças em *Tormenta RPG*, página 226.

Mudar de Forma: um predador do lixo pode mudar de forma, entre cão, gato, rato e mendigo, como uma ação completa. Ele adquire todas as estatísticas da nova forma, mas seus pontos de vida atuais permanecem os mesmos.

Novo Modelo: Criatura da Poluição

Existem inúmeras histórias sobre animais que vivem nos esgotos de Valkaria: crocodilos originalmente criados como bichos de estimação, ratazanas e até mesmo humanoides transformados. Surpreendentemente, muitas dessas histórias são verdadeiras. Aqueles que passam muito tempo nos esgotos podem ser atacados e contaminados por um limo do esgoto, tornando-se criaturas da poluição.

Uma criatura da poluição é uma versão maior, mais agressiva e doente do que era antes. Sua dor é constante, ela exala um cheiro fétido, e passa a atacar todos que se aproximam. As criaturas da poluição também tornam-se albinas. São capazes de enxergar na escuridão total (adaptadas à vida nos túneis), mas a luz do sol as fere. Algumas vivem apenas nos esgotos, mas outras saem dos bueiros à noite, para caçar.

Um modelo altera as estatísticas de uma criatura, transformando-a em outro tipo de ser. Para aplicar o modelo criatura da poluição, escolha uma criatura do tipo animal, humanoide ou monstro e faça as seguintes alterações em suas estatísticas.

Sentidos: adquire visão no escuro.

Resistências: adquire imunidade a doenças.

Ataques corpo-a-corpo: causam +1d6 de dano de ácido.

Habilidades: For +4, Con –2.

Cheiro Podre: um personagem que chegue a 9m ou menos da criatura da poluição deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da criatura da poluição + mod. Con). Se falhar, sofre –2 nas jogadas e testes por um minuto. Se for bem-sucedido, se torna imune a este poder por um dia.

	Predador do Lixo (forma de cão) **Monstro 5, Médio, Caótico e Maligno**	**Predador do Lixo (forma de gato)** **Monstro 5, Pequeno, Caótico e Maligno**
Iniciativa:	+4	+6
Sentidos:	Percepção +9, faro, visão no escuro	Percepção +9, faro, visão no escuro
Classe de Armadura:	17	20
Pontos de Vida:	40	40
Resistências:	Fort +5, Ref +6, Von +3	Fort +5, Ref +8, Von +3
Deslocamento:	15m	12m
Ataques Corpo-a-Corpo:	Mordida +9 (1d8+5)	2 garras +2 (1d3+2) e mordida +2 (1d4+2)
Habilidades Especiais:	Mudar de forma	Mudar de forma
Habilidades:	For 17, Des 15, Con 13, Int 7, Sab 12, Car 6	For 11, Des 19, Con 13, Int 7, Sab 12, Car 6
Perícias:	–	Acrobacia +12, Furtividade +16
Talentos:	–	–
Tesouro:	Metade do padrão	Metade do padrão

	Predador do Lixo (forma de rato) **Monstro 5, Pequeno, Caótico e Maligno**	**Predador do Lixo (forma de mendigo)** **Monstro 5, Médio, Caótico e Maligno**
Iniciativa:	+4	+3
Sentidos:	Percepção +9, faro, visão no escuro	Percepção +9, faro, visão no escuro
Classe de Armadura:	18	14
Pontos de Vida:	40	40
Resistências:	Fort +5, Ref +6, Von +3, imunidade a doenças	Fort +5, Ref +5, Von +3
Deslocamento:	9m	9m
Ataques Corpo-a-Corpo:	Mordida +6 (1d4+2 mais doença)	Pancada +6 (1d6+3)
Habilidades Especiais:	Febre do esgoto, mudar de forma	Mudar de forma
Habilidades:	For 11, Des 15, Con 13, Int 7, Sab 12, Car 6	For 13, Des 13, Con 13, Int 7, Sab 12, Car 6
Perícias:	Atletismo +8, Furtividade +8	Enganação +10
Talentos:	–	–
Tesouro:	Metade do padrão	Metade do padrão

Descontaminação: se a criatura da poluição for alvo da magia *remover doença* perderá este modelo, voltando à sua forma original. Muitos habitantes de Valkaria (especialmente dos bairros mais pobres) procuram por clérigos que possam curar entes queridos contaminados pela poluição.

Sensibilidade à Luz: a criatura da poluição fica ofuscada (–1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

ND: +1.

Exemplo: Crocodilo da Poluição ND 3

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +5, Ref +4, Von +2, imunidade a doenças.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +9 (1d8+8 mais 1d6 de ácido) ou mordida +5 (1d8+8 mais 1d6 de ácido) e cauda +5 (1d12+8 mais 1d6 de ácido).

Habilidades: For 24, Des 12, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2.

Agarrar Aprimorado: se o crocodilo da poluição acertar um ataque de mordida, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +9).

Cheiro Podre: um personagem que chegue a 9m ou menos do crocodilo da poluição deve fazer um teste de Fortitude (CD 13). Se falhar, sofre –2 nas jogadas e testes por um minuto. Se for bem-sucedido, se torna imune a este poder por um dia.

Sensibilidade à Luz: o crocodilo da poluição fica ofuscada (–1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Tesouro: nenhum.

Valkarianos Notáveis

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

"Ei! Você matou o primo Krusk! O primo Krusk era um cara legal!"

—Muitos, muitos orcs, para Arkam Braço Metálico

Sem dúvida um dos heróis mais conhecidos do mundo, Arkam assumiu o comando do Protetorado do Reino após a morte de Grevan Tormac II durante um ataque orc. Aliás, durante esse ataque, Arkam conquistou a inimizade de todo e qualquer orc que encontra desde então — pois matou o assassino de seu amigo, um guerreiro orc chamado Krusk. O fato é que esse tal Krusk não só tinha uma grande, numerosa e vingativa família, como também um dos nomes mais comuns entre os orcs!

Muito já foi dito ou especulado sobre Arkam, mas a verdade é que ele luta para compensar um erro do passado: durante um ataque a sua vila, quando teve o braço arrancado, o jovem Arkam fugiu da batalha, abandonando seu pai. Depois disso, recebeu do avô seu braço metálico e jurou que, enquanto vivesse, combateria o mal. Esse juramento acabou levando-o a se alistar no Protetorado e, mais tarde, tornar-se seu comandante.

Arkam era o homem de confiança do Rei-Imperador Thormy. Durante uma crise diplomática no Reinado (simultânea ao ataque do Dragão da Tormenta), alguns anos atrás, chegou a questionar seu monarca, e diz-se que os dois se desentenderam. No entanto, Arkam voltou a respeitar as decisões e estratégias de Thormy, quando tudo se resolveu. Talvez seja por isso que pouco se envolveu (além de salvar vidas e defender inocentes) quando Valkaria foi atacada nas Guerras Táuricas. Hoje em dia, responde à Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade. Ainda não tem com ela uma relação tão próxima, mas é leal até o fim.

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico: humano, Guerreiro 19, LB; ND 19; tamanho Médio, desl. 9m; PV 262; CA 32 (+9 nível, +2 Des, +9 armadura, +2 *braço metálico*); corpo-a-corpo: *maça de guerra de adamante +4* +33 (3d6+35, 18-20) ou +28/+28 (3d6+35, 18-20) ou desarmado +32 (1d6+22); hab. redução de dano 2; Fort +22, Ref +15, Von +16; For 28, Des 14, Con 24, Int 13, Sab 13, Car 14.

Perícias & Talentos: Atletismo +27, Diplomacia +24, Iniciativa +24, Intuição +23, Percepção +23; Acerto Crítico Aprimorado (maça de guerra), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Duplo (maça de guerra), Ataque Poderoso, Comandar, Especialização em Arma (maça de guerra), Especialização em Arma Aprimorada (maça de guerra), Especialização em Armadura (leves), Foco em Arma (maça de guerra), Foco em Arma Aprimorado (maça de guerra), Foco em Armadura (leves), Golpe com as Duas Mãos, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mestre em Arma (maça de guerra), Reflexos de Combate, Surto Heroico, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Arma Exótica (maça de guerra), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Equipamento: como líder do Protetorado, Arkam tem acesso a equipamentos com os quais aventureiros comuns nem sonham. Ele normalmente usa uma *maça de guerra de adamante +4* (nova arma; veja no Capítulo 3), uma *camisa de cota de malha +4* e um par de *botas da velocidade*. Arkam também usa uma *medalha do Protetorado* (+2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que não sejam Malignas, +4 na Constituição e +4 nos testes de resistência). Embora sejam poderosos, nenhum desses itens chama tanta atenção quanto aquele que deu a Arkam sua alcunha: o braço metálico. O braço metálico concede um bônus de +6 na Força e de +2 na classe de armadura. Além disso, pode ser usado para fazer ataques desarmados com bônus de +4 no ataque e que causam 1d6+4 de dano. Os modificadores de todos os itens, incluindo do braço metálico, já estão contabilizados nas estatísticas da ficha.

Basan, o Sábio

"O pior erro que um guerreiro pode cometer na batalha é perder a calma. O segundo pior é não estudar seu oponente."

— Basan

Os ogros são oponentes temidos por causa de sua força, ferocidade e comportamento bestial. Contudo, também são presas fáceis para aventureiros experientes, já que essa irracionalidade torna-os estúpidos e previsíveis.

Basan é a exceção. Nascido em um clã ogro nas Montanhas Sanguinárias, logo se destacou por sua extrema inteligência e curiosidade. Basan era feroz e violento como os outros, mas sabia haver mais no mundo do que apenas a luta pela comida do dia seguinte. Talvez Basan pudesse ter virado um novo Thwor Ironfist, caso fosse maligno, ou caso fosse aceito por seu povo. Mas foi considerado "estranho", "esquisito", um mau agouro — teria sido morto ainda jovem, se não tivesse conseguido vencer seus pretensos assassinos e fugir. Banido dos ogros, procurou a civilização.

Não foi fácil para um jovem ogro sobreviver em meio aos humanos, mas ele aprendeu a ler e escrever, e acabou empregando-se no exército de Nova Ghondriann (onde foi aceito, após provar ser civilizado, devido à sua grande força). Basan passou os anos de exército estudando tática e estratégias de combate dos humanos. Leu sobre as grandes batalhas de Arton, pesquisou sobre o estilo e as táticas dos yudenianos... Tornou-se, em suas próprias palavras, um "guerreiro escolástico". Chegou a oficial mas, ironicamente, largou o exército para dedicar-se à sua verdadeira paixão: o combate. Basan conseguiu empregar-se como gladiador profissional da Arena Imperial sem muita dificuldade, vencendo todos os oponentes e passando tranquilo pelos testes e treinamentos.

Não há nada que ele ame mais do que a luta individual, a competição direta e imediata entre dois guerreiros de poder semelhante. Basan tem por hábito estudar longamente seus adversários, observando seu estilo em outras lutas e percorrendo tavernas atrás de histórias de suas façanhas. Quando luta, é calmo e controlado, e se adapta a cada situação em uma batalha. Nunca mata seus oponentes, e por isso vem cultivando rivalidades mais ou menos amigáveis com diversos gladiadores da Arena.

Basan, o Sábio: ogro, Guerreiro 4, LN; ND 8; tamanho Grande (alto), desl. 6m; PV 91; CA 19 (+4 nível, –1 tamanho, +6 armadura); corpo-a-corpo: *espada grande +2* +17 (3d6+24, 19-20); hab. visão no escuro; Fort +10, Ref +4, Von +5; For 27, Des 10, Con 19, Int 13, Sab 12, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +16, Iniciativa +11, Intuição +12, Percepção +12; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada grande), Especialização em Combate, Foco em Arma (espada grande), Golpe com Duas Mãos, Treino em Perícia (Intuição), Vitalidade.

Equipamento: cota de talas obra-prima, *espada grande +2*, pergaminhos com anotações sobre os estilos de luta de diversos gladiadores (fornece +2 em testes contra finta).

O Camaleão

"Confie em mim."

— Alguém que pode ou não ser o Camaleão

Muitos aventureiros espalharam sua fama através das eras, mas poucos deixaram uma trilha de sangue e morte tão grande quanto Lucas Moldvay. Conhecido publicamente como "o Camaleão", seu nome inspira medo e apreensão onde quer que seja pronunciado. Muitos consideram Lucas o assassino mercenário mais cruel de Arton.

Lucas é fruto de uma união forçada. Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, uma humana foi violentada. Lucas, o fruto desse crime, foi criado pela mãe e por seu pai adotivo, com quem aprendeu os fundamentos da magia. Somente após a morte da mãe conheceu sua verdadeira origem. Iniciou então sua trajetória de vingança contra os elfos.

Viajou ao Reinado e ingressou numa guilda de ladrões. Devido a sua capacidade mágica de mudar de aparência, passou a ser conhecido como "o Camaleão". Mas sua raiva era maior: provocou o fim da guilda após assassinar seu líder, e passou a vagar pelo continente como assassino de aluguel.

Lucas é obsessivo e, mesmo quando disfarçado, mostra-se extremamente arrogante. Em geral, mata apenas quando recebe para isso — exceto no caso de elfos. Ao encontrar um elfo, tenta descobrir se ele sabe algo sobre o paradeiro de seu odiado pai... E então mata-o. Apesar disso, mostra alguma compaixão para com mestiços como ele mesmo.

Dificilmente Lucas repete a mesma identidade. Seus itens e poderes mágicos tornam-no capaz de mudar de altura, raça, peso e até mesmo sexo. Praticamente ninguém conhece seu rosto. Lucas envolveu-se em crimes notórios em todo o mundo: assassinou a arquimaga elfa Niele e roubou Rhumnam, a espada do deus Khalmyr. Embora não more em Valkaria (até onde se sabe), já foi visto no Clube de Cavalheiros (veja o Capítulo 1), negociando um contrato. A Vila Élfica da capital também atrai sua atenção, e os mais ricos e depravados nobres são capazes de contratá-lo.

O Camaleão: meio-elfo, Ladino 7/Assassino 10*, CM; ND 17; tamanho Médio, desl. 9m; PV 111; CA 32 (+8 nível, +6 Des, +8 *braçadeiras da armadura*); corpo-a-corpo: *espada da sutileza* +19 (+23 em ataques furtivos) (1d6+12 [+16 em ataques furtivos], 17-20); hab. ataque furtivo +9d8, ataque mortal (CD 23), encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, fabricar venenos, furtividade rápida, golpe venenoso, imunidade a venenos, maestria em perícia (Acrobacia, Enganação, Furtividade, Iniciativa), morte invisível, sentir armadilhas +2; Fort +11, Ref +16, Von +8 (+10 contra encantamentos); For 16, Des 22, Con 16, Int 16, Sab 11, Car 14.

*Nova classe de prestígio, disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br.

Perícias & Talentos: Acrobacia +26, Atletismo +23, Diplomacia +22, Enganação +26, Furtividade +26, Iniciativa +26, Intuição +20, Ladinagem +26, Obter Informação +22, Ofício

(alquimia) +23, Percepção +20; Acerto Crítico Aprimorado (espada curta), Acuidade com Arma, Ataque Furtivo Aprimorado, Especialização em Combate, Foco em Perícia (Enganação), Impostor, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Usar Venenos.

Equipamento: anel do escudo mental, braçadeiras da armadura +8, chapéu do disfarce, espada da sutileza.

Callista Il-Sharat

"Você precisa de um favor? Por que não disse logo?"

— Callista Il-Sharat

Embora a maioria dos plebeus, burgueses, aventureiros e nobres "comuns" veja a alta sociedade de Valkaria como um bando de degenerados, isso não é bem verdade. As palavras que os definem são desinteresse e tédio. A elite não precisa se esforçar, não parece notar os problemas do mundo e está sempre à procura de alguma nova diversão (o que não deixa de ser bastante parecido).

No entanto, há exceções. Atualmente, uma aristocrata vem tomando de assalto a alta sociedade valkariana, através do que parece ser bom coração e interesse genuíno pelos outros. Seu nome é Callista Il-Sharat.

Callista é uma qareen, uma princesa de uma riquíssima tribo do Deserto da Perdição. Curiosa para conhecer o Reinado, viajou até Valkaria acompanhada de seu séquito de guardas, dançarinos, astrólogos, sábios e demais servos. Chegando à capital, rapidamente comprou um palacete para si, pagando o preço exorbitante que o proprietário pedia e ainda lhe dando uma gorjeta.

Indignado com o tratamento (uma gorjeta para um nobre!) o homem que vendeu-lhe a mansão convidou-a para um baile — a vingança suprema. Lá, ele pensava, Callista seria humilhada por seus modos rudes e ingenuidade. O nobre planejava inseri-la no Grande Jogo e observar seu espírito ruir.

Mas não contava com a generosidade dos qareen.

Callista possui o típico desejo dos meio-gênios de ajudar seus semelhantes. Passou a distribuir favores e feitiços livremente aos nobres — tornando vários deles "endividados" para consigo, ainda que ela mesma pareça não perceber. Em poucos meses, Callista era uma das jogadoras mais notáveis do Grande Jogo, temida por todos, devido a sua generosidade sem segundas intenções (!). Além disso, ela nunca parece ficar constrangida. Alfinetadas e comentários ácidos são recebidos com sorrisos e um ar de incompreensão. Os nobres acham muito difícil humilhar alguém que genuinamente não parece se importar com sua reputação.

A belíssima qareen demonstra uma fachada alegre, despreocupada e até mesmo um pouco avoada. Não dá sinais de perceber as implicações de seus favores, ou o que significa quando ajuda igualmente dois rivais. Também usa roupas muito reveladoras, e alguns "descuidos" fazem com que ainda mais partes de sua anatomia fiquem visíveis às vezes (Callista fica corada, ri nervosamente e logo esconde o que foi mostrado, mas o estrago está feito). Contudo, já houve uma ou outra suspeita de que isso seja uma farsa elaborada, e que Callista seja na verdade uma planejadora meticulosa, criando uma persona para ascender no Grande Jogo.

Seja como for, o comportamento de Callista é bondoso e altruísta. Ela por vezes apadrinha aventureiros entre a nobreza, fazendo o que pode para ajudá-los com recursos financeiros e contatos. No entanto, é igualmente provável que auxilie quaisquer grupos rivais, desde que eles saibam pedir por favor.

Callista Il-Sharat: qareen, Barda 7/Nobre de Valkaria 2, CB; ND 9; tamanho Médio, desl. 9m; PV 45; CA 19 (+4 nível, +2 Des, +3 *anel de proteção*); corpo-a-corpo: adaga +5 (1d4+3, 19-20); hab. conhecimento de bardo +10, desejos, empáfia, música de bardo (fascinar, fascinar em massa, sugestão, sugestão em massa), pequenos desejos, resistência a fogo 5, sangue azul, séquito (treinador, tutor), *voo*; Fort +7, Ref +10, Von +9; For 9, Des 15, Con 12, Int 17, Sab 12, Car 24.

Perícias & Talentos: Acrobacia +13, Atuação (dança) +18, Conhecimento (nobreza) +15, Diplomacia +22, Enganação +18, Identificar Magia +19, Intuição +12, Obter Informação +18, Percepção +12; Aparência Inofensiva, Atraente, Foco em Perícia (Diplomacia), Poder Mágico, Riqueza Verdadeira.

Magias de Bardo Conhecidas (PM 21; CD do teste de resistência 17 + nível da magia)*:* 0 — *brilho, detectar magia, globos de luz, mensagem*; 1º — *acalmar animal, armadura arcana, compreender idiomas, criar água, criar chama, curar ferimentos leves, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa, mãos flamejantes, névoa obscurecente*; 2º — *invisibilidade, pasmar monstro, raio ardente*; 3º — *bola de fogo*.

Equipamento: anel de proteção +3, manto do carisma +2.

Extinção

"Sinto o cheiro de sua alma imunda. Você não pertence à minha cidade. Leve sua sujeira para o inferno."

— Extinção

Ninguém conhece exatamente as origens dos lefou, os assim chamados "meio demônios da Tormenta". São homens e mulheres semelhantes a humanos ou elfos — mas com características aberrantes, lembrando os invasores lefeu. Mais intrigante é ver que vários lefou já eram adultos mesmo poucos anos depois da chegada da Tempestade Rubra. Caminhando na linha tênue entre Arton e a Tormenta, sanidade e loucura, os lefou podem ser espalhafatosos ou soturnos, heroicos ou monstruosos. Muitas vezes adotam nomes e epítetos exóticos.

Extinção é um membro típico da raça, com apenas um diferencial — notou a influência hedionda da Tormenta dentro de si, e resolveu canalizá-la para algo positivo. Ou quase.

Cresceu nas ruas de Valkaria, órfão, sem nunca ter conhecido seu pai ou sua mãe. Não sabia o próprio nome, e era chamado por vários apelidos pelos criminosos, mendigos e outros tipos insalubres com quem andava, nas áreas miseráveis

da cidade. Para sobreviver, cometia pequenos delitos e fazia servicinhos aos mais reles bandidos — coisas como vigiar um beco e avisar quando um miliciano chegava, ou transportar narcóticos. Impossível contar quantas vezes foi espancado e maltratado por seus "amigos". Algo nele enervava, tornava os adultos inquietos. Chegou a tentar empregar-se em guildas, tavernas ou casas de famílias, mas todos sentiam certa repugnância inexplicável pelo menino.

Esta seria uma história infeliz, mas não incomum na capital, se não fosse por um detalhe — o garoto era inteligente e curioso. Aprendeu a ler por conta própria, e passou a enfiar-se na Biblioteca das Duas Deusas, em busca de respostas. Entrando na adolescência, passou a envolver-se em brigas violentíssimas o tempo todo. Não sabia explicar sua inadequação e desajuste. Ainda nem mesmo tinha um nome. Foi nessa época que encontrou os primeiros tomos a respeito da Tormenta. Pareceu reconhecer algo. Continuando com seus estudos, deparou-se com talvez o primeiro pergaminho sobre os lefou. Então, finalmente, soube o que era.

O rapaz entendeu que algo nele era alienígena, nunca iria se adequar à realidade artoniana. E parte dele via todas as pessoas (na verdade todas as coisas que não eram ele mesmo) como horríveis — um reflexo da Tormenta. Mas entendeu que isso era algo maligno. Para controlar-se, precisava direcionar seus impulsos.

Através de extraordinário treinamento mental, meditação e uma verdadeira lavagem cerebral autoimposta, o jovem convenceu-se de que apenas criminosos eram coisas hediondas que deveriam ser destruídas. Então forjou para si mesmo uma identidade e um nome: não era mais o garoto que todos chamavam do que queriam, que todos pagavam para depredar a cidade. Era Extinção, e iria acabar com todo e qualquer criminoso em Valkaria.

Hoje em dia, Extinção usa o dinheiro dos criminosos que mata para financiar sua eterna cruzada contra o crime. Veste máscara e manto negros, pois sabe que os criminosos temem o desconhecido. Hesita antes de confiar em qualquer pessoa, mesmo outros mascarados — sabe que sua natureza aberrante provoca desconforto. Boa parte do submundo caça Extinção ativamente. Ele também é procurado pela milícia — mas sem muito afinco. É um assassino implacável, mas nunca tocou em um inocente. Por enquanto.

Extinção: lefou Ladino 3/Monge 4/Lenda Urbana 9, LN; ND 16; tamanho Médio, desl. 12m; PV 127; CA 33 (+8 nível, +6 Des, +3 sexto sentido, +2 Carapaça, +3 Casca Grossa, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: desarmado +26 (1d8+20, 19-20) ou +24/+24 (1d8+20, 19-20); hab. a noite é meu lar, afinidade com a Tormenta, ataque chi (mágico), ataque furtivo +7d6, deformidade (dentes afiados), encontrar armadilhas, evasão aprimorada, furtividade rápida, manto da noite, plantar rumores, punho das sombras, rajada de golpes, redução de dano 2, sentir armadilhas +1, sexto sentido, sozinho contra a escória, traje das sombras, vigilante das trevas, vingador sem rosto, visão no escuro; Fort +11, Ref +16, Von +11; For 22, Des 22, Con 16, Int 13, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +30, Atletismo +30, Enganação +19, Furtividade +32, Iniciativa +25, Intimidação +28, Intuição +19, Ladinagem +25, Percepção +22; Acerto Crítico Aprimorado (desarmado), Ataque Atordoante (CD 19, 4/dia), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Carapaça, Casca Grossa, Corpo Aberrante, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (desarmado), Golpes da Tempestade, Mobilidade, Reflexos de Combate.

Equipamento: amuleto dos punhos poderosos +4, manto do morcego, traje das sombras.

O Goblin Herói

"Não subestime nossa comunidade."

— O Goblin Herói

Embora existam goblins aventureiros, são raros aqueles que sobrevivem aos grandes perigos e tornam-se heróis de respeito. Mas há pelo menos um deles que ultrapassou esses limites, tornando-se uma verdadeira lenda. Ninguém conhece seu nome real: ele é conhecido apenas como o Herói — ou, entre os humanos, o Goblin Herói.

Mesmo sendo um goblin, sua aparência é impressionante: mais parece um cavaleiro ou paladino. Usa uma armadura completa com elmo sempre fechado, jamais exibindo o rosto. Na mão direita, carrega uma espada curta (mágica, alguns dizem) e na outra, um escudo trazendo a face de um lobo. Para completar sua imponência, o Herói cavalga um imenso lobo (que alguns dizem ser um lobo atroz ou pré-histórico).

As histórias sobre a origem do Herói são tantas que torna-se difícil acreditar em qualquer uma. Alguns afirmam que ele é um legítimo guerreiro sagrado, talvez o único paladino goblin do mundo. Outros acham que é Graloak, o Deus Menor dos Goblins. Um dos rumores mais difundidos afirma que ele tem uma identidade secreta, como um habitante comum da Favela dos Goblins.

A única coisa inquestionável sobre o Herói é sua nobreza: ele parece sempre empenhado em combater o mal, proteger os fracos e, acima de tudo, punir abusos contra a raça goblin. O Herói parece ser um dos mais convictos inimigos da Aliança Negra. Ele vê Thwor Ironfist como um vilão corruptor que está levando sua raça para o mal e desfazendo todo o trabalho de aceitação que ele mesmo e outros aventureiros realizam há anos.

A maioria dos humanos duvida da existência deste personagem, acreditando ser puro folclore goblinoide. Mas o Herói e suas façanhas são uma inspiração para os goblins aventureiros, principalmente na Favela.

O Goblin Herói: goblin, Paladino de Lena 14, LB; ND 14; tamanho Pequeno, desl. 6m; PV 127; CA 36 (+7 nível, +1 tamanho, +2 Des, +9 armadura, +5 escudo, +2 armadura da fé); corpo-a-corpo: *espada longa sagrada +3* +24 (1d6+15 mais 2d6 contra Malignos, 19-20); hab. aura de coragem, bênção da justiça (arma da fé, armadura da fé, poder sagrado), canalizar energia positiva 3d6, código de conduta, cura pelas mãos

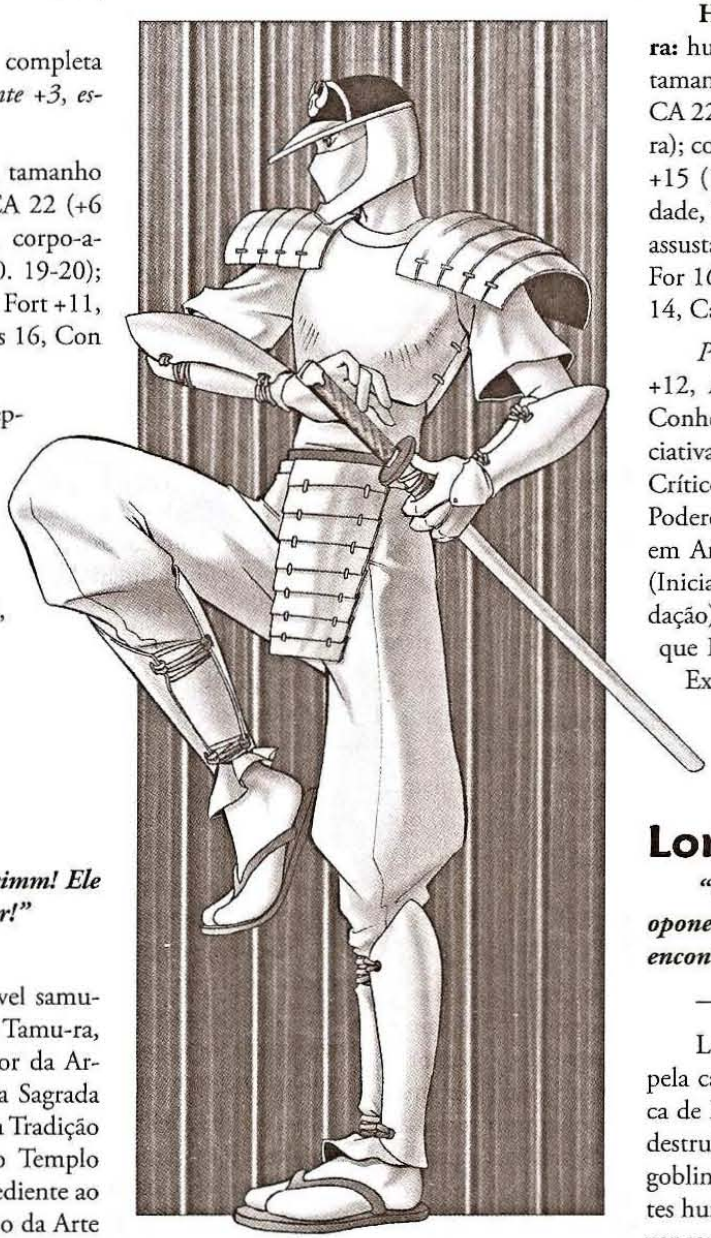
4d8+4, destruir o mal 5/dia (+4 no ataque, +14 no dano, detectar o mal, graça divina, montaria sagrada, remover condição (doente, envenenado, fatigado), saúde divina, visão no escuro; Fort +16 (+20 contra doenças e venenos), Ref +13, Von +13; For 20, Des 14, Con 16, Int 12, Sab 15, Car 18.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +21, Cavalgar +19, Diplomacia +21; Ataque Piedoso, Combate Montado, Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Investida Implacável, Investida Montada, Surto Heroico.

Equipamento: armadura completa de mitral, *escudo pesado cegante +3, espada longa sagrada +3.*

O Lobo: animal 12, N; tamanho Médio, desl. 12m; PV 96; CA 22 (+6 nível, +3 Des, +3 natural); corpo-a-corpo: mordida +17 (1d8+10. 19-20); hab. faro, visão na penumbra; Fort +11, Ref +11, Von +7; For 18, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias & Talentos: Percepção +16; Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Arma Natural Aprimorada (mordida), Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Vitalidade.



Haramaki, Samurai de Tamu-ra

"Você derrotou Devitorimm! Ele era bom, mas eu sou superior!"

— Haramaki

Além de ser um honorável samurai vindo da distante ilha de Tamu-ra, Haramaki é também o Senhor da Armadura de Prata, Portador da Sagrada Katana, Guerreiro da Primeira Tradição Samurai, Aluno Primeiro do Templo da Montanha Invencível, Obediente ao Código do Bushido, Estudioso da Arte Secreta do Imperador Dragão, Defensor do Palácio Eterno de Tekametsu, Servo de Lin-Wu o Samurai de Sangue, Décima Oitava Geração do Clã do Leão Dourado, Alma-Anciã das Sete Luzes da Estrela Ultra, Vice-Campeão do Kombate Mortal de Tsung-Shang, Mestre no Estilo do Tigre Raivoso, Especialista no Golpe da Espada Dançarina, Expert na Técnica do Macaco Louco, Terceiro Desafiante da Garça Verde e Décimo Oitavo Zelador dos Jardins de Kasumi, entre outros títulos que ele próprio não se cansa de citar.

Após perder seu mestre durante a chegada da Tormenta e testemunhar o ataque dos demônios à sua terra natal, Haramaki teve o mesmo destino de quase todos que sobreviveram ao massacre — ficou louco. Passou a sofrer de distúrbios mentais e demorou anos para se recuperar (embora muitos acreditem que ele jamais se recuperou). Hoje em dia ele acredita que seu destino é destruir a Tormenta. Lutar na Arena Imperial foi o modo que ele encontrou para aperfeiçoar sua técnica e se preparar para o dia em que finalmente enfrentará seu destino.

Haramaki, Samurai de Tamu-ra: humano, Samurai 8, LN; ND 8; tamanho Médio, desl. 6m; PV 71; CA 22 (+4 nível, +3 Des, +5 armadura); corpo-a-corpo: *katana elétrica +3* +15 (1d10+13 mais 1d6 de eletricidade, 17-20); hab. grito de kiai, olhar assustador; Fort +8, Ref +8, Von +8; For 16, Des 18, Con 14, Int 11, Sab 14, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +12, Atletismo +11, Cavalgar +15, Conhecimento (nobreza) +11, Iniciativa +19, Intimidação +15; Acerto Crítico Aprimorado (katana), Ataque Poderoso, Combate Montado, Foco em Arma (katana), Foco em Perícia (Iniciativa), Foco em Perícia (Intimidação), Golpe com Duas Mãos, Saque Rápido, Trespassar, Usar Arma Exótica (katana).

Equipamento: couraça obraprima, *katana elétrica +3.*

Loriane, a Estrela

"Ousam ficar entre mim e meu oponente? Não há jeito melhor de encontrar a morte!"

— Loriane

Loriane teve uma vida marcada pela carência. Nasceu na cidade élfica de Lenórienn, muito antes de sua destruição pela Aliança Negra dos goblinoides. Violentada por assaltantes humanos, sua mãe não conseguiu vencer a mágoa e aceitar a criança: pouco depois do parto, abandonou o bebê nas proximidades de Khalifor, uma cidade fortificada dos humanos.

Os soldados de um pequeno posto avançado de Khalifor resolveram criar a meio-elfa — mais como mascote que como criança. Desde pequena era forçada a trabalhar, limpando a torre, preparando comida e fazendo outras tarefas domésticas. Os cavalos eram seus únicos amigos. Um dia, cansada de tudo, roubou um deles e fugiu para o norte.

Loriane deixou Lamnor e rumou até Valkaria. Por saber tratar de armas, armaduras e animais, acabou conseguindo emprego e moradia como ajudante do anão ferreiro-mestre da Arena Imperial. E ali descobriu a grande paixão de sua vida: ser uma gladiadora.

Sua ascensão foi difícil. Apesar dos treinos diários e de sua beleza e carisma naturais, os organizadores dos torneios relutavam em ter uma gladiadora mulher — e ainda meio-elfa! Um dia, em profunda depressão, Loriane foi visitada por uma estranha e bela mulher em manto negro. Não era ninguém menos que a feiticeira Raven Blackmoon. Recebeu uma proposta: seria colocada na Arena — em troca de um favor.

Loriane aceitou mais rápido do que seria prudente. Durante o próximo espetáculo, teve chance de se apresentar, e sua atuação foi espantosamente bem recebida. A partir de então, ganhou mais e mais fãs. Suas lutas tinham cada vez mais espectadores, sua fama atravessou o continente. Loriane é agora uma estrela de primeira grandeza.

Privada de carinho e contato humano durante toda a vida, hoje Loriane precisa de flores e aplausos tanto quanto um viciado precisa de drogas. Esse é o único tipo de amor que ela conhece. Sua felicidade seria completa, não fosse a lembrança da promessa que fez a Raven: Loriane ainda não sabe que tipo de favor será exigido, e teme que seja um preço alto demais. Loriane também recebeu de Raven um presente intrigante: um encantador unicórnio, que imediatamente cativou a gladiadora. Raven não teve receios em revelar que aquilo era um tipo de garantia. Para conservar a amizade do animal, Loriane deve permanecer virgem — coisa aparentemente necessária aos planos da feiticeira, sejam quais forem. Incapaz de rejeitar a amizade do unicórnio, hoje Loriane se apresenta com ele na arena, atraindo ainda mais público com a nova atração.

Loriane, a Estrela: meio-elfa, Swashbuckler 5/Gladiador Imperial 5, NB; ND 10; tamanho Médio, desl. 9m; PV 77; CA 33 (+5 nível, +5 Des, +8 autoconfiança, +5 armadura); corpo-a-corpo: *tridente da velocidade +2* +16 (1d8+10, 19-20) ou +11/+11 (1d8+10, 19-20) ou +24 (derrubar); hab. armadura sumária, autoconfiança, evasão, fãs, favorito da multidão, presença paralisante, rugido das massas, visão na penumbra; Fort +7, Ref +12, Von +5 (+7 contra encantamentos); For 16, Des 21, Con 15, Int 13, Sab 11, Car 22.

Perícias & Talentos: Acrobacia +18, Atletismo +16, Atuação +19, Cavalgar +18, Enganação +19, Iniciativa +24, Percepção +7; Acerto Crítico Aprimorado (tridente), Acuidade com Arma, Celebridade, Derrubar Aprimorado, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (tridente), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Torcida, Usar Arma Exótica (rede).

Equipamento: armadura sumária, *tridente da velocidade +2.*

O Unicórnio

"Nome? Não, ele não precisa de um nome! Ele sempre sabe quando estou falando com ele! Não é, meu menino lindo, cutch-cutch, coisa fofa da mamãe?"

— Loriane

O unicórnio é uma das criaturas mais nobres e puras de Arton. Tem a aparência de um grande cavalo branco com um único chifre dourado e espiralado nascendo na fronte. Muito raros, podem ser encontrados apenas em bosques e florestas remotas. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

São criaturas muito ariscas, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo aproximar-se de um deles — mas também têm bom coração, podendo socorrer pessoas necessitadas com seu poder de cura ou teletransporte. Um unicórnio nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir.

O unicórnio que serve de montaria a Loriane não é tão assustadiço, chegando a participar de combates na arena — mas jamais sem a companhia de sua dona. Ele nunca recebeu um nome: Loriane o chama simplesmente de "menino", "querido" e outros tratamentos afetuosos. O fato de que estas criaturas aceitam ser cavalgadas apenas por mulheres virgens torna pública

a condição pura da gladiadora, fazendo-a ainda mais querida e desejada pelo público. Ela, por outro lado, mantém-se distante de qualquer romance, temendo perder seu precioso amigo.

O Unicórnio: monstro 6, CB; ND 4; tamanho Grande (comprido), desl. 18m; PV 66; CA 19 (+3 nível, –1 tamanho, +3 Des, +4 natural); corpo-a-corpo: chifre +12 (1d8+11) ou chifre +10 (1d8+11) e cascos +7 (1d8+8); hab. chifre, *círculo mágico contra o mal*, *detectar o mal*, empatia selvagem, faro, imunidade a encantamentos e venenos, *teletransporte*, visão na penumbra; Fort +10, Ref +8, Von +8; For 21, Des 17, Con 21, Int 10, Sab 21, Car 24.

Perícias & Talentos: Furtividade +12, Percepção +14, Sobrevivência +14; Ataques Múltiplos, Prontidão, Treino em Perícia (Sobrevivência).

Chifre: o chifre do unicórnio é considerado uma arma mágica +3. Além disso, possui 10 PM, que podem ser usados nas magias *curar ferimentos leves*, *curar ferimentos graves*, *remover doenças* e *remover veneno*. Os PM são recuperados a cada manhã.

Círculo Mágico contra o Mal (M): um unicórnio está permanentemente sob efeito da magia *círculo mágico contra o mal*, fornecendo +2 na CA e nos testes de resistência contra criaturas Malignas para o unicórnio e quaisquer criaturas a até 3m dele.

Detectar o Mal (M): um unicórnio está permanentemente sob efeito da magia *detectar o mal*.

Empatia Selvagem: um unicórnio pode fazer testes de Diplomacia (bônus de +9) contra animais.

Teletransporte (M): uma vez por dia, um unicórnio pode lançar *teletransporte* para alcançar qualquer lugar dentro de sua floresta. Esta habilidade só pode ser usada se o unicórnio estiver dentro de sua floresta.

Lorde Niebling, o Único Gnomo do Mundo

"Pegueessachavedefendasim?agoraestáquaseprontofiquelongeporquepodeexplodir."

— Lorde Niebling

Nieblingscharphittlestonefingeralonefauchard é um dos cidadãos mais ilustres e excêntricos de Valkaria, e provavelmente de toda Arton — o único gnomo conhecido no mundo. Ninguém sabe ao certo de onde ele veio.

Chamado de Niebling (para facilitar a pronúncia pelos humanos pouco familiares às particularidades da língua gnômica), o velho gnomo se diverte inventando inúmeras explicações para sua chegada a Arton. Ninguém nunca ouviu duas versões iguais dessa história. Sabe-se apenas que Niebling chegou a Valkaria arrastando uma carroça cheia de bugigangas e instrumentos que ninguém antes conhecia, e estabeleceu-se em uma casa distante do centro urbano. A presença do estranho pequenino não demorou a chamar a atenção do então Rei-Imperador Thormy.

Levado pelo Protetorado do Reino para o Palácio Imperial, Niebling explicou que era um "inventor": alguém que cria máquinas, mecanismos e outros utensílios de grande utilidade. Intrigado, Thormy propôs um desafio: ele deveria observar Valkaria por sete dias e sete noites. Então, escolher um problema da cidade e solucioná-lo com um invento.

Niebling aceitou a tarefa, e passou a vagar pela cidade. No final do sexto dia, já encarava a possibilidade de perder o desafio, pois nada parecia capaz de impressionar o rei — até que lançou um olhar casual aos céus, e presenciou a chegada de Vectora, o Mercado nas Nuvens. O gnomo se aproximou do lugar onde as pessoas "ascendiam" ao mercado, e notou uma coisa: quem não tinha uma montaria alada ou era incapaz de fazer magia por si próprio tinha que pagar magos ou baloeiros goblins (o que não era exatamente muito seguro). Essa dificuldade limitava o acesso à cidade voadora.

No dia seguinte, Niebling levou sua ideia ao Rei Thormy. Assim se deu a construção do primeiro "ancoradouro" para Vectora, com sistemas de gôndolas para transportar cidadãos ao Mercado nas Nuvens de forma segura e barata. Então Lorde Niebling mudou-se para o Palácio Imperial, como parte da corte do Rei-Imperador. Entretanto, recusou a "vida de lorde" e pediu um enorme laboratório, onde pudesse montar e testar seus inventos. Ainda reside lá, depois da ascensão da Rainha-Imperatriz.

Normalmente Niebling gasta a maior parte do tempo desenhando e montando engenhocas de pouca utilidade, aparentemente para seu próprio prazer. Entretanto, seu método de criação é tão caótico que nem isso pode ser afirmado com certeza. Mais de uma vez já se viu o gnomo combinar duas outras máquinas de utilidades diferentes (ou sem utilidade nenhuma) para montar uma terceira, digna de nota. Certa vez juntou um metrônomo, um quebra-nozes e um pato mecânico, resultando num bizarro (e extremamente barulhento) despertador.

A grande revolução que se esperava com as invenções de Lorde Niebling jamais aconteceu. Sabe-se que Niebling tem inúmeros projetos, mas ele se mostra relutante em colocá-los em prática, por um motivo que prefere não revelar.

Niebling é mais baixo que um anão, tem barbas ruivas e é calvo. Geralmente está fumando cachimbo e adora usar roupas coloridas — embora estejam quase sempre sujas de graxa. Niebling também fala muito rápido, mas vem se acostumando com a "lentidão" da língua humana.

Lorde Niebling, o Único Gnomo do Mundo: gnomo, Plebeu 11, CB; ND 5; tamanho Pequeno, desl. 6m; PV 66; CA 18 (+5 nível, +1 tamanho, +2 Des); corpo-a-corpo: desarmado +9 (1d2+5); hab. +4 na CA contra criaturas de tamanho Grande ou maior, *falar com animais*, magias de gnomo, visão na penumbra; Fort +8, Ref +7, Von +9; For 10, Des 14, Con 16, Int 24, Sab 15, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (engenharia) +25, Diplomacia +16, Intuição +20, Ladinagem +16, Ofício (alquimia) +27, Ofício (alvenaria) +23, Ofício (carpintaria) +23, Ofício (metalurgia) +27, Percepção +16; Criar Obra-Prima, Diligente, Foco em Perícia (Conhecimento [engenharia]), Foco em Perícia (Ofício [metalurgia]), Prontidão, Vontade de Ferro.

Equipamento: kit de artesão obra-prima.

Paollus, Irmão Mais Velho da Companhia dos Irmãos

"As pessoas têm problemas. Eu apresento soluções."

— Paollus

As grandes irmandades criminosas de Valkaria são lideradas por homens e mulheres cruéis e poderosos. Ninguém conhece com detalhes seu passado (aqueles que conheciam foram silenciados), mas você pode encontrar suas descrições no Capítulo 2. Aqui estão as estatísticas de jogo de Paollus, o líder da Companhia dos Irmãos — a mais antiga, tradicional e perigosa irmandade da capital.

Paollus, Irmão Mais Velho da Companhia dos Irmãos: meio-elfo, Ladino 3/Guerreiro 4/Capitão das Irmandades 10, NM; ND 17; tamanho Médio, desl. 6m; PV 129; CA 37 (+8 nível, +5 Des, +3 Sab, +7 armadura, +4 *anel de proteção*); corpo-a-corpo: desarmado +24 (1d4+16); à distância: *balestra da explosão flamejante +4* com virotes de adamante +26 (3d6+27 mais 1d6 de fogo, 19-20); hab. ataque furtivo +7d8, ataque incapacitante, encontrar armadilhas, evasão, fachada, favores da família, irmãos mais novos, oferta irrecusável, quebrar pernas, sagacidade das ruas, sentir armadilhas +1, temor, visão na penumbra; Fort +11, Ref +15, Von +11 (+13 contra encantamentos); For 26, Des 20, Con 16, Int 12, Sab 16, Car 13.

Perícias & Talentos: Acrobacia +22, Atletismo +22, Conhecimento (local — Valkaria) +21, Enganação +21, Furtividade +22, Iniciativa +28, Intimidação +21, Intuição +23, Obter Informação +21, Percepção +25; Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Furtivo Aprimorado, Briga de Rua, Especialização em Arma (balestra), Extorsão Cruel, Foco em Arma (balestra), Iniciativa Aprimorada, Membro de Irmandade, Na Mosca, Rapidez de Recarga (balestra), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (balestra), Usar Armaduras Médias.

Equipamento: anel de proteção +4, balestra da explosão flamejante +4 com virotes de adamante, *cinto de força +6, couraça de mitral da camuflagem +2.*

Raven Blackmoon

"Não fique aí parado me olhando. Sim, sou eu mesma, mas temos uma missão a cumprir."

—Raven Blackmoon

Pouca coisa se sabe sobre o passado da sombria feiticeira Raven Blackmoon. Vinda de local desconhecido, ela se instalou em uma moradia discreta na parte velha de Valkaria. Ali, construiu um pequeno laboratório, que na verdade é bem maior do que parece — pois seus corredores se estendem pelo subterrâneo. Apesar dos tesouros mágicos que todos sabem existir em seu lar, poucos ousam invadi-lo. Correm rumores de que o laboratório é protegido por um demônio sobrenatural, amante da bruxa.

A aparência da feiticeira é, no mínimo, fascinante. Apesar dos quase cem anos, ainda parece jovem e saudável — consequência de seu parentesco élfico. Exibe longos cabelos negros, olhos castanho-escuros e, muitas vezes, pinturas exóticas à volta dos olhos. Durante as raras vezes em que é vista fora de seu laboratório, usa sobre os ombros um belo manto negro ou cinza-azulado que esvoaça ao vento. Sob o manto veste finas joias de ouro... E mais nada.

A beleza atordoante de Raven não contribui para reduzir o temor que todos sentem a seu respeito. Poucas pessoas chegaram a ouvir sua voz, e nenhuma conhece suas reais intenções. Por vezes, ela acompanha aventureiros em suas viagens. Nas tavernas de Valkaria, quando um grupo de heróis planeja uma expedição, Raven pode, a qualquer momento, sentar-se a sua mesa e dizer: "Partimos ao amanhecer. Estejam prontos". Uma vez incluída no grupo, ajuda os heróis em sua missão — mas sem revelar se faz isso por simples altruísmo ou visando interesses próprios.

Uma das histórias mais assustadoras a respeito de Raven diz que, no passado, ela fez um acordo com uma entidade do Plano Elemental do Ar. Recebeu dela condições para invocar um elemental do ar chamado Slinn, que ela pode comandar livremente. Em troca desse precioso servo, a entidade exige que Raven esteja a sua disposição para cumprir tarefas diversas no Plano Material — coisas como encontrar itens mágicos ou derrotar inimigos. Geralmente, Slinn protege o laboratório da

maga durante sua ausência, mas, às vezes, também a acompanha. Raven e Slinn não são amantes, como afirmam os boatos, mas sua amizade íntima é algo bem próximo disso.

Raven Blackmoon: meio-elfa, Maga 12, N; ND 12; tamanho Médio, desl. 9m; PV 78; CA 17 (+6 nível, +1 Des); corpo-a-corpo: adaga de mitral obra-prima +8 (1d4+7, 18-20); hab. item de poder (adaga), visão na penumbra; Fort +9, Ref +7, Von +11; For 13, Des 13 Con 16, Int 19, Sab 17, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (religião) +19, Conhecimento (história) +19, Enganação +17, Ofício (alquimia) +19, Identificar Magia +21, Percepção +19; Atraente, Esquiva, Foco em Magia (*enfeitiçar monstro*), Magia Silenciosa, Magias em Combate, Poder Mágico x3, Prontidão, Vitalidade.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, ler magias, mensagem*; 1º — *alarme, armadura arcana, causar medo, cerrar portas, disco flutuante, disfarce ilusório, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, mísseis mágicos*; 2º — *arrombar, crânio voador de Vladislav, invisibilidade, ver o invisível*; 3º — *dissipar magia, esfera de invisibilidade, imobilizar pessoa, sugestão* (CD 19); 4º — *drenar temporário, enfeitiçar monstro, medo, tentáculos negros*; 5º — *imobilizar monstro, metamorfose tórrida, remover encantamento, similaridade*; 6º — *andar nas sombras, corrente de relâmpagos, despistar, invocar monstro VI.*

Magias de Mago Preparadas (PM 44; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 1º — *armadura arcana, enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos* (4); 2º — *crânio voador de Vladislav* (2); 3º — *esfera de invisibilidade, imobilizar pessoa, sugestão*; 4º — *enfeitiçar monstro* (CD 20), *medo*; 5º — *imobilizar monstro*; 6º —*despistar, invocar monstro VI.*

Equipamento: adaga de mitral obra-prima, *bola de cristal.*

Rolf Thrundarimm, Sargento da Milícia

"Desta vez você foi longe demais! No meu quartel, todos respeitam o regulamento, entendeu? Entregue seu distintivo agora!"

— Rolf Thrundarimm, para mais um miliciano que "faz justiça com suas próprias mãos"

Ninguém sabe quem foi o primeiro membro da família Thrundarimm a fazer parte da milícia de Valkaria. Bem, na verdade Rolf sabe, e conta a história sempre que tem oportunidade — mas ninguém se dispõe a ouvir.

Os anões da família Thrundarimm vieram a Valkaria séculos atrás, em busca de uma vida melhor. Como muitos imigrantes, estabeleceram-se rapidamente e procuraram se adequar da melhor forma possível ao novo lar. Hoje em dia, o clã é numeroso e tem raízes profundas na capital do Reinado.

Em quase todas as gerações da família há pelo menos um miliciano, um clérigo de Valkaria e um "desgarrado" que se envolve com o crime ou com grupos de aventureiros. A geração de Rolf não é exceção — ele entrou para a milícia muito jovem, como patrulheiro, e ascendeu até o comando de seu próprio quartel. Um de seus irmãos administra um templo num bairro afastado, e o terceiro é um "vagabundo imprestável" (de acordo com o próprio Rolf), sempre metido em planos fracassados para enriquecer.

Rolf é um tradicionalista — não apegado às tradições anãs, mas aos costumes e modos de Valkaria e da milícia. Não gosta de justiceiros mascarados e torce o nariz para aventureiros. Quaisquer milicianos insubordinados em seu quartel são submetidos a uma torrente de impropérios e gritos — mas o sargento cuida de seus homens, e já apoiou muitas vezes os "jovens tresloucados". Rolf também é incorruptível e intolerante com o crime. Já recebeu propostas das irmandades que teriam rendido-lhe fortunas, mas nunca sequer pensou em aceitá-las (mais de uma vez prendendo o vagabundo que tentava corrompê-lo e ainda tinha a pachorra de chamar a si mesmo de capitão!). Seus superiores desconfiam do anão, pois ele não pode ser comprado ou silenciado. Alguns dizem que os capitães da milícia esperam a menor desculpa para expulsar Rolf, substituindo-o por alguém mais maleável (e inescrupuloso).

Rolf é casado e tem dois filhos. Já escolheu qual dos dois será miliciano e qual será clérigo. Não quer um terceiro, pois acredita piamente que a "maldição" fará com que seja uma ovelha negra. No entanto, recentemente sua esposa tem reclamado de enjoos... Seu único vício são os charutos halflings que ele fuma sem cessar, mastigando-os furiosamente quando está nervoso. Quando se depara com um problema ou dor de cabeça, afirma que "É dessa vez que a minha barba vai cair!".

Apesar de preferir fazer as coisas do modo mais correto, segundo os regulamentos, Rolf não dispensa a ajuda de aventureiros quando necessário (apenas garante que eles irão ouvir algumas verdades sobre como deveriam arranjar um emprego decente). E, por mais que discorde de alguém, nunca irá prejudicar um cidadão honrado por uma diferença de opinião. O que Rolf não sabe (e que finalmente poderia fazer com que sua barba caísse) é que seu irmão "vagabundo" na verdade é um aventureiro mascarado.

Rolf Thrundarimm, Sargento da Milícia: anão, Guerreiro 6, LB; ND 6; tamanho Médio, desl. 6m; PV 75; CA 18 (+3 nível, +5 armadura); corpo-a-corpo: machado anão de adamante obra-prima +12 (2d8+9, x3); hab. +4 na CA contra criaturas de tamanho Grande ou maior, +4 nos testes de resistência contra venenos e magia, visão no escuro; Fort +10, Ref +3, Von +5; For 18, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 14, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (local — Valkaria) +10, Diplomacia +9, Iniciativa +3, Intimidação +15, Ofício (miliciano) +10, Percepção +10; Comandar, Especialização em Arma (machado anão), Foco em Arma (machado anão), Miliciano, Prontidão, Terreno Familiar (Valkaria), Treino em Perícia (Conhecimento [local — Valkaria]).

Equipamento: couraça obra-prima, *distintivo da milícia*, machado anão de adamante obra-prima.

Shivara Sharpblade, Rainha-Imperatriz, Soberana de Deheon, Trebuck e Yuden

"Beber vinho? Deveríamos estar lutando. Deveríamos estar bebendo o sangue deles!"

— Shivara Sharpblade

Filha de Althar, o antigo regente de Trebuck, e sua esposa, Valanya, Shivara cresceu em tempos de calmaria. O reino passava por um período de prosperidade, e Shivara recebeu uma educação completa, fornecida pelos melhores tutores do reino. Ao mesmo tempo, aprendeu com seu pai a tratar seus empregados como iguais. Sabia que, apesar de serem divididos entre nobres e plebeus, todos eram filhos de Trebuck.

Mesmo com tudo isso, Althar preocupava-se com o futuro da filha. Não queria que Shivara fosse pega despreparada quando chegasse a hora de assumir o trono de Trebuck e empunhar Carthalkhan, a Espada Cristalina, símbolo da família real Sharpblade. Assim, quando a filha completou dezessete anos, Althar despachou-a numa viagem secreta por todo o Reinado. Sendo uma aventureira e batalhando por sua vida todos os dias, ela seria capaz de reinar com sabedoria.

Seis anos haviam se passado desde que *Lady* Shivara havia partido, quando a Tormenta surgiu na margem do Rio dos Deuses oposta a Trebuck. As tropas foram colocadas em estado de alerta, e acampamentos foram estabelecidos nas proximidades do rio. Althar acabou morrendo num ataque lefeu, e Shivara voltou para casa, assumindo o trono que quase foi usurpado por nobres inescrupulosos. Passou a governar com sabedoria, conquistando o amor do povo. No entanto, a ameaça da Tormenta permanecia.

Quando a Tempestade Rubra atacou o Forte Amarid, tomando-o e corrompendo-o, Shivara sabia que precisava tomar uma providência. Em uma longa série de acordos e manobras diplomáticas, criou o Exército do Reinado, composto por tropas de todas as nações da coalizão. O Exército enfrentou a Tormenta, juntamente com alguns dos maiores heróis de Arton, mas foi vencido. A rainha guerreira não triunfara, mas lutara junto com todos, e obtivera para sempre o respeito de nobres e plebeus de todo o continente.

Shivara continuou empenhada na luta contra a Tormenta — Trebuck sentia a ameaça da tempestade mais do que qualquer outro reino. Quando o Exército do Reinado ameaçava se desmantelar devido a disputas internas, a rainha casou-se com o regente do reino militarista de Yuden (que ela desprezava, mas que possuía enorme poderio bélico). Assim, passou a governar dois reinos — junto com o marido. Quando este tentou usurpar o trono do Rei-Imperador Thormy, acabou humilhado e banido. Shivara tornou-se então única governante de Yuden e Trebuck.

Seu poder crescia, e também o respeito e amor de todos no Reinado. Sempre ativa na luta contra a Tormenta, auxiliando heróis e aventureiros, Shivara nunca foi distante como outros regentes, nunca manteve-se em posição confortável. Quando os minotauros atacaram o Reinado nas Guerras Táuricas, o Rei-Imperador Thormy rendeu-se e entregou-se como prisioneiro para impedir um massacre em Valkaria. Abdicou do trono em favor de Shivara Sharpblade.

A Rainha-Imperatriz é agora a pessoa com maior poder político em Arton — e também com mais problemas. Todos os olhos estão sobre Shivara, e todos esperam sua liderança. Até agora, *Lady* Shivara Sharpblade mostrou-se digna das múltiplas coroas, uma governante enérgica e decidida. É claro que muitas pessoas (desde nobres até yudenianos revoltados, vilões ameaçados e servos da Tormenta) odeiam-na com todas as forças.

Shivara Sharpblade, Rainha-Imperatriz, Soberana de Deheon, Trebuck e Yuden: humana Barda 4/Guerreira 14, LB; ND 18; tamanho Médio, desl. 6m; PV 133; CA 39 (+9 nível, +3 Des, +10 armadura, +7 Car); corpo-a-corpo: *Carthalkhan* +27 (1d8+20, mais 2d6 contra criaturas Caóticas, 15-20) ou *Carthalkhan* +22/+22 (1d8+20, mais 2d6 contra criaturas Caóticas, 15-20); hab. conhecimento de bardo, inspirar coragem maior; Fort +20, Ref +19, Von +21; For 23, Des 16, Con 14, Int 16, Sab 20, Car 25.

Perícias & Talentos: Atuação (oratória) +28, Cavalgar +24, Conhecimento (nobreza) +24, Diplomacia +28, Intimidação +28, Iniciativa +24, Intuição +26, Percepção +26; Ataque Duplo (espada longa), Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Atraente, Comandar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Armadura (pesadas), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesadas), Liderança (seguidores), Mobilidade, Persuasivo, Surto Heroico, Trespassar, Vontade de Ferro.

Inspirar Coragem Maior: com um discurso inflamado, Shivara fornece um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência contra medo para todos os aliados dentro de 9m. Usar esta habilidade é uma ação padrão, seus efeitos duram um minuto e ela pode ser usada quatro vezes por dia.

Magias de Bardo Conhecidas (PM 14; CD do teste de resistência 17 + nível da magia)*:* 0 — *mensagem, pasmar, orientação, virtude*; 1º — *ataque certeiro, auxílio divino, bênção, causar medo, comandar, compreender idiomas, curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, escudo da fé, remover medo*; 2º — *curar ferimentos moderados, esplendor da águia.*

Equipamento: Armadura da Liberdade, Carthalkhan, cinto de força +6, Coroa Imperial, medalhão de Lena. Como Rainha-Imperatriz, Shivara possui mais acesso a recursos que quase qualquer outra pessoa em Arton. Os itens acima são aqueles que ela normalmente usa, mas ela pode estar com outros, de acordo com a situação.

Armadura da Liberdade: meia armadura de mitral da camuflagem e da invulnerabilidade +3. O usuário fica continuamente sob efeito da magia *movimentação livre.*

Carthalkhan, a Espada Cristalina: espada longa de mitral afiada e axiomática +3.

Coroa Imperial: veja a descrição deste artefato no Capítulo 3. As estatísticas de Shivara já levam em conta os modificadores da *Coroa Imperial.*

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.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

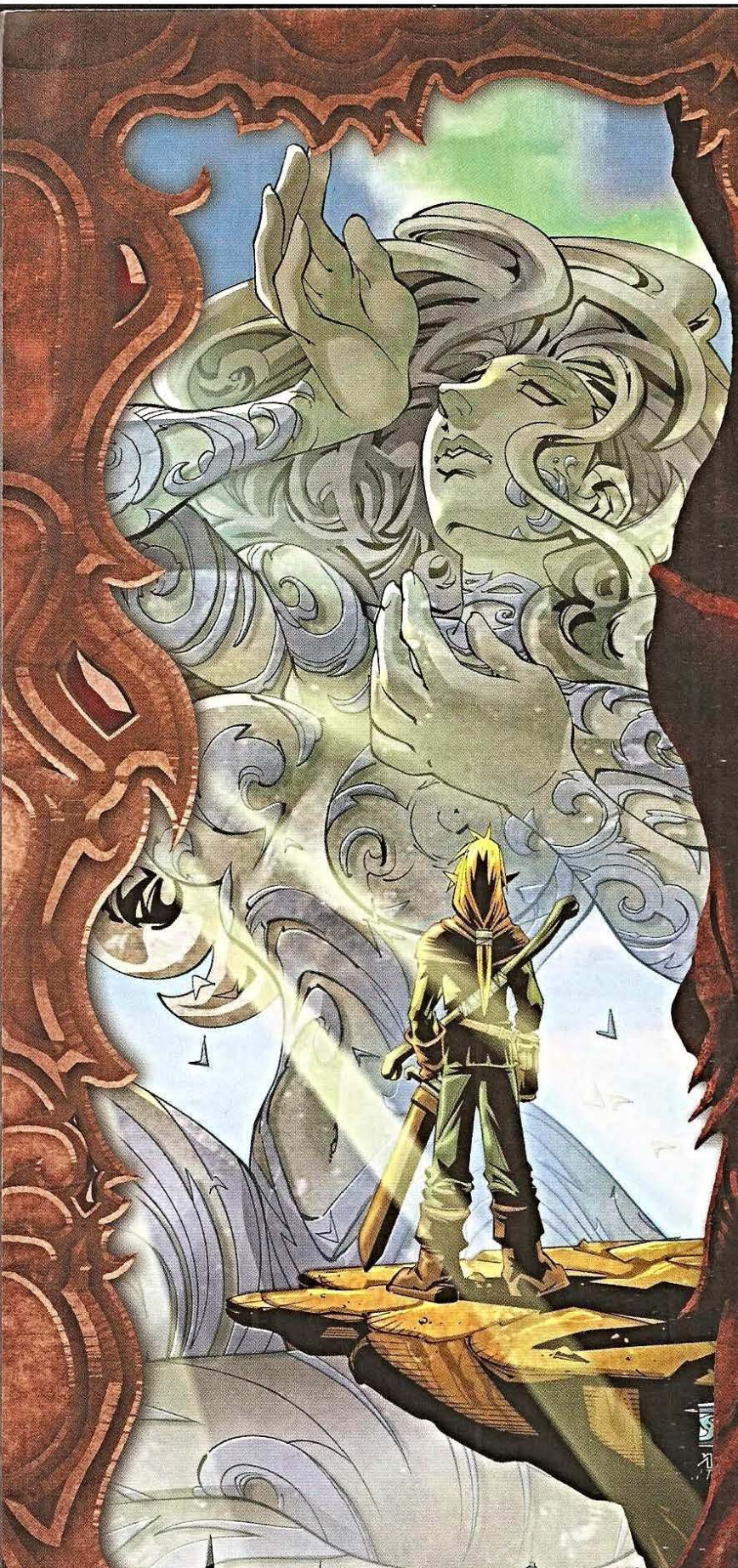
O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Faça parte da maior comunidade de jogadores do Brasil!
Descubra as novidades!
Tire dúvidas!
Forme grupos!
Faça tudo isso em
www.jamboeditora.com.br/forum
JAMBÔ
Livros divertidos
JONES 2005

Dragon Age RPG

Dragon Age RPG **é a versão de mesa de** ***Dragon Age: Origins*****, o premiado jogo de PC, PlayStation 3 e XBox 360. A caixa básica, com todo o material necessário para jogar, já está disponível! Visite www.jamboeditora.com.br para detalhes.**



A capital da aventura!

Valkaria, a capital do Reinado. Valkaria, o centro da civilização. Valkaria, o maior centro urbano do mundo conhecido. Em suas avenidas, becos e telhados, escondem-se mais monstros, vilões e aventureiros do que em qualquer outro lugar de Arton.

Valkaria: Cidade sob a Deusa é um guia completo para aventuras urbanas. Na capital, mestres e jogadores podem encontrar todos os tipos de desafios, a qualquer momento. Afinal, Valkaria nunca dorme.

Este livro contém:

• Bairros, pontos de interesse e localidades de Valkaria, com um mapa duplo!

• Descrições das facções da capital, como o crime organizado, a milícia e a nobreza.

• Novos talentos, perícias, itens mágicos e equipamentos.

• Novas classes de prestígio — incluindo o detetive de Tanna-Toh, o gladiador imperial, a lenda urbana e o rei do crime!

• Novas regras, permitindo que os heróis persigam vilões, sejam procurados pela milícia ou administrem seus próprios negócios.

• Fichas de monstros, oponentes típicos da cidade e valkarianos notáveis — incluindo a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Infinitos perigos espreitam nas ruas da capital. Se você está cansado de Valkaria, está cansado de viver!

9 788589 134545

JAMBÔ
Livros divertidos
www.jamboeditora.com.br

14