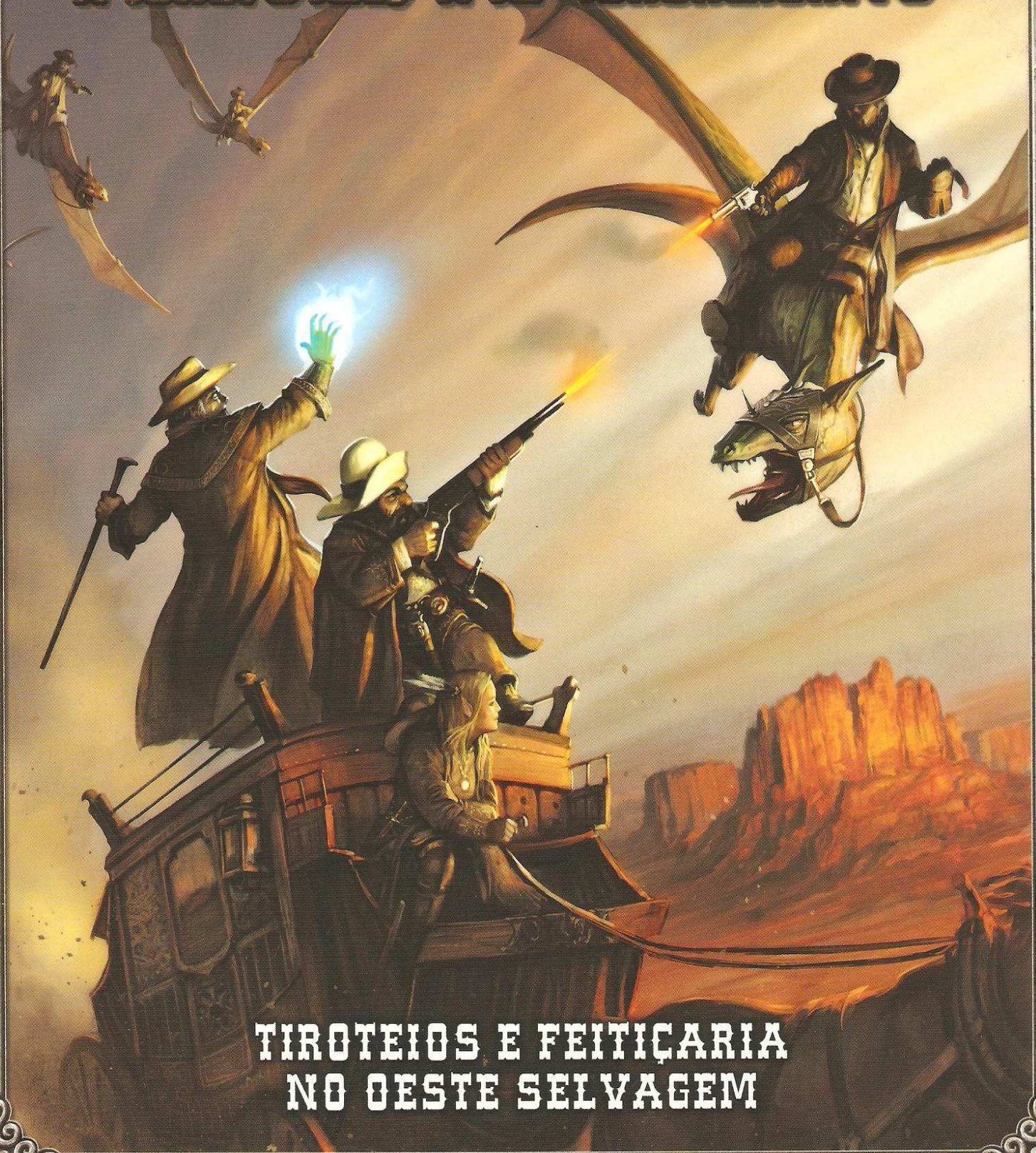


HORIZONTE™

RPG COM NOVAS FRONTEIRAS

FAROESTE ARCANO™



**TIROTEIOS E FEITIÇARIA
NO OESTE SELVAGEM**

HORIZONTE:

FAROESTE ARCANO™

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

CHEFE DE DESENVOLVIMENTO

Kevin Wilson

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO

Greg Benage

AUTOR

Kevin Wilson

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Anders Finèr

ILUSTRAÇÕES DE MAPAS

Scott Reeves

ILUSTRAÇÕES INTERNAS

David Griffith, Monte Moore, Michael Philippi,
Joseph Querio, Hian Rodriguez e Lourenço
Mutarelli

DESIGN GRÁFICO

Brian Schomburg

DESIGN DA CAPA

Brian Schomburg

EDIÇÃO

Greg Benage, Rob Vaughn

DIREÇÃO DE ARTE

Kevin Wilson

LAYOUT

Kevin Wilson

EDITOR

Christian T. Petersen

AGRADECIMENTOS

Equipe XYZZY

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT®

Fantasy Flight Games

TÍTULO ORIGINAL

HORIZON: SPELLSLINGER

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Devir Livraria

TRADUÇÃO

Maria Paula C. Bueno

REVISÃO

João Marcelo A. Boni

EDITORACÃO ELETRÔNICA

Tino Chagas e Benson Chin

REVISÃO DE PROVAS

Cecília Madio e Douglas Quinta Reis

DEVHR04

ISBN: 978-85-7532-318-2

1ª EDIÇÃO: PUBLICADO EM 02/2008

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Wilson, Kevin

Horizonte: faroeste arcano / Kevin Wilson ;
[tradução Maria Paula C. Bueno]. -- São Paulo ;
Devir Livraria .

Título original : Horizon : spellslinger
Vários ilustradores .
ISBN 978-85-7532-318-2

1. Jogos de aventura . 2. Jogos de fantasia
I. Título .

08-00021

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação	793.93

"d20 System" e o logo "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast e utilizadas de acordo com os termos da Licença para Sistema d20 versão 1.0. Uma cópia dessa Licença poderá ser encontrada no site www.wizards.com

Dungeons and Dragons® e Wizards of the Coast® são Marcas Registradas da Wizards of the Coast e usadas mediante permissão.

Copyright© 2004 Fantasy Flight Publishing Inc. Horizonte é uma marca registrada da Fantasy Flight Publishing Inc.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

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

 **DEVIR LIVRARIA**

BRASIL PORTUGAL

Rua Teodureto Souto, 624 Pólo Industrial Brejos de Carreteiros

Cambuci

CEP: 01539-000 Armazém 4, Escritório 2

São Paulo - SP Olhos de Água

Fone: (11) 2127-8787 2950-554 - Palmela

Fax: (11) 2127-8758 Fone: 212-139-440

E-mail: rpgnovo@devir.com.br Fax: 212-139-449

E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

ÍNDICE

Introdução	2	Capítulo 7: Informações sobre o Cenário	46
Capítulo 1: Raças	4	Tópicos Importantes	46
Raças Padrão	4	A Guerra da Pradaria	46
Corredores Cinzentos	8	Meios de Transporte Modernos	46
Preconceito nos Territórios...	10	Outros Tópicos Importantes	47
Capítulo 2: Classes de Personagem	11	A Terra	48
Desgarrado	14	As Terras dos Colonizadores	48
Pistoleiro	12	Mapa dos Territórios	49
Rastreador	16	As Colinas Cinzentas	50
Capítulo 3: Estigmas e Magia	18	As Terras da Matilha	51
Cavaleiro Amarelo	23	O Velho Mundo	51
Coração de Aço	23	Ao Norte	51
Magus	20	A Oeste	51
Mão Negra	19	Ao Sul	51
Metamorfo	23	População	52
Padre	21	Homens da Lei	52
Listas de Magias	24	Bandidos	52
Novas Magias	25	Portadores de Estigmas	52
Capítulo 4: Perícias e Talentos	26	Habitantes das Cidades	52
Perícias	26	Andarilhos	52
Talentos	31	O Exército do Velho Mundo	52
Capítulo 5: Equipamentos	37	A Matilha	52
Dinheiro Inicial	37	Criaturas dos Territórios	53
Economia	37	Bunyip	54
Tabelas de Equipamentos	38	Rastejador do Ouro	55
Descrição dos Equipamentos	40	Morto Cinzento	56
Capítulo 6: Novas Regras	43	Espinhoso	58
Ações com Armas de Fogo	43	Trácio	59
Duelos	44	Donzela do Vento	60
Reputação	45	Tabelas de Encontros Aleatórios	61
Bebida	45	Apêndice 1: Dicas para o Mestre	62

HORIZONTE

Bem-vindo a HORIZONTE. Você tem em mãos o quarto livro de uma série de RPGs independentes para o sistema d20, publicados pela Fantasy Flight Games. Nosso objetivo para a linha HORIZONTE é explorar os limites mais extremos de novos cenários, temas e mecânicas de jogo, e gostaríamos de levá-lo conosco. Além disso, todos os jogos HORIZONTE são totalmente compatíveis com as regras do sistema d20 que você já conhece. Assim, é possível abrir o livro e começar a jogar imediatamente.

Faroeste Arcano foi publicado de acordo com os termos da Licença Aberta de Jogo e da Licença de Marca Registrada do Sistema d20. A LAJ nos permite utilizar as regras básicas do sistema d20 e publicar produtos derivados dessas regras e compatíveis com elas.

O Conteúdo Aberto de Jogo neste livro abrange todas as regras, estatísticas, habilidades e mecânicas de jogo, bem como todo o material derivado da SRD do Sistema d20, incluindo nomes, características e habilidades. As descrições e os antecedentes das raças, locais, estigmas e cenário são designados como conteúdo fechado.

INTRODUÇÃO

Faroeste Arcano ocorre em um mundo fantástico com um toque de Velho Oeste. O “velho mundo”, com seus humanos, elfos, anões e outras raças tradicionais, colonizou um novo continente, chamado simplesmente de “os Territórios”. Dezenas de milhares de colonizadores foram atraídos para lá pelo ouro, pelas terras ou pela liberdade. No entanto, não são os primeiros habitantes dos Territórios. Os nativos, uma raça conhecida pelos colonizadores como corredores cinzentos, vêm frequentemente entrando em conflito com os imigrantes sedentos por terra, mas foram forçados a recuar para o oeste, além das Colinas Cinzentas, pela tecnologia superior dos colonizadores.

Essa nova terra é agreste, mas oferece várias oportunidades para os andarilhos espertos. As Colinas Cinzentas, embora letais, revelaram-se extremamente ricas em ouro e outros minerais. Da mesma forma, devido à grande distância entre o velho mundo e os Territórios, surgiu um vácuo de poder que começou a ser preenchido por pessoas visionárias, que muitas vezes trabalham em conjunto para formar pequenas cidades-estados.

Nos Territórios, existe liberdade do velho mundo. Liberdade para defender as tradições ou destruí-las. Liberdade para viver e liberdade para morrer.

HORIZONTE: FAROESTE ARCANO



AS LEIS DO OESTE

Faroeste Arcano é um RPG independente para o sistema d20 que lhe permite juntar a grandiosidade da fantasia épica com a coragem e a poesia do Velho Oeste. Foi criado para permitir um jogo rápido de entender e repleto de ação, e para isso é necessário apenas a familiaridade com o Sistema d20. Para jogar, vale a pena ter uma cópia das regras básicas de d20, e a maioria dos suplementos desse sistema são compatíveis com *Faroeste Arcano*. O jogo utiliza material atualizado da 3ª edição revisada, embora essas regras não sejam necessárias.

Deve-se presumir que quaisquer regras não mencionadas em *Faroeste Arcano* funcionam conforme descrito nos livros básicos do sistema d20 (LdJ e LdM).

COMO INICIAR O JOGO

Os Territórios não são para os fracos e tímidos. Apenas os aventureiros mais corajosos e competentes terminam a jornada para o Novo Mundo e se tornam andarilhos. Por isso, recomendamos que os Mestres iniciem o jogo com personagens de 3º nível. Isso permite que os jogadores empreguem com facilidade tanto a raça dos corredores cinzentos quanto os diversos estigmas mágicos.

Criar um personagem para adentrar essa terra selvagem e indomada exige apenas 6 etapas simples.

Primeiramente, determine as habilidades do personagem conforme descrito no LdJ (Capítulo 1, Valores de Habilidade). Em seguida escolha a raça do personagem conforme descrito no LdJ (Capítulo 2, Raças). Assegure-se de verificar as mudanças nas raças padrão e de conhecer os corredores cinzentos no Capítulo 1 deste livro.

O terceiro passo é a escolha da classe de personagem. Cada classe é dedicada a um tema diferente do gênero faroeste e especifica o que o personagem faz melhor. Se escolher a classe errada, não se preocupe. Não há penalidades para multiclasse em *Faroeste Arcano*.

Quarto, decida se deseja que seu personagem nasça com um estigma. Os estigmas concedem habilidades especiais, mas são difíceis de esconder, e a maioria não é bem-vinda nos Territórios. Os estigmas são detalhados no Capítulo 3 deste livro.

Quinto, distribua seus pontos de habilidade e selecione os talentos iniciais. Os pontos de habilidade ajudarão seu personagem a sobreviver e os talentos permitirão que ele realize aqueles feitos notáveis que o definem como um herói. Sexto, e último passo, adquira o equipamento inicial.

Não existem tendências em *Faroeste Arcano*. Cada andarilho deve escolher seu próprio rumo na vida.

CAPÍTULO UM

RAÇAS

INTRODUÇÃO

Em *Faroeste Arcano*, é possível jogar com qualquer uma das raças-padrão encontradas nas regras básicas do sistema d20: anão, elfo, gnomo, halfling, humano, meio-elfo ou meio-orc.

Outra possibilidade é optar por um personagem corredor cinzento, um membro de uma raça nativa dos Territórios. Ela oferece seus próprios desafios e é totalmente detalhada neste capítulo, numa seção própria.

Este capítulo também descreve a posição de cada raça nos Territórios, bem como seu estilo de vida e comportamento no cenário de *Faroeste Arcano*. Cada raça possui uma falha de caráter típica, ajudando a criar a tensão racial necessária para o jogo.

RAÇAS PADRÃO

Todas as raças fantásticas do sistema d20 imigraram para os Territórios. Seguem-se mais detalhes sobre cada uma delas.

MUDANÇAS GLOBAIS

Como não há penalidades para multiclasse em *Faroeste Arcano*, nenhuma das raças possui classes favorecidas.

Além disso, como as perícias em *Faroeste Arcano* são diferentes das apresentadas no sistema d20 tradicional, ignore todos os bônus de perícia, exceto os indicados aqui.

ESTIGMAS

Embora nenhum estigma seja limitado a uma só raça, alguns são mais comuns em certos personagens do que em outros. Cada descrição contém uma seção descrevendo os estigmas mais comuns de cada raça.

HUMANOS

Os humanos, com sua ambição ilimitada, são os principais colonizadores dos Territórios. Quase todas as cidades e vilas abrigam pelo menos algumas famílias humanas, todas lutando para conseguir um pedaço de terra. Os humanos são extremamente territoriais e estão dispostos a combater qualquer tipo de invasão em suas propriedades. A maioria das outras raças procura evitá-los, para não causar problemas.

Relações: Apesar dos humanos se darem bem com a maioria das raças, os humanos já entraram em conflito com os corredores cinzentos com mais frequência do que qualquer outro grupo de colonizadores. Os corredores cinzentos têm dificuldade para entender o conceito de propriedade, um assunto muito importante para os humanos. Por isso, sempre surgem disputas territoriais e rixas sangrentas entre os dois grupos.

Os humanos também são propensos a se irritarem com qualquer raça que ameace seu bem-estar econômico. Os mineiros humanos com certeza não gostam e desconfiam dos anões, devido às suas habilidades de mineração superiores, e os artesãos humanos desprezam os meio-elfos e meio-orcs, que normalmente se mostram dispostos a trabalhar por menos dinheiro. A única raça que parece imune a isso são os halflings. A maioria dos humanos acha difícil odiar os halflings, talvez por causa de sua semelhança com as crianças humanas ou de seu ilimitado otimismo e simpatia.

Terras dos Humanos: Os humanos são encontrados por todos os Territórios, exceto nas terras dos corredores cinzentos. Até mesmo lá, é possível encontrá-los invadindo as fronteiras do território da Matilha.

Estigmas: Os estigmas magus, mão negra e cavaleiro amarelo são os mais comuns entre os humanos. Apenas metamorfo é raro entre eles.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS HUMANOS

Os humanos recebem todas as suas características raciais padrão.

ANÕES

Se os anões possuem uma característica típica e um defeito fundamental, trata-se de sua ganância. A maioria viajou para os Territórios após ouvir histórias sobre veios ricos em minérios, e acabaram descobrindo que as montanhas onde se encontram as maiores jazidas também estão repletas de abominações mortas-vivas. Mas, em vez de se deixarem abalar, eles desenvolveram técnicas de combate muito eficientes contra seus novos inimigos.

Os anões defendem suas minas da mesma forma que os humanos defendem suas terras. Somente um posseiro tolo ou desesperado ousaria se apropriar de uma de suas minas, pois os anões são conhecidos por sua tenacidade em se vingar desses trapaceiros.

Em geral, os anões sofrem de uma leve paranóia quando se trata de suas minas. Qualquer um que demonstre demasiado interesse nelas com certeza vai conquistar sua antipatia. A melhor maneira de se tornar amigo de um anão é ajudá-lo a defender sua mina dos ladrões.

Relações: Os gnomos talvez sejam a única raça que mantém alguma forma de amizade com os anões, e mesmo assim, em pequenas doses. Os anões são capazes de tolerar os humanos, meio-elfos e halflings, mas não fazem a menor questão de serem educados. Quanto aos elfos e os corredores cinzentos, com suas reclamações sobre o modo como os anões lidam com o meio ambiente, é melhor nem comentar. No entanto, eles reservam seu maior desprezo e desconfiança para os meio-orcs. Uma amizade entre essas duas raças é rara e dificilmente conquistada.

Terras dos Anões: Os anões vieram para os Territórios em busca dos ricos depósitos de minerais na base das Colinas Cinzentas. Como resultado, a maioria vive perto dessas colinas, reunidos nas cidades de Redenção, Montanha Alta e Salão Sul. Montanha Alta e Salão Sul em particular são quase exclusivamente dos anões, e os habitantes dos dois locais vivem brigando pelo título de melhores artesãos. Além das três cidades principais, há várias pequenas comunidades anãs por todo o extremo leste das Colinas Cinzentas.

Estigmas: Apenas os estigmas coração de aço e padre são comuns entre os anões. É muito raro se ouvir falar de um magus anão.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS ANÕES

Os anões recebem suas características raciais padrão, com as seguintes modificações :

- Familiaridade com Armas: Os anões poderão tratar suas escopetas como armas de fogo grandes, em vez de armas exóticas.
- Em vez de +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides, os anões nos Territórios recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra mortos-vivos. Isso ocorre devido à sua luta constante contra essas criaturas nas Colinas Cinzentas.
- +2 de bônus racial nos testes de Barganhar relacionados a itens de pedra ou de metal.
- +2 de bônus racial nos testes de Construir/Consertar relacionados a itens de pedra ou de metal.

ELFOS

Os elfos que chegaram aos Territórios tentavam escapar da superpopulação do velho mundo. Os elfos são fadas por natureza, e precisam de espaços abertos e locais belos e preservados para serem felizes, e ambos se tornaram coisas raras no velho mundo. Como um efeito colateral dessa tendência, os elfos dos Territórios se tornaram criaturas solitárias que não apreciam a companhia de outros indivíduos. Muitos acabam se tornando homens das montanhas ou ermitões, vivendo sozinhos nas florestas. Outros viram batedores, sempre seguindo em frente conforme as fronteiras avançam.

Os elfos trocaram seus famosos arcos longos por uma nova arma: a espingarda longa. Esses rifles longos são conhecidos por seu alcance e precisão, e elfos armados com eles já ganharam várias competições de tiro nos últimos 30 anos.

Relações: Já que os elfos acabaram se tornando cada vez mais misantropos com o passar dos anos, suas relações com outras raças foram abaladas. A maioria dos elfos dos Territórios não tem paciência para tolerar um gnomo ou halfling falando sem parar por muito tempo e tende a desprezar anões e meio-orcs por questões morais, mas não tem muita coisa contra os humanos, que são mais reservados. Estranhamente, os elfos parecem ficar mais confortáveis entre os corredores cinzentos, que compartilham suas convicções sobre a terra e a natureza.

Terras dos Elfos: Os elfos que habitam as cidades vivem nos subúrbios mais distantes. A maioria prefere morar sozinho ou com sua família em pequenas cabanas de madeira nas florestas. Uma típica "cidade" élfica pode se estender por centenas de quilômetros, com uma distância de 30 a 45 km entre cada lar. Isso não significa que esse povo não faz reuniões sociais ou festas, apenas que valorizaram muito mais sua privacidade depois de provarem a superlotação do velho mundo.

Estigmas: Os estigmas mágicos (magus, padre e metamorfo) são os mais comuns entre os elfos, e coração de aço e mão negra são os mais raros. Os que possuem o estigma mão negra são excluídos por seus irmãos, pois existe uma superstição de que eles extraem sua magia da terra e a destroem por onde quer que passem, e especialmente onde dormem. Poucos elfos permitirão que um mão negra adormeça em suas casas.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS ELFOS

Os elfos recebem suas características raciais padrão, com as seguintes modificações :

- Usar Armas: Os elfos recebem Usar Arma Exótica (espingarda longa) como talento adicional.
- +2 de bônus racial nos testes de Sentidos. Um elfo que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Sentidos como se estivesse procurando ativamente.



HALFLINGS

Todas as raças enxergam os Territórios de forma diferente. Para os humanos, é uma fonte de terras grátis. Para os meio-orcs, um novo começo. Os halflings vêem os Territórios como uma ótima oportunidade de enriquecimento. Não pela mineração ou pelo trabalho braçal exaustivo; é melhor deixar isso para as raças maiores. Em vez disso, os halflings tendem a se dedicar às oportunidades dentro e fora das cidades. As lojas precisam de atendentes, os bancos de caixas, e todo mundo precisa de um barbeiro.

Infelizmente, os halflings costumam se deixar dominar por sua própria cobiça, e isso fez com que toda a raça adquirisse a reputação de ladrões e golpistas. Se um halfling se sair muito bem num jogo de cartas, com certeza alguém irá chamá-lo de trapaceiro mais cedo ou mais tarde. Se os negócios estiverem indo bem, começará a haver rumores de que ele põe o dedão na balança quando pesa seus produtos e coloca água nas bebidas. Na verdade, vários halflings foram mortos ou amarrados a cavalos e arrastados até a morte por causa de rumores indefinidos como esses. Por isso, embora os Territórios sejam uma terra generosa, um halfling esperto sempre olha por onde pisa.

Relações: Os halflings se dão bem com a maioria das outras raças, embora os anões e os elfos não tenham muita paciência para falar com eles. Os meio-orcs, os humanos e os corredores cinzentos os deixam nervosos, já que várias vezes atacaram enraivecidos os halflings menores e mais bem-sucedidos.

Terras dos Halflings: Os halflings podem ser encontrados em qualquer cidade, embora sejam poucos em Montanha Alta e Salão Sul, pois não estão nem um pouco dispostos a viver perto dos teimosos anões. A maior comunidade halfling fica em Foz do Rio, com sua forte indústria mercantil.

Estigmas: Os halflings não costumam apresentar estigmas com a mesma frequência que as outras raças, mas, quando as possuem, geralmente são padres ou mãos negras. O estigma cavaleiro amarelo quase nunca é visto entre eles.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS HALFLINGS

Os halflings recebem suas características raciais padrão, com as seguintes modificações:

- Familiaridade com Armas: Os halflings podem tratar suas facas de arremesso como armas brancas, em vez de armas exóticas.
- +2 de bônus racial nos testes de Atletismo, Rastejar e Sentidos.

GNOMOS

Os gnomos são movidos principalmente por sua curiosidade e sua sede por conhecimento a qualquer custo. Muitos dos que chegaram aos Territórios buscavam liberdade intelectual para continuar suas experiências longe das restrições do velho mundo. Como resultado, várias das grandes descobertas tecnológicas dos anos recentes foram desenvolvidas nos Territórios, incluindo a estrada de ferro e o revólver.

Devido à sua intensa curiosidade, os gnomos às vezes são considerados obcecados, e até mesmo perigosos, pelas outras raças. Em sua busca pelo conhecimento, alguns deles estão dispostos a realizar experimentos que a maioria consideraria antiéticos, chegando até mesmo a forçar certos indivíduos a participar de suas pesquisas. Um andarilho nunca comerá ou beberá algo oferecido por um gnomo sem antes perguntar o que é.

Para aumentar a aura de imprevisibilidade e perigo que os cerca, os gnomos têm o costume de usar armas pequenas, semelhantes a pistolas, chamadas geringonças. Não existem duas iguais, embora todas sejam tão perigosas para o seu portador quanto para o alvo. Mesmo assim, muitas dessas geringonças são máquinas mortíferas surpreendentemente eficazes e devem ser manuseadas com cautela.

Relações: Os gnomos estão muito ocupados com suas pesquisas para manter qualquer tipo de inimidade com outras raças, embora não gostem nem um pouco de ficar ouvindo os sermões dos elfos e dos corredores cinzentos. Eles se dão bem com os humanos, anões, meio-elfos e halflings, e consideram os meio-orcs úteis de vez em quando.

Terras dos Gnomos: A maioria dos gnomos vive perto das estradas de ferro, para que possam encomendar produtos de toda a região com facilidade. Terra à Vista, Margens Brancas, Porto Salgado e Foz do Rio apresentam uma grande população de gnomos. A maior parte dos habitantes da cidade de Lugar Nenhum é composta por membros dessa raça, e o município patrocina uma Feira de Ciências anual para aqueles corajosos o suficiente para comparecer. No entanto, a maioria das cidades dos Territórios abriga pelo menos um ou dois gnomos. Alguns deles chegaram até mesmo a se afastar dos objetivos tradicionais de sua raça para se dedicar à agricultura, caça e pesca, embora todo gnomo possua pelo menos uma bugiganga fabricada por ele mesmo em seu tempo livre, mesmo que sua única função seja evitar que as cortinas levantem com o vento.

Estigmas: Os corações de aço e os magus são os mais comuns entre os gnomos, ao passo que padres e metamorfos são raros.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS GNOMOS

Os gnomos recebem suas características raciais padrão, com as seguintes modificações:

- Familiaridade com Armas: Os gnomos podem tratar suas geringonças como armas de fogo portáteis, em vez de armas exóticas.
- +2 de bônus racial nos testes de Construir/Consertar.
- +2 de bônus racial nos testes de Sentidos.

MEIO-ELFOS

Os meio-elfos foram para os Territórios a fim de escapar da perseguição que sofriam no velho mundo. Eles tinham dificuldade para conseguir emprego e uma reputação como indivíduos desagradáveis e propensos a comportamentos selvagens e irresponsáveis. É claro que a mudança para os Territórios não acabou com a perseguição, mas lá eles têm

mais oportunidades. São poucos os indivíduos dispostos a aceitarem trabalhos braçais, pois a maioria chegou com sonhos de grandeza.

Alguns meio-elfos, enraivecidos pela reputação de sua raça, fizeram o melhor possível para fazer jus a ela. Eles se embebedam, se metem em brigas e causam problemas por onde quer que passem. Naturalmente, isso serve apenas para reforçar o estereótipo, mas, como os meio-elfos dizem: “Se você vai morrer enforcado de qualquer jeito, é melhor atirar no xerife antes”. Na verdade, “atirar no xerife” tornou-se uma gíria entre essa raça para beber e farrear até o amanhecer.

Outros meio-elfos tentam manter a discrição e evitar problemas, que os perseguem de qualquer forma. Todo mundo gosta de começar uma briga com um meio-elfo, apenas para ver se ele é durão, e nem é preciso mencionar o que dizem sobre as mulheres dessa raça.

Relações: Os meio-elfos apreciam a companhia das raças mais selvagens, incluindo os meio-orcs, halflings e anões. Eles não gostam de estar entre elfos e humanos, já que ambos tendem a tratá-los como a personificação de tudo o que existe de errado na outra raça. Os gnomos e corredores cinzentos deixam os meio-elfos realmente desconfortáveis. Os gnomos devido à sua tendência de atrair problemas, e os corredores cinzentos porque, entre todas as outras raças, somente eles podem ser considerados ainda mais selvagens do que os meio-elfos.

Terras dos Meio-Elfos: Os meio-elfos tendem a seguir a fronteira, ficando à frente do avanço da civilização sempre que possível. Somente nessas regiões sem lei, um meio-elfo pode realmente provar seu valor sem se importar com suas origens. Pôr-do-Sol e Redenção abrigam várias comunidades meio-élficas, e algumas outras cidades, como Lugar Nenhum e Salão Sul, também possuem alguns membros dessa raça realizando trabalhos ocasionais e bebendo a cerveja local.

Estigmas: A maioria dos meio-elfos com estigmas são mãos negras ou cavaleiros amarelos, aumentando ainda mais a desconfiança generalizada em relação a essa raça. Os meio-elfos mãos negras são os pistoleiros e bandidos mais letais dos Territórios, e sentem uma satisfação especial em abater magus élficos. Estranhamente, considerando sua descendência élfica, os estigmas mais raros para um meio-elfo são padre e magus.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS MEIO-ELFOS

Os meio-elfos recebem suas características raciais padrão, com as seguintes modificações:

- **Familiaridade com Armas:** Os meio-elfos podem tratar suas espingardas longas como armas de fogo grandes, em vez de armas exóticas.

- +1 de bônus racial nos testes de Sentidos.
- +2 de bônus racial nos testes de Conversar.

MEIO-ORCS

Mais do que os meio-elfos, os meio-orcs foram para o novo mundo em busca de um novo começo — uma chance de escapar da pobreza e do racismo do velho mundo. Lá, eles eram desprezados pelo seu sangue orc e considerados pouco mais que animais. Nos Territórios, uma terra faminta por trabalhadores de todos os tipos, são ao menos considerados úteis, apesar de perigosos.

Os meio-orcs possuem a reputação de indivíduos explosivos, que fizeram por merecer. Eles não suportam ser ridicularizados ou insultados e acabam se defendendo com mais força do que a situação exige, e se arrependem imediatamente depois.

Um meio-orc em Margens Brancas foi enforcado após atacar e matar acidentalmente seu melhor amigo, um halfling que fez uma piada com o chapéu novo que ele havia comprado.

Relações: Os meio-orcs preferem se manter em silêncio, já que têm medo que as outras raças os vejam como criaturas estúpidas.

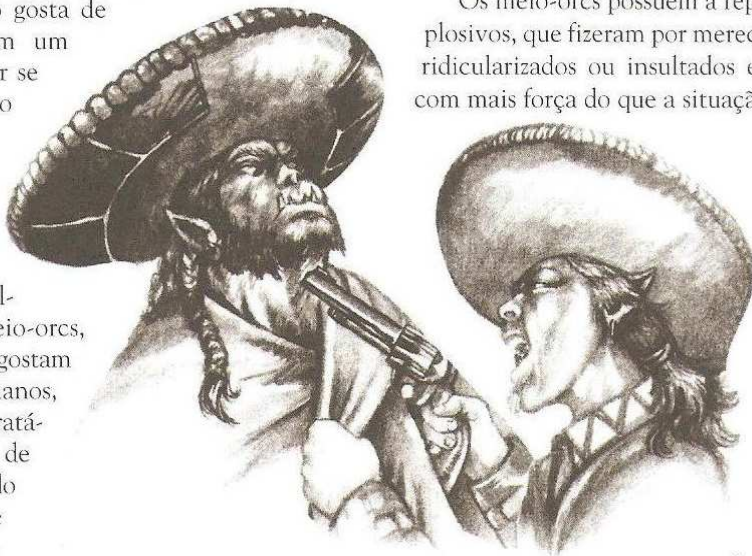
No entanto, alguns deles conseguiram estabelecer fortes amizades com halflings, gnomos, meio-elfos e até mesmo com os corredores cinzentos. Os humanos, os elfos e os anões são preconceituosos demais para se tornarem amigos dos meio-orcs.

Terras dos Meio-Orcs: Os meio-orcs são atraídos pelas mesmas cidades ermas e desorganizadas que os meio-elfos, mas por motivos diferentes. Enquanto os meio-elfos procuram respeito, os meio-orcs vêm em busca de trabalho e de um lugar para morar. É claro que os meio-orcs acabam forçados a residir em certos bairros, na companhia de seus semelhantes. A maioria das pessoas não os quer por perto, devido ao seu temperamento volátil. Os meio-orcs também podem ser encontrados nas extremidades das estradas de ferro, assentando novos trilhos. Com sua grande força e vigor, eles se tornaram os trabalhadores preferidos dos gnomos capitães de indústria. A cidade de propriedade da companhia ferroviária, Beira da Estrada, possui uma grande comunidade de meio-orcs.

Estigmas: Os meio-orcs com estigmas quase sempre são cavaleiros amarelos ou metamorfos. Todos os demais estigmas são extremamente raros entre a raça.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS MEIO-ORCS

Os meio-orcs recebem suas características raciais padrão, com as seguintes modificações:



- **Familiaridade com Armas:** Os meio-orcs podem tratar seus canhões de mão como armas de fogo grandes, em vez de armas exóticas.

CORREDORES CINZENTOS

Os corredores cinzentos, como são chamados pelos colonizadores, são a principal raça nativa dos Territórios. Eles se referem ao seu povo como a Matilha, embora isso implique uma estrutura social bem mais unificada do que realmente é. Eles são uma sociedade tribal com tradições e culturas que variam significativamente de uma tribo para outra. No entanto, todos concordam que os colonizadores tiveram um efeito destrutivo sobre os Territórios e sobre seu modo de vida.

Personalidade: Os corredores cinzentos são silenciosos quando estão trabalhando ou caçando, e normalmente falam apenas quando estão relaxando ou planejando algo. Com diz seu ditado: "Falar ou trabalhar. Não misture os dois". Embora isso pareça uma grosseria para aqueles que não estão familiarizados com o seu jeito de ser, os membros da Matilha aprendem que trabalho e conversa são atividades igualmente importantes e que cada uma delas merece atenção.

Os membros da Matilha tomam muito cuidado com o que tiram da natureza. Eles oram por permissão antes de matar um animal e agradecem ao espírito da criatura depois. Eles acreditam que, se não fizerem isso, irritarão os espíritos animais, desencadeando uma onda de azar e caçadas escassas. Para os corredores cinzentos, os colonizadores devem ser cercados por uma massa rodopiante invisível de espíritos furiosos, e eles se espantam com a mágica que os recém-chegados devem possuir para impedir que isso os incomode.

Em outros aspectos, a Matilha deve muito de sua personalidade aos lobos aos quais se assemelham. Eles estabelecem uma hierarquia bem determinada em suas tribos, as crianças são criadas por toda a comunidade, possuem parceiros vitalícios, caçam em matilha, etc. Sua semelhança cultural com os lobos fez com que vários colonizadores os desprezem como meros "animais".

Descrição Física: Os membros da Matilha têm entre 1,80 e 2,10 m de altura, pesam cerca de 100 a 150 kg e vivem até 60 anos. Eles são lobos humanóides com sentidos extremamente aguçados e se assemelham superficialmente a lobisomens ou gnolls, embora sejam mais graciosos e ágeis que essas criaturas.

Relações: Os corredores cinzentos não entendem a maioria dos colonizadores. A única raça que se aproxima de suas crenças são os elfos, mas estes acreditam estar fora da ordem natural e serem capazes de controlá-la. Eles convertem as árvores em residências e usam os animais como escravos. Para um corredor cinzento, essas atitudes são pouco naturais e demonstram que os elfos acreditam tão pouco na harmonia com a natureza quanto os demais colonizadores, embora pelo menos defendam a idéia.

Um membro da Matilha pede permissão para tirar algo da natureza e agradece depois. Ele preferiria colocar uma sela em si mesmo do que num trácio, e compartilha sua presa com esse animal como forma de agradecimento por sua ajuda durante a caçada. Devido a essas filosofias divergentes, é difícil para os corredores cinzentos se relacionar com os colonizadores, que retiram o que querem da terra e não dão nada em troca. Os gnomos, os anões e, em particu-

lar, os humanos, são os maiores ofensores. Os gnomos agridoam a terra com suas ferrovias, os anões a escavam, deixando feridas abertas, e os humanos alegam serem seus donos, algo que é, no mínimo, engraçado para um membro da Matilha.

Terras dos Corredores Cinzentos: Os corredores cinzentos vivem a oeste das Colinas Cinzentas e fizeram um acordo com os colonizadores. Se permanecerem no seu lado da colina, a Matilha não os incomodará. É claro que, na prática, isso não funciona completamente. Embora existam várias aldeias da Matilha a oeste das colinas, a única que os colonizadores conhecem é a de Presa Branca, na margem oeste do Lago Espírito, próximo a Redenção. O Lago Espírito é o território neutro para onde os colonizadores e corredores cinzentos vão a fim de comercializar produtos. E os residentes de Presa Branca também conseguem vigiar os colonizadores e se certificar que nenhum deles adentre o território da Matilha.

Religião: Os membros da Matilha acreditam que toda a criatura viva tem um espírito e que todas as coisas estão vivas, até mesmo a terra, o céu e as nuvens. Em vez de rogar a um só deus, os corredores cinzentos o fazem para uma série impressionante de espíritos e ancestrais e sempre tomam cuidado para não irritar um deles.

Idioma: Os corredores cinzentos falam Matilha, o idioma compartilhado por todas as tribos. Seu alfabeto é uma série de 87 pictogramas que transmitem tanto informações visuais quanto olfativas. Indivíduos sem a habilidade Faro compreendem apenas cerca de 60% das palavras de uma mensagem escrita em Matilha.

Nomes: Os corredores cinzentos têm características físicas marcantes e não há distinção entre macho e fêmea. Uma vez que os membros da Matilha se identificam pelo faro, os nomes são usados principalmente quando se fala de outro indivíduo na terceira pessoa.

Nomes de Corredores Cinzentos: Estrela Negra, Olhos Castanhos, Pata Cinzenta, Cauda Mole, Duas Cicatrizes, Cara Branca.

Andarilhos: Apenas dois tipos de corredores cinzentos deixam as terras da Matilha e se aventuram pelo território dos colonizadores: os que procuram conhecimento e os que buscam vingança. Outros, às vezes, realizam breves incursões às terras roubadas pelos colonizadores, mas não ficam muito tempo, voltando rapidamente para as suas aldeias.

Os corredores cinzentos que adentram as terras dos colonizadores em busca de conhecimento têm por objetivo estudá-los, a fim de entendê-los melhor. Eles acreditam que, sem um acordo entre a Matilha e os colonizadores, a Matilha será eventualmente empurrada para o litoral ou espalhada pelos quatro cantos do mundo. Eles acreditam que a magia e a tecnologia dos colonizadores são fortes demais para serem superadas pelo seu povo. Por isso, é necessário alcançar uma paz duradoura, e rápido.

Os corredores cinzentos que adentram as terras dos colonizadores em busca de vingança não estão interessados em estudar o modo de vida de seus inimigos. Eles querem matar aqueles que cometeram alguma injustiça contra o seu povo. No entanto, descobriram que os colonizadores nutrem estranhas fantasias sobre membros da Matilha viajando por suas terras em trajes de guerra, e por isso escondem suas verdadeiras intenções até chegar o momento certo.

Estigmas: Entre a Matilha, o estigma mais comum é metamorfo, e o mais raro, cavaleiro amarelo. Os corredores cinzentos estão muito ligados à natureza e isso parece refletir de alguma forma em seus estigmas.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS CORREDORES CINZENTOS

- +2 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, +4 de Sabedoria e +2 de Inteligência. Os corredores cinzentos possuem um físico excelente e sentidos muito aguçados, mas sua capacidade de aprendizado erudito é um pouco limitada.
- Médio: Como criaturas Médias, os corredores cinzentos não sofrem nenhuma penalidade, nem recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos corredores cinzentos equivale a 12 m.
- Faro: Os corredores cinzentos são capazes de identificar odores familiares da mesma forma que os humanos reconhecem imagens. Além disso, conseguem localizar inimigos num raio de 9 m pelo sentido do olfato. Se o inimigo estiver contra o vento, o alcance aumenta para 18 m; se estiver a favor do vento, cai para 4,5 m. Aromas fortes, como fumaça ou lixo, podem ser detectados com o dobro do alcance indicado acima. Odores muito fortes, como o de um gambá ou o fedor de um troglodita, podem ser detectados com o triplo do alcance usual. Quando um corredor cinzento identifica um cheiro, a localização exata da fonte não é revelada, apenas sua presença em algum lugar ao alcance da criatura. O corredor poderá empregar uma ação de movimento para perceber a direção do odor.
- Familiaridade com Armas: Os corredores cinzentos poderão tratar as machadinhas como armas de briga, em vez de armas exóticas.
- Rastrear pelo Faro: Um corredor cinzento com o talento Rastrear pode seguir rastros pelo faro, realizando um teste de Sabedoria (ou Sobrevivência) para encontrar ou seguir um rastro. A CD típica para um rastro recente é igual a 10 (independente do tipo de superfície em que se encontra o odor). Essa CD aumenta ou diminui de acordo com a intensidade do odor da caça, com o número de criaturas e a idade dos rastros. Para cada hora transcorrida desde a passagem da presa, a CD aumenta para 2. Nos demais aspectos, essa habilidade segue as regras para o talento Rastrear. As criaturas rastreando pelo faro

ignoram os efeitos das condições do terreno e da visibilidade reduzida.

- Mordida: Os corredores cinzentos podem realizar um ataque de mordida com dano 1d6 mais modificador de Força. Quando estiverem usando a ação de ataque total com uma arma branca de uma ou duas mãos, também poderão optar pelo ataque de mordida, embora sofram -5 de penalidade na jogada de ataque.
- Os corredores cinzentos recebem +4 de bônus racial nos testes de Conhecimento (Matilha).
- Ligação com a Natureza: Os corredores cinzentos não usam magia para fazer a natureza suprir suas necessidades. As “magias” com o descritor Natural conjuradas



por eles (veja o capítulo 3, Listas de Magias) não podem ser dissipadas e não são afetadas por Resistência a Magia.

- Idiomas: Comum e Matilha. Idiomas adicionais: Anão, Élfico, Gnomo e Orc. Os corredores cinzentos mais inteligentes aprendem os idiomas dos colonizadores que invadiram suas terras.
- Ajuste de Nível: +1.

PRECONCEITO NOS TERRITÓRIOS...

Os Territórios são um cenário repleto de tensão entre as raças. Os colonizadores levaram consigo suas antigas rivalidades e iniciaram novas rixas com os nativos do lugar. Todo esse preconceito é resultado de muitos fatores diferentes, incluindo objetivos conflitantes, culturas diferentes e até mesmo aparência física.

Embora não seja constante, essa tensão irrompe com certa regularidade, como um vulcão. Seres inocentes são mortos porque suas orelhas não têm o formato certo ou porque um outro membro de sua raça irritou a pessoa errada. Essas vinganças resultam em alguns dos crimes mais brutais dos Territórios. Homens e mulheres são mortos a tiros, queimados, enforcados ou presos a cavalos e arrastados até a morte. A lei local costuma ignorar esses crimes, com a alegação de evitar revoltas ou algo ainda pior. Na verdade, muitos defensores da lei compartilham os sentimentos que originaram os crimes e podem até mesmo ter participado deles em segredo.

Mesmo entre uma única raça, é possível encontrar segregação em grande escala nos Territórios. A divisão entre homens e mulheres e seu papel na sociedade é bem clara. As mulheres são ridicularizadas se não correspondem a certas expectativas. Seu destino é encontrar um homem, casar e ter filhos. As pessoas dizem que qualquer outro modo de vida é mera tolice. É claro que existem aquelas que vivem os seus sonhos, apesar das pessoas mesquinhas que lançam olhares desaprovadores e falam mal pelas costas.

Além de toda essa tensão, há uma camada extra que nunca existiu no mundo real, exceto, talvez, como um paralelo da divisão política ou dos conflitos em Salem. Os estigmas separam os seus portadores ainda mais de seus semelhantes. Eles se tornam uma coisa à parte — algo a ser ainda mais temido e odiado, porque detêm o poder de destruir aqueles que os atormentam. Na verdade, o maior conflito dos Territórios se tornou uma guerra de estigmas.

Com todos esses motivos para separar e categorizar — para rotular e colocar numa caixa — os heróis são aqueles que devem encontrar motivos para estimular a inclusão, a amizade, e até mesmo o amor. Eles e seus companheiros se erguem para defender os aldeões meio-orcs de bandidos cruéis. Eles partem para a luta quando um halfling, uma criança ou até mesmo um cachorro está sendo espancado por um homem furioso. Eles colocam sua vida em jogo para garantir que a coisa certa seja feita e que todos, não importa o quão pequeno ou grande, recebam uma chance de des-

frutar a liberdade que pode ser encontrada no novo mundo... hoje e enquanto isso for possível.

É bastante adequado fechar um capítulo sobre diferenças raciais com algumas palavras sobre as coisas que são comuns a todos. Eles querem ser livres, felizes e amados. Um herói sempre tem sua opinião sobre esse assunto, não importa quantas dúvidas venha a nutrir posteriormente.

...E NA MESA DE JOGO

Para alguém interessado em História ou nos filmes sobre o velho oeste, os preconceitos raciais e sexistas descritos no cenário não serão novidade. Cada raça fantástica ocupa um nicho que realmente existiu no Velho Oeste, por mais que preferíssemos esquecer isso.

É claro que ninguém vai até a sua casa para ver se você está jogando *Faroeste Arcano* exatamente como está descrito neste livro. Se o tema preconceito é algo que você não deseja incluir no jogo, não faça isso. Isso é extremamente importante para que o Mestre fique satisfeito com todos os aspectos da aventura. Até mesmo nas regiões mais cosmopolitas do mundo atual, racismo e machismo continuam sendo um problema e muitos preferem não ver seus jogos invadidos por um assunto tão sério e que precisam enfrentar diariamente. Assim como se deve fazer com qualquer elemento do RPG que não lhe atraia, simplesmente ignore-o e não se preocupe. Modere os conflitos raciais, retire as expectativas machistas que infernizam as mulheres e preocupe-se com a diversão.

Tendo isso em mente, *Faroeste Arcano* não deve, de forma alguma, ser lido como um material de propaganda do racismo e do machismo. Essas questões são simplesmente aspectos do Velho Oeste que foram recriados a fim de facilitar a narrativa das histórias heróicas fantásticas. Pessoalmente, apoio a inclusão desses assuntos, ou não os teria acrescentado em primeiro lugar. Os heróis precisam de oportunidades para serem heróis. Precisam ser capazes de lutar contra as pessoas que estão fazendo a Coisa Errada e detê-las, de uma forma ou de outra. Quer estejam lutando sozinhos contra um dragão que usurpou uma cidade halfling ou armem essas criaturas e as liderem em uma investida contra a fera, um ato de heroísmo começa com um ato de opressão ou maldade. Se os personagens começarem a atirar a esmo contra pessoas que não fizeram nada para merecer isso, não passarão de assassinos sem escrúpulos. Como você pode ver, há motivos válidos para examinar essas questões em um jogo, apesar de talvez não servirem para todos os tipos de jogadores.

De qualquer forma, pense bem sobre o assunto antes de incluir ou não o tema preconceito em sua versão dos Territórios. Sem dúvida, é um tópico que carrega uma carga emocional muito grande. Mas é possível utilizá-lo de forma madura e responsável num jogo de RPG, a fim de dar um motivo para que os heróis sejam heróis e demonstrar para os jogadores qual é a verdadeira face do mal e porque ela precisa ser combatida.

CAPÍTULO DOIS

CLASSES DE PERSONAGEM

INTRODUÇÃO

Faroeste Arcano possui apenas três classes: o pistoleiro, o desgarrado e o rastreador. Embora existam inúmeros arquétipos nas histórias sobre o velho oeste, eles são específicos demais para servirem adequadamente como classes. Logo, essas três foram escolhidas como arquétipos amplos e válidos para cumprir papéis importantes da narrativa, e flexíveis o suficiente para corresponder a qualquer personagem que se possa imaginar. Os estigmas, descritos no capítulo 3, foram acrescentados para aumentar a variedade de conceitos de personagens e para fornecer características próprias ao cenário de *Faroeste Arcano*. No entanto, a fim de capturar a verdadeira atmosfera do velho oeste, foram acrescentados vários elementos às classes, que são descritos a seguir.

BÔNUS NA CA

Cada classe recebe um bônus de esquiva na Classe de Armadura, dependendo do nível. Isso toma o lugar das armaduras nos Territórios e, na verdade, como se verá no capítulo sobre equipamentos, as armas de fogo tornaram as armaduras completamente obsoletas, exceto para os poucos indivíduos que se especializam em matar monstros. Eles costumam usar armaduras antigas (idênticas às aquelas do LdJ) enquanto trabalham. Para representar a falta de mobilidade desse equipamento, simplesmente considere o Bônus na CA da classe de personagem como parte do modificador de Destreza para obter o Bônus de Destreza Máximo da Armadura. Logo, se um personagem com +2 de modificador de Des e +4 de Bônus na CA da classe usar uma cota de malha (com +2 de Bônus Máximo de Des), isso reduziria o seu bônus na CA de +6 para +2, como se todo o bônus na CA da classe tivesse se originado da sua Destreza.

Além disso, todos os conjuradores de *Faroeste Arcano* sofrem chance de falha de magia arcana quando estão usando armadura, por isso a maioria se recusa a utilizá-la.

BÔNUS DE INICIATIVA

Além disso, cada classe recebe um bônus de classe na jogada de Iniciativa de acordo com seu nível. Isso é bem auto-explicativo e cumulativo com todos os bônus de iniciativa.

PROGRESSÕES INCOMUNS

Os leitores mais atentos vão notar várias características incomuns nas progressões de classe, incluindo uma progressão de testes de resistência intermediária e uma mudança radical na progressão de BBA do pistoleiro. Essas mudanças foram feitas para diferenciar melhor os personagens de níveis inferiores e não causarão nenhum problema no equilíbrio do jogo.

HABILIDADES PRINCIPAIS

Uma habilidade principal é aquela que só é obtida quando a classe for adquirida no 1º nível. Portanto, um personagem que se torne multiclasse adquirindo um nível de pistoleiro no 4º nível não receberá a habilidade Firmeza Verdadeira. Isso ajuda a diferenciar melhor os personagens e concede a cada jogador um nicho próprio.

Os estigmas sempre devem ser adquiridos no 1º nível. Por isso, adquirir um estigma automaticamente impede o recebimento de uma habilidade principal. No entanto, isso não causa problemas, pois as marcas são habilidades extremamente poderosas por si só.

A fim de evitar os conflitos entre personagens, recomenda-se que o Mestre permita que apenas um personagem possua cada habilidade principal ou estigma. Isso possibilita que cada personagem tenha um papel que só ele pode desempenhar. Assim, enquanto o resto do grupo está paralisado de medo, o pistoleiro é capaz de se lançar à ação e proteger seus companheiros, ao passo que o desgarrado consegue realizar um teste de perícia incrível e arrombar o cofre em tempo recorde.

Essa regra é opcional, mas tente sempre fazer com que cada personagem se destaque à sua própria maneira.

DESGARRADO

Os desgarrados costumam ser o cérebro das operações. Eles têm talento para manipular outras pessoas e sua sorte incomum os torna apostadores natos. A maioria dos desgarrados possui dedos leves e os reflexos de uma serpente, o que os torna os atiradores mais rápidos dos Territórios. É claro que acertar o alvo é um assunto totalmente diferente. Mesmo assim, se é preciso construir, descobrir ou roubar algo, o desgarrado é o melhor homem para o serviço.

Aventuras: Os desgarrados são atraídos pelas profissões em que são mais beneficiados por seu charme e inteligência naturais. Muitos se tornam jogadores, ganhando a vida nos barcos fluviais que cruzam o Rio Verde. Outros se tornam homens da lei, confiando em sua rapidez e inteligência para mantê-los longe de qualquer tiroteio mais sério. Alguns desgarrados também recorrem ao crime, como trapaceiros, vigaristas ou bandidos espertos que usam seu charme para roubar as vítimas.

Personalidade: Se existe algo que os desgarrados não têm dificuldade para achar, são problemas. Sua sorte costuma acabar no momento errado, obrigando-os a encarar um

grupo zangado de criadores de gado ou um amante ciumento. Felizmente, os desgarrados são tão rápidos para atirar quanto para falar.

Características: Os desgarrados contam muito com sua Inteligência e sua Destreza para aprimorar suas perícias e velocidade. Além disso, um Carisma elevado é uma característica valiosa para eles, principalmente se quiserem aproveitar ao máximo todas as suas perícias.

Raças: Os halflings, os gnomos e os meio-elfos costumam se tornar desgarrados. Os halflings e os meio-elfos usam seu charme natural para sobreviver, enquanto que os gnomos contam com sua inteligência impressionante. Também não é difícil encontrar elfos e humanos desgarrados, principalmente ao longo do Rio Verde. No entanto, raramente se vêem meio-orcs, anões e corredores cinzentos desta classe, já que seus talentos naturais são direcionados mais ao físico do que à inteligência e ao charme que um desgarrado necessita para sobreviver.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dados de Vida: d8.

Perícias de Classe: As perícias da classe de um desgarrado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atletismo (For ou Des), Barganhar (Car), Construir/Consertar (Int), Conversar (Car), Rastejar (Des), Enganar (Car), Roubo (Des), Intimidação (For ou Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab) e Acrobacia (Des).

Pontos de Perícia no 1º Nível: (6 + modificador de Int) × 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Int.

Talentos Iniciais: O desgarrado recebe os talentos a seguir:

- Usar Armas de Fogo Portáteis
- Combater com Duas Armas
- Reflexos de Combate



DESGARRADO

Nível	Bônus Base de Ataque	Bônus na CA	Bônus de Inic.	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	+2	+0	Talentos iniciais, faz-tudo, talento adicional
2º	+1	+3	+3	+0	+3	+0	Talento adicional
3º	+1	+4	+4	+1	+3	+1	Sortudo 1/dia
4º	+2	+4	+5	+1	+4	+1	Talento adicional, vigarista +2
5º	+2	+5	+6	+1	+4	+1	Rápido como um raio 2/dia
6º	+3	+6	+7	+2	+5	+2	Talento adicional
7º	+3	+6	+8	+2	+5	+2	Mãos leves +2
8º	+4	+7	+9	+2	+6	+2	Talento adicional, vigarista +4
9º	+4	+8	+10	+3	+6	+3	Rápido como um raio 4/dia
10º	+5	+9	+10	+3	+7	+3	Talento adicional
11º	+5	+9	+11	+3	+7	+3	Sortudo 2/dia, mãos leves +4
12º	+6/+1	+10	+12	+4	+8	+4	Talento adicional, vigarista +6
13º	+6/+1	+11	+13	+4	+8	+4	Rápido como um raio 6/dia
14º	+7/+2	+11	+14	+4	+9	+4	Talento adicional
15º	+7/+2	+12	+15	+5	+9	+5	Mãos leves +6
16º	+8/+3	+13	+16	+5	+10	+5	Talento adicional, vigarista +8
17º	+8/+3	+14	+17	+5	+10	+5	Rápido como um raio 8/dia
18º	+9/+4	+14	+18	+6	+11	+6	Talento adicional
19º	+9/+4	+15	+19	+6	+11	+6	Sortudo 3/dia, mãos leves +8
20º	+10/+5	+16	+20	+6	+12	+6	Talento adicional, vendedor de tônico, vigarista +10

Faz-tudo (Ext): O desgarrado aprende rápido. Além disso, recebe 8 pontos de perícia adicionais no 1º nível e mais 2 toda vez que subir de nível (seja como desgarrado ou não) e pode tentar usar qualquer perícia, mesmo as que exigem treinamento.

Além disso, quando receber essa habilidade, selecione uma de suas perícias de classe. O personagem receberá +3 de bônus de classe na perícia escolhida e jogará dois dados, mantendo o melhor resultado, sempre que tentar realizar testes com essa perícia.

Essa é a habilidade principal do desgarrado.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de desgarrado, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. O desgarrado recebe um talento adicional no 2º nível e a cada dois níveis subsequentes (4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º). Esses talentos adicionais devem ser selecionados da lista de talentos adicionais do desgarrado. Um desgarrado ainda precisa atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

Esses talentos são cumulativos com o talento que um personagem de qualquer classe receberá ao avançar de nível. Para selecionar esses últimos, o desgarrado não precisa se limitar à relação de talentos adicionais da classe.

Sortudo (Ext): Os desgarrados são incrivelmente sortudos. A partir do 3º nível, o personagem poderá refazer qualquer jogada dos dados uma vez por dia. Isso não inclui aquelas realizadas para subir de nível, como ao adquirir novos

dados de vida. No 11º nível, ele poderá refazer 2 jogadas por dia e, no 19º, 3 jogadas.

Vigarista (Ext): A partir do 4º nível, o personagem recebe +2 de bônus de classe nos testes de Enganar. Esse bônus aumenta para +4 no 8º nível, +6 no 12º, +8 no 16º e +10 no 20º nível.

Rápido como Um Raio (Ext): Duas vezes por dia, a partir do 5º nível, o desgarrado é capaz de realizar mais uma ação de movimento imediatamente ou um ataque após agir na rodada. Ele não precisa declarar o uso desta habilidade até que o seu turno normal tenha terminado. É possível empregar essa habilidade quatro vezes por dia no 9º nível, seis no 13º e oito no 17º nível. Esta habilidade jamais pode ser usada mais de uma vez por rodada.

Mãos Leves (Ext): Ao atingir o 7º nível, o desgarrado recebe +2 de bônus de classe em qualquer teste de Construir/Consertar ou Roubo. Esse bônus aumenta para +4 no 11º nível, +6 no 15º e +8 no 19º nível.

Vendedor de Tônico (Ext): Quando o desgarrado atinge o 20º nível, sua lábia torna-se tão grande que ele consegue contar com a maior naturalidade até mesmo as mentiras mais absurdas. Uma vez por dia, ele será capaz de usar esta habilidade para forçar um PdM a realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20 + modificador de Car do desgarrado) para não acreditar completamente na mentira. O Mestre poderá aplicar um modificador de até + ou -8, dependendo do quanto achar a mentira verossímil. No entanto, se a história for desmentida, o sucesso no teste de resistência será automático.

PISTOLEIRO

Os pistoleiros são os capangas dos Territórios. Quando há alguém a matar ou um monstro a abater, o melhor é chamar um deles. Eles são os indivíduos mais corajosos, perigosos e intratáveis em todos os Territórios, com habilidades de tiro inigualáveis e um talento impressionante para sobreviver a situações mortais. Se um pistoleiro estiver atrás de você, é melhor começar a rezar... se é que haverá tempo para isso.

Aventuras: Muitos pistoleiros ganham a vida roubando e aterrorizando as pessoas por onde passam, até que apareça um atirador mais rápido para matá-los. Outros servem como protetores dos indefesos. Alguns acabam se tornando caçadores de recompensa, que se dedicam a eliminar companheiros que passaram para o outro lado, ou homens da lei consagrados a manter a paz.

Personalidade: A maioria dos pistoleiros é atraída pelo combate como moscas sobre carne podre. Eles vivem pela emoção das balas voando de um lado para o outro enquanto se jogam atrás de um muro em busca de cobertura. É claro que existem exceções: aqueles que sofreram uma grande perda ou foram aleijados por algum ferimento. Seus triunfos são impressionantes, assim como suas derrotas. Essas pobres

almas mal parecem vivas, vagando de uma garrafa para outra e fazendo de tudo para esquecer seu passado.

Características: Os pistoleiros costumam ser muito habilidosos e possuem valores elevados de Constituição. Aqueles que desejam se destacar em suas perícias de classe também deverão ter Força e Sabedoria consideráveis.

Raças: Humanos, meio-orcs e anões são os pistoleiros mais comuns. Os humanos têm um talento natural para lutar e, por isso, levam a vantagem em qualquer batalha, enquanto que os anões e meio-orcs têm que se virar com sua teimosia e fúria. Pistoleiros corredores cinzentos, elfos e meio-elfos são raros, embora igualmente talentosos. Gnomos e halflings são os mais difíceis de se encontrar. É claro que, quando um desses indivíduos menores se torna um pistoleiro, com certeza será quatro vezes mais perigoso e intratável do que qualquer indivíduo com o dobro do tamanho. Para sobreviver, é preciso que sejam assim.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um pistoleiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atletismo (For ou Des), Adestrar Animais (Car), Intimidação (For ou Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentidos (Sab), Acrobacia (Des) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia no 1º Nível: $(2 + \text{modificador de Int}) \times 4$.

Pontos de Perícia a Cada Nível: $2 + \text{modificador de Int}$.

Talentos Iniciais: O pistoleiro recebe os talentos a seguir:

Usar Armas Brancas e Brigar

Usar Armas de Fogo Portáteis

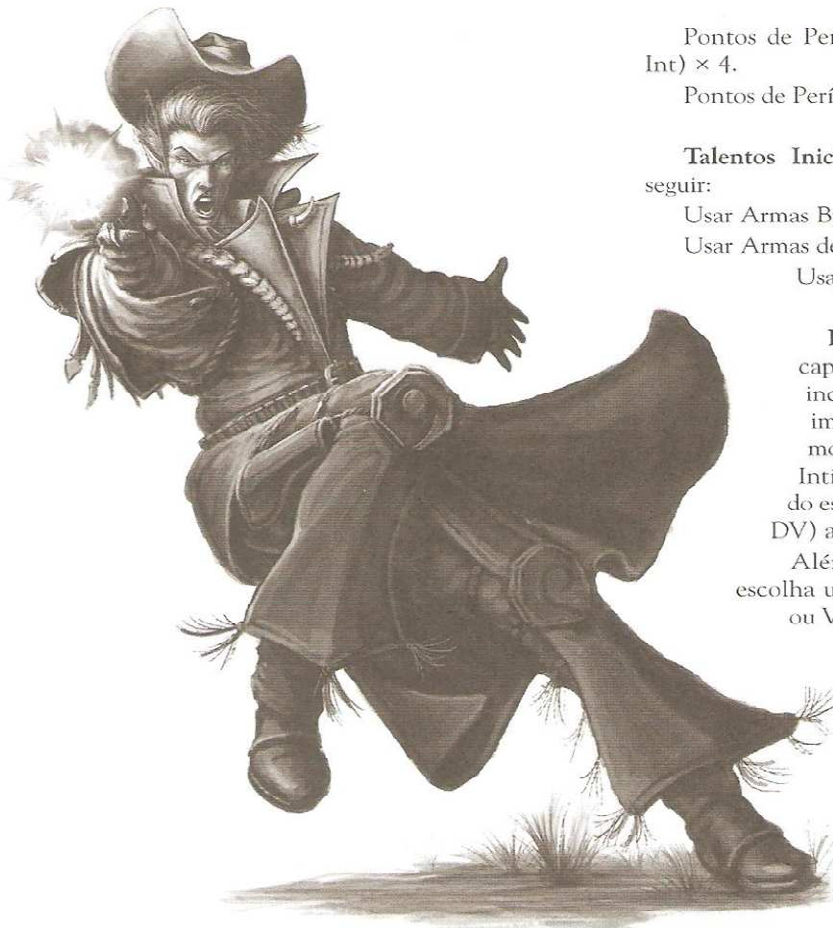
Usar Armas de Fogo Grandes

Firmeza Verdadeira (Ext): O pistoleiro é capaz de desprezar coisas que matariam ou incapacitariam a maioria das pessoas. Ele é imune aos efeitos de medo, penalidades de moral e não pode ser afetado pela perícia Intimidação, a não ser que a pessoa utilizando essa perícia esteja, pelo menos, 4 níveis (ou DV) acima do personagem.

Além disso, ao adquirir essa habilidade, escolha um tipo de teste de resistência: Fort, Ref ou Von. O personagem receberá +2 de bônus de classe no teste escolhido e jogará dois dados, mantendo o melhor resultado, sempre que realizar esse tipo de teste.

Esta é a habilidade principal do pistoleiro.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de pistoleiro, além do talento normal



PISTOLEIRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Bônus na CA	Bônus de Inic.	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+2	+0	+1	+1	+1	+1	Talentos iniciais, firmeza verdadeira, talento adicional
2º	+3	+1	+2	+2	+2	+2	Talento adicional
3º	+4	+1	+2	+2	+2	+2	Alado 1/dia
4º	+5	+2	+3	+2	+2	+2	Talento adicional, frio na barriga (-10%)
5º	+6/+1	+2	+4	+3	+3	+3	Assassino verdadeiro 1/dia
6º	+7/+2	+2	+5	+3	+3	+3	Talento adicional
7º	+8/+3	+3	+5	+4	+4	+4	Mira letal +1
8º	+9/+4	+3	+6	+4	+4	+4	Talento adicional, frio na barriga (-20%)
9º	+10/+5	+4	+7	+4	+4	+4	Assassino verdadeiro 2/dia
10º	+10/+5	+4	+8	+5	+5	+5	Talento adicional
11º	+11/+6/+1	+4	+8	+5	+5	+5	Alado 2/dia, mira letal +2
12º	+12/+7/+2	+5	+9	+6	+6	+6	Talento adicional, frio na barriga (-30%)
13º	+13/+8/+3	+5	+10	+6	+6	+6	Assassino verdadeiro 3/dia
14º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	+6	+6	Talento adicional
15º	+15/+10/+5	+6	+11	+7	+7	+7	Mira letal +3
16º	+16/+11/+6/+1	+6	+12	+7	+7	+7	Talento adicional, frio na barriga (-40%)
17º	+17/+12/+7/+2	+7	+13	+8	+8	+8	Assassino verdadeiro 4/dia
18º	+18/+13/+8/+3	+7	+14	+8	+8	+8	Talento adicional
19º	+19/+14/+9/+4	+8	+14	+8	+8	+8	Alado 3/dia, mira letal +4
20º	+20/+15/+10/+5	+8	+15	+9	+9	+9	Talento adicional, encarnação da morte, frio na barriga (ignorar)

concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. O pistoleiro recebe um talento adicional no 2º nível e a cada dois níveis subsequentes (4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º). Esses talentos adicionais devem ser selecionados da lista de talentos adicionais do pistoleiro. Um pistoleiro ainda precisa atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

Esses talentos são cumulativos com o talento que um personagem de qualquer classe receberá ao avançar de nível. Para selecionar esses últimos, o pistoleiro não precisa se limitar à relação de talentos adicionais da classe.

Alado (Ext): Uma vez por dia, a partir do 3º nível, o pistoleiro será capaz de converter uma jogada de ataque fracassada em um sucesso empregando essa habilidade. Qualquer golpe realizado com essa habilidade automaticamente causa o dano mínimo. Por exemplo, uma arma que cause dano 2d10+6 infligiria 8 pontos de dano com essa habilidade. No 11º nível, ela pode ser utilizada duas vezes por dia, e no 19º, três vezes.

Frio na Barriga (Ext): Alguns pistoleiros adquirem uma noção fantástica de seus arredores, o que lhes permite encontrar seus inimigos até mesmo se estiverem escondidos ou invisíveis. A partir do 4º nível, qualquer chance de falha ao atacar um inimigo será reduzida em 10%. Essa redução aumenta para 20% no 8º nível, 30% no 12º, 40% no 16º e ele se torna capaz de ignorar completamente as chances de

falha no 20º nível. Essa habilidade funciona mesmo se ele estiver surdo ou cego.

Assassino Verdadeiro (Ext): A partir do 5º nível, você poderá converter automaticamente uma ameaça em um sucesso decisivo uma vez por dia e sem uma jogada para justificar a alteração. Você poderá usar essa habilidade duas vezes por dia no 13º nível e quatro vezes por dia no 17º nível.

Mira Letal (Ext): Ao alcançar o 7º nível, selecione um tipo de arma. Também é possível escolher Ataque Desarmado. A mira do personagem com a arma escolhida será tão mortal que sua margem de ameaça aumentará em 1 ponto. Se a arma for de ataque à distância, isso se aplicará apenas se o alvo estiver a até um incremento de distância do personagem. Esse bônus aumenta para 2 pontos no 11º nível, 3 no 15º e 4 no 19º nível.

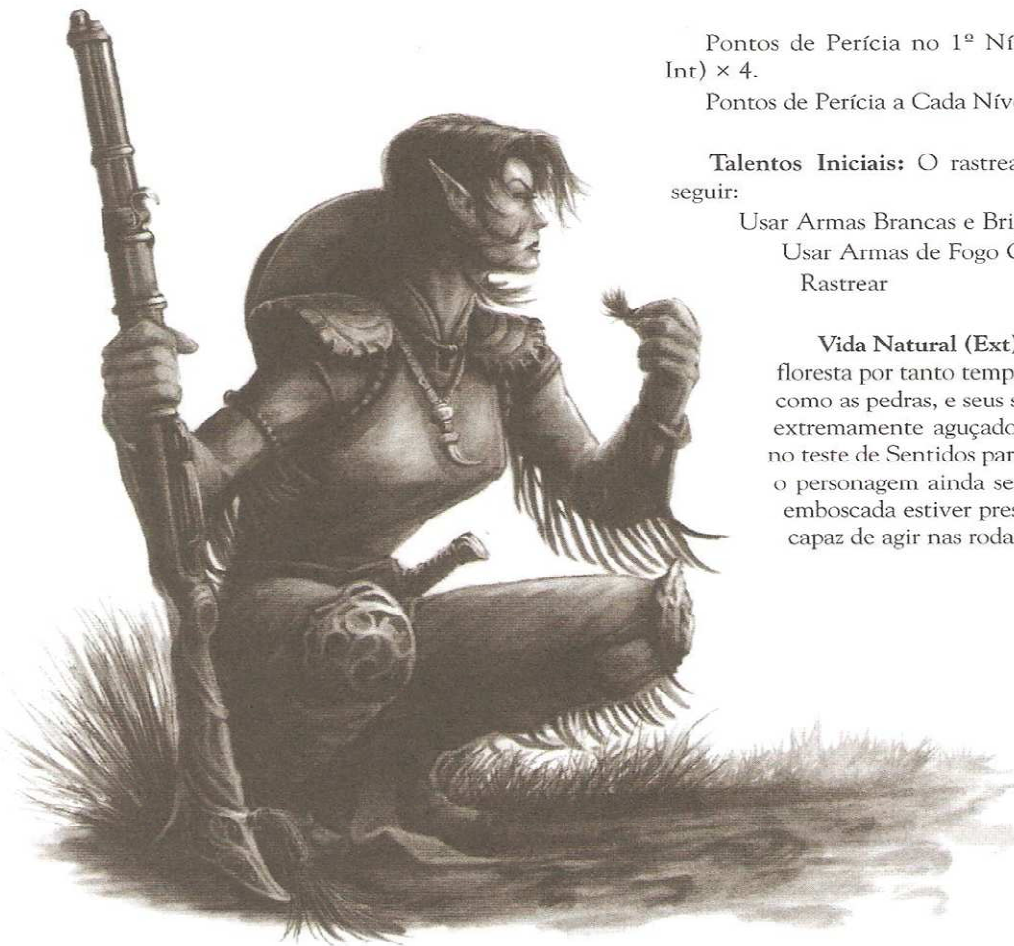
Encarnação da Morte (Ext): Quando atingir o 20º nível, o pistoleiro terá uma das miras mais precisas dos Territórios. Seu multiplicador de decisivo aumentará em $\times 2$ quando ele estiver atacando com a arma escolhida para a habilidade mira letal (acima). Se for uma arma de ataque à distância, esta habilidade se aplicará apenas se o alvo estiver a até um incremento de distância do personagem. Portanto, um rifle com multiplicador de decisivo $\times 3$ aumenta para $\times 5$ nas mãos de um pistoleiro que estiver atacando um alvo a até um incremento de distância, supondo que essa seja a arma que ele selecionou para mira letal.

RASTREADOR

Os rastreadores aprenderam a sobreviver e prosperar nos lugares mais inóspitos. Eles são mestres em rastrear, manusear cordas, cavalgar e qualquer outra perícia relacionada à vida ao ar livre. Embora não sejam tão rápidos quanto os desgarrados, nem tão habilidosos com armas quanto os pistoleiros, os rastreadores são peritos inigualáveis em suportar danos e dar o troco. Na maioria das vezes, a última pessoa a ficar de pé em uma briga de salão será um rastreador.

Aventuras: Os rastreadores muitas vezes ganham a vida como armadilheiros, batedores ou criadores de gado. A maioria faz o possível para evitar as cidades, contentando-se em viver longe de lugares povoados. Mesmo assim, muitos são forçados a se aventurar quando seus entes queridos são seqüestrados ou suas casas destruídas, talvez por um bando de saqueadores corredores cinzentos ou uma gangue de colonizadores bêbados.

Personalidade: Os rastreadores geralmente se tentam em deixar que as aventuras os encontrem, em vez de correr atrás delas. São muito mais quietos e pacíficos do que qualquer outra classe, embora de vez em quando gostem de se gabar de suas proezas. Apesar de não se irritarem facilmente, eles são letais quando se enfurecem.



Características: A maioria dos rastreadores tem Sabedoria e Constituição elevadas, embora Força e Destreza também sejam importantes. Eles contam muito mais com suas perícias e habilidade para suportar dano do que os pistoleiros, e por isso é melhor sempre estarem preparados.

Raças: Os corredores cinzentos são quase sempre rastreadores, devido aos seus sentidos aguçados e sua compreensão da terra. Os elfos, os halflings e os humanos são o segundo grupo mais comum de rastreadores. Os elfos e os halflings são capazes de viver em harmonia com a natureza, enquanto que os humanos podem pelo menos apreciá-la. Um bom número de meio-elfos e meio-orcs se tornam rastreadores, já que a classe atrai os indivíduos solitários. Os anões e os gnomos raramente se tornam rastreadores, pois não compreendem as matas muito bem.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dados de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias da classe de um rastreador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atletismo (For ou Des), Barganhar (Car), Construir/Consertar (Int), Rastejar (Des), Adestrar Animais (Car), Curar (Sab), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab), Sentidos (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia no 1º Nível: (4 + modificador de Int) × 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Talentos Iniciais: O rastreador recebe os talentos a seguir:

- Usar Armas Brancas e Brigar
- Usar Armas de Fogo Grandes
- Rastrear

Vida Natural (Ext): Os rastreadores vivem na floresta por tanto tempo que se tornam resistentes como as pedras, e seus sentidos e instintos ficaram extremamente aguçados. Mesmo quando fracassa no teste de Sentidos para detectar uma emboscada, o personagem ainda sente uma tensão no ar se a emboscada estiver prestes a acontecer e sempre é capaz de agir nas rodadas surpresas.

RASTREADOR

Nível	Bônus Base de Ataque	Bônus na CA	Bônus de Inic.	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+1	+0	+2	+0	+2	Talentos iniciais, vida natural, talento adicional
2º	+2	+2	+1	+3	+0	+3	Talento adicional
3º	+2	+2	+1	+3	+1	+3	Redução de Dano 1/-
4º	+3	+3	+2	+4	+1	+4	Talento adicional, mateiro +2
5º	+4	+3	+2	+4	+1	+4	Pancada +1
6º	+5	+4	+3	+5	+2	+5	Talento adicional
7º	+5	+4	+3	+5	+2	+5	Predador +2
8º	+6/+1	+5	+4	+6	+2	+6	Talento adicional, mateiro +4
9º	+7/+2	+5	+4	+6	+3	+6	Pancada +2
10º	+8/+3	+6	+5	+7	+3	+7	Talento adicional
11º	+8/+3	+7	+5	+7	+3	+7	Redução de Dano 2/-, predador +4
12º	+9/+4	+7	+6	+8	+4	+8	Talento adicional, mateiro +6
13º	+10/+5	+8	+6	+8	+4	+8	Pancada +3
14º	+11/+6/+1	+8	+7	+9	+4	+9	Talento adicional
15º	+11/+6/+1	+9	+7	+9	+5	+9	Predador +6
16º	+12/+7/+2	+9	+8	+10	+5	+10	Talento adicional, mateiro +8
17º	+13/+8/+3	+10	+8	+10	+5	+10	Pancada +4
18º	+14/+9/+4	+10	+9	+11	+6	+11	Talento adicional
19º	+14/+9/+4	+11	+9	+11	+6	+11	Redução de Dano 3/-, predador +8
20º	+15/+10/+5	+12	+10	+12	+6	+12	Talento adicional, golpe arrasador, mateiro +10

Além disso, sempre que adquirir um novo dado de vida (quer esteja avançando de nível como rastreador ou não), jogue dois dados e utilize o melhor dos dois resultados.

Essa é a habilidade principal do rastreador.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de rastreador, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. O rastreador recebe um talento adicional no 2º nível e a cada dois níveis subsequentes (4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º). Esses talentos adicionais devem ser selecionados da lista de talentos adicionais do rastreador. Um rastreador ainda precisa atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

Esses talentos são cumulativos com o talento que um personagem de qualquer classe receberá ao avançar de nível. Para selecionar esses últimos, o rastreador não precisa se limitar à relação de talentos adicionais da classe.

Redução de Dano (Ext): A partir do 3º nível, o rastreador recebe a habilidade extraordinária de desprezar uma certa quantidade de dano de cada golpe ou ataque. Subtraia 1 ponto a cada dano sofrido. No 11º nível, essa redução de dano aumenta para 2. No 19º, para 3. Essa habilidade pode reduzir o dano para 0, mas nunca abaixo desse valor.

Mateiro (Ext): A partir do 4º nível, o rastreador recebe +2 de bônus de classe em todos os testes de Sobrevivência.

Esse bônus aumenta para +4 no 8º nível, +6 no 12º, +8 no 16º e +10 no 20º nível.

Pancada (Ext): Ao alcançar o 5º nível, selecione um tipo de arma. Também é possível escolher ataque desarmado. Sua habilidade com a arma escolhida concede ao rastreador +1 de bônus de classe no dano infligido por ela. Esse bônus aumenta para +2 no 9º nível, +3 no 13º e +4 no 17º nível.

Predador (Ext): Ao alcançar o 7º nível, o rastreador recebe +2 de bônus de classe em quaisquer testes de Rastejar ou Sentidos. Esse bônus aumenta para +4 no 11º nível, +6 no 15º e +8 no 19º nível.

Golpe Arrasador (Ext): Quando um rastreador atinge o 20º nível, torna-se um dos indivíduos mais letais do mundo. Ele jogará um dado extra por dano quando estiver atacando com a arma escolhida para Pancada (acima). Caso se trate de uma arma de míssil, esta habilidade se aplicará somente se o alvo estiver a até um incremento de distância do personagem. Portanto, uma pistola que cause 2d6 de dano causará 3d6 nas mãos do rastreador quando estiver atacando um alvo a um incremento de distância, supondo que seja a arma escolhida para Pancada.

Esse dado adicional deve ser incluído no cálculo do dano por sucesso decisivo. Portanto, se a pistola no exemplo acima tiver um multiplicador crítico igual a $\times 3$, causará 9d6 de dano com um sucesso decisivo (sem contar o dano extra da Pancada, que também é multiplicado).

CAPÍTULO TRÊS

ESTIGMAS E MAGIAS

INTRODUÇÃO

Faroeste Arcano emprega um sistema de conjuração baseado em talentos em vez de classes consagradas à magia. No entanto, para obter acesso a esses talentos, o personagem deve dedicar seu primeiro nível à obtenção de um estigma. Por isso, adquirir um estigma o impede de obter a habilidade principal das três classes básicas.

Além dos estigmas, este capítulo descreve o estado geral da magia nos Territórios, incluindo várias listas de magia, novas qualidades de armas mágicas e até mesmo algumas magias inéditas.

O QUE SÃO ESTIGMAS?

Há centenas de anos, a magia começou a desaparecer do mundo. Feitiços falhavam e os deuses permaneciam em silêncio. Alguns culpavam o advento da tecnologia, outros acreditavam que o mundo estava simplesmente ingressando numa nova era. Após algumas gerações, tornou-se óbvio que a magia não estava desaparecendo completamente, apenas enfraquecendo e se acumulando em poucos indivíduos. Essas pessoas eram marcados em seu nascimento pelo poder que possuíam. Apesar de mais fracas do que as magias de outrora, as habilidades possuídas por esses indivíduos “marcados” surgiam naturalmente, sem qualquer esforço, e logo não sobrou ninguém capaz de usar magia sem um estigma.

O surgimento desse grupo de indivíduos talentosos causou um conflito social e logo gerou sentimentos de ódio na população. Por algum tempo, qualquer um que empunhasse um estigma era queimado ou enforcado, mas alguns escaparam desse destino, normalmente escondidos por parentes solidários. Com o tempo, eles deixaram seus esconderijos e se tornaram uma força a ser respeitada. Alguns chegaram até mesmo a fazer a viagem para o novo mundo.

LIMITAÇÕES

Existe uma limitação universal para os estigmas. Nenhum deles é capaz de funcionar se o usuário esconder ou disfarçar sua marca, o símbolo físico de seu poder. Nenhuma mágica conhecida é capaz de superar essa restrição.

MAGUS E MÃOS NEGRAS

Embora tendam a variar de cultura para cultura e novos estigmas surjam o tempo todo, dois deles são universais: magus e mão negra. Especula-se que isso revela um fato importante sobre a causa e estrutura dos estigmas, mas até agora ninguém conseguiu uma explicação concreta. A melhor teoria até hoje sugere que cada estigma representa uma força fundamental do universo. O estigma do magus é a própria magia, e a mão negra, seu oposto. Talvez sejam tão comuns porque os próprios estigmas são uma expressão da magia e, por isso, não podem existir sem ela e seu oposto. Naturalmente, é igualmente plausível que os estigmas sejam um jogo novo inventado pelos agora silenciosos deuses.

No entanto, uma coisa é certa: os magus e as mãos negras se desentendem sempre que se encontram, geralmente com resultados trágicos. Inocentes são mortos com frequência no fogo cruzado, e isso não ajudou em nada a melhorar a reputação desses grupos, sem falar a comunidade dos portadores de estigmas em geral. Nos Territórios, esses conflitos cresceram tanto que as cidades se esvaziavam ao menor rumor de uma batalha entre magus e mãos negras.

CAVALEIRO AMARELO

Os cavaleiros amarelos são uma das marcas mais raras e sinistras. Eles são capazes de matar com um toque e de invocar uma montaria fantasmagórica. Seus poderes estão intimamente relacionados à morte e à caça, tornando-os excelentes caçadores de recompensa e homens da lei. No entanto, a tragédia parece acompanhá-los por toda a vida,

BÔNUS DE ESTIGMA

Marca	Bônus Base de Ataque	Bônus na CA	Bônus de Inic.	Fort	Refl	Vont	Especial
Mão Negra	+1	+0	+1	+1	+2	+1	Talentos iniciais, mão negra, talento adicional
Magus	+1	+1	+2	+0	+1	+1	Talentos iniciais, olho gordo, talento adicional
Padre	+0	+1	+1	+1	+1	+2	Talentos iniciais, centelha divina, talento adicional
Cavaleiro Amarelo	+2	+1	+1	+1	+1	+0	Talentos iniciais, mão da morte, talento adicional
Metamorfo	+1	+1	+1	+1	+1	+1	Talentos iniciais, bênção da lua, talento adicional
Coração de Aço	+1	+2	+0	+2	+0	+1	Talentos iniciais, coração de aço, talento adicional

e os supersticiosos acreditam que a morte observa atentamente os cavaleiros amarelos, fazendo com que um número surpreendente de seus amigos e parentes morra antes da hora.

Alguns dizem que os cavaleiros amarelos são os herdeiros espirituais dos paladinos de outrora, mas muitos não dão importância a especulações tão bizarras.

Personalidade: Os cavaleiros amarelos costumam ser pessoas sombrias e caladas que já sofreram mais do que deveriam. A maioria das mães morre ao dar à luz e os filhos são quase sempre responsabilizados por isso, tornando sua infância extremamente dramática. Acrescente a isso a sensação de serem desprezados para onde quer que vão e aí estão todos os ingredientes de uma personalidade sombria e séria. Eles até gostam de rir, mas não têm muitas oportunidades para fazê-lo. Por isso, os cavaleiros amarelos preferem companheiros alegres que os façam sorrir e os ajudem a manter sua melancolia sob controle.

Os cavaleiros amarelos odeiam seus poderes com mais frequência do que os portadores de qualquer outro estigma. Seu toque é letal, forçando-os a manter um autocontrole extremo todos os dias de sua vida. Até mesmo as montarias fantasmagóricas que eles invocam são más companhias, pois são frias ao toque e desprovidas de personalidade. Tudo o que fazem é servir como meio de transporte... ou fuga. Na verdade, muitos cavaleiros andarilhos não estão realmente "vagando", e sim buscando algum lugar imaginário onde serão aceitos pela sociedade e se sentirão bem-vindos.

Papel na Sociedade: Os cavaleiros amarelos sempre serão párias. As pessoas temem a morte e esses indivíduos são uma lembrança constante disso. Se perderem a paciência e atacarem em um momento de raiva, acabarão matando acidentalmente o alvo, o que os torna similares a serpentes prestes a dar o bote, tensos e perigosos.

Como têm dificuldade em permanecer por muito tempo num só lugar, costumam arranjar ocupações que exigem muitas viagens. Explorador, batedor e carteiro se adaptam a esse perfil. É claro que nenhuma atividade é mais adequada às necessidades de um cavaleiro do que caçador de recompensa e homem da lei. O único perigo para os portadores desse estigma é acabarem se tornando juizes, júris e

executores autoproclamados. Já que os cavaleiros têm tanta facilidade para matar, correm o risco de cair na armadilha de se tornarem tão insensíveis que perdem totalmente sua humanidade.

Marca: Os cavaleiros amarelos têm uma marca de queimadura permanente no formato de uma mão na lateral do rosto, como se a própria Morte os tivesse tocado. Alguns usam máscaras ou lenços para esconder sua marca, mas isso acaba sendo inútil, graças à natureza tão conhecida dos cavaleiros e a um sinal tão grande e óbvio.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um cavaleiro amarelo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atletismo (For ou Des), Adestrar Animais (Car), Intimidação (For ou Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des)*, Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab)*.

* As perícias assinaladas com um asterisco são sempre consideradas de classe, mesmo quando o personagem adquire níveis de outras classes.

Pontos de Perícia no 1º Nível: $(2 + \text{modificador Int}) \times 4$.

Talentos Iniciais: O cavaleiro amarelo recebe os talentos a seguir:

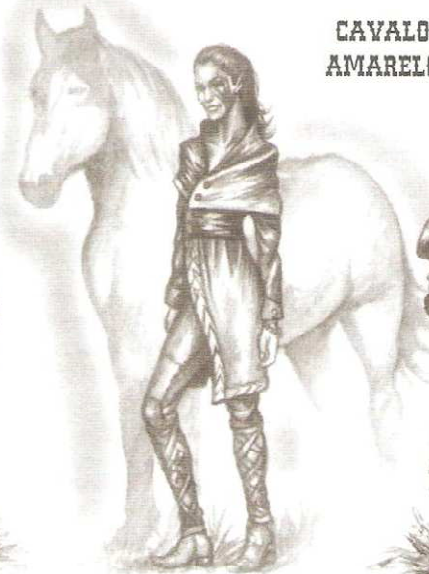
Usar Armas Brancas e Brigar
Olhar de Soslaio
Rastrear

Mão da Morte (SM): Uma vez por dia, ao obter sucesso num ataque de toque corpo a corpo com as próprias mãos, o cavaleiro amarelo pode tentar matar com seu toque. Quando essa manobra for bem-sucedida, jogue 1d6 por nível de personagem. Se o total igualar ou superar os pontos de vida atuais do alvo, ele morrerá (sem teste de resistência).

**MÃO
NEGRA**



**CAVALO
AMARELO**



**CORAÇÃO
DE AÇO**



Além disso, uma vez por dia, como uma ação de rodada completa, o cavaleiro amarelo pode invocar misticamente um cavalo fantasmagórico das sombras. A montaria aparece imediatamente ao lado do cavaleiro e permanece por 2 horas para cada nível de personagem. Ela pode ser dispensada a qualquer momento como uma ação livre e desaparece imediatamente se o cavaleiro estiver inconsciente. A montaria será sempre a mesma criatura.

Sempre que for invocado, o animal surgirá com saúde plena, independente de qualquer dano sofrido anteriormente. A montaria também aparece usando ou carregando qualquer equipamento que estivesse consigo ao ser dispensada pela última vez. Invocar uma montaria é um efeito de conjuração (convocação).

Se o animal morrer, desaparecerá imediatamente, deixando para trás qualquer equipamento que estiver carregando. Entretanto, o cavaleiro ainda pode invocá-lo no dia seguinte e ele aparecerá como de costume.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de cavaleiro amarelo, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. Além disso, quaisquer talentos adicionais adquiridos futuramente, provenientes de outras classes, podem ser escolhidos da lista de talentos do cavaleiro amarelo, em vez da lista normal da classe. Ainda é preciso atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

A MONTARIA DO CAVALEIRO AMARELO

A montaria padrão para um cavaleiro amarelo Médio é um cavalo de guerra pesado, e para um Pequeno é um pônei de guerra.

A criatura é tratada como uma besta mágica, e não como um animal, para todos os efeitos que dependem de tipo (embora mantenha os DVs, bônus base de ataque, testes de resistência, pontos de perícia e talentos de um animal).

Use as estatísticas base para uma criatura do tipo da montaria, que receberá, no entanto, 2 DV extras, +4 de bô-

nus de armadura natural, +1 de Força e Inteligência 6. Seu deslocamento também aumenta em 3 m.

CORAÇÃO DE AÇO

Os corações de aço são capazes de fazer coisas maravilhosas com metal. Em suas mãos, esse elemento fica tão maleável quanto argila e pode ser moldado em obras de arte extremamente detalhadas. Algemas e barras de aço não são obstáculos para esses indivíduos, e quando seu poder amadurece, também se tornam capazes de criar itens mágicos.

Personalidade: Os corações de aço são indivíduos pacientes e meticolosos, que trabalham devagar e com cuidado em qualquer tarefa até que a tenham terminado. Socialmente, são um pouco desajeitados, pois preferem trabalhar em sua última criação a interagir com aqueles ao seu redor, mas conseguem se distanciar de suas atividades quando precisam.

Papel na Sociedade: Os corações de aço são considerados inofensivos, até mesmo excêntricos. Caso seu poder se torne conhecido, atrairão os olhares dos curiosos e a atenção dos homens da lei locais. Parece que vários corações de aço tornaram-se ladrões muito talentosos nos Territórios, arrebatando fechaduras e cofres como se fossem papel para se apossar de bens valiosos. Isso deixa os responsáveis pela lei e pela ordem desconfiados de qualquer um com essa marca.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um coração de aço (e a habilidade chave para cada perícia) são: Barganhar (Car), Construir/Consertar (Int)*, Roubo (Des), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab) e Sentidos (Sab).

* As perícias assinaladas com um asterisco são sempre consideradas de classe, mesmo quando o personagem adquire níveis de outras classes.

MAGUS



PADRE



METAMORFO



Pontos de Perícia no 1º Nível: $(2 + \text{modificador Int}) \times 4$.

Talentos Iniciais: O coração de aço recebe os talentos a seguir:

- Usar Armas Brancas e Brigar
- Vigor
- Forjar Alma

Coração de Aço (SM): Os metais são tão maleáveis quanto argila nas mãos de um coração de aço. Ele recebe +10 de bônus em todos os testes de Construir/Consertar quando estiver trabalhando com um item completamente de metal. Esse bônus é reduzido para +5 se o item for parcialmente composto de metal, embora ainda numa quantidade significativa. Além disso, reduz em 15 a CD de qualquer teste para quebrar feito pelo personagem se o item que ele estiver tentando quebrar contiver uma quantidade significativa de metal.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de coração de aço, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. Além disso, quaisquer talentos adicionais adquiridos futuramente, provenientes de outras classes, podem ser escolhidos da lista de talentos do coração de aço, em vez da lista normal da classe. Ainda é preciso atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

MAGUS

Os magus controlam magias arcanas poderosas que podem empregar para destruir ou controlar outros indivíduos. Ao contrário dos magos lendários, eles não possuem muita habilidade de criar ilusões, fortalecer os demais ou realizar qualquer uma das magias míticas realmente poderosas, mas seu talento é inato. Não necessitam de rituais bizarros, componentes materiais ou grimórios — basta um desejo, e a magia acontece.

Personalidade: Muitos magus sofrem de mania de grandeza. Devido a seus poderes mágicos e ao fluxo de adrenalina ao utilizá-los, é fácil que eles desprezem os demais como indivíduos menos afortunados. Às vezes, essa arrogância leva os magus a assumirem cargos políticos ou até mesmo a controlar pessoas “para o seu próprio bem”. A maioria dos magus tem muito medo dos mãos negras e se sentem indefesos e vulneráveis diante deles.

Papel na Sociedade: Outrora caçados e temidos por seus poderes nos Territórios, os magus formaram uma irmandade com o objetivo de se proteger mutuamente e acumular riquezas. A “Irmandade do Olho” invadiu várias cidades pequenas espalhadas pelos Territórios, enfeitiçando ou matando aqueles que ficavam em seu caminho e enforcando qualquer mão negra que ousasse adentrar seus domínios. Isso causou uma grande rixa com os mãos negras. Ela cresceu de tal forma que ficou conhecida como a “Guerra da Pradaria”. É claro que as repercussões entre magus e mãos negras solitários foram enormes, e por isso a maioria se junta à guerra ou faz o possível para esconder sua marca.

Marca: Todos os magus têm um olho totalmente branco, sem uma pupila visível. Esse estigma costuma ser chamado de “olho gordo”. Alguns magus escondem seu olho gordo sob um tapa-olho ou atrás de óculos escuros, mas os mãos negras já conhecem esse truque e o xerife que proibir a presença dos magus em uma cidade sempre pedirá a alguém que esteja escondendo os olhos para mostrá-los, nem que seja para uma rápida espiada.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um magus (e a habilidade chave para cada perícia) são: Conversar (Car), Concentração (Con)*, Enganar (Car), Intimidação (For ou Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab), Cavalgar (Des) e Identificar Magia (Int)*.

* As perícias assinaladas com um asterisco são sempre consideradas de classe, mesmo quando o personagem adquire níveis de outras classes.

Pontos de Perícia no 1º Nível: $(2 + \text{modificador Int}) \times 4$.

Talentos Iniciais: O magus recebe os talentos a seguir:

Usar Armas de Fogo Portáteis

Qualquer Talento de Criação de Item

Primeiro Círculo

Olho Gordo (SM): Ao fechar seu outro olho normal e olhando através do “olho gordo”, o magus é capaz de *detectar magia* sem limite diário. Ele também poderá conjurar qualquer magia de nível 0 da sua lista de classe uma vez por rodada, sem limite diário, como uma ação padrão.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de magus, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. Além disso, quaisquer talentos adicionais adquiridos futuramente, provenientes de outras classes, podem ser escolhidos da lista de talentos do magus, em vez da lista normal da classe. Ainda é preciso atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

MÃO NEGRA

Os mãos negras são resistentes à maioria das magias, e seu sangue pode ser usado para forjar itens que carregam uma forma limitada dessa resistência, penetrando todos os tipos de proteção arcana que os magus utilizam. Os mãos negras mais poderosos são até mesmo capazes de anular todas as magias ao seu redor por curtos períodos de tempo, e alguns podem sugar as energias dos itens mágicos para se curar, o que destrói esses objetos para sempre.

Personalidade: Os mãos negras têm uma natureza extremamente independente. Eles não gostam que lhes digam o que fazer e costumam ficar nervosos quando são forçados a tomar decisões. Apesar disso, são capazes de agir em equipe com eficiência, desde que respeitem seu líder. Por fim, não gostam nada de serem aprisionados, andando de um lado para o outro em suas jaulas como um animal selvagem.

Os mãos negras acabam odiando seu estigma com muito mais frequência do que quaisquer outros. Parece que suas habilidades só servem para criar confusão com os magus e, por isso, atraem medo e ódio por onde forem. Ao menos um deles já chegou a ponto de preferir cortar uma de suas mãos a ter de suportar seu estigma.

Papel na Sociedade: Por representarem uma ameaça para os magus, que são indivíduos poderosos, os mãos negras tentam esconder seu estigma, às vezes pela vida inteira. Isso nem sempre funciona, por vários motivos, e quando é exposto, o mão negra tem de se tornar um andarilho para evitar causar o mal a seus entes queridos.

Bem mais recentemente, um grupo de mãos negras se reuniu jurando fidelidade mútua e vingança contra qualquer um que prejudicar um dos seus. Esses indivíduos, auto-denominados os “Protetores”, “libertaram” várias cidades menores da Irmandade do Olho, assumindo papéis de xerifes

autoproclamados e banindo os magus de seu território, sob pena de morte.

Marca: Os mãos negras, como seu nome sugere, têm a pele de uma das mãos (a que usam com mais frequência) negra como o piche. Eles costumam usar luvas para esconder seu estigma, mas é claro que, em qualquer cidade dominada pelos magus, esses acessórios levantam suspeitas.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um mão negra (e a habilidade chave para cada perícia) são Atletismo (For ou Des), Enganar (Car), Intimidação (For ou Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentidos (Sab), Identificar Magia (Int)* e Sobrevivência (Sab).

* As perícias assinaladas com um asterisco são sempre consideradas de classe, mesmo quando o personagem adquire níveis de outras classes.

Pontos de Perícia no 1º Nível: $(2 + \text{modificador Int}) \times 4$.

Talentos Iniciais: O mão negra recebe os talentos a seguir:

Usar Armas Brancas e Brigar

Usar Armas de Fogo Portáteis

Forja de Sangue

Mão Negra (SM): O mão negra tem Resistência à Magia igual a $15 + \text{seu nível de personagem}$. Também é capaz de “farejar” magia, o que lhe permite dizer quando um magus ou um item mágico encontra-se a até 9 m de distância, apesar de não revelar sua localização exata. No entanto, usando uma ação de rodada completa, é possível triangular a localização da origem da magia, embora múltiplas fontes possam confundir-lo. Por fim, qualquer arma empunhada por sua mão negra recebe a qualidade “matadora de magus”, o que possibilita ultrapassar proteções mágicas (veja Novas Propriedades de Armas Mágicas, neste capítulo). Isso se estende para a munição de qualquer arma de ataque à distância empunhada por sua mão.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de mão negra, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. Além disso, quaisquer talentos adicionais adquiridos futuramente, provenientes de outras classes, podem ser escolhidos da lista de talentos do mão negra, em vez da lista normal da classe. Ainda é preciso atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

METAMORFO

Os metamorfos exercem poder sobre as forças da natureza e são capazes de mudar de forma. Conforme se tornam mais poderosos, tornam-se capazes de fazer mudanças ainda mais radicais. Eles parecem ser os herdeiros dos poderes outrora possuídos pelos druidas, embora os metamorfos não estejam tão preocupados em proteger a natureza.

Personalidade: Os metamorfos são maliciosos por natureza. Eles gostam de enganar os outros e de usar suas magias para atormentá-los, principalmente se a vítima deprecou a natureza ou maltratou um animal na frente de um deles.

Papel na Sociedade: Entre os colonizadores, os metamorfos são, na melhor das hipóteses, considerados suspeitos, e costumam ser expulsos da cidade quando apanhados. Seu estranho senso de humor pode fazer outras pessoas se virarem contra eles, se não forem cuidadosos.

Entre a Matilha, os metamorfos são reverenciados. Seus poderes são muito úteis para seus companheiros, então, assim como ocorre com os padres, são sempre bem-vindos e respeitados.

Marca: Os metamorfos possuem uma marca de nascença em forma de meia lua na testa, mesmo quando assumem uma forma diferente. Entre os colonizadores, escondem sua marca usando chapéus de abas largas. Já que não causam tantos problemas quanto os magus, a maioria das pessoas não se preocupa em investigá-los.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um metamorfo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atletismo (For ou Des), Concentração (Con)*, Rastejar (Des), Enganar (Car)*, Adestrar Animais (Car)*, Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentidos (Sab), Identificar Magia (Int)* e Sobrevivência (Sab).

* As perícias assinaladas com um asterisco são sempre consideradas de classe, mesmo quando o personagem adquire níveis de outras classes.

Pontos de Perícia no 1º Nível: $(4 + \text{modificador Int}) \times 4$.

Talentos Iniciais: O metamorfo recebe os talentos a seguir:

Usar Armas Brancas e Brigar
Primeiro Círculo
Rastrear

Bênção da Lua (SM): O metamorfo é capaz de mudar sua forma um número limitado de vezes. Três vezes por dia, ele consegue conjurar *alterar-se* sobre si mesmo como um conjurador com seu nível de personagem atual. No entanto, sua marca não pode ser ocultada por meio dessa habilidade.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de metamorfo, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. Além disso, quaisquer talentos adicionais adquiridos futuramente, provenientes de outras classes, podem ser escolhidos da lista de talentos do metamorfo, em vez da lista normal da classe. Ainda é preciso atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

PADRE

Os padres canalizam energia divina para curar feridas, tratar doenças e até mesmo ressuscitar os mortos. Embora seus poderes sejam mais limitados do que os dos clérigos de antigamente, os padres não precisam obedecer a um código de ética, pois os deuses silenciaram-se e não julgam mais seus sacerdotes (consulte o Capítulo 7: Religião, para mais detalhes).

Personalidade: Os padres costumam ser indivíduos calmos e gentis e usam suas habilidades para o bem da comunidade. Muitos vêem seu estigma como uma dádiva e uma responsabilidade em vez de uma maldição, já que são bem-vindos em qualquer lugar. Na verdade, ser acompanhado por um padre poderá abrir muitas portas, até mesmo para um magus ou mão negra, contanto que ele esteja disposto a colaborar.

Papel na Sociedade: Os padres são os únicos portadores de estigmas que não precisam ocultar suas habilidades, já que são quase todos bondosos. É claro que muitos já se viram como “convidados de honra” de homens particularmente cruéis que gostariam de usar seus serviços em benefício próprio.

Geralmente, os padres tentam ajudar as pessoas ao seu redor, raramente aceitando pagamento pelos seus feitos e, quando o fazem, com muita relutância. O padre costuma ter uma “rota” por onde viaja, parando em cada cidade ao longo do caminho para cuidar dos doentes. Às vezes, quando uma cidade é atingida por uma praga, vários padres se dirigirão para lá ao mesmo tempo e unirão suas forças, mas isso é raro.

Embora ocorra entre os corredores cinzentos, esse estigma é chamado de “curandeiro” e oferece uma posição social considerável.

Marca: Todo padre tem uma marca de nascença na forma de uma chama no meio da testa. Chamada de “centelha divina”, essa marca raramente é ocultada, já que padre é o único estigma aceito abertamente em quase todos os lugares.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um padre (e a habilidade chave para cada perícia) são: Barganhar (Car), Conversar (Car), Concentração (Con)*, Cura (Sab)*, Conhecimento (todas as perícias, adquiridas individualmente) (Int), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab) e Identificar Magia (Int)*.

* As perícias assinaladas com um asterisco são sempre consideradas de classe, mesmo quando o personagem adquire níveis de outras classes.

Pontos de Perícia no 1º Nível: $(4 + \text{modificador Int}) \times 4$.

Talentos Iniciais: O padre recebe os talentos a seguir:

Usar Armas de Fogo Portáteis
Primeiro Círculo
Toque da Cura

Centelha Divina (SM): Sempre que estiver acordado e engajado em uma batalha, os aliados num raio de 18 m do padre são afetados por algo semelhante à magia *bênção* (+1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e testes de resistência contra os efeitos de medo). Além disso, qualquer arma empunhada pelo personagem adquire a qualidade "abençoada", permitindo-lhe ferir com facilidade mortos-vivos ou criaturas extraplanares (veja Novas Propriedades de Armas Mágicas neste capítulo). Isso se aplica também à munição de qualquer arma de ataque à distância empunhada por ele.

Talentos Adicionais: No 1º nível, o personagem recebe um talento adicional de padre, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e do talento adicional fornecido aos humanos. Além disso, quaisquer talentos adicionais adquiridos futuramente, provenientes de outras classes, podem ser escolhidos da lista de talentos do padre, em vez da lista normal da classe. Ainda é preciso atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

A MAGIA NOS TERRITÓRIOS

A magia existe nos Territórios de várias formas. Em primeiro lugar, existem, é claro, os estigmas. Os magus, metamorfos e padres, embora não muito comuns, não costumam ser muito difíceis de encontrar numa determinada cidade se forem procurados. Os itens mágicos são encontrados mais comumente nas ruínas misteriosas espalhadas pelos Territórios, e novos itens são constantemente criados pelos portadores de estigmas, embora não estejam disponíveis para serem comprados nas lojas locais. Por fim, bestas e monstros mágicos são freqüentes e muitos indivíduos podem afirmar que já viram um ou dois à distância.

LISTAS DE MAGIAS

As listas de magias a seguir determinam quais magias estão disponíveis para os magus, padres e metamorfos. Aquelas assinaladas com um asterisco (*) são naturais e não podem ser dissipadas quando conjuradas pelos corredores cinzentos. As magias em negrito são inéditas e encontram-se descritas após as listas de magias.

LISTA DE MAGIAS DO MAGUS

Os magus se especializam em magias de destruição, controle da mente e viagens sobrenaturais, como *teletransporte*. Eles escolhem suas magias da lista a seguir:

Nível 0 — *abrir/fecher*, *brilho*, *consertar*, *detectar venenos*, *mão de luz**, *mãos mágicas*, *mensagem*, *prestidigitação*, *raio de gelo**.

1º nível — *alarme*, *animar corda*, *arma mágica*, *armadura arcana*, *causar medo*, *cerrar portas*, *compreender idiomas*, *disco flutuante*, *enfeitiçar pessoa*, *escudo arcano*, *hipnotismo*, *mãos flamejantes**, *mísseis mágicos*, *montaria arcana**, *névoa obscura*, *queda suave*, *salto*, *servo invisível*, *sono*, *suportar elementos**, *toque chocante**, *toque macabro**.

2º nível — *arrombar*, *aterrorizar*, *despedaçar*, *esfera flamejante**, *flecha ácida*, *invisibilidade*, *levitação*, *lufada de vento**, *mão espectral*, *névoa**, *nublar*, *padrão hipnótico*, *patas de ara-*

nha, *pirotecnia**, *proteção contra flechas*, *raio ardente**, *reflexos*, *resistência à energia**, *tranca arcana*, *vento sussurrante*, *ver o invisível*.

3º nível — *arma mágica aprimorada*, *bola de fogo**, *cavalo de ferro*, *clarividência/clariaudiência*, *deslocamento*, *dissipar magia*, *esfera de invisibilidade*, *flecha de chamas**, *idiomas*, *imobilizar pessoas*, *lentidão*, *luz do dia**, *montaria fantasmagórica**, *muralha de vento**, *nevasca**, *névoa fétida*, *piscar*, *proteção contra energia**, *relâmpago**, *sono profundo*, *sugestão*, *toque vampírico*, *velocidade*, *visão arcana*.

4º nível — *alterar forma*, *detectar observação*, *enfeitiçar monstros*, *esfera resiliente*, *globo de invulnerabilidade menor*, *grito*, *invisibilidade maior*, *medo*, *missão menor*, *muralha de fogo**, *muralha de gelo**, *névoa sólida*, *observação*, *olho arcano*, *padrão prismático*, *pele rochosa*, *porta dimensional*, *tempestade glacial**.

5º nível — *cone glacial**, *criar passagens**, *dominar pessoa*, *enviar mensagem*, *imobilizar monstro*, *mão interposta*, *metamorfose tórrida*, *muralha de energia*, *muralha de pedra**, *névoa mortal*, *olhos observadores*, *permanência*, *pesadelo*, *sonho*, *telecinésia*, *teletransporte*, *visão falsa*.

LISTA DE MAGIAS DO METAMORFO

Os metamorfos se especializam em magias de animais e plantas, confiando no poder bruto de certas magias de controle de elementos. Eles escolhem suas magias da lista a seguir:

1º nível — *acalmar animais**, *arma abençoada**, *bom fruto**, *construção**, *detectar animais ou plantas**, *enfeitiçar animal**, *esconder-se de animais*, *falar com animais**, *invocar aliado da natureza I**, *passos longos*, *passos sem pegadas**, *presa mágica*.

2º nível — *amolecer terra e pedra**, *esquentar metal**, *forma de árvore*, *imobilizar animal**, *invocar aliado da natureza II**, *invocar enxames**, *lâmina flamejante**, *mensageiro animal**, *moldar madeira**, *pele de árvore*, *torcer madeira**, *transe animal**.

3º nível — *ampliar plantas**, *convocar relâmpagos**, *crescer espinhos**, *dominar animais**, *enfraquecer plantas**, *falar com plantas**, *invocar aliado da natureza III**, *mesclar-se às rochas**, *moldar rochas**, *presa mágica aprimorada..*

4º nível — *comandar plantas**, *controlar a água**, *cúpula de proteção contra vegetais**, *invocar aliado da natureza IV**, *malogro**, *pedras afiadas**, *reencarnação*, *repelir vermes**, *toque enferrujante**, *verme gigante**.

5º nível — *ampliar animais**, *caminhar em árvores*, *comunhão com a natureza**, *controlar os ventos**, *convocar tempestade de relâmpagos**, *despertar*, *invocar aliado da natureza V**, *lama em pedra**, *muralha de espinhos**, *pedra em lama**, *praga de insetos**.

LISTA DE MAGIAS DO PADRE

Os padres se especializam em magias de cura e purificação, bem como naquelas que tornam mais poderosos a si mesmos e seus companheiros. Os padres escolhem suas magias da lista a seguir:

1º nível — *abençoar água**, *amaldiçoar água**, *auxílio divino*, *curar ferimentos leves*, *desespero*, *detectar mortos-vivos*, *esconder-se de mortos-vivos*, *escudo da fé*, *escudo entrópico*, *infligir ferimentos leves*, *maldição menor*, *remover medo*, *santuário*, *visão da morte**.

2º nível — acalmar emoções, ajuda, arma espiritual*, augúrio*, condição, consagrar*, curar ferimentos moderados, descanso tranqüilo, drenar força vital, infligir ferimentos moderados, profanar, proteger outro, remover paralisia, restauração menor, retardar envenenamento*, silêncio, zona da verdade.

3º nível — caminhar na água*, cegueira/surdez, criar alimentos, curar ferimentos graves, falar com mortos*, infligir ferimentos graves, localizar objetos, luz cegante*, mão opífera, oração, praga*, remover cegueira/surdez, remover doença*, remover maldição, rogar maldição, roupa encantada.

4º nível — adivinhação*, andar no ar*, curar ferimentos críticos, discernir mentiras, expulsão, infligir ferimentos críticos, movimentação livre, neutralizar venenos*, poder divino, proteção contra a morte, restauração.

5º nível — arma do rompimento, cancelar encantamento, coluna de chamas*, comunhão*, conspirar, curar ferimentos leves em massa, força dos justos, infligir ferimentos leves em massa, marca da justiça, matar, penitência*, reviver os mortos, santificar, visão da verdade*.

NOVAS MAGIAS

As magias novas e exclusivas dos Territórios são descritas abaixo.

CAVALO DE FERRO

Conjuração (Invocação)

Nível: Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Uma montaria/2 níveis

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia pode ser conjurada apenas próximo aos trilhos de uma estrada de ferro quando não há trens à vista. Ela invoca um ou mais cavalos de ferro mágicos semelhantes a um *cavalo de campanha* (veja o LdM, capítulo 8, Itens Maravilhosos). Essas montarias não deixam rastros, não podem ser feridas e possuem um deslocamento equivalente a 30 m. Enquanto cavalgam, os cavaleiros dessas montarias ficam levemente fora de sintonia com a realidade e não encontrarão nenhuma outra criatura ou objeto, incluindo trens.

MÃO DE LUZ

Nível: Mag 0

Alvo: Mão do conjurador

Como luz, mas o conjurador pode fazer apenas a sua mão brilhar como uma tocha, em vez de qualquer objeto.

ITENS MÁGICOS

A maioria dos itens mágicos nos Territórios são simplesmente variações de itens mais antigos com uma nova tecnologia, como uma *espingarda da velocidade* +2. Qualquer propriedade de uma arma mágica de ataque à distância pode ser aplicada normalmente a uma arma de fogo (obra-prima) e sua munição e os itens mágicos mais comuns são indicados no Capítulo 5: Equipamentos juntamente com o seu preço, quando apropriado.

NOVAS PROPRIEDADES DE ARMAS MÁGICAS

Duas propriedades de armas mágicas são descritas a seguir, bem como uma alteração de uma propriedade existente.

Abençoada: Quando esta arma atinge um morto-vivo ou extraplanar com tendência maligna, ignora qualquer resistência a dano que a criatura possua e brilha com uma luz branca. Além disso, quando utilizada contra essas criaturas, a arma causa +1d6 pontos adicionais de dano sagrado.

Matadora de Magus: Quando esta arma atinge uma magia oferecendo proteção ou impedindo seu progresso, como: *escudo arcano*, *muralha de energia* ou *pele rochosa*, o atacante realiza um teste de conjuração resistido contra o conjurador. Se o resultado do atacante for maior ou igual ao do conjurador, a magia será instantaneamente dissipada. Caso isso ocorra, os efeitos da magia não impedirão o ataque.

Precisa: A margem de ameaça de uma arma precisa aumenta em +1. Isso é cumulativo com outros efeitos que aumentam a margem de ameaça.



CAPÍTULO QUATRO

PERÍCIAS E TALENTOS

INTRODUÇÃO

Em *Faroeste Arcano*, muitas das perícias padrão de d20 foram combinadas por uma questão de simplicidade. Por exemplo, Atletismo é uma combinação de Equilíbrio, Escalar, Saltar e Natação. Essas perícias condensadas são usadas para se fazer tudo o que as originais faziam e, além disso, possuem várias funções novas. Cada perícia tem de ser ampla o bastante para ser usada várias vezes por aventura, em vez de uma ou duas vezes a cada quatro ou cinco aventuras.

DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

Além do conteúdo normal de cada descrição, as perícias de *Faroeste Arcano* têm uma entrada nova:

Perícias Antigas: Esta entrada indica quais perícias padrão de d20 compõem a nova perícia. As perícias de *Faroeste Arcano* seguem todas as regras que se aplicam às antigas que as compõem, exceto o bônus de **Sinergia** que é substituído em cada descrição.

ACROBACIA (DES, PENALIDADE POR ARMADURA, SOMENTE TREINADO)

Acrobacia é usada para se aterrissar com segurança durante uma queda, esquivar-se de inimigos e livrar-se de amarras apertadas.

Perícias Antigas: Arte da Fuga, Acrobacia.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Acrobacia, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Atletismo.

Se possuir 5 graduações ou mais em Atletismo, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Acrobacia.

Se possuir 5 graduações ou mais em Usar Cordas, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Acrobacia quando estiver se libertando de amarras.

Se possuir 5 graduações ou mais em Acrobacia, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Usar Cordas para amarrar alguém.

ADESTRAR ANIMAIS

(CAR, SOMENTE TREINADO)

Adestrar Animais é usado para treinar e adestrar animais em qualquer situação, exceto quando estão sendo cavalgados.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Adestrar Animais, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Cavalgar e Empatia com a Natureza.

ATLETISMO (FOR OU DES, PENALIDADE POR ARMADURA)

Atletismo é usado para atividades físicas (exceto o combate), desde pular de um telhado para o lombo de um cavalo até pular de um penhasco para um rio a fim de escapar de um bando de corredores cinzentos.

Perícias Antigas: Equilíbrio, Escalar, Saltar e Natação.

Teste: Quando estiver utilizando essa perícia, o personagem poderá escolher entre seus modificadores de For ou Des, mas deve decidir antes de realizar a jogada.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Acrobacia, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Atletismo.

Se possuir 5 graduações ou mais em Atletismo, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Acrobacia.

Se possuir 5 graduações ou mais em Usar Cordas, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Atletismo feitos para subir numa corda, numa corda com nós ou numa corda adjacente a uma parede.

BARGANHAR (CAR)

Os preços dos itens normalmente não são fixos nos Territórios. É preciso muita discussão e pechincha, até mesmo nas maiores cidades. A perícia Barganhar é usada para estimar o valor de um item e para se dizer se um determinado preço é justo ou não.

PERÍCIAS

Perícia	Habilidade Chave	Desgarrado	Pistoleiro	Rastreador
Atletismo	For ou Des	•	•	•
Barganhar	Car	•	—	•
Construir/Consertar	Int	•	—	•
Conversar	Car	•	—	—
Concentração	Con	—	—	—
Rastejar	Des	•	—	•
Enganar	Car	•	—	—
Adestrar Animais	Car	—	•	•
Cura	Sab	—	—	•
Roubo	Des	•	—	—
Intimidação	For ou Car	•	•	—
Conhecimento	Int	•	—	•
Profissão	Sab	•	•	•
Cavalgar	Des	•	•	•
Sentir Motivação	Sab	•	—	—
Sentidos	Sab	—	•	•
Identificar Magia	Int	—	—	—
Sobrevivência	Sab	—	—	•
Acrobacia	Des	•	•	—
Usar Cordas	Des	—	•	•

• – Perícia de Classe

— – Perícia de Outra Classe

Idiomas adicionais, além dos iniciais do personagem, poderão ser adquiridos por 2 pontos de perícia cada.

Além disso, cada estigma possui certas perícias que são sempre de classe, mesmo quando se avança de nível numa classe diferente:

Mão Negra: Identificar Magia.

Magus: Concentração, Identificar Magia.

Padre: Concentração, Cura, Identificar Magia.

Cavalo Amarelo: Cavalgar, Sobrevivência

Metamorfo: Concentração, Enganar, Adestrar Animais, Identificar Magia.

Coração de Aço: Construir/Consertar.

Perícias Antigas: Avaliação.

Teste: Quando duas partes estão tentando fechar um negócio, realizam testes resistidos de Barganhar. Aquele que obtiver o maior resultado obterá 1% de vantagem na negociação para cada ponto de diferença. Isso pode ser algo tão simples quanto acrescentar algumas moedas de prata para tornar o negócio mais atraente ou acrescentar uma bolsa de tabaco à troca, ou tão complicado quanto ajustar os juros de um empréstimo com base na renda do devedor.

Um PdJ nunca é forçado a aceitar um negócio resolvido por meio da perícia Barganhar, mas, a menos que as circunstâncias mudem, essa é provavelmente a melhor proposta que receberá.

Ação: Um teste de Barganhar consome cerca de 5 minutos de pechincha para ser concluído, embora as circunstâncias possam acelerar ou atrasar o processo.

Retestes: Não, a menos que as circunstâncias mudem.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Construir/Consertar, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Barganhar relacionados aos itens criados com Construir/Consertar.

CAVALGAR (DES)

Cavalgar é, obviamente, uma perícia vital nos Territórios, pois é o principal meio de transporte ao longo das longas faixas desabitadas de pradaria.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Adestrar Animais, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Cavalgar.

CONCENTRAÇÃO (CON)

A Concentração ajuda a utilizar perícias ou habilidades em situações tensas, bem como quando se tenta conjurar magias sem provocar ataques de oportunidade.

Teste: Além do uso padrão descrito no livro básico, você poderá fazer um teste de Concentração para reduzir quaisquer penalidades aplicáveis a um teste de perícia causadas por distração ou condições inadequadas. As penalidades são reduzidas em 2 pontos para cada ponto de sucesso do teste de Concentração.

CONHECIMENTO (INT, SOMENTE TREINADO)

Conhecimento está dividido entre várias categorias relevantes nos Territórios. Eis as principais:

Leste das Colinas: Conhecimento sobre as cidades e região leste das Colinas Cinzentas.

Oeste das Colinas: Informações sobre o terreno e vilas da Matilha encontrados a oeste das Colinas Cinzentas.

Colinas Cinzentas: Conhecimento sobre a paisagem e abrigos das próprias Colinas Cinzentas.

Magia: Informações sobre os diversos estigmas, itens mágicos comuns, itens mágicos famosos e criaturas mágicas comuns.

Natureza: Conhecimento sobre a vida animal e vegetal encontrada nos Territórios.

Matilha: Informações sobre a sociedade e cultura da Matilha.

Política: Informações sobre o clima político dominante nos Territórios.

Velho Mundo: Conhecimento sobre a geografia, cultura e lendas do Velho Mundo.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Conhecimento (magia), o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Identificar Magias.

Se possuir 5 graduações ou mais em Conhecimento (leste das colinas), Conhecimento (oeste das colinas) ou Conhecimento (Colinas Cinzentas), o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Sobrevivência feitos para não ficar perdido ou evitar perigos naturais quando se encontrar no local apropriado.

Se possuir 5 graduações ou mais em Conhecimento (natureza), o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Sobrevivência feitos em ambientes naturais na superfície (água, deserto, floresta, colina, pântano, montanhas e planícies).

Se possuir 5 graduações ou mais em Sobrevivência, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza).

CONSTRUIR/CONSERTAR

(INT, SOMENTE TREINADO)

Construir/Consertar é usado para criar ou reparar objetos. Assim como ocorre com Conhecimento, essa perícia é dividida em várias categorias:

Simples: Todos os objetos são incluídos nesta categoria, a menos que sejam especificamente cobertos por outra relacionada a Construir/Consertar.

Armas de Fogo: Todas as armas de fogo e munições são incluídas nesta categoria.

Mecânica: Mecanismos de relógio ou dispositivos mecânicos complicados são incluídos nessa categoria, incluindo fechaduras, armadilhas, relógios e trens.

Arquitetura: Qualquer projeto grande construção, como uma casa, uma estrada de ferro ou estrada, é incluída nesta categoria.

Perícias Antigas: Ofícios.

Teste: Os testes de Construir/Consertar para criar itens funcionam exatamente como os testes de Ofícios nas regras básicas. Os testes de Consertar também seguem o mesmo sistema, mas o tempo e os custos são 75% menores. Também são possíveis reparos improvisados, pela metade do

preço usual para consertar algo e levando apenas 1 minuto a cada 50 PO do valor total do item. Esses reparos duram apenas uma hora para cada nível em Construir/Consertar.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Construir/Consertar, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Barganhar relacionados aos itens criados com Construir/Consertar.

Sem Treinamento: Os testes de Construir/Consertar podem ser realizados sem treinamento apenas para os objetos da categoria simples.

CONVERSAR (CAR)

Conversar é usado em situações sociais corriqueiras, quer se esteja tentando arrancar informações do garçom ou convencer uma gangue de bandidos a não deixá-lo morrer no deserto.

Perícias Antigas: Diplomacia, Obter Informação.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Enganar, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Conversar.

Se possuir 5 graduações ou mais em Sentir Motivação, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Conversar.

CURA (SAB)

Cura é usado para estabilizar personagens inconscientes, diagnosticar doenças e identificar venenos e tratar ferimentos.

Teste: Além das ações padrão que podem ser realizadas com esta perícia, conforme descrito nas regras básicas, é possível empregar Cura da seguinte forma em *Faroeste Arcano*:

Tratar Ferimentos: Uma vez por dia, um indivíduo ferido poderá ser tratado por outro com a perícia Cura. Aquele que receber os efeitos da perícia recupera seus pontos de vida a uma proporção equivalente ao resultado do teste de Cura -15.

ENGANAR (CAR)

Essa perícia pode ser usada para enganar um oponente, criar um disfarce ou falsificar uma carta de crédito.

Perícias Antigas: Blefar, Disfarces, Falsificação.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Enganar, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Conversar e Intimidação, bem como de Roubo para fazer desaparecer, esconder ou surrupiar um item.

Se possuir 5 graduações ou mais em Enganar, receberá +2 de bônus nos testes de Profissão (apostador) quando estiver jogando pôquer.

IDENTIFICAR MAGIA

(INT, SOMENTE TREINADO)

Identificar Magia é usado para identificar magias sendo conjuradas, itens mágicos menores e outros efeitos mágicos comuns.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Conhecimento (magia), o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Identificar Magia.



INTIMIDAÇÃO (FOR OU CAR)

Intimidação é usado para amedrontar ou ameaçar outros indivíduos, levando-os a fazer o que você quiser.

Teste: Quando estiver utilizando essa perícia, o personagem poderá escolher entre seus modificadores de For ou Des, mas deve decidir antes de realizar a jogada.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Enganar, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Intimidação.

PROFISSÃO (SAB, SOMENTE TREINADO)

Alguns dos profissionais mais comuns dos Territórios são: barbeiro/cirurgião, engenheiro, fazendeiro, apostador, explorador, lojista e agente funerário.

Profissão (engenheiro): Esta perícia se refere à habilidade de operar um trem e fazer sua manutenção.

Profissão (apostador): Esta perícia não representa a habilidade de ganhar uma aposta. Na verdade, é a habilidade de arriscar a sorte de tal forma que se ganhe dinheiro a longo prazo. Um apostador pode decidir trapacear, o que lhe dá +5 de bônus em seu teste. Entretanto, um teste de Sentir Motivação (CD equivalente ao resultado do apostador sem incluir o bônus de +5) permite que uma outra pessoa identifique o truque.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Enganar, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Profissão (apostador) quando estiver jogando pôquer.

RASTEJAR

(DES, PENALIDADE POR ARMADURA)

O personagem usa Rastejar para se esconder ou mover-se sem ser notado.

Perícias Antigas: Esconder-se, Furtividade.

Teste: Um único teste é suficiente para evitar que o personagem seja notado, em vez de testes separados de Esconder-se e Furtividade.

ROUBO (DES, PENALIDADE POR ARMADURA, SOMENTE TREINADO)

Roubo é usado para desarmar armadilhas, abrir fechaduras, fazer desaparecer objetos e surrupiar furtivamente itens de outras pessoas.

Perícias Antigas: Operar Mecanismo, Abrir Fechaduras, Prestidigitação.

Especial: Qualquer personagem com níveis nesta perícia pode tentar desarmar armadilhas com qualquer CD, independente de classe.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Enganar, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Roubo para fazer desaparecer, esconder ou surrupiar um item.

SENTIDOS (SAB)

A perícia Sentidos representa sua habilidade para detectar algo com seus cinco sentidos, como portas secretas, sabores sutis num alimento, etc.

Perícias Antigas: Ouvir, Procurar, Observar.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Sentidos, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Sobrevivência para encontrar ou seguir rastros.

SENTIR MOTIVAÇÃO (SAB)

Sentir Motivação é usado para detectar mentiras, logros e outras formas de trapaça, bem como para tentar determinar os motivos por trás das ações de um indivíduo.

Teste: Um teste de Sentir Motivação (CD equivalente ao resultado do apostador sem incluir o bônus de +5) permitirá ao personagem identificar alguém que esteja roubando num jogo de cartas.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Sentir Motivação, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Conversar.

SOBREVIVÊNCIA (SAB)

Sobrevivência é usada para encontrar alimento e água nas florestas e também para perceber quando uma tempestade está por chegar, evitar terrenos perigosos e encontrar ou seguir rastros.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Sobrevivência, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza).

Se possuir 5 graduações ou mais em Conhecimento (natureza), o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Sobrevivência realizados em ambientes naturais na superfície (água, deserto, floresta, colina, pântano, montanhas e planícies).

Se possuir 5 graduações ou mais em Conhecimento (geografia), o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Sobrevivência realizados para não ficar perdido ou evitar perigos naturais.

Se possuir 5 graduações ou mais em Sentidos, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Sobrevivência para encontrar ou seguir rastros.

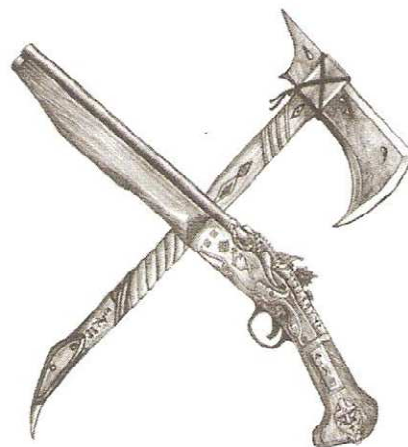
USAR CORDA (DES)

Usar Cordas é necessário para manipular cordas de maneira útil, como prender um gancho ou amarrar um prisioneiro. No entanto, tentativas de laçar um alvo não são abrangidas por essa perícia; a descrição dessa ação encontra-se no Capítulo 5: Equipamentos.

Sinergia: Se possuir 5 graduações ou mais em Usar Cordas, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Atletismo realizados para subir numa corda, numa corda com nós ou numa corda adjacente a uma parede.

Se possuir 5 graduações ou mais em Usar Cordas, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Acrobacia quando estiver se libertando de amarras.

Se possuir 5 graduações ou mais em Acrobacia, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Usar Cordas para amarrar alguém.



ALGUMAS TAREFAS E CDS COMUNS

Tarefa	CD	Perícia Empregada
Atravessar uma janela de vidro ileso	15	Atletismo
Pular de uma carruagem para o cavalo atrelado a ela	20	Atletismo
Pular de um telhado para um cavalo imóvel	15 +5/3 m de queda	Atletismo
Negociar o preço de um item	Teste de Barganhar resistido (preço reduzido em 1% por ponto de sucesso)	Barganhar
Organizar um bando armado para ir atrás de um halfling	15	Conversar
Organizar um bando armado para ir atrás de um dragão	30	Conversar
Tratar um ferimento	15 (1 PV recuperado por ponto de sucesso 1/dia)	Cura
Lembrar se os mãos negras são aceitos em Redenção	15	Conhecimento (política)
Identificar uma trapaça num jogo de cartas	Teste de Profissão (apostador) resistido, ignorando +5 pela trapaça	Sentir Motivação
Livrar-se de algemas velhas	20	Acrobacia
Livrar-se de algemas de qualidade	30	Acrobacia

DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Esta seção contém informações sobre talentos, incluindo talentos padrão que podem ser empregados com *Faroeste Arcano*, novos talentos e dos talentos adicionais para as diversas classes. Os conjuradores devem prestar atenção especial aos talentos de conjuração, já que eles são a única forma de conseguir lugares de magia em *Faroeste Arcano*.

TALENTOS ANTIGOS

A maioria dos talentos das regras básicas é adequada para *Faroeste Arcano*. Os outros são, basicamente, talentos que se referem a bônus de perícia específicos que não existem neste livro ou a habilidades que não existem no cenário. Os talentos de Usar Arma também foram bastante modificados.

No final deste capítulo, podem ser encontradas explicações detalhadas sobre como vários talentos interagem com armas de fogo.

ARMAS DE FOGO E TALENTOS ANTIGOS

Estes talentos interagem com armas de fogo sem alterações: Tiro Longo, Tiro Preciso Aprimorado, Arqueirismo Montado, Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Tiro em Movimento.

Os talentos a seguir precisam de alterações mínimas para funcionar:

Desviar/Apanhar Objetos: Esses talentos não afetam balas.

Tiro Múltiplo: Balas podem ser disparadas de armas de fogo pequenas como se fossem flechas. Quando usado com uma arma de fogo pequena, esse talento é chamado de “rajada de balas”.

Rapidez de Recarga: As armas de fogo são recarregadas como bestas leves.

TALENTO REVISADO

Há um talento nas regras básicas que necessita de uma mudança significativa para coexistir pacificamente com as habilidades de classe encontradas em *Faroeste Arcano*: Sucesso Decisivo Aprimorado. Eis a versão revisada.

SUCESSO DECISIVO APRIMORADO [GERAL]

As chances do personagem obter sucessos decisivos com um determinado tipo de arma aumentam.

Pré-requisitos: Saber usar a arma escolhida, bônus base de ataque +4.

Benefícios: Selecione um tipo de arma. Também é possível escolher Ataque Desarmado. Quando estiver usando a arma escolhida, sua margem de ameaça aumentará em 1. Por exemplo, este talento aumentaria uma margem de ameaça de 19–20 para 18–20.

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Cada vez que for escolhido, será aplicado a um tipo diferente de arma.

Esse efeito é cumulativo com outros efeitos que aumentam a margem de ameaça de uma arma.

NOVOS TALENTOS

A seção a seguir lista os talentos inéditos disponíveis no cenário de *Faroeste Arcano*.

USAR ARMAS

Os talentos de Usar Armas foram alterados como se segue para representar as categorias de arma de *Faroeste Arcano*. As versões originais ainda funcionam normalmente, mas raramente são usadas. As armas estão agora divididas em armas brancas (ataques desarmados e armas corpo a corpo comuns), armas de fogo portáteis (revólveres) e armas de fogo grandes (rifles e espingardas).

USAR ARMAS BRANCAS E BRIGAR [GERAL]

O personagem é perito em pugilismo e no uso de armas brancas.

Benefícios: O personagem realiza jogadas de ataque com armas brancas normalmente. Além disso, é considerado armado até mesmo quando não está — isto é, não provoca ataques de oportunidade de oponentes armados quando os ataca desarmado. Entretanto, ainda recebe um ataque de oportunidade contra qualquer oponente que fizer um ataque desarmado contra ele.

Por fim, seus ataques desarmados podem causar dano letal ou não (a seu critério).

Normal: Quando estiver portando uma arma que não saiba usar, o personagem sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque. Além disso, sem este talento, ele é considerado desarmado quando estiver realizando um ataque desarmado e pode causar apenas dano por contusão.

USAR ARMAS DE FOGO GRANDES [GERAL]

O personagem é perito no uso de armas de fogo grandes.

Benefícios: O personagem realiza jogadas de ataque com armas de fogo grandes normalmente.

Normal: Quando estiver portando uma arma que não saiba usar, o personagem sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

USAR ARMAS DE FOGO PORTÁTEIS [GERAL]

O personagem é perito no uso de armas de fogo portáteis.

Benefícios: O personagem realiza jogadas de ataque com armas de fogo portáteis normalmente.

Normal: Quando estiver portando uma arma que não saiba usar, o personagem sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

NOVOS TALENTOS GERAIS

Os novos talentos a seguir estão disponíveis para os personagens em geral.

À LUZ DAS ESTRELAS [GERAL]

O personagem se recupera mais rápido quando dorme ao ar livre, sob as estrelas, sentindo o mundo ao seu redor.

Benefícios: Quando dorme à luz das estrelas (isto é, ao ar livre, à noite, em vez de em uma tenda ou edifício), a taxa de cura natural do personagem dobra.

BOA COBERTURA [GERAL]

O personagem é perito em mirar e firmar armas.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +3, Tiro Certeiro.

Benefícios: Ao fornecer cobertura para outra pessoa (consulte o Capítulo 6: Novas Regras), ela recebe +6 de bônus de circunstância na CA em vez de +4. Além disso, ao imobilizar alguém com uma arma de fogo (veja o Capítulo 6: Novas Regras), ele sofrerá -6 de penalidade em sua jogada de ataque em vez de -4.

BOM DE TIRO [GERAL]

O personagem é habilidoso em mirar e firmar armas.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +3, Tiro Preciso.

Benefícios: Quando estiver mirando uma arma (veja o Capítulo 6: Novas Regras), o personagem receberá +2 de bônus de circunstância na sua jogada de ataque, em vez de +1. Além disso, quando estiver firmando uma arma (veja o Capítulo 6: Novas Regras), ele receberá +3 de bônus de circunstância na sua jogada de ataque, em vez de +2.

ESTÔMAGO DE FERRO [GERAL]

Seu estômago agüenta qualquer coisa.

Pré-requisitos: Con 11+.

Benefícios: O personagem é capaz de comer ou beber de tudo, recebendo +4 de bônus nos testes de Fort contra venenos ingeridos, intoxicação alimentar ou álcool. Além disso, consegue arranjar alimentos suficientes sem ter de recorrer a um teste de Sobrevivência, a não ser em ambientes totalmente hostis (em um deserto inóspito ou tundra congelada, por exemplo).

PENSAMENTO RÁPIDO [GERAL]

O personagem é capaz de reagir rapidamente em meio ao caos da batalha, formulando planos em apenas alguns segundos.

Pré-requisitos: Int 13+.

Benefícios: No começo de cada rodada de combate após a primeira, sua contagem de iniciativa aumenta em 2 pontos.

TALENTOS DE CONJURAÇÃO

Esses talentos podem ser adquiridos pelos personagens com os estigmas magus, padre ou metamorfo para receber a habilidade de conjurar magias. Elas são selecionadas das listas de magias (consulte a página 24) apropriadas e as habilidades principais dos personagens são: Inteligência para

magus, Sabedoria para padres e Carisma para metamorfos. Um conjurador em *Faroeste Arcano* recebe magias adicionais se tiver um valor elevado em sua habilidade principal (veja o LdJ, capítulo 1, Habilidades) ao adquirir um talento de conjuração pela primeira vez.

Os conjuradores em *Faroeste Arcano* não precisam preparar magias e nem utilizar componentes materiais.

O nível de conjurador para qualquer portador de estigma é equivalente ao seu nível de personagem, portanto, um Magus 1/Pistoleiro 9 é um conjurador de 10º nível.

PRIMEIRO CÍRCULO [CONJURAÇÃO]

Pré-requisitos: Magus, Padre ou Metamorfo, Habilidade Principal 11+.

Benefícios: O personagem é capaz de conjurar três magias de 1º nível por dia. Elas são selecionadas da lista apropriada para o seu estigma (consulte a página 24). Ele consegue conjurar qualquer magia conhecida sem ter de prepará-la com antecedência e não precisa de componentes materiais.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra uma magia de 1º nível é equivalente a 11 + seu modificador de Habilidade Principal.

Sua escolha de magias é limitada. O personagem aprende três magias de 1º nível da sua lista quando recebe este talento e isso é tudo o que ele receberá, a menos que adquira o talento uma segunda vez (veja Especial, a seguir). Entretanto, a cada nível de personagem par alcançado (2º, 4º, etc.), ele poderá escolher uma nova magia de 1º nível no lugar de outra já conhecida. De fato, ele “perde” a mais antiga em troca da mais nova.

Especial: Quando atingir o 3º nível, o personagem poderá escolher este talento uma segunda vez. Nesse caso, aprenderá mais três magias de 1º nível da sua lista e receberá a habilidade de conjurar três magias adicionais de 1º nível por dia.

SEGUNDO CÍRCULO [CONJURAÇÃO]

Pré-requisitos: Magus, Padre ou Metamorfo, Habilidade Principal 12+, 4º nível ou superior.

Benefícios: O personagem é capaz de conjurar três magias de 2º nível por dia. Elas são selecionadas da lista apropriada para o seu estigma (consulte a página 24). Ele consegue conjurar qualquer magia conhecida sem ter de prepará-la com antecedência e não precisa de componentes materiais.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra uma magia de 2º nível é equivalente a 12 + seu modificador de Habilidade Principal.

Sua escolha de magias é limitada. O personagem aprende três magias de 2º nível da sua lista quando recebe este talento e isso é tudo o que ele receberá, a menos que adquira o talento uma segunda vez (veja Especial, a seguir). Entretanto, a cada nível de personagem par alcançado (2º, 4º, etc.), ele poderá escolher uma nova magia de 2º nível no lugar de outra já conhecida. De fato, ele “perde” a mais antiga em troca da mais nova.

Especial: Quando atingir o 6º nível, o personagem poderá escolher este talento uma segunda vez. Nesse caso, aprenderá mais três magias de 2º nível da sua lista e rece-

berá a habilidade de conjurar três magias adicionais de 2º nível por dia.

TERCEIRO CÍRCULO [CONJURAÇÃO]

Pré-requisitos: Magus, Padre ou Metamorfo, Habilidade Principal 13+, 6º nível ou superior.

Benefícios: O personagem é capaz de conjurar três magias de 3º nível por dia. Elas são selecionadas da lista apropriada para o seu estigma (consulte a página 24). Ele consegue conjurar qualquer magia conhecida sem ter de prepará-la com antecedência e não precisa de componentes materiais.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra uma magia de 3º nível é equivalente a 13 + seu modificador de Habilidade Principal.

Sua escolha de magias é limitada. O personagem aprende três magias de 3º nível da sua lista quando recebe este talento e isso é tudo o que ele receberá, a menos que adquira o talento uma segunda vez (veja Especial, a seguir). Entretanto, a cada nível de personagem par alcançado (2º, 4º, etc.), ele poderá escolher uma nova magia de 3º nível no lugar de outra já conhecida. De fato, ele “perde” a mais antiga em troca da mais nova.

Especial: Quando atingir o 8º nível, o personagem poderá escolher este talento uma segunda vez. Nesse caso, aprenderá mais três magias de 3º nível da sua lista e receberá a habilidade de conjurar três magias adicionais de 3º nível por dia.

QUARTO CÍRCULO [CONJURAÇÃO]

Pré-requisitos: Magus, Padre ou Metamorfo, Habilidade Principal 14+, 8º nível ou superior.

Benefícios: O personagem é capaz de conjurar três magias de 4º nível por dia. Elas são selecionadas da lista apropriada para o seu estigma (consulte a página 24). Ele consegue conjurar qualquer magia conhecida sem ter de prepará-la com antecedência e não precisa de componentes materiais.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra uma magia de 4º nível é equivalente a 14 + seu modificador de Habilidade Principal.

Sua escolha de magias é limitada. O personagem aprende três magias de 4º nível da sua lista quando recebe este talento e isso é tudo o que ele receberá, a menos que adquira o talento uma segunda vez (veja Especial, a seguir). Entretanto, a cada nível de personagem par alcançado (2º, 4º, etc.), ele poderá escolher uma nova magia de 4º nível no lugar de outra já conhecida. De fato, ele “perde” a mais antiga em troca da mais nova.

Especial: Quando atingir o 10º nível, o personagem poderá escolher este talento uma segunda vez. Nesse caso, aprenderá mais três magias de 4º nível da sua lista e receberá a habilidade de conjurar três magias adicionais de 4º nível por dia.

QUINTO CÍRCULO [CONJURAÇÃO]

Pré-requisitos: Magus, Padre ou Metamorfo, Habilidade Principal 15+, 10º nível ou superior.

Benefícios: O personagem é capaz de conjurar três magias de 5º nível por dia. Elas são selecionadas da lista



apropriada para o seu estigma (consulte a página 24). Ele consegue conjurar qualquer magia conhecida sem ter de prepará-la com antecedência e não precisa de componentes materiais.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra uma magia de 5º nível é equivalente a 15 + seu modificador de Habilidade Principal.

Sua escolha de magias é limitada. O personagem aprende três magias de 5º nível da sua lista quando recebe este talento e isso é tudo o que ele receberá, a menos que adquira o talento uma segunda vez (veja Especial, a seguir). Entretanto, a cada nível de personagem par alcançado (2º, 4º, etc.), ele poderá escolher uma nova magia de 5º nível no lugar de outra já conhecida. De fato, ele “perde” a mais antiga em troca da mais nova.

Especial: Quando atingir o 12º nível, o personagem poderá escolher este talento uma segunda vez. Nesse caso, aprenderá mais três magias de 5º nível da sua lista e receberá a habilidade de conjurar três magias adicionais de 5º nível por dia.

CAVALEIRO AMARELO

Os talentos a seguir podem ser adquiridos como talentos adicionais de um cavaleiro amarelo.

INVOCACÃO ADICIONAL [GERAL]

O personagem é capaz de invocar sua montaria com mais frequência.

Pré-requisitos: Estigma cavaleiro amarelo.

Benefícios: O personagem pode invocar sua montaria uma vez a mais por dia, mesmo que ela tenha sido morta.

Especial: O personagem pode adquirir este talento várias vezes.

MONTARIA APRIMORADA [GERAL]

Sua montaria se tornou mais poderosa.

Pré-requisitos: Estigma cavaleiro amarelo, 10º nível ou superior.

Benefícios: Sua montaria recebe +4 PV, +4 de armadura natural e +2 pontos adicionais de Força e de Inteligência. Além disso, ela adquire a habilidade de assustar outros animais até três vezes por dia. Esse efeito faz com que todos os animais num raio de 9 m da montaria entrem em pânico, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15). Se for encurralada, uma criatura em pânico começará a se acovardar. Se obtiver sucesso no teste de resistência, ela ficará abalada durante 1 rodada.

OLHAR DE SOSLAIO [GERAL]

O personagem é capaz de aterrorizar aqueles que olham nos seus olhos.

Pré-requisitos: Estigma cavaleiro amarelo.

Benefícios: O personagem recebe +4 de bônus de estigma em todos os testes de Intimidação realizados enquanto estiver olhando nos olhos do alvo. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Especial: O personagem pode adquirir este talento várias vezes. A cada vez que for escolhido, ele concederá +4 de bônus de estigma.

TOQUE DA MORTE ADICIONAL [GERAL]

O personagem é capaz de usar seu toque da morte com mais frequência.

Pré-requisitos: Estigma cavaleiro amarelo.

Benefícios: O personagem consegue usar o toque mortal da sua habilidade mão da morte uma vez a mais por dia.

Especial: O personagem pode adquirir este talento várias vezes.

VISÃO DA MORTE [GERAL]

O personagem é capaz de sentir o fluxo da vida ao seu redor.

Pré-requisitos: Estigma cavaleiro amarelo, 4º nível ou superior.

Benefícios: O personagem é afetado permanentemente pela magia *visão da morte*. Esse efeito não pode ser dissipado ou suprimido.

CORAÇÃO DE AÇO

Além dos talentos a seguir, os portadores deste estigma também podem adquirir quaisquer talentos de Criação de Item como talentos adicionais de coração de aço.

FORJAR ALMA [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem é capaz de criar itens mágicos sem ter acesso a magias.

Pré-requisitos: Estigma coração de aço, qualquer talento de Criação de Item.

Benefícios: O personagem consegue ignorar os pré-requisitos de magia de qualquer item mágico criado. Os custos em XP e em ouro aumentam em 5% para cada nível de magia cujos pré-requisitos foram ignorados. Por isso, se ignorar o pré-requisito *silêncio* (2º nível) e *força do touro*

(2º nível) durante a criação de um item mágico, o custo do item em ouro e XP aumentará em 20% (4 níveis de magia no total).

PELE DE AÇO [GERAL]

Sua pele é capaz de adquirir a dureza do aço por um curto período de tempo.

Pré-requisitos: Estigma coração de aço, 10º nível ou superior.

Benefícios: Uma vez por dia, como uma ação livre, o personagem consegue adquirir Redução de Dano 10/adamante durante 1 rodada/nível.

Especial: O personagem pode adquirir este talento até três vezes. Cada vez que for escolhido, ele concederá um uso diário adicional.

TOQUE ARDENTE [GERAL]

Seu toque é capaz de aquecer metal.

Pré-requisitos: Estigma coração de aço.

Benefícios: Três vezes por dia, ao obter sucesso num ataque de toque corpo a corpo ou na manobra Agarrar, o personagem poderá aquecer um objeto de metal como se estivesse usando *esquentar metal*. Apenas o item tocado será afetado e não é possível tocar mais de 11,25 kg/nível. O personagem é imune ao dano causado por esta habilidade.

MAGUS

Além dos talentos a seguir, os portadores deste estigma também podem adquirir quaisquer talentos de Conjuração, Metamagia ou Criação de Item como talentos adicionais de magus.

OLHAR HIPNÓTICO [GERAL]

O olho gordo do personagem tem poderes hipnóticos.

Pré-requisitos: Estigma magus, 6º nível ou superior, talento de conjuração Terceiro Círculo ou superior.

Benefícios: Quando fitar os olhos de uma pessoa a até 3 m de distância, o personagem poderá sacrificar um de seus lugares de magia ainda não utilizados de 3º nível ou superior para conjurar *sugestão* sobre o alvo como uma ação padrão. Ele deverá pronunciar a sugestão e seu olho gordo irá brilhar por alguns instantes, mas não há nenhuma outra indicação externa de que uma magia foi conjurada.

OLHAR REPULSIVO [GERAL]

Quando o personagem se concentra, seu olho gordo torna-se capaz de gerar uma explosão de energia ao seu redor, derrubando quem estiver por perto.

Pré-requisitos: Estigma magus, talento de conjuração Primeiro Círculo ou superior.

Benefícios: O personagem poderá sacrificar um de seus lugares de magia ainda não utilizados de 1º nível ou superior para liberar uma explosão de energia num raio de 3 m ao seu redor como uma ação padrão. O impacto derruba todos que forem atingidos (incluindo seus amigos) simultaneamente. Um teste de Força é feito separadamente para cada indivíduo atingido pela explosão. O modificador para o teste de Força da energia é de +10 e ela precisa empurrar as vítimas o mais longe possível. Usar esta habilidade não provoca um ataque de oportunidade.

OLHAR VERDADEIRO [GERAL]

Seu olho gordo é capaz de perceber ilusões e outros truques.

Pré-requisitos: Estigma magus, 10º nível ou superior, Quinto Círculo.

Benefícios: O personagem poderá sacrificar um de seus lugares de magia ainda não utilizados de 5º nível para conjurar *visão da verdade* sobre si mesmo como uma ação padrão. Seu olho gordo emite um brilho amarelo enquanto dura a magia, mas não há nenhuma outra indicação externa de que uma magia foi conjurada.

MÃO NEGRA

Os talentos a seguir podem ser escolhidos como talentos adicionais de um mão negra.

CONTRAMÁGICA [GERAL]

O personagem é capaz de controlar melhor sua habilidade de anular magia.

Pré-requisitos: Estigma mão negra, Reprimir Magia.

Benefícios: Quando estiver usando seu talento Suprimir Magia, o personagem poderá recorrer ao efeito de contramágica de *dissipar magia maior*, em vez do efeito de dissipar em área.

FORJA DE SANGUE [CRIAÇÃO DE ITEM]

Ao mergulhar balas em seu sangue, o personagem pode criar munição para caçar magus.

Pré-requisitos: Estigma mão negra.

Benefícios: Gastando 1 hora e sofrendo 1 ponto de dano temporário de Constituição, o personagem poderá transformar 6 balas, flechas ou facas de arremesso comuns em itens matadores de magus (veja o Capítulo 5: Equipamentos). A Constituição perdida dessa forma será recobrada à taxa de 1 ponto por semana. Esse dano não poderá ser curado por magia.

MAGIA PARASITA [GERAL]

O personagem é capaz de drenar permanentemente a magia de qualquer item que esteja tocando com sua mão negra para curar suas feridas.

Pré-requisitos: Estigma mão negra, 10º nível ou superior.

Benefícios: Como uma ação padrão, o personagem poderá tentar drenar a magia de um item. Ele deverá ser empunhado por sua mão negra e o personagem terá que realizar um teste de dissipar como se estivesse tentando suprimir a magia do item através de *dissipar magia maior*. Caso obtenha sucesso, o item será permanentemente drenado e o personagem recuperará 1 PV para cada 2.500 PO do valor do objeto, arredondado para baixo (mínimo de 1 ponto).

SANGUE POTENTE [GERAL]

A força de seu estigma torna o personagem particularmente resistente à magia.

Pré-requisitos: Estigma mão negra.

Benefícios: A resistência à magia do personagem aumenta em 2 pontos e ele recebe +1 de bônus em qualquer teste de dissipar (como para o talento Suprimir Magia).

Especial: O personagem pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que for escolhido, aumentará sua resistência à magia em 2 pontos e seu bônus no teste de dissipar em 1 ponto.

SUPRESSÃO APRIMORADA [GERAL]

A força de sua habilidade de anular magia é aumentada.

Pré-requisitos: Estigma mão negra, Reprimir Magia.

Benefícios: O personagem pode usar seu talento Suprimir Magia uma vez a mais por dia. Além disso, o raio do efeito aumenta em 6 m.

Especial: O personagem pode adquirir este talento até três vezes. Cada vez que for escolhido, ele concederá uma utilização a mais e 6 m adicionais de efeito para o talento Suprimir Magia.

SUPRIMIR MAGIA [GERAL]

O personagem é capaz de suprimir a magia em seu entorno imediato por um curto período de tempo.

Pré-requisitos: Estigma mão negra.

Benefícios: Uma vez por dia, como uma ação padrão, o personagem é capaz de criar um efeito semelhante a *dissipar magia maior* centralizado em si mesmo, mas que se estende numa explosão de 18 m de raio. Além disso, este talento só consegue criar o efeito de dissipar magia em área.

**METAMORFO**

Além dos talentos a seguir, os metamorfos também podem adquirir quaisquer talentos de Conjuração, Metamagia ou Criação de Item como talentos adicionais de metamorfo.

ALTERAÇÃO ADICIONAL [GERAL]

O personagem é capaz de *alterar-se* mais vezes por dia.

Pré-requisitos: Estigma metamorfo.

Benefícios: O personagem pode usar sua habilidade bênção da lua para *alterar-se* duas vezes a mais por dia.

Especial: O personagem pode adquirir este talento várias vezes.

FALAR COM ANIMAIS [GERAL]

Você é capaz de falar com os animais.

Pré-requisitos: Estigma metamorfo.

Benefícios: O personagem é capaz de *falar com animais* sem limite diário.

FORMA ANIMAL [GERAL]

O personagem é capaz de assumir a forma de diversos animais.

Pré-requisitos: Estigma metamorfo, 10º nível ou superior.

Benefícios: Quando estiver usando a habilidade *alterar-se* da bênção da lua, o personagem será capaz de assumir a

forma de vários animais. Nos demais aspectos, ele ainda estará restrito aos efeitos usuais de *alterar-se*.

PADRE

Além dos talentos a seguir, os portadores deste estigma também podem adquirir quaisquer talentos de Conjuração, Metamagia ou Criação de Item como talentos adicionais de padre.

AURA FORTALECIDA [GERAL]

Sua habilidade de abençoar é fortalecida.

Pré-requisitos: Estigma padre, 8º nível ou superior.

Benefícios: Os efeitos de bênção da sua habilidade celestial divina aumentam para +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

TOQUE DA CURA [GERAL]

O personagem recebe a habilidade de curar ferimentos com um toque, sem empregar magias.

Pré-requisitos: Estigma padre.

Benefícios: O personagem é capaz de curar ferimentos (seus ou de outros) pelo toque. Ele consegue curar um número total de pontos de vida por dia equivalente ao seu nível de personagem × seu bônus de Sabedoria. Para isso, se o seu modificador for menor que +1, será considerado +1. O personagem pode dividir o efeito do seu poder de cura entre diversos personagens, e não precisa utilizá-lo em uma única ocasião. Usar Toque da Cura é uma ação padrão.

O personagem também é capaz de utilizar esse todo ou parte desse poder de cura para causar dano aos mortos-vivos. Para isso é necessário obter sucesso num ataque de toque corpo-a-corpo que não provoca ataques de oportunidade. É o personagem quem decidirá o quanto de seus pontos diários usará para infligir dano após tocar o morto-vivo.

TOQUE DA CURA APRIMORADO [GERAL]

Seu toque da cura é fortalecido.

Pré-requisitos: Estigma padre, Toque da Cura.

Benefícios: O modificador de Sabedoria do personagem aumenta em +1 para determinar quantos pontos de vida ele será capaz de recuperar por dia com Toque da Cura. Observe que, se o seu modificador de Sabedoria for menor que +1, o bônus será somado ao modificador mínimo de +1 descrito em Toque da Cura. Por exemplo: se o modificador de Sabedoria do personagem for -4 e ele adquirir este talento uma vez, o modificador será considerado +2 (+1 mínimo e +1 pelo talento) para o talento Toque da Cura.

Especial: O personagem pode adquirir este talento várias vezes.

VIDÊNCIA NO ESPELHO [GERAL]

O personagem pode usar espelhos para observar à distância.

Pré-requisitos: Estigma padre, 10º nível ou superior.

Benefícios: Uma vez por dia, ao olhar em um espelho, o personagem será capaz de conjurar *vidência maior* como um

conjurador com seu nível de personagem. Isso não requer componentes verbais ou gestuais, apenas concentração.

TALENTOS DE DESGARRADO

Os talentos a seguir podem ser escolhidos como talentos adicionais de desgarrado. Talentos em itálico são encontrados neste livro.

Acuidade com Arma, Ataque em Movimento, Arqueirismo Montado, *Boa Cobertura*, *Bom de Tiro*, Combate Montado, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma, Foco em Perícia, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Mobilidade, *Pensamento Rápido*, Rapidez de Recarga, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Separar Aprimorado, *Sucesso Decisivo Aprimorado*, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro em Movimento, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido, Usar Arma Exótica.

TALENTOS DE PISTOLEIRO

Os talentos a seguir podem ser escolhidos como talentos adicionais de pistoleiro. Talentos em itálico são encontrados neste livro.

Acuidade com Arma, Agarrar Aprimorado, Arqueirismo Montado, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Atropelar, *Boa Cobertura*, *Bom de Tiro*, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Desarme Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Especialização em Combate, *Estômago de Ferro*, Esquiva, Foco em Arma, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Liderança, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos de Combate, Rapidez de Recarga, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Separar Aprimorado, *Sucesso Decisivo Aprimorado*, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido, Trespasar, Trespasar Maior, Usar Arma Exótica, Ultrapassar Aprimorado, Vitalidade, Vontade de Ferro.

TALENTOS DE RASTREADOR

Os talentos a seguir podem ser escolhidos como talentos adicionais de rastreador. Talentos em itálico são encontrados neste livro.

Agarrar Aprimorado, *À Luz das Estrelas*, Arqueirismo Montado, Ataque Giratório, Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Atropelar, *Boa Cobertura*, *Bom de Tiro*, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Corrida, Duro de Matar, Encontrão Aprimorado, Esquiva, *Estômago de Ferro*, Foco em Arma, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Rapidez de Recarga, Saque Rápido, Separar Aprimorado, *Sucesso Decisivo Aprimorado*, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior, Usar Arma Exótica, Ultrapassar Aprimorado, Vontade de Ferro, Tiro Rápido, Tiro em Movimento, Vitalidade.

CAPÍTULO CINCO

EQUIPAMENTOS

INTRODUÇÃO

Este capítulo descreve os equipamentos mais comuns no cenário de *Faroeste Arcano* e fornece os preços da maioria das coisas que os personagens podem querer comprar.

DINHEIRO INICIAL

Uma vez que os personagens de *Faroeste Arcano* começam o jogo no 3º nível, recebem 2.700 PO de início, conforme indicado pela tabela de riquezas dos personagens no LdM.

A critério do Mestre, eles podem gastar parte do dinheiro inicial para adquirir itens mágicos e mundanos. Entretanto, todos os itens mágicos devem ser aprovados pelo Mestre antes de começar o jogo.

Recomenda-se que todos os personagens adquiram uma montaria e suprimentos relacionados, além de armas de fogo e munição. As distâncias nos Territórios são muito grandes para serem percorridas a pé num tempo razoável, e qualquer indivíduo sem uma arma de fogo (exceto, possivelmente, um magus) se verá em grande desvantagem.

A CORRIDA DO OURO

Embora possa ocorrer uma grande corrida do ouro no futuro próximo de *Faroeste Arcano*, até agora ela esteve limitada aos anões, com sua sede insaciável por metais. Caso ocorra um evento de grande magnitude, quanto mais os personagens se aproximarem do local da corrida mais os preços irão se elevar, já que os oportunistas aproveitarão para tirar vantagem dos exploradores diligentes. Para dar uma idéia, durante as corridas do ouro no mundo real, os preços inflacionaram cerca de 2.000%!

EQUIPAMENTO PADRÃO

Faroeste Arcano ocorre em uma época mais futura do que a maioria das campanhas padrão de d20, mas grande parte dos mesmos equipamentos ainda é procurada pelos andarilhos.

A maioria dos equipamentos do LdJ pode ser usada nos Territórios pelo preço indicado, com as alterações a seguir.

ARMAS

Qualquer coisa fora da lista de equipamentos neste livro é considerada uma arma exótica e custa o dobro do preço listado.

ARMADURAS

Todas as armaduras e escudos custam o dobro do preço listado.

PRODUTOS E SERVIÇOS

Todos os itens estão disponíveis pelo preço usual, com as seguintes exceções:

- Lunetas e clepsídras agora custam 150 PO.
- Fósforos são vendidos em pacotes de 20 unidades por 1 PO.
- As bolsas de componentes de magia e grimórios não estão disponíveis.

ARMAS

Armas Brancas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Inc. Dist.	Peso¹	Tipo²
<i>Armas Corpo a Corpo Leves</i>							
Garrafa Quebrada	—	1d3	1d4	×2	—	250 g	Perf.
Faca	2 PO	1d3	1d4	19–20/×2	3 m	500 g	Perf. ou Cort.
<i>Armas Corpo a Corpo de Uma Mão</i>							
Clava	—	1d4	1d6	×2	3 m	1,5 kg	Conc.
Machado de Mão	6 PO	1d4	1d6	×3	—	1,5 kg	Cort.
Ferrete (quente)	5 PO	1d6	1d8	×2	—	—	—
<i>Armas Brancas de Duas Mãos</i>							
Pé-de-Cabra	5 PO	1d8	1d10	×2	—	4 kg	Conc.
Picareta	8 PO	1d4	1d6	×4	—	3 kg	Perf.
Marreta	15 PO	1d8	1d10	19–20/×2	—	5 kg	Conc.
<i>Armas de Ataque à Distância de Duas Mãos</i>							
Arco	75 PO	1d4	1d6	×3	21 m	1 kg	Perf.
Flechas (20)						1,5 kg	—
Laço	1 PO	—	—	—	3 m	2,5 kg	—
Armas de Fogo Pequenas							
Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Inc. Dist.	Peso¹	Tipo²	
<i>Armas de Ataque à Distância Leves</i>							
Revólver Reserva	100 PO	1d6	1d8	×3	7,5 m	0,5 kg	Perf.
Balas (20)	10 PO					250 g	
Revólver Leve	150 PO	1d8	1d10	×3	9 m	1,5 kg	Perf.
Balas (20)	15 PO					250 g	
<i>Armas de Ataque à Distância de Uma Mão</i>							
Revólver Pesado	200 PO	1d10	1d12	×3	12 m	2 kg	Perf.
Balas (20)	20 PO					250 g	
Armas de Fogo Grandes							
Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Inc. Dist.	Peso¹	Tipo²	
<i>Armas de Ataque à Distância de Duas Mãos</i>							
Rifle	250 PO	1d10	1d12	×3	21 m	5 kg	Perf.
Cartuchos (20)	25 PO					250 g	
Espingarda	250 PO	*	*	*	3 m	5 kg	Perf.
Cartuchos (20)	50 PO					250 g	
Armas Exóticas							
Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Inc. Dist.	Peso¹	Tipo²	
<i>Armas Corpo a Corpo de Uma Mão</i>							
Machadinha da Matilha	30 PO	1d8	1d10	×2	4,5 m	2 kg	Cort.
<i>Armas de Ataque à Distância de Uma Mão</i>							
Geringonça de Gnomo	250 PO	1d10	—	*	9 m	2 kg	Perf.
Balas (20)	20 PO					250 g	
Facas de Arremesso Halfling	10 PO	1d4	—	19–20/×2	7,5 m	50 g	Perf.
Canhão de Mão Orc	250 PO	—	2d8	×3	6 m	7,5 kg	Perf.
Balas (20)	20 PO					250 g	
<i>Armas de Ataque à Distância de Duas Mãos</i>							
Escopeta Anã	600 PO	—	*	*	4,5 m	5 kg	Perf.
Cartuchos (20)	50 PO					250 g	
Espingarda Élfica	300 PO	—	1d12	×3	45 m	4 kg	Perf.
de Cano Longo							
Cartuchos (20)	25 PO					250 g	

1 – O peso se refere a armas Médias. Uma arma Pequena pesa a metade, e uma Grande, o dobro.

2 – Quando dois tipos são indicados, a arma possui ambos quando a entrada especificar “e” ou de um dos dois tipos (a critério do jogador no momento do ataque) se a entrada especificar “ou”.

NOVOS EQUIPAMENTOS

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Item	Custo	Peso
Cigarros (20)	1 PO	—
Charuto, bom	1 PO	—
Charuto, excelente	10 PO	—
Dados		
Normais	2 PO	—
Viciados	25 PO	—
Coldre		
de Reserva	10 PO	0,50 kg
Revólver	2 PO	0,50 kg
Rifle	2 PO	1 kg
Mola	+10 PO	0,50 kg
Baralho		
Normal	2 PO	—
Marcado	25 PO	—
Relógio de Bolso	75 PO	250 g

SUBSTÂNCIAS E ITENS ESPECIAIS

Item	Custo	Peso
Pó de ouro	50 PO	1,50 kg
Munição matadora de magus	+50 PO	—
Jóia de minerador	50 PO	250 g
Bálsamo de ervas	25 PO	125 g

FERRAMENTAS E KITS DE PERÍCIAS

Item	Custo	Peso
Ferramentas de Construir/Consertar	250 PO	5 kg
Kit de Mineração	50 PO	12,5 kg

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

Item	Custo	Peso
Estraga-Bucho	5 PO	1,50 kg

VESTIMENTAS

Item	Custo	Peso
Botas de Andarilho	5 PO	500 g
Guarda-Pó	25 PO	2,50 kg
Chapéu-coco/de apostador	10 PO	250 g
Chapéu de Andarilho	5 PO	250 g

MONTARIAS E

EQUIPAMENTOS RELACIONADOS

Item	Custo	Peso
Sela de andarilho	10 PO	5 kg
Estábulo (trácio), por dia	5 PO	—
Trácio	750 PO	—
Alimento de trácio, por dia	2 PO	1 kg
Focinheira de trácio	5 PO	0,50 kg
Sela de trácio	25 PO	7,5 kg

TRANSPORTE

Item	Custo	Peso
Carroça Coberta	50 PO	200 kg

SERVIÇOS

Item	Custo	Peso
Passagem de trem, 1 parada	25 PO	—
Passagem de navio fluvial, 1 parada	15 PO	—
Passagem de carroça, para 300 km	10 PO	—

EXPLOSIVOS

Item	Custo	Peso
Dinamite, 1 banana	25 PO	250 g
Barril de pólvora	200 PO	15 kg
Pavio, 10 unidades	5 PO	250 g

DESCRIÇÕES DE ARMAS

As armas citadas nas tabelas acima são descritas a seguir.

ARMAS CORPO A CORPO

Faca de Arremesso Halfling: Estas facas de arremesso são fabricadas e balanceadas com cuidado. Elas causam mais dano e podem ser arremessadas mais longe do que as facas comuns.

Além disso, todas as facas de arremesso halfling são obras-primas e concedem +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque.

Ferrete: Um ferrete frio causa dano como uma clava. Quando quente, o dano causado é metade por concussão e metade por fogo.

Garrafa Quebrada: Se o personagem infligir o dano máximo com uma garrafa quebrada, ela se estilhaçará completamente e se tornará inútil.

Laço: Um laço funciona exatamente como uma rede, conforme descrito nas regras básicas.

Machadinha da Matilha: A machadinha é a arma branca favorita dos guerreiros da Matilha. Eles fazem cara feia para qualquer indivíduo de outra raça que possua ou empunhe uma machadinha desse tipo. Já que essa arma nunca é vendida para membros de outra raça, a única maneira de obter uma é roubá-la ou tomá-la de um cadáver.

Pé-de-Cabra: Além de sua utilidade como arma, um pé-de-cabra concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Força realizados para forçar portas, arcas ou outros objetos.

ARMAS DE FOGO

As armas de fogo em *Faroeste Arcano* sempre desferem ataques de toque à distância. Graças a elas, as armaduras se tornaram praticamente inúteis, e por isso são tão impopulares nos Territórios.

Canhão de Mão Orc: Esses revólveres são preferidos pelos orcs e meio-orcs. Eles são conhecidos pelos ferimentos doloridos que causam. O personagem recebe +4 de bônus em qualquer teste de Intimidação realizado quando estiver apontando um canhão de mão orc para o alvo.

Escopeta Anã: As escopetas anãs são as espingardas mais sofisticadas disponíveis. Elas possuem alcance aumentado e são obras-primas, concedendo +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque. Em todos os demais aspectos, são idênticas às espingardas.

Espingarda: As espingardas causam 4d4 pontos de dano, porém esse valor se reduz em 1d4 para cada incremento de distância (além do primeiro) do ataque.

Espingarda Élfica de Cano Longo: As espingardas élficas de cano longo são rifles mais leves com um alcance maior do que as espingardas comuns. Elas são apreciadas por elfos e meio-elfos, mas são raras e difíceis de adquirir fora das comunidades élficas.

Geringonça de Gnomo: Uma geringonça de gnomo nunca é igual a outra. Do mesmo modo como ocorre com os revólveres pesados, seus proprietários vivem fazendo ajustes intermináveis. Como resultado, sempre que o personagem obtiver um sucesso decisivo, jogue um dado e consulte a tabela a seguir para descobrir o que acontece.

1d20	Resultado
1	A arma não dispara. O personagem sofre o dano em vez do alvo.
2-3	Sem dano. A arma não dispara e ninguém é atingido.
4-5	Decisivo x2
6-14	Decisivo x3
15-17	Decisivo x4
18-19	Decisivo x5
20	Decisivo x3 e golpe de misericórdia automático.

Revólver de Reserva: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Enganar feitos para esconder um revólver reserva em suas roupas. Ele realiza 1 disparo antes de precisar ser recarregado.

CAPACIDADE DE MUNIÇÃO

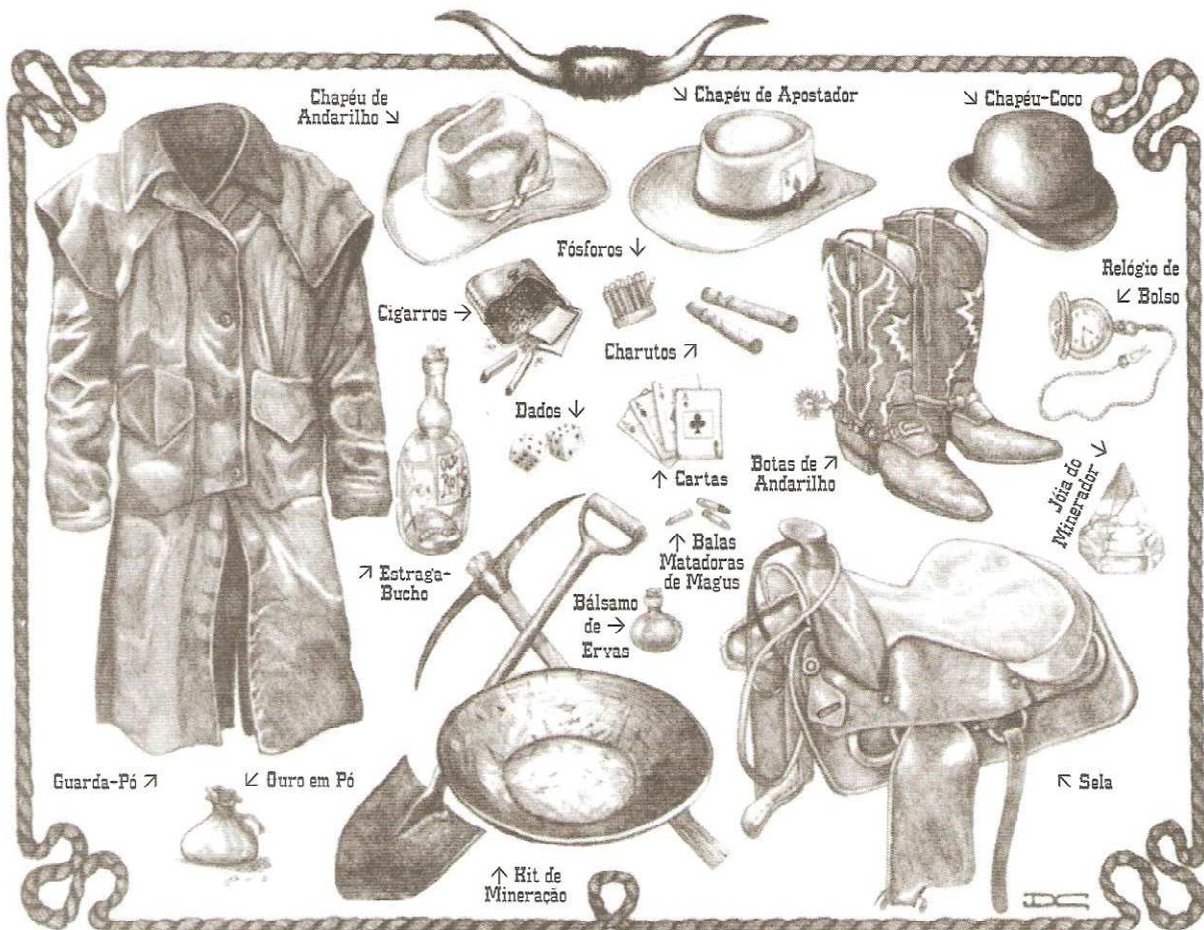
A menos que seja especificado o contrário, os revólveres disparam 6 vezes antes de precisarem ser recarregados, os rifles 15 vezes e as espingardas 2.

EXPLOSIVOS

Os explosivos são projéteis de área.

Barril de Pólvora: Um barril de pólvora é aproximadamente equivalente a 9 bananas de dinamite (10d6 de dano, explosão com raio equivalente a 6 m).

Dinamite: Uma banana de dinamite deve ser acesa como uma ação de movimento antes de ser arremessada ou posicionada. Ela causa 2d6 pontos de dano por concussão e tem um raio de explosão de 1,5 m. O estopim pode estourar



na mesma rodada em que foi aceso ou até vários minutos depois, dependendo do quanto foi usado. Qualquer indivíduo apanhado pela explosão poderá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para reduzir o dano à metade. Cada banana de dinamite adicional aumenta o dano em 1d6 (até o máximo de 10d6) e o raio da explosão em 1,5 m (até o máximo de 6 m).

DESCRIÇÕES DOS EQUIPAMENTOS

Os equipamentos da tabela são descritos a seguir.

Botas de Andarilho: Estas botas têm esporas e concedem +2 de bônus a qualquer teste de Cavalgar realizado enquanto o personagem as estiver calçando.

Coldre de Mola: O personagem consegue esconder um revólver reserva neste coldre e sacá-la como uma ação simples (como se tivesse o talento Saque Rápido) ao realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 13). Caso fracasse, ele deixará a arma cair em um local adjacente escolhido pelo Mestre.

Além disso, o personagem recebe +2 de bônus, cumulativos com outros bônus, nos testes de Enganar realizados para esconder um revólver reserva em suas roupas quando ela estiver dentro do coldre (totalizando um bônus total de +6).

Bálsamo de Ervas: Bálsamo de ervas é o nome genérico de uma série de remédios herbais vendidos nos Territórios. Eles são comercializados em pequenos frascos e cada um recupera 1d3 de pontos de vida.

No entanto, devido às limitações dos remédios herbais, nenhum indivíduo pode se beneficiar de um bálsamo de

ervas mais que 3 vezes por dia. As doses adicionais não surtirão efeito.

Cartas Marcadas: Essas cartas concedem +2 de bônus nos testes de Enganar realizados para roubar no jogo. No entanto, qualquer indivíduo com 5 níveis ou mais em Profissão (apostador) poderá fazer um teste de perícia (CD 15) para notar que o maço está marcado.

Coldre de Reserva: O personagem recebe +4 de bônus, cumulativos com outros bônus, nos testes de Enganar realizados para esconder um revólver reserva ou leve em suas roupas.

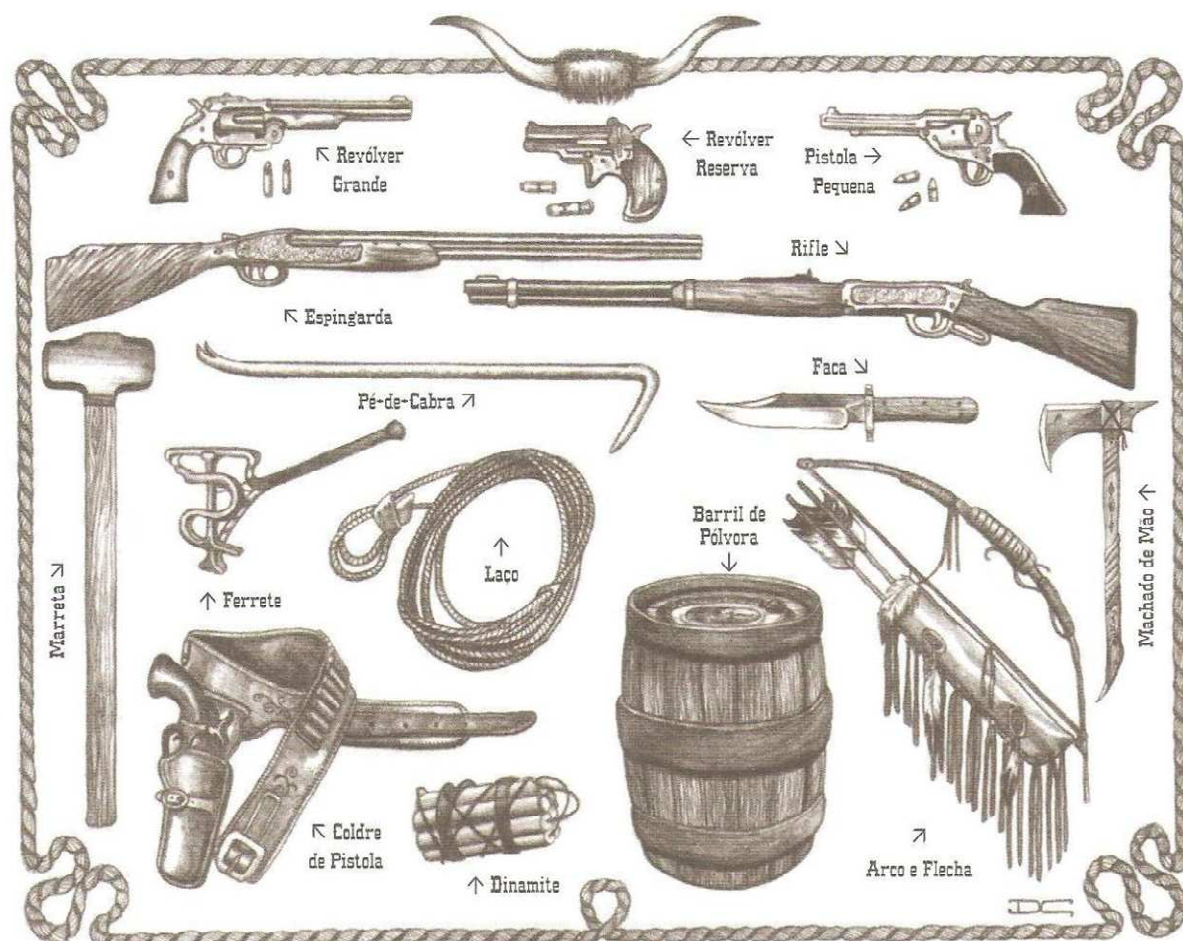
Dados Viciados: Estes dados concedem +2 de bônus nos testes de Enganar realizados para roubar no jogo. No entanto, qualquer indivíduo com 5 níveis ou mais em Profissão (apostador) poderá realizar um teste de perícia (CD 15) para notar que os dados estão viciados.

Estopim: Um estopim pode ser cortado em qualquer comprimento e durar vários minutos. Uma banana de dinamite costuma ter estopim suficiente para causar uma explosão no final da rodada em que foi aceso. Um barril de pólvora não precisa de estopim. É possível fazer um rastro de pólvora e incendiá-lo diretamente, funcionando como um estopim.

Guarda-pó: Este casaco longo para qualquer clima foi criado para proteger o usuário do sol, da areia, do vento e do frio dos Territórios. Você recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência realizados contra o dano provocado pelas condições climáticas.

Estraga-Bucho: Uma garrafa de estraga-bucho contém 8 doses (consulte o capítulo 6, Regras de Bebida).

Focinheira de Trácio: Este objeto evita que o trácio morda. Pouquíssimos estábulos nos Territórios aceitariam um trácio sem uma focinheira.



Jóia do Minerador: Estas jóias brilham como uma lanterna quando estão num local escuro. É possível recarregá-las expondo-as à luz do sol, o que proporciona 8 horas de iluminação. A luz fornecida por uma dessas jóias não é luz real do sol.

Munição Matadora de Magus: Qualquer tipo de munição (balas de revólver ou de rifle, cartuchos de espingarda, facas de arremesso ou flechas) pode ser adquirido com esta característica. A munição recebe a qualidade de arma mágica matador de magus (consulte a página 25). O custo é aplicado ao lote de munição adquirido. Logo, 20 balas matadoras de magus para um revólver pesado custam 70 PO.

Ouro em Pó: O ouro em pó é o produto de escambo mais utilizado dos Territórios.

Sela de Andarilho: Quando estiver cavalgando com uma sela de andarilho, o personagem receberá +2 de bônus nos testes de Cavalgar. No entanto, os trácios se recusam a carregar essa sela e precisam de uma confeccionada especialmente para eles.

Sela de Trácio: Essas selas são projetadas especificamente para evitar que o animal se irrite, e possuem um freio para o pescoço que impede que ele se vire e morda o cavaleiro. Usar uma sela comum em um trácio é pedir que ele ataque o cavaleiro, a menos que se obtenha sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 15) ao colocar a sela.

Trácio: Os trácios são animais carnívoros que servem como montaria e são parecidos com cavalos, exceto por seus dentes afiados e pelagem felpuda. Eles são cavalgados principalmente pelos corredores cinzentos, que têm dificuldade para domesticar cavalos graças ao seu odor de predador.

É muito caro criar trácios em cativeiro nos Territórios devido à sua alimentação. Eles precisam de aproximadamente 1 kg de carne fresca por dia para manter sua força. No

entanto, além de sua dificuldade para montar cavalos comuns, os corredores cinzentos valorizam as habilidades dos trácios de se defenderem dos predadores e, por isso, acham que vale a pena arcar com a manutenção desses animais.

Mais detalhes sobre os trácios podem ser encontrados na página 60.

MODIFICAÇÕES EM ARMAS DE FOGO

Alguns pistoleiros gostam de modificar suas armas de fogo para adquirir algumas vantagens. Os efeitos de algumas das modificações mais comuns são indicados abaixo. Outras podem ser acrescentadas a critério do mestre.

ESPINGARDA

Cano Fechado: Diminuir o cano de uma espingarda ou escopeta não aumenta seu dano base em 1d4, mas diminui o incremento de distância em 1,5 m.

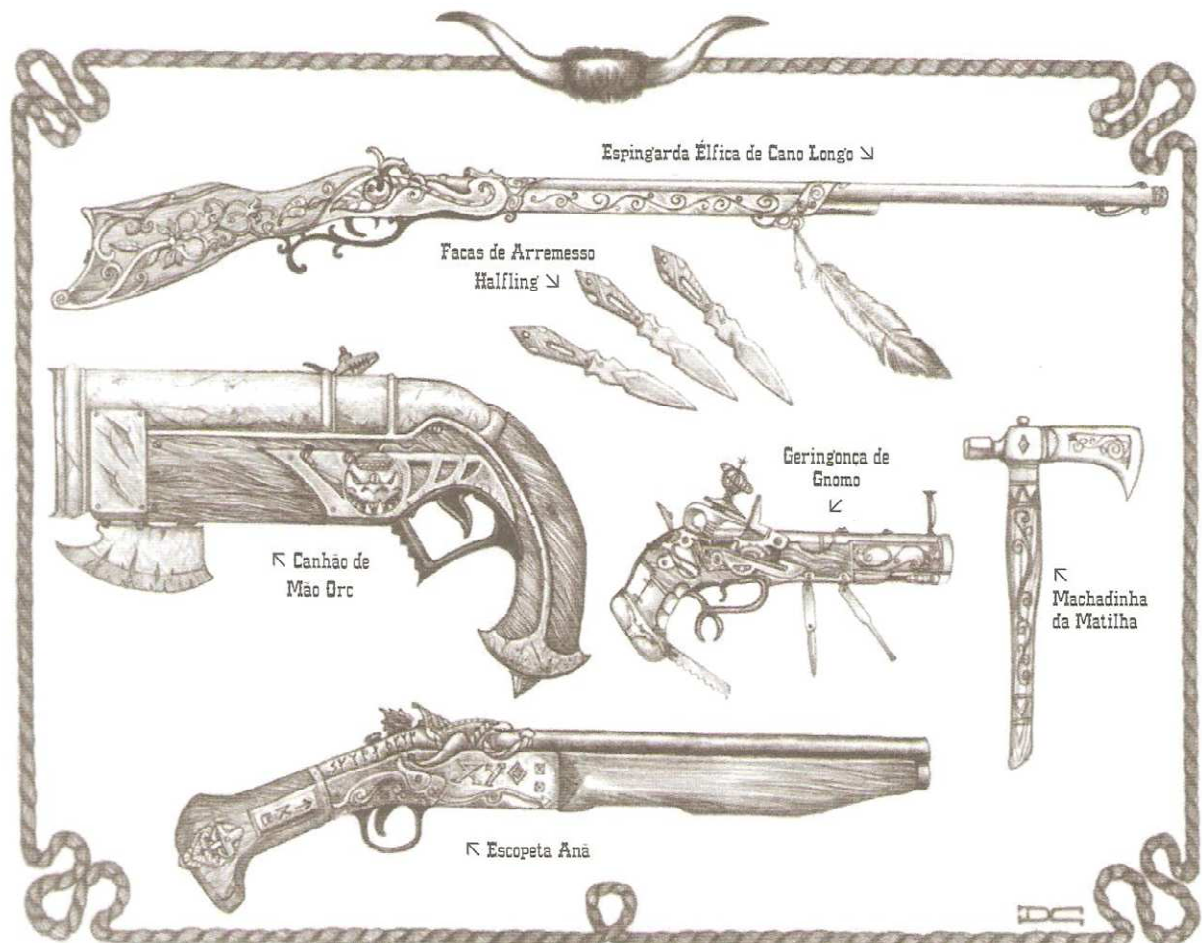
RIFLE

Examinar a Mira: Ao realizar um teste de Construir/Consertar (armas de fogo) (CD 15) e gastando 1d4 balas para disparar alguns tiros, é possível conceder +1 de bônus de competência a um rifle para acertar o próximo tiro.

REVÓLVER

Examinar a Mira: Como os rifles.

Serrar a Mira: Adiciona +1 à jogada de iniciativa durante os duelos, mas o revólver não poderá ser usado para mirar.



CAPÍTULO SEIS

NOVAS REGRAS

INTRODUÇÃO

As novas regras de *Faroeste Arcano* são introduzidas neste capítulo, incluindo as ações que podem ser realizadas com armas de fogo, as regras para os duelos “ao meio-dia”, bebidas e como obter uma reputação como pistoleiro.

AÇÕES COM ARMAS DE FOGO

Sempre que estiver empunhando uma arma de fogo, o personagem poderá realizar qualquer uma das ações a seguir durante o combate.

MIRAR UM ALVO

Como uma ação de movimento, o personagem é capaz de mirar num alvo que esteja em seu campo de visão e no raio do seu alcance máximo. Desde que não faça nada para perder a mira e o alvo não se mova mais que 1,5 m, ele receberá +1 de bônus de circunstância em todos os ataques feitos contra o alvo. Esse bônus é cumulativo com o de apoiar a arma, a seguir.

APOIAR ARMA DE FOGO

Como uma ação de movimento, o personagem é capaz de apoiar a arma. Para isso, ela é colocada sobre uma superfície estável, evitando que ela se mova durante o disparo. Durante essa ação, escolha um alvo no seu campo de visão e no raio do alcance máximo do personagem. Portanto, desde que não faça nada para derrubar a arma e o alvo não se mova mais que 1,5 m, ele receberá +2 de bônus de circunstância em todos os ataques desferidos contra o alvo. Esse bônus é cumulativo com o de mirar, acima.

Quando o personagem apoia uma arma, qualquer cobertura oferecida pelo terreno é reduzida em uma categoria (de metade para um quarto, por exemplo), o que o expõe ainda mais ao fogo cruzado.

DAR COBERTURA

Como uma ação de rodada completa, o personagem é capaz de proteger uma pessoa dando cobertura em meio a um tiroteio. Ao realizar essa ação, escolha um alvo dentro do seu campo de visão e não adjacente a um inimigo ou ocupando o mesmo quadrado que ele. O personagem recebe +4 de bônus de esquiva na CA até o começo da contagem inicial na próxima rodada. Entretanto, esse bônus é recebido apenas contra inimigos que estão dentro do seu campo de visão e no raio do seu alcance máximo.

Quando mais de um personagem estiver dando cobertura para o mesmo alvo contra os mesmos inimigos, ele recebe +1 de bônus de esquiva adicional para cada personagem dando-lhe cobertura além do primeiro.

São necessários 5 disparos para proteger um aliado durante 1 rodada.

ACUAR INIMIGO

Como uma ação de rodada completa, o personagem é capaz de acuar um inimigo com uma arma de fogo, obrigando-o a procurar cobertura e dificultando que ele responda aos disparos. Ao realizar essa ação, escolha um alvo que esteja dentro do seu campo de visão, não adjacente a um inimigo e no raio do seu alcance máximo.

Até o começo da sua contagem de iniciativa na próxima rodada, e contanto que as três condições acima sejam satisfeitas, o alvo sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de perícia. Além disso, se o alvo não violou uma das três condições e não conseguiu sequer um quarto de cobertura ao final da penalidade, o personagem receberá um ataque livre (e apenas uma ação, não um ataque completo) contra o alvo.

Quando mais de um personagem estiver acuando o mesmo alvo, ele recebe -1 de penalidade adicional para cada personagem participando da ação além do primeiro. Além disso, se o alvo não procurar cobertura (conforme descrito acima), cada personagem que estiver atacando receberá um ataque livre quando as penalidades terminarem.

São necessários 5 disparos para acuar um inimigo durante 1 rodada.

DUELOS

Os duelos são as imagens mais representativas do gênero faroeste. Dois atiradores se encaram na rua principal enquanto o relógio da cidade avança os ponteiros em direção ao meio-dia. O relógio toca... ouve-se um disparo... e um homem vive para duelar de novo, enquanto o agente funerário se encarrega do outro. Cenas como essa podem ser representadas da seguinte maneira.

ATITUDE

Em primeiro lugar, os participantes precisam decidir como se comportarão no duelo. Preferem sacar a arma o mais rápido possível, jogar-se para o lado enquanto disparam ou perder algum tempo para mirar?

No início de um duelo, os participantes podem trocar pontos entre seus bônus de ataque, de iniciativa e de esquiva na CA (incluindo o bônus na CA da classe) à razão de 1 para 1. Eles não poderão reduzir nenhum desses bônus a menos que +0.

Por exemplo, um pistoleiro halfling tem +8 de ataque à distância, +6 de bônus de iniciativa e +5 de bônus de esquiva na CA. Ele decide sacar a arma o mais rápido possível, ignorando precisão e defesa, então, reduz seus bônus de ataque e esquiva para +0 cada, aumentando seu bônus de iniciativa para +19. Ele não poderá reduzir nenhum dos dois bônus além desse valor, já que ambos chegaram a +0. Em seguida, ele anota discretamente esses três valores em uma folha de papel.

MANOBRA

Em seguida, cada participante decide se tentará realizar uma manobra durante o duelo. Uma manobra é um truque ou tática usada para se obter uma vantagem. Cada participante só poderá empregar uma manobra por duelo. As manobras possíveis são listadas a seguir.

DISTRAÇÃO

O personagem tenta abalar os nervos de seu oponente, reduzindo seu bônus de iniciativa, falando algo para distraí-lo antes do duelo.

O personagem realiza um teste de Conversar resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo. Para cada ponto em que o resultado do personagem superar o adversário, o bônus de iniciativa do alvo é reduzido em -1.

FINTA

Fintando com as mãos, o personagem procura fazer com que o alvo perca o equilíbrio, reduzindo sua CA.

O personagem realiza um teste de Enganar resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo. Para cada ponto em que o resultado do personagem superar o adversário, a CA do alvo é reduzida em 1 ponto.

CONCENTRAÇÃO

Concentrando-se no duelo, o personagem busca ignorar quaisquer manobras que possam ser empregadas pelos oponentes.

O personagem realiza um teste de Concentração (CD 15). Para cada ponto em que o resultado do personagem superar o adversário, ele receberá +1 de bônus em quaisquer

testes que precisarem ser feitos para resistir a manobras durante o duelo.

ENCARAR

Olhando nos olhos do oponente, o personagem procura prever seus movimentos e abalar seus nervos, reduzindo suas chances de acerto.

O personagem realiza um teste de Intimidação resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo. Para cada ponto em que o resultado do personagem superar o adversário, a jogada de ataque do alvo é reduzida em -1.

RESOLVENDO AS MANOBRAS

Revele os valores que os participantes do duelo anotaram em segredo. A seguir, resolva todas as manobras de concentração em andamento. Por fim, começando com o participante com o maior bônus de iniciativa, resolva todas as manobras restantes, fazendo ajustes na iniciativa, CA ou bônus de ataque conforme for necessário.

Por exemplo, o halfling mencionado anteriormente faz uma finta para aumentar suas chances de acertar o alvo. Ele realiza um teste de Enganar resistido pelo teste de Sentir Motivação e vence por 4 pontos. A CA do alvo é reduzida em 4 enquanto durar o duelo.

Observe que a finta não altera a ordem em que as manobras são resolvidas, e muito menos as jogadas de iniciativa durante a etapa "Troca de Tiros", a seguir.

TROCA DE TIROS

Cada participante realiza um teste de Iniciativa e, em seguida, pela ordem dos resultados, desfere um único ataque (ou dois se estiver duelando com duas armas). Depois disso, o duelo termina. Os efeitos exatos dos ataques realizados durante o duelo dependem de o participante estar atirando para ferir ou matar. Alguns dos modificadores mais comuns são indicados abaixo.

Condição	Modificador
Revólver com mira serrada	+1 na iniciativa
Sol nos olhos	-2 na jogada de ataque
Usando um arco ou faca	-4 na iniciativa

ATIRANDO PARA MATAR

Quando estiver atirando para matar, qualquer acerto durante o duelo é tratado como um golpe de misericórdia bem-sucedido. O ataque será um sucesso decisivo automático e, se o alvo sobreviver ao dano causado, ainda terá que obter sucesso num teste de resistência de Fort (CD 10 + dano causado) ou morrerá. Isso reflete a natureza extremamente letal dos duelos. Os personagens devem ser muito cuidadosos quando se envolverem nessas situações.

ATIRANDO PARA FERIR

Quando estiver atirando para ferir, qualquer acerto durante o duelo ainda será um sucesso decisivo automático. Embora um pouco menos perigoso, esse tipo de duelo ainda causa algumas mortes.

REPUTAÇÃO

Conforme viajarem pelos Territórios, os personagens obterão uma reputação. Isso é ao mesmo tempo bom e ruim. Por um lado, a reputação facilita que eles sejam reconhecidos pelos PdMs, que talvez ofereçam ajuda e/ou informações. Por outro lado, atrai indivíduos de vários lugares, os caçadores de glória, que tentam fazer seu nome como aquele que matou o pistoleiro mais famoso da região.

Na mecânica do jogo, a reputação de um personagem baseia-se principalmente no seu sucesso nos duelos. Ela será equivalente à ND do personagem mais poderoso que ele derrotou publicamente em um duelo. Por isso, se Cisco, o pistoleiro halfling, derrotou um humano magus de 8º nível em um duelo, sua reputação será equivalente a 8. Além disso, o Mestre pode conceder reputação adicional mediante proezas particularmente heróicas ou vis. Por outro lado, ele poderá diminuir a reputação de um personagem que demonstrar covardia publicamente, como se recusar a participar de um duelo.

Para os efeitos específicos de reputação, veja a lista a seguir.

DESCONHECIDO (0-3)

Sem efeito.

CONSTRUINDO UM NOME (4-9)

O personagem recebe +1 de bônus nos testes de Conversar. Ele poderá receber ofertas de tarefas em outras cidades, mas já começa a atrair os caçadores de glória (ND 5-10), que buscam desafiá-lo para duelos.

CONHECIDO (10-12)

O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Conversar. Os caçadores de glória (ND 11-14) se tornam mais frequentes.

BEM CONHECIDO (13-15)

O personagem recebe +3 de bônus nos testes de Conversar e +1 nos testes de Intimidação. Os caçadores de glória (ND 12-16) aparecem constantemente em sua vida.

FAMOSO (16-19)

O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Conversar, +2 nos testes de Intimidação e tem um caçador de glória (ND 17-19) esperando por ele em cada cidade.

LENDA (20+)

O personagem recebe +5 de bônus nos testes de Conversar e +3 nos testes de Intimidação. Ele pode receber ofertas de tarefas provenientes do velho mundo. Os caçadores de glória procuram-no diariamente.

BEBIDA

Sempre que consome uma bebida alcoólica, o personagem terá de fazer um teste resistência de Fort (CD 10 + número de bebidas alcoólicas consumidas nas últimas 8 horas) ou avançará um estágio na tabela de sobriedade, a seguir.

Considera-se uma dose uma caneca de cerveja, uma taça de vinho ou um copo de licor.

Estágio	Modificadores
Sóbrio	Nenhum
Levemente Embriagado	-1 em todas as jogadas, exceto os testes de resistência. +1 em todos os testes de resistência.
Bêbado	-2 em todas as jogadas, exceto os testes de resistência. +2 em todos os testes de resistência.
Muito Bêbado	-3 em todas as jogadas, exceto os testes de resistência. +3 em todos os testes de resistência.
Inconsciente	O personagem cai inconsciente.

Se o personagem parar de beber por uma hora, volta um estágio na tabela de sobriedade, a menos que tenha ficado inconsciente. Quando isso acontecer, terá de dormir por 8 horas, até passar a embriaguez.

Se o personagem ficar bêbado ou pior, sofrerá -1 de penalidade em todos os testes durante 24 horas após recuperar a sobriedade.



CAPÍTULO SETE

INFORMAÇÕES

SOBRE O CENÁRIO

INTRODUÇÃO

Este capítulo descreve os Territórios — o cenário padrão de *Faroeste Arcano* — com o detalhamento suficiente para se começar a aventura.

TÓPICOS IMPORTANTES

É extremamente importante conhecer certos aspectos dos Territórios para se ter uma idéia do cenário como um todo, incluindo a corrida do ouro, os meios de transporte modernos e a guerra da Pradaria.

A GUERRA DA PRADARIA

A rivalidade entre os mãos negras e magus tornou-se tão séria que alguns a estão chamando de “guerra da pradaria”. Entretanto, para não chamar a atenção do governo, as duas facções restringem sua luta às vilas e cidades menores — normalmente, povoados pequenos demais para aparecerem no mapa. Porém, cerca de 60% de todos os povoados menores atualmente são governados por uma das duas facções.

Os membros de facções inimigas que entrarem em uma dessas cidades poderão ser perturbados, presos ou até enforcados pelos defensores da lei na cidade, dependendo do nível de agressividade do governo local. Pior ainda é que, devido a toda violência desencadeada pelos conflitos entre mãos negras e magus, muitas cidades tratam os dois lados com igual desprezo.

MEIOS DE TRANSPORTE MODERNOS

Os anos recentes foram marcados pela criação de vários meios de transporte novos: a diligência, o navio fluvial e a estrada de ferro dos gnomos.

As diligências são usadas por pessoas ou pequenos grupos para viajarem pelas cidades que não são alcançadas pelos navios e trens. Uma carruagem tem capacidade para quatro passageiros, que poderão carregar até 50 kg de bagagem cada um. Esse meio de transporte costuma ser usado para entregar mensagens, dinheiro e outras mercadorias valiosas e, às vezes, se tornam alvos preferenciais de bandidos.

Há cerca de oito a vinte navios fluviais percorrendo o Rio Verde ao mesmo tempo, e os demais permanecem parados nas docas. O navio fluvial é um meio de transporte luxuoso, com cassinos e quartos privativos para os passageiros, mas também muito lento, pois viaja apenas 30–45 km por dia, dependendo do nível da água e das condições do clima.

A estrada de ferro dos gnomos é o mais novo meio de transporte, permitindo que os passageiros viajem rapidamente e com conforto pelas principais colônias. Os trens percorrem cerca de 75 km por dia e oferecem vagões-restaurantes e vagões-dormitórios para aqueles que estiverem fazendo viagens mais longas.

Os trilhos da estrada de ferro foram construídos principalmente com o trabalho dos meio-orcs e se estendem por quase toda a região leste dos Territórios. A Matilha abomina essa novidade e considera o ato de construção da ferrovia uma forma de “acorrentar a terra”. De fato, quando assinaram um acordo com os colonizadores cedendo as terras a leste das Colinas Cinzentas, uma das condições foi que os trilhos não poderiam se estender além da Rocha Negra. A Matilha teme que a ferrovia perturbe as forças obscuras que estão enterradas sob as Colinas Cinzentas. Não se sabe se os colonizadores honrarão o acordo ou não.

A CORRIDA DO OURO

Embora tenham encontrado veios extremamente ricos em ouro nas Colinas Cinzentas, qualquer corrida do ouro que venha a ocorrer ainda está no início. O ambiente hostil das Colinas manteve a maioria dos mineradores à distância, por isso, até agora apenas os anões estão aproveitando os benefícios dessa descoberta.

Porém, é apenas uma questão de tempo até que a riqueza abundante das comunidades anãs próximas às Colinas comece a levantar suspeitas por parte das demais raças.

Quando vazarem a informação sobre a quantidade de ouro que está sendo retirada, os outros colonizadores certamente irão querer sua parte no negócio, provavelmente formando suas próprias comunidades ao longo da região leste das Colinas Cinzentas.

Os anões sabem disso e já tomaram precauções para manter sua nova riqueza em segredo com medidas de segurança extremamente paranóicas. Mas não poderão "esconder o ouro" para sempre.

GOVERNO TERRITORIAL

Tecnicamente, os Territórios são propriedade adjunta de vários países poderosos do velho mundo. Mas, na realidade, são uma região distante demais para se fazer algo além de estabelecer um governo de fachada. O líder desse corpo administrativo inexpressivo é o Governador, a principal autoridade dos Territórios. Infelizmente, devido à natureza tênue do tratado que estabelece o domínio múltiplo dos

Territórios, o cargo é assumido, uma vez por ano, pela próxima marionete do velho mundo na fila. O Governador também mantém uma pequena equipe, além do Homem do Governador (veja Homens da Lei, a seguir).

GOVERNO LOCAL

Qualquer um pode fundar uma cidade nos Territórios com uma carta de privilégios concedida pelo Governador (normalmente obtida por meio de um "presente" respeitoso equivalente a não menos que 150.000 PO). Essa carta oferece à cidade a proteção do exército do velho mundo em troca de um pagamento anual equivalente a 10% da produção local. Esses impostos são divididos entre os países do velho mundo, sendo que o país de procedência do Governador atual recebe a maior parte. Por isso, cada Governador sofre uma pressão enorme para coletar o máximo de impostos possíveis durante o seu mandato.

Também é possível simplesmente fundar uma cidade sem a carta de privilégios, o que muitos fazem. Entretanto, ela terá que se defender sozinha de bandidos, ataques de monstros e, às vezes, até mesmo de invasões provocadas pelo próprio exército. Mais de uma vez, o exército ficou apenas assistindo uma cidade sem a carta ser queimada. A mensagem é clara: consiga uma carta ou ficará por conta própria.

RELIGIÃO

Desde que os deuses se silenciaram, a religião se dividiu em centenas de seitas e milhares de cultos. Alguns veneram a terra, outros os deuses ancestrais silenciosos e outros até mesmo árvores e rochas particularmente grandes ou impressionantes. Pode-se encontrar qualquer religião imaginável nos Territórios.

Uma das mais poderosas surgiu com o tempo. Seus fiéis veneram a Dama da Misericórdia e derramam vinho aos pés de suas imagens espalhadas à beira das estradas para pedir boa sorte e prosperidade.



A TERRA

O aspecto da terra molda o caráter dos povos que a habitam. Neste caso, ela moldou um dos povos mais teimosos e obstinados de todo o mundo.

AS TERRAS DOS COLONIZADORES

Graças ao tratado com a Matilha, os colonizadores dominam todas as terras a leste das Colinas Cinzentas, contanto que não estendam a ferrovia dos gnomos para oeste de Rocha Negra.

As principais cidades que possuem uma carta de privilégios são listadas a seguir. A formação racial primária vem depois do seu nome em parênteses, seguida de uma breve explicação sobre os líderes da cidade, sua base econômica e outros fatores relevantes.

BEIRA DA ESTRADA (MEIO-ORCS)

Liderança: Funcionários ferroviários e fluviais
Economia: Indústria do turismo

Nesta cidade distante, os trabalhadores meio-orcs vão de trem para qualquer lugar dos Territórios onde seus serviços sejam requisitados. Eles ficam muito desconfiados quando vêem alguém de fora, mas são bastante prestativos para quem consegue ganhar sua confiança.

FOZ DO RIO (HALFLING)

Liderança: Conselho Municipal (dominado pelos halflings)
Economia: Centro mercantil

Conhecida por possuir as melhores lojas dos Territórios, Foz do Rio é largamente controlada pela Guilda de Mercadores Halflings, que não permite a associação de outras raças.

LUGAR NENHUM (GNOMOS)

Liderança: Conselho Municipal (totalmente composto por gnomos)
Economia: Bens tecnológicos

Muitos dos maiores inventores gnomos dos Territórios vivem aqui, testando suas máquinas nos desertos, onde não machucarão ninguém se algo der errado.

MARGENS BRANCAS (DIVERSIFICADA)

Liderança: Prefeito eleito
Economia: Agricultura

A maior comunidade agrícola dos Territórios, Margens Brancas ganha a vida enviando sua produção através da ferrovia para Foz do Rio e, por barco, para o norte, mais especificamente Terra à Vista.

MONTANHA ALTA (ANÕES)

Liderança: Grande Rei hereditário
Economia: Mineração

Uma cidade insular e xenófoba governada por um dos poucos nobres dos Territórios. Os artesãos de Montanha Alta são rivais ferozes daqueles que habitam Salão Sul.

PORTO SALGADO (HUMANOS)

Liderança: Conselho Municipal (dominado pelos humanos)
Economia: Pesca e sal

Esta cidade de pescadores ganha a vida exportando peixes e blocos de sal que ficam amontoados logo na entrada da cidade.

RAVINA SECA (HUMANOS)

Liderança: Alto Conselho (dominado pelos magus)
Economia: Criação de Gado

Ravina Seca é discretamente comandada pelos magus e os mãos negras serão convidados a se retirar. Várias famílias criadoras de gado estão em meio a uma disputa acirrada pela terra.

REDENÇÃO (DIVERSIFICADA)

Liderança: Conselho Municipal (dominado pelas mãos negras)
Economia: Comércio com a Matilha

Uma das maiores cidades fronteiriças, Redenção é o ponto principal de interação com a Matilha. O xerife é um meio-elfo mão negra chamado Andorinha Negra, que tolera tudo, menos magia, em sua cidade.

ROCHA NEGRA (DIVERSIFICADA)

Liderança: Conselho Municipal (domínio corporativista)
Economia: Transporte de mercadorias e criação de animais

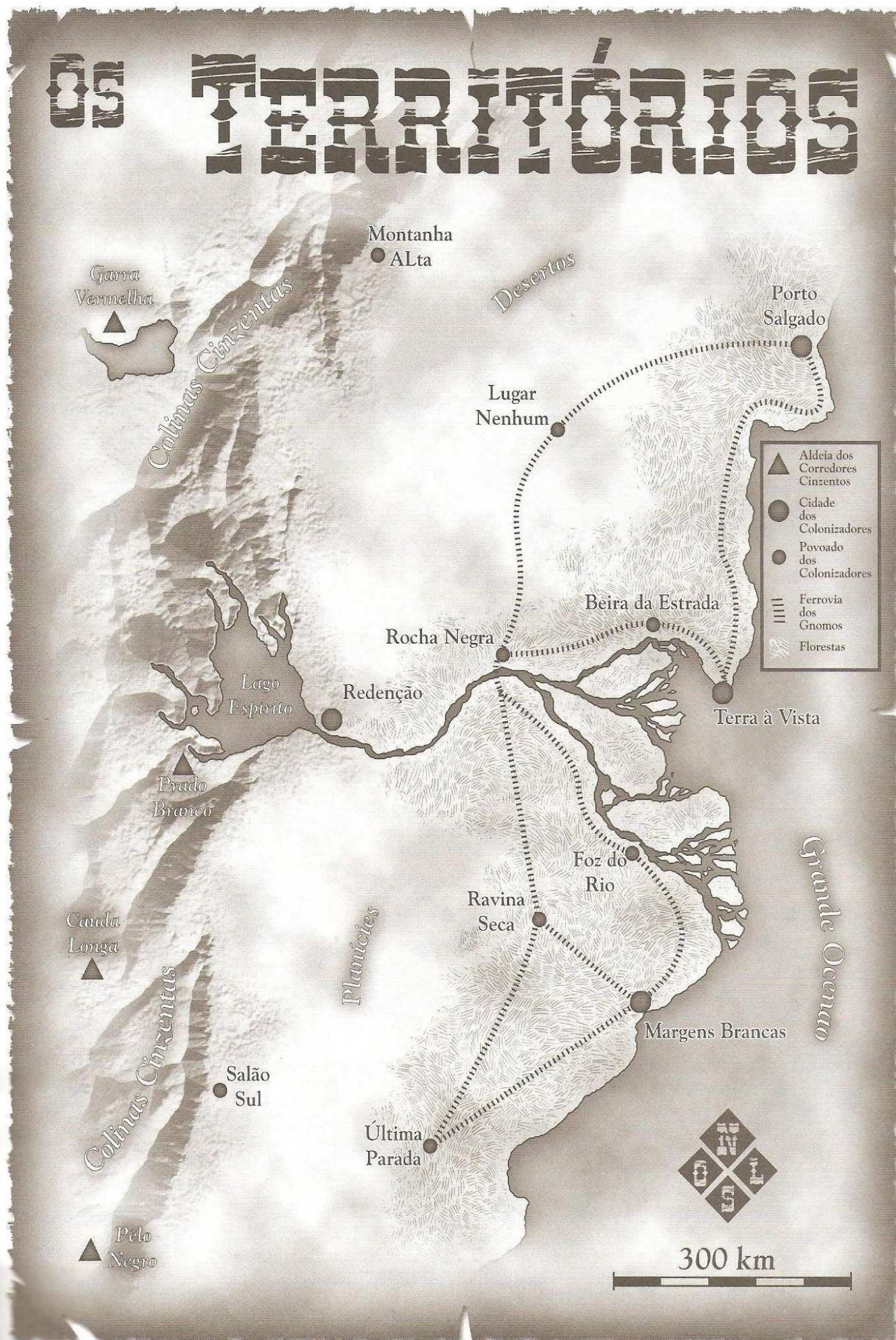
A parada mais ocidental da ferrovia dos gnomos. Os barões do gado de terras mais a oeste trazem seus animais até aqui a fim de os enviarem por trem para serem comercializados. Diligências, mensageiros e todos os tipos de transporte podem ser encontrados em Rocha Negra.

SALÃO SUL (ANÕES)

Liderança: Grão-Prefeito eleito
Economia: Mineração

Zombando da liderança monárquica de Montanha Alta, os anões democratas de Salão Sul são igualmente xenófobos e reservados.

TERRITÓRIOS



- ▲ Aldeia dos Corredores Cinzentos
- Cidade dos Colonizadores
- Povoado dos Colonizadores
- Ferrovia dos Gnomos
- ▨ Florestas



300 km



PARANÁ

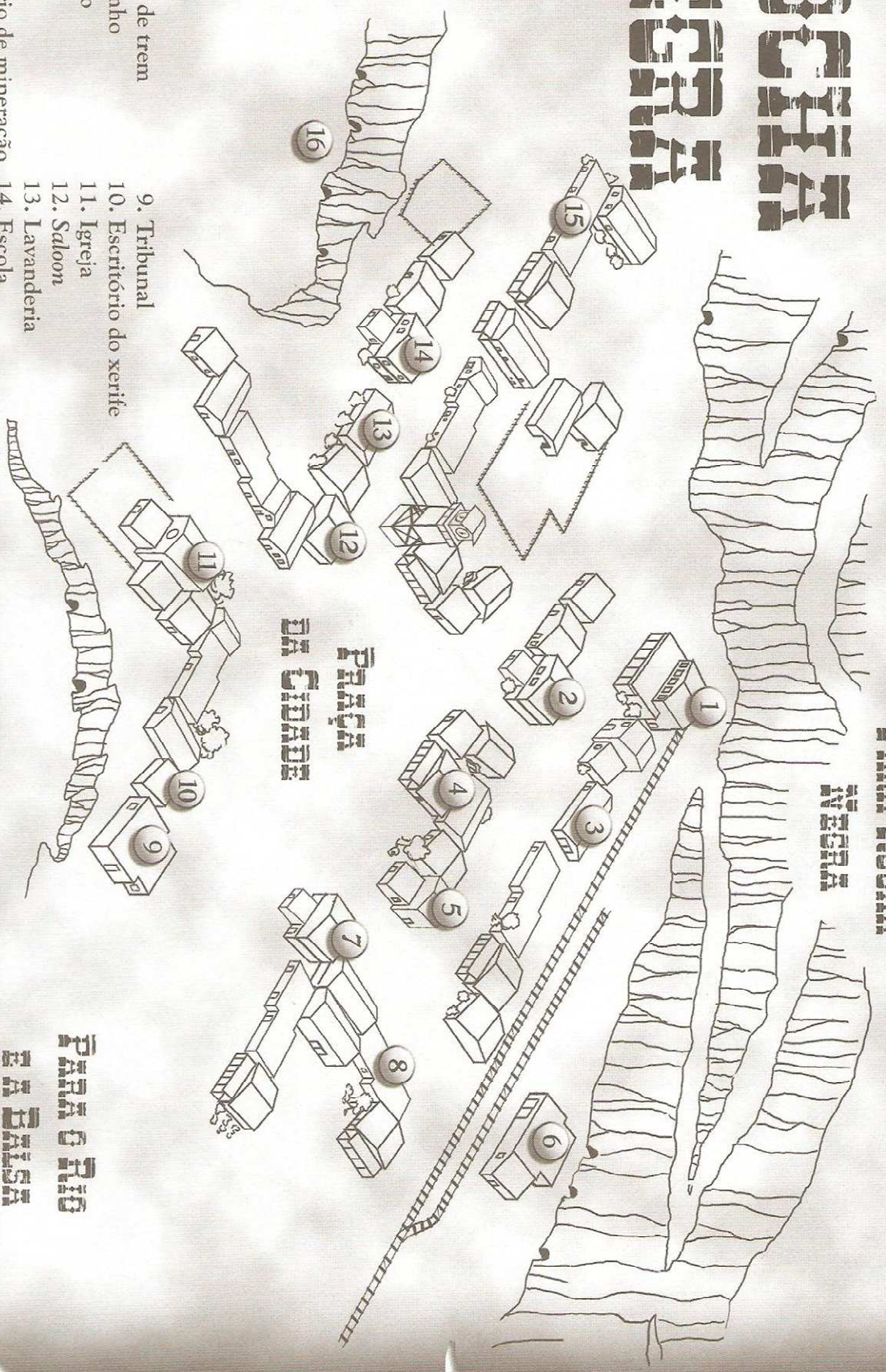
PARANÁ

PARANÁ

PARANÁ

PARANÁ

PARANÁ



- 1. Estação de trem
- 2. Armazinho
- 3. Estábulo
- 4. Banco
- 5. Pensão
- 6. Escritório de mineração
- 7. Salão municipal
- 8. Armeiro

- 9. Tribunal
- 10. Escritório do xerife
- 11. Igreja
- 12. Saloon
- 13. Lavanderia
- 14. Escola
- 15. Salão de bilhar
- 16. Minas abandonadas

TERRA À VISTA (DIVERSIFICADA)

Liderança: O Governador

Economia: Importação e exportação

A capital dos Territórios. O Governador e o exército do velho mundo estão sediados aqui.

ÚLTIMA PARADA (DIVERSIFICADA)

Liderança: Funcionários ferroviários

Economia: Serviços para trabalhadores ferroviários

Essa cidade da fronteira selvagem fica no extremo sul da estrada de ferro dos gnomos e é governada pela própria ferrovia. Os trilhos ainda não cruzaram as montanhas meridionais da região.

CIDADES SEM CARTA DE PRIVILÉGIOS

Pequenas cidades e vilarejos pontuam a paisagem dos Territórios, embora não apareçam no mapa. Algumas surgiram ao longo da ferrovia, onde os trens param para reabastecer suas caldeiras, e outras foram fundadas em qualquer lugar que os colonizadores acharam adequado.

A maioria das cidades sem a carta de privilégios produz e comercializa o suficiente para a sua sobrevivência, isto é, produzem o que precisam por conta própria e mantêm pouco contato com o mundo externo. Para essas cidades, a visita de um estranho é um fato incomum e as crianças chegam aos 5 ou 6 anos sem nunca terem visto alguém de fora da cidade.

Muitas dessas cidades foram tomadas pelos magus ou mãos negras. Outras estão desesperadamente tentando juntar dinheiro para adquirir uma carta antes de também serem invadidas.

Para determinar quem ou o quê está no comando de uma cidade sem carta, jogue um dado e consulte a tabela a seguir.

D20	Resultado
1-6	Magus
7-12	Mãos Negras
13-14	Seita religiosa local
15-16	Bandidos
17-18	Barão do Gado
19	Pessoa Estranha ou Incomum
20	Monstro

AS COLINAS CINZENTAS

As Colinas Cinzentas são um lugar de terror supersticioso para a Matilha, que conta lendas sobre forças obscuras e poderosas aprisionadas sob as Colinas à espera de que algum tolo as liberte. Foi para evitar que a ferrovia dos gnomos perturbasse as forças místicas ao redor daquela região que a Matilha concordou em ceder as terras a leste das Colinas aos colonizadores, contanto que a ferrovia não avançasse mais para o oeste.

Por sua vez, os colonizadores não dão muita atenção para essas lendas sem sentido e ficam cada vez mais cientes de que as Colinas Cinzentas estão lotadas de depósitos ricos em ouro

prontos para serem explorados. Essas operações de mineração também são motivo de horror para a Matilha, que já solicitou várias vezes que fossem encerradas, mas os anões em Montanha Alta e Salão Sul se recusam a atender o pedido. Se houvesse algo capaz de fazer a Matilha declarar guerra contra os colonizadores, seria perturbar as Colinas Cinzentas.

Entretanto, os colonizadores vêm notando algo sobre as Colinas: nada parece permanecer morto lá. Os animais e pessoas mortas nessa região sempre voltam como mortos-vivos, a menos que o cadáver seja queimado, devorado ou destruído de alguma outra forma. Mesmo assim, é possível que surja um fantasma ou algum outro tipo de morto-vivo incorpóreo. Por causa disso e da péssima reputação das Colinas Cinzentas, a maioria das pessoas preferem se manter afastada longe, exceto pelos anões, cuja febre do ouro é intensa o suficiente para fazê-los ficar, mesmo diante de uma cordilheira repleta de mortos-vivos.

AS TERRAS DA MATILHA

Embora para os colonizadores a Matilha pareça um grupo unido, na verdade trata-se de um conselho que representa muitas tribos, cada uma com sua própria cultura, crenças e opiniões. Há dezenas dessas tribos a oeste das Colinas Cinzentas, mas apenas algumas foram encontradas pelos colonizadores. Elas são descritas a seguir.

PÊLO NEGRO

A tribo Pêlo Negro é a origem de muitos dos maiores guerreiros das lendas da Matilha. Desde o tratado, eles se deslocaram para o extremo sul a fim de evitar mais contatos com os colonizadores, que corromperam vários de seus guerreiros com suas armas de fogo. Mesmo assim, de vez em quando, um jovem guerreiro Pêlo Negro viaja para Redenção na esperança de adquirir um rifle para caçar as manadas de búfalos encontradas a oeste das Colinas. Os Pêlos Negros veneram uma deusa chamada Mãe da Noite, cujo único olho branco ilumina o caminho pela escuridão.

CAUDA LONGA

A tribo Cauda Longa sempre foi conhecida por seus artesãos e artistas talentosos. Desde o tratado com os colonizadores, têm feito expedições de negócios frequentes para Redenção, comprando armas, ferramentas e itens luxuosos com as pelagens e as obras de arte que levam consigo. As demais tribos desprezam os Caudas Longas devido à sua interação com os colonizadores, mas eles pouco se importam com isso. Eles enxergam o valor da tecnologia que os colonizadores possuem, mesmo que os outros membros da Matilha não façam o mesmo. Essa tribo venera um deus chamado o Velhaco, com suas garras habilidosas e inteligência aguçada.

GARRA VERMELHA

Certa vez, quando permitiram que vários comerciantes colonizadores passassem a noite em sua aldeia, os Garras Vermelhas foram acordados pelo som de gritos e o cheiro de fumaça. Os colonizadores saíram de suas camas à noite, mataram metade da tribo e seqüestraram vários jovens para serem vendidos como escravos. Desde então, os Gar-

ras Vermelhas odeiam os colonizadores e aguardam ansiosamente que o restante da Matilha permita que declarem guerra contra essa gente. Eles veneram uma deusa chamada Dama do Fogo, que nunca esquece uma injustiça cometida contra ela.

PRESA BRANCA

A tribo Presa Branca sempre foi a guardiã das Colinas Cinzentas, assegurando que ninguém perturbasse as forças obscuras que as habitavam. Desde o tratado com os colonizadores, passaram a residir às margens do Lago Espírito, que é a única rota segura através das Colinas. Os Presas Brancas fazem patrulhas constantes pela região, na tentativa de garantir que nenhum colonizador passe por eles e invada o território da Matilha ou, pior ainda, que eles próprios não sofram a tentação de explorar as Colinas. Essa tribo venera um deus chamado Lobo de Pedra, que criou as Colinas Cinzentas para aprisionar as forças obscuras dos Territórios.

O VELHO MUNDO

O velho mundo fica a muitos meses de viagem pelo mar. Os reinos de lá firmaram uma paz tênue entre eles após muitos séculos e tomam cuidado para não deixar que a sua ganância pelos Territórios destrua essa paz. Eles são superpovoados e antigos, mas repletos de maravilhas tecnológicas e mágicas que pareceriam fantásticas para a maioria dos colonizadores dos Territórios. Aeronaves modernas viajam pelo céu e relógios incríveis decoram as praças das cidades.

As informações sobre o velho mundo são propositalmente vagas neste livro. Entretanto, deve-se assumir que é uma região com uma tecnologia da era vitoriana e o Mestre que desejar desenvolver mais esse aspecto da campanha deverá consultar *Sorcery and Steam* da Fantasy Flight Games.

AO NORTE

Viajando para o norte, o clima fica mais frio, e logo se torna inóspito quando se avança para o interior em relação ao litoral. Há grandes florestas inexploradas ao norte dos Territórios e várias comunidades de lenhadores se estabeleceram nessa região, enviando sua produção para o sul através da ferrovia. No entanto, essas florestas são perigosas e habitadas por animais atroz e outras criaturas que atacam para matar. Algumas almas corajosas se arriscam por essa região em busca de peles de animais para vender, mas poucas retornam.

A OESTE

A terra se estende bem para o oeste das Colinas Cinzentas. Ela é formada por grandes planícies onduladas e repletas de búfalos que são caçados pelos corredores cinzentos. Há outras cordilheiras, desertos, vastos lagos e, em algum lugar, uma suntuosa cidade de ouro (dizem os boatos) construída por mãos desconhecidas e abandonada há muitos séculos.

Por fim, os corredores cinzentos alegam que a terra encontra outro oceano, tão largo e impressionante quanto

aquele atravessado pelos colonizadores para chegar aos Territórios.

AO SUL

O clima se torna mais quente ao sul, inicialmente atravessando outra cordilheira. Além das montanhas, existem vários quilômetros de deserto. Os colonizadores que vivem às margens do deserto descobriram uma maneira de criar um licor potente a partir do suco dos cactos encontrados na região. No extremo sul da região desértica, há florestas tropicais abundantes repletas de criaturas e plantas exóticas.

Mas, por enquanto, os colonizadores se contentam em minerar as pedras da cordilheira e enviá-las para o norte, de vagonete, até a cidade de Última Parada, onde são embarcadas no trem e despachadas para o seu destino final. Há um projeto grandioso de expansão da ferrovia partindo da cordilheira até as minas de pedra, mas a construção é lenta e os trabalhadores têm sido perturbados por criaturas de pedra que parecem surgir de repente do chão para atacá-los.

POPULAÇÃO

Os Territórios estão repletos de uma grande variedade de pessoas, mas a maioria pode ser agrupada em algumas categorias.

HOMENS DA LEI

Os homens da lei começam como andarilhos na juventude, mas acabam se estabelecendo para proteger seu próprio pedaço dos Territórios. Esse grupo é bem variado. Alguns tratam suas cidades como reinos particulares, enquanto outros acreditam que servem ao povo. Alguns são corruptos ou preguiçosos, enquanto outros possuem padrões extremamente rigorosos e penalidades severas àqueles que não conseguem cumpri-los. Entretanto, todos têm algo em comum. São o povo mais resistente, durão e habilidoso dos Territórios e somente os tolos desrespeitam suas leis.

O homem da lei mais importante dos Territórios é o Homem do Governador. Ele responde apenas ao próprio governador, pode apontar os auxiliares que desejar e é capaz de indeferir as decisões de qualquer subalterno simplesmente mostrando seu distintivo. Além disso, costuma trabalhar disfarçado para poder descobrir como a cidade está realmente sendo administrada, sem que o líder local o conduza, mostrando apenas o que ele “deveria ver”. Já que o cargo de Governador tem um mandato fixo, e o Homem do Governador permanece o mesmo enquanto não for despedido, costuma-se dizer que é ele quem realmente comanda tudo. Da última vez que um Homem do Governador quase foi despedido, o Governador desapareceu no dia seguinte, então, é bem provável que isso seja verdade.

BANDIDOS

Onde há lei, há homens dispostos a desobedecê-la. Os bandidos dos Territórios costumam assaltar viajantes em

certas estradas ou nas vilas pequenas. Os mais espertos evitam as diligências, os trens e as cidades maiores, já que assaltar esses lugares atrai inevitavelmente os homens da lei mais habilidosos da região e a maioria dos bandidos não tem o poder de fogo necessário para derrotá-los.

PORTADORES DE ESTIGMAS

O grupo dos portadores de estigmas provém de todas as classes sociais, mas assim que eles sentem o poder correndo em seu corpo pela primeira vez, para sempre percorrerão seu próprio caminho. Os habitantes supersticiosos das cidades os evitam ou enforcam, pois os consideram aberrações. Os homens da lei não confiam neles, e eles são discriminados até mesmo pelos membros da sua própria raça. Por tudo isso, não é de se surpreender que os portadores de estigmas tenham uma dificuldade enorme para confiar em outros indivíduos. Entretanto, possuem poderes incríveis para compensar sua existência solitária, e alguns encontram andarilhos amigáveis que estão mais do que dispostos a ignorar uma pequena estranheza se isso significar ter um amigo capaz de lançar um raio contra os bandidos montados em wyverns se aproximando para a matança.

Em última análise, os portadores de estigmas podem optar por aproveitar ao máximo suas capacidades, ou passar a vida inteira odiando-as. Os mais felizes entre eles deixam os outros pensarem o que quiserem e continuam com suas próprias vidas.

HABITANTES DAS CIDADES

Os habitantes das cidades são a maioria da população dos Territórios. Geralmente, são supersticiosos e só querem ser deixados em paz, sem bandidos roubando seus alimentos ou dragões queimando suas casas.

Infelizmente, parece que sua sina é serem perturbados e humilhados por quase todo mundo. Os homens da lei os pressionam para conseguirem subornos. Os bandidos roubam o pouco que têm. Os portadores de estigmas controlam suas mentes e os monstros devoram sua carne.

Acima de tudo, o que os habitantes das cidades precisam é de heróis. Heróis para travar algumas de suas batalhas e para lhes ensinar a se defender por conta própria. É claro que os habitantes das cidades são, para dizer o mínimo, pobres, e por isso os heróis terão que cobrar barato.

ANDARILHOS

Geralmente jovens de ambos os sexos que abandonam seus lares para fazer fortuna nos Territórios, os andarilhos estão em busca de fama, riqueza e aventura. Eles são, sem sombra de dúvida, o grupo mais selvagem dos Territórios, e sabem muito bem disso.

Quando é preciso matar um monstro que está causando problemas ou expulsar bandidos de uma região, os habitantes locais sempre procurarão primeiro alguns andarilhos antes de recorrer aos homens da lei. Afinal, eles são a maneira mais rápida e silenciosa de resolver problemas, e fazem muito menos perguntas do que os homens da lei.

O EXÉRCITO DO VELHO MUNDO

O exército é uma força com cerca de 10.000 a 15.000 soldados veteranos armados com rifles e aquartelados na fronteira de Terra à Vista. Ostensivamente subordinados ao Governador, eles são financiados pelo velho mundo, e a ele dedicam sua verdadeira lealdade.

Muitos comandantes poderosos têm suas próprias aspirações políticas e costumam usar as condições políticas precárias dos Territórios para aumentar suas fortunas, coletando dinheiro em troca de proteção às escondidas, usando seus homens para trabalhar em construções locais, etc. Contanto que seus superiores recebam uma parcela dos lucros e não reclamem com o Governador, ninguém se importa muito com isso. São apenas negócios, como sempre.

A MATILHA

Muitos dos membros da Matilha se dirigiram para o oeste das Colinas Cinzentas após assinarem o acordo com os colonizadores. Aqueles que permaneceram são tratados como aberrações potencialmente perigosas, e muitos já foram vítimas inocentes de uma multidão enraivecida quando algo deu errado na região.

Para mais informações sobre como a Matilha governa suas próprias terras, veja As Terras da Matilha, na página 51.



CRIATURAS DOS TERRITÓRIOS

Os monstros encontrados nos Territórios tendem a evitar as cidades e vilas maiores, já que uma comunidade suficientemente grande pode trazer problemas até mesmo à mais poderosa das criaturas. Mas é mais comum que os inimigos enfrentados pelo personagem sejam membros das raças inteligentes.

CLASSES DE PDM EM FAROESTE ARCANO

A maioria das classes de PDMs do LdM é útil em *Faroeste Arcano*, mas com as seguintes alterações:

ADEPTO

Não existem adeptos em *Faroeste Arcano*.

ARISTOCRATA

O aristocrata recebe o mesmo bônus de iniciativa e progressão de bônus na CA que o rastreador.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um aristocrata (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atletismo (For ou Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (todas as perícias, adquiridas individualmente) (Int), Conversar (Car), Enganar (Car), Intimidação (For ou Car), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

PLEBEU

O plebeu recebe o mesmo bônus de iniciativa do rastreador e a mesma progressão de bônus na CA que o pistoleiro.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um plebeu (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For ou Des), Cavalgar (Des), Profissão (Sab), Sentidos (Sab) e Usar Cordas (Des).

ESPECIALISTA

O especialista recebe o mesmo bônus de iniciativa e progressão de bônus na CA que o rastreador.

Perícias de Classe: O especialista pode escolher oito perícias quaisquer como perícias de classe.

COMBATENTE

O combatente recebe o mesmo bônus de iniciativa e progressão de bônus na CA que o pistoleiro.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um combatente (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For ou Des), Cavalgar (Des), Intimidação (For ou Car), Profissão (Sab) e Sentidos (Sab).

IMPORTANDO CRIATURAS

Qualquer criatura padrão de d20 pode ser usada em *Faroeste Arcano*. Basta acrescentar um bônus de iniciativa equivalente à metade do ND da criatura. Isso faz com que o bônus de iniciativa total da criatura seja mais coerente para o cenário de *Faroeste Arcano* e isso já foi providenciado para as que se encontram neste livro.

Você sempre deve estar atento à CA de toque da criatura quando for importá-la. Se for muito baixo, é possível torná-la mais resistente de alguma outra forma, como atribuir Redução de Dano ou pontos de vida adicionais.

CALCULANDO EXPERIÊNCIA

Devido à força das armas de fogo amplamente disponíveis, deve-se considerar os grupos de *Faroeste Arcano* como possuindo um nível a mais na hora de planejar uma aventura.



BUNYIP

Aberração (Grande — Aquático)

Dados de Vida: 6d8+15 (42 PV)

Iniciativa: +11 (+3 pelo ND)

Velocidade: 9 m (6 quadrados), natação 18 m

Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +4 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 10

Base de Ataque/Agarrar: +4/+8

Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6 mais veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6 mais veneno) e 2 garras +1 (dano: 1d4 mais veneno)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, anfíbio, poluir água, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6

Habilidades: For 11, Des 18, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 6

Perícias: Atletismo +8, Sentidos +6

Talentos: Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos

Ambiente: Aquático e temperado

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Progressão: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um cruzamento entre uma sanguessuga enorme e um crocodilo. Sua boca ostente fileiras e fileiras de dentes, e um líquido negro espesso e viscoso escorre por sua pele oleosa. Seus olhos ficam presos a pedúnculos e se viram de um lado para o outro enquanto a criatura caminha com um balançar curioso.

Um bunyip é uma criatura aquática encontrada apenas em lagos e tanques isolados. Seu corpo excreta uma droga fortíssima, tornando presa fácil qualquer indivíduo que beba da água em que a criatura vive.

A boca de um bunyip assemelha-se à de uma sanguessuga ou lampreia, com dezenas de dentes pontiagudos disposto em círculo e apontando para dentro. Sua pele é oleosa e borrachuda, como a de uma lesma, e seus quatro pequenos olhos ficam sobre pedúnculos que saem de suas costas. As garras e cauda do animal lembram as de um crocodilo, mas também são negras e oleosas, como o restante da pele.

Os bunyips habitam os desertos, onde volumes de água são escassos. Eles fazem seus ninhos nesses oásis preciosos, poluindo a água e tornando-a impotável. Indivíduos desesperados o suficiente para beberem a água, apesar de seu gosto suavemente ácido, cairão em um sono profundo. É nesse momento que o bunyip emerge de seu lar aquático e os devora.

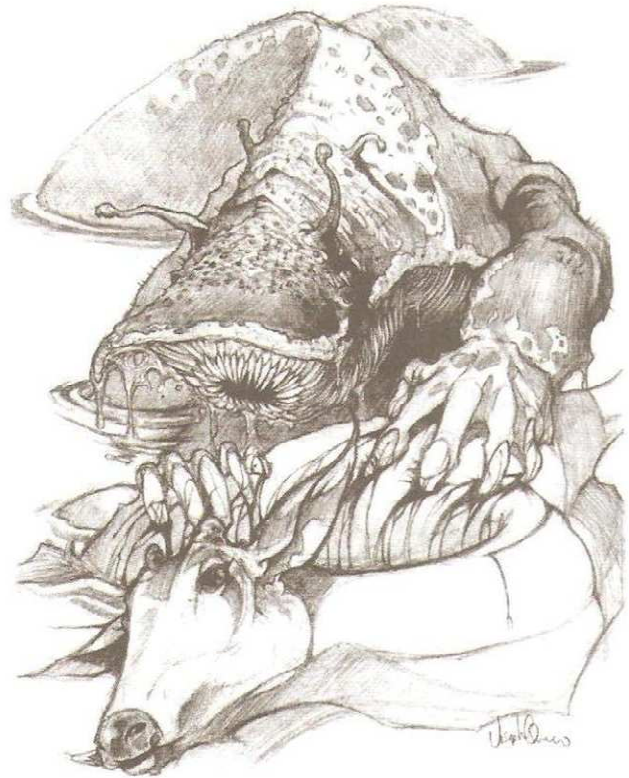
Os bunyips não falam nenhum idioma.

COMBATE

Um bunyip prefere esperar até que a sua presa adormeça para devorá-la, mas atacará uma criatura acordada se for perturbado enquanto estiver se alimentando, se ficar com muita fome ou se for tirado à força de seu habitat.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 17), dano inicial: 1 minuto de sono; dano secundário: 1d3 horas de sono. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Poluir Água (Ext): Qualquer volume de água habitado pelo bunyip é contaminado pelo seu veneno. Um bunyip pequeno é capaz de contaminar um lago pequeno a médio. Após uma semana da presença da criatura, a água estará envenenada. Inoculação através da ingestão, teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial: 1 minuto de sono; dano secundário: 1d3 horas de sono. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial, mas é reduzida em -3 devido à diluição que ocorre no lago.



RASTEJADOR DO OURO

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)

Iniciativa: +5 (+3 pelo ND)

Velocidade: 9 m (6 quadrados), escavar 4,5 m

Classe de Armadura: 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15

Base de Ataque/Agarrar: +3/+10

Ataque: Corpo a corpo: 6 toques +5 (dano: 1d2+3 mais adesão)

Ataque Total: Corpo a corpo: 6 toques +5 (dano: 1d2+3 mais adesão)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (4,5 m com os tentáculos)

Ataques Especiais: Adesão, drenar sangue

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, faro, silêncio

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +6

Habilidades: For 16, Des 15, Con 14, Int 1, Sab 15, Car 6

Perícias: Sentidos +6, Sobrevivência +5

Talentos: Reflexos de Combate, Rastrear

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Progressão: 5-6 DV (Grande); 7-12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

A criatura emerge do solo em meio a um turbilhão de pequenos tentáculos com bocas. Seu corpo é longo, pálido e sinuoso — como o de uma serpente das cavernas albina, mas seu baixo-ventre é coberto por pequenos pêlos que ondulam em sincronia. O rastejador do ouro possui seis olhos segmentados que se voltam friamente para a frente ao mesmo tempo em que se escuta um estranho clique oriundo de uma abertura vertical abaixo deles.

Os rastejadores do ouro são criaturas horríveis, semelhantes a vermes, que habitam os túneis das minas nas Colinas Cinzentas. Surgindo subitamente do solo, eles silenciam a presa com magia e, em seguida, usam as bocas em seus tentáculos para drenar o sangue.

Essas criaturas possuem entre 2,4 e 3 m de comprimento e seis olhos segmentados em sua cabeça, como os de uma aranha. Seu baixo-ventre está repleto de pêlos resistentes, ajudando o animal a se deslocar sobre o solo com um movimento estranho, semelhante ao de uma centopéia. A parte mais letal de um rastejador dourado são os seis tentáculos finos que se projetam da lateral de seu corpo. Cada um termina numa boca pequena e cheia de dentes capazes de drenar o sangue de qualquer criatura.

Os rastejadores do ouro aterrorizam principalmente as minas dos anões próximas às Colinas Cinzentas. Os corredores cinzentos que falaram com os anões pedindo-lhes que deixassem a região alegam que a criatura é um guardião que ronda os pés da montanha para evitar que tolos descuidados perturbem o que quer que se encontra abaixo dela. Os anões entenderam com isso que metamorfos e homens sagrados dos corredores cinzentos deram um jeito de invocar essa criatura para expulsá-los das montanhas sagradas da Matilha.



COMBATE

Os rastejadores do ouro usam sua habilidade de escavação para seguir os mineradores que se separaram do grupo. Em seguida, irrompem do solo ao mesmo tempo que ativam sua habilidade silêncio. Em seguida, prendem vários tentáculos à presa infeliz e drenam todo o seu sangue.

Adesão (Ext): Caso o rastejador do ouro atinja o oponente com um ataque de toque, um de seus tentáculos se crava na pele do inimigo, agarrando-o. Entretanto, o rastejador não é considerado agarrado quando estiver usando esta habilidade e não perde seu bônus de Destreza na CA. A criatura é incapaz de se afastar mais de 4,5 m do oponente ao qual está aderida, mas pode continuar atacando qualquer indivíduo ao seu alcance, incluindo aquele ao qual já está presa.

Um tentáculo aderido pode ser removido se for extirpado ou agarrado. O tentáculo tem CA 17 (toque 13, surpresa 17) e 4 pontos de vida. Extirpar um tentáculo não causa dano à criatura, mas elimina um de seus ataques de toque. Para remover um tentáculo com a manobra Agarrar, o oponente deverá imobilizá-lo (o membro tem +4 de bônus nos testes de agarrar).

Drenar Sangue (Ext): Um rastejador do ouro drena sangue, causando 1d2 pontos de dano de Constituição por tentáculo aderido em qualquer rodada em que começar seu turno com pelo menos um tentáculo preso ao oponente. Após ter drenado 24 pontos de dano de Constituição, a criatura se desprenderá e voltará para o subterrâneo para digerir sua refeição.

Silêncio (SM): Um rastejador do ouro é capaz de conjurar *silêncio* sobre si mesmo sem limite diário, como um conjurador de 5º nível.

MORTO CINZENTO

Qualquer criatura que morre nas Colinas Cinzentas ressuscita após 1d4 dias como um morto cinzento. O tipo de morto-vivo deve ser determinado pelo Mestre, com base nos DVs ou nível da criatura e da condição de seu corpo.

COMO CRIAR UM MORTO CINZENTO

“Morto Cinzento” é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer morto-vivo (daqui por diante denominada “criatura-base”).

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura continua sendo morto-vivo. Ela mantém quaisquer subtipos, a não ser os de tendência e aqueles que indicam sua espécie, e recebe o subtipo aprimorado. Além disso, conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com as exceções indicadas adiante.

Dados de Vida: Os Dados de Vida da criatura não se alteram, mas ela adquire 20 pontos de vida adicionais.

Deslocamento: Se a criatura-base for capaz de voar, sua capacidade de manobra cairá para desajeitado.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural aumenta de acordo com o tamanho do morto cinzento:

Miúdo ou menor	+1
Pequeno	+2
Médio	+3
Grande	+4
Enorme	+5
Imenso	+8
Colossal	+12

Ataques: O morto cinzento conserva todas as armas naturais, ataques com armas manufaturadas e perícias de Usar Armas da criatura-base.

Ataques Especiais: O morto cinzento conserva todos os ataques especiais da criatura-base.

Qualidades Especiais: O morto cinzento conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir a indicada a seguir:

Imortal (Ext): Enquanto permanecer num raio de 15 km das Colinas Cinzentas, a criatura não poderá morrer, a menos que seus pontos de vida sejam reduzidos a -30 ou menos. Caso contrário, os pontos de vida perdidos são recuperados à taxa de 5 por minuto até que a criatura esteja completamente curada. Mesmo que seja totalmente destruída, há 50% de chance de que ela ressurgja como um morto-vivo incorpóreo, escolhido pelo Mestre, em 24 horas.

Testes de Resistência: Os bônus base de resistência não se alteram.

Habilidades: As habilidades de um morto cinzento não se alteram.

Perícias: As perícias da criatura-base não se alteram.

Talentos: Os talentos da criatura-base não se alteram.

Ambiente: Qualquer (somente nas Colinas Cinzentas).

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: Aumenta em +2.

Tesouro: Nenhum.

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

ZUMBI CINZENTO PLEBEU HUMANO

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 2d12+23 (36 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados; incapaz de correr)

Classe de Armadura: 14 (-1 Des, +5 natural), toque 9, surpresa 14

Base de Ataque/Agarrar: +1/+2

Ataque: Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1) ou clava +2 (dano: 1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo, imortal

Testes de Resistência: Fort +0, Ref -1, Von +3

Habilidades: For 12, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1

Perícias: —

Talentos: Vitalidade

Ambiente: Qualquer

Organização: Qualquer

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Somente Ações Parciais (Ext): Os zumbis têm péssimos reflexos e são capazes de realizar apenas ações parciais. Eles conseguem se deslocar e atacar na mesma rodada, mas somente se fizerem um Ataque de Investida.

Imortal (Ext): Enquanto permanecer num raio de 15 km das Colinas Cinzentas, a criatura não poderá morrer, a menos que seus pontos de vida sejam reduzidos a -30 ou menos. Caso contrário, os pontos de vida perdidos são recuperados à taxa de 5 por minuto até que a criatura esteja completamente curada. Mesmo que seja totalmente destruída, há 50% de chance de que ela ressurgja como uma sombra cinzenta em 24 horas.

APARIÇÃO CINZENTA

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: Vôo 18 m (desajeitado) (12 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 12

Base de Ataque/Agarrar: +2/—

Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (dano: 1d4 mais 1d6 de dano permanente de Constituição)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar Constituição, Cria

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, vulnerabilidade sob o sol, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo, aura anti-natural, imortal

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +6

Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 14, Car 15

Perícias: Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidação +10, Ouvir +12, Procurar +10, Sentir Motivação +8, Observar +12, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)

Talentos: Prontidão^B, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada^B

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário, gangue (2-5) ou matilha (6-11)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

Aura Anti-Natural (Sob): Tanto os animais domesticados quanto os selvagens são capazes de sentir a presença anti-natural das aparições cinzentas a 10 m de distância. Eles não se aproximarão voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem em pânico enquanto ficarem na área.

Vulnerabilidade sob o Sol (Ext): As aparições cinzentas ficam absolutamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não da magia *luz do dia*) e a evitam.

Drenar Constituição (Sob): Qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de uma aparição cinzenta deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá 1d6 pontos de dano permanente de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. A cada ataque bem-sucedido, a aparição recebe 5 pontos de vida temporários.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por uma aparição cinzenta se tornará uma aparição cinzenta em 1d4 rodadas. Seu corpo permanece intacto e inanimado, mas seu espírito é arrancado do cadáver e transformado. A cria se erguerá sob o comando da aparição que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Imortal (Ext): Enquanto permanecer num raio de 15 km das Colinas Cinzentas, a criatura não poderá morrer, a menos que seus pontos de vida sejam reduzidos a -30 ou menos. Caso contrário, os pontos de vida perdidos são recuperados à taxa de 5 por minuto até que a criatura esteja

completamente curada. Mesmo que seja totalmente destruída, há 50% de chance de que ela ressurgirá como uma aparição cinzenta em 24 horas.



ESPINHOSO

Planta (Grande)

Dados de Vida: 4d8+16 (34 PV)

Iniciativa: +9 (+1 pelo ND)

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +4 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 11

Base de Ataque/Agarrar: +3/+10

Ataque: À distância: chuva de espinhos +7 (dano: 1d6+3)

Ataque Total: À distância: 3 chuvas de espinhos +7 (dano: 1d6+3)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Chuva de Espinhos

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características de planta, localizar água

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +1

Habilidades: For 16, Des 18, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 10

Perícias: Sentir Motivação +6, Sentidos +8

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (chuva de espinhos)

Ambiente: Deserto temperado

Organização: Solitário ou par (2)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um cacto humanóide com espinhos apontando por toda a sua pele verde e coriácea, que estala conforme a criatura se desloca pela areia.

Os espinhosos são cactos móveis e inteligentes que habitam áreas desoladas. Embora não sejam hostis, se defenderão corajosamente de qualquer ataque.

Esses seres têm entre 2,70 e 3 m de altura e pesam apenas 100 a 150 kg. Sua pele é verde e coriácea, como a de um cacto, e são cobertos por milhares de espinhos afiados.

Viajantes perdidos em regiões desoladas já foram inesperadamente auxiliados por espinhosos. Essas criaturas têm uma habilidade quase sobrenatural de localizar água e já fizeram isso para andarilhos mortos de sede em mais de uma ocasião. Como resultado, os andarilhos que conhecem essas criaturas não gostam que elas sejam prejudicadas.

Os espinhosos falam o idioma Planta, embora poucos tenham aprendido o Comum.

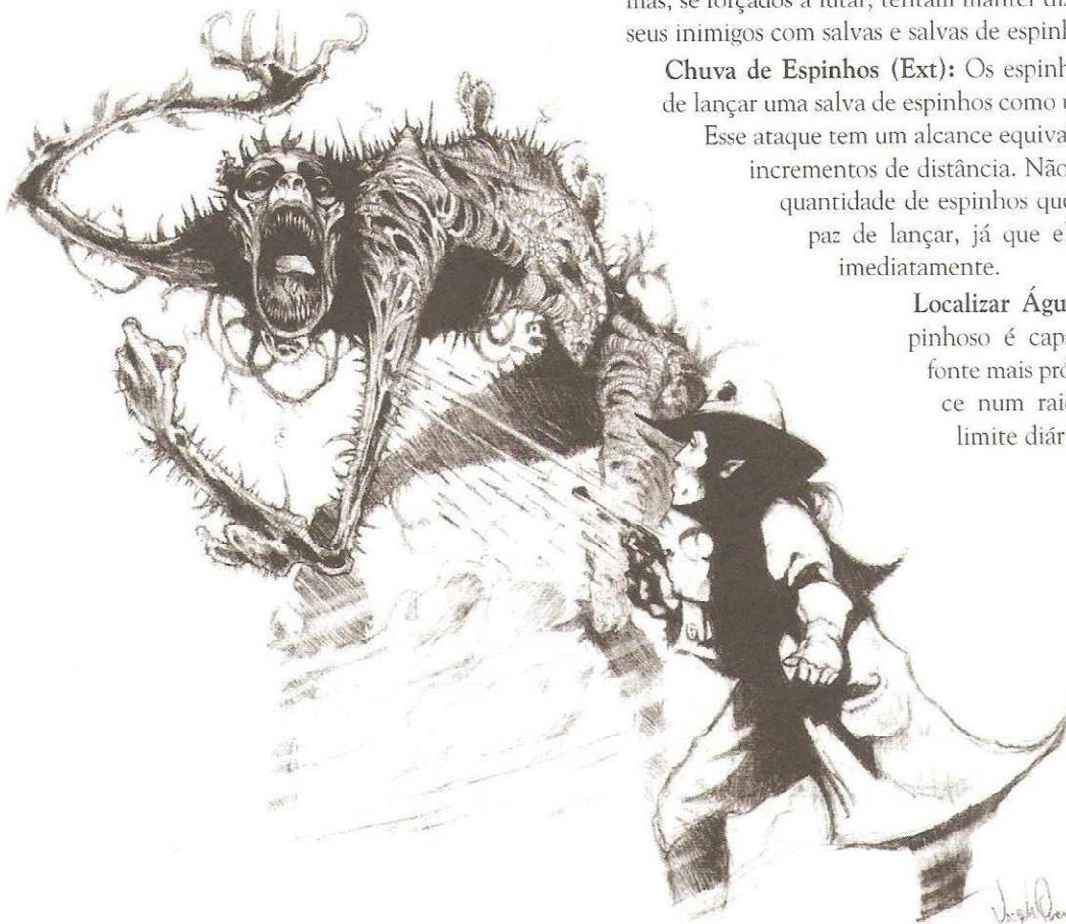
COMBATE

Os espinhosos evitam o combate sempre que possível, mas, se forçados a lutar, tentam manter distância, matando seus inimigos com salvas e salvas de espinhos.

Chuva de Espinhos (Ext): Os espinhosos são capazes de lançar uma salva de espinhos como uma ação padrão.

Esse ataque tem um alcance equivalente a 18 m sem incrementos de distância. Não há limite para a quantidade de espinhos que a criatura é capaz de lançar, já que eles se regeneram imediatamente.

Localizar Água (Ext): Um espinhoso é capaz de detectar a fonte mais próxima de água doce num raio de 3 km, sem limite diário.



TRÁCIO

Animal (Grande)

Dados de Vida: 6d8+15 (42 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12

Base de Ataque/Agarrar: +4/+13

Ataque: Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+5) e 2 cascos +6 (dano: 1d6+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 20, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 15, Car 6

Perícias: Sentidos +11

Talentos: Tolerância, Ataques Múltiplos, Corrida

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Domesticado

Nível de Desafio: 3

Progressão: —

Ajuste de Nível: —

À primeira vista, a criatura parece um cavalo, mas seu comportamento é mais agressivo. Ela fareja o ar como um lobo e não foge de outros animais. Sua pelagem é mais densa que a de um cavalo e, ao abrir a boca para resfolegar, revela os dentes afiados de um predador.

Os trácios são a montaria preferida da Matilha e se assemelham a grandes cavalos peludos com os dentes afiados de um predador. Carnívoros e ferozes, são capazes de se defender da maioria das criaturas comuns.

Um trácio tem cerca de 1,80 a 2,10 m de altura e pesa entre 350 e 400 kg. Seus músculos poderosos são bem definidos sob a pelagem espessa e seus dentes mostram os sinais de uma alimentação carnívora.

Já que os cavalos normais não permitem que os corretores cinzentos os montem, foi necessário procurar montarias mais “dóceis”. Eles encontraram os trácios em regiões desoladas e descobriram que a atitude agressiva desse animal se adequava perfeitamente às suas necessidades. Hoje em dia, um guerreiro da Matilha só passa a ser visto como digno após capturar e domar seu próprio trácio.

Os cavalos normais têm medo dos trácios, afastando-se o máximo que puderem deles e entrando em pânico se forem trancafiados num recinto fechado e pequeno com uma dessas criaturas. Os trácios, por sua vez, consideram carne de cavalo uma refeição perfeitamente aceitável.



Os trácios não falam nenhum idioma.

COMO TREINAR UM TRÁCIO

Treinar um trácio exige oito semanas de trabalho e um teste de Adestrar Animais (CD 25). Fica mais fácil cavalgá-lo com uma sela especial para trácios. O animal é capaz de lutar ao mesmo tempo que carrega um cavaleiro, mas este não poderá atacar também, a não ser que obtenha sucesso num teste de Cavalgar.

Os filhotes de trácios valem 250 PO no mercado livre nas terras dos colonizadores e 500 PO nas terras da Matilha. Eles crescem à mesma velocidade dos cavalos. Os treinadores profissionais cobram entre 200 e 400 PO para adestrar um trácio, que serve seu mestre por toda a vida, contanto que ele tenha cuidado com os dedos e as mãos quando estiver perto do animal.

Capacidade de Carga: A carga leve para um trácio é 199 kg; a carga média varia entre 200–398 kg; e a carga pesada entre 399 e 600 kg. Um trácio é capaz de arrastar 3 ton.

DONZELA DO VENTO

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)

Dados de Vida: 6d12 (38 PV)

Iniciativa: +10

Deslocamento: Vão 18 m (perfeito) (12 quadrados)

CA: 16 (+4 Des, +2 deflexão), toque 16, surpresa 12

Base de Ataque/Agarrar: +3/—

Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (dano: 1d4 mais 1d6 de dano permanente de Sabedoria)

Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (dano: 1d4 mais 1d6 de dano permanente de Sabedoria)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar Sabedoria, Cria, Canção da Insanidade

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +4, características de morto-vivo, aura anti-natural

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +6, Von +9

Habilidades: For —, Des 18, Con —, Int 11, Sab 14, Car 15

Perícias: Intimidação +15, Sentidos +14, Sentir Motivação +13

Talentos: Lutar às Cegas, Vontade de Ferro

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário, gangue (2–5) ou matilha (6–11)

Nível de Desafio: 6

Progressão: 6–15 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Uma leve bruma rodopia no ar e se transforma na tênue silhueta de uma bela mulher. Ela parece confusa a princípio, mas então um ar de tranqüilidade toma suas feições. Abrindo os lábios, ela começa a cantar uma música estranha e trágica que passeia pelo ar como o vento nas montanhas.

As donzelas do vento são os espíritos de mulheres que morreram perdidas e sozinhas em lugares desolados. Dizem que suas canções lamuriosas enlouquecem aqueles que as ouvem.

Essas criaturas surgem como uma tênue silhueta esbranquiçada e rodopiante da forma que tinham em vida, com buracos vazios onde deveriam estar seus olhos. Elas parecem confusas e perdidas na maior parte do tempo, como se estivessem procurando algo que perderam ou tentando recordar uma coisa que esqueceram. No entanto, seu humor é volátil e podem ser tomadas de uma fúria irracional em segundos, liberando sua música terrível contra qualquer infeliz que estiver por perto.

As donzelas do vento são encontradas mais comumente em lugares solitários, sombrios e distantes dos vilarejos mais próximos. Quando se reúnem, vão para locais onde o vento uiva de uma maneira estranha enquanto atravessa as colinas e montanhas.

As donzelas do vento são incapazes de falar. O único som que conseguem produzir é sua canção melancólica. Elas são capazes de cantar sem invocar sua habilidade de enlouquecer os ouvintes, mas acabam se deixando levar pela canção e o fazem acidentalmente.

COMBATE

As donzelas do vento são movidas por um desejo inegotável de estarem próximas aos seres vivos, mas sua desorientação mental acaba levando-as a matá-los. Muitas vezes, indivíduos de bom coração permitirão, por pena, que uma donzela do vento os acompanhe em silêncio, mas tal gentileza sempre termina causando problemas, já que o humor da criatura pode mudar em um instante, sem motivo aparente, levando-a a atacar seu benfeitor.

Drenar Sabedoria (Sob): Qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de uma donzela do vento deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá 1d6 pontos de dano permanente de Sabedoria. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Canção da Insanidade (Sob): Uma donzela do vento é capaz de cantar sua música enlouquecedora como um ataque sonoro que afeta todas as criaturas numa dispersão de 9 m ao seu redor. Os indivíduos afetados deverão realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerão 1d2 pontos de dano permanente de Sabedoria. A CD do teste é baseada em Carisma. Após cantar, a donzela do vento terá de esperar 1d4 rodadas para fazer isso novamente.

Cria (Sob): Qualquer mulher humanóide morta por uma donzela do vento se tornará uma donzela do vento em 1d4 rodadas. Seu corpo permanece intacto e inanimado, mas seu espírito é arrancado do cadáver e transformado. A cria se erguerá sob o comando da donzela do vento que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.



LISTAS DE ENCONTROS EM ÁREAS SELVAGENS

As tabelas a seguir podem ser usadas para desenvolver encontros rapidamente quando o grupo estiver viajando através dos Territórios. Outros encontros também são possíveis. Aqueles apresentados a seguir são apenas listas das criaturas mais comuns em cada região.

AS PLANÍCIES

Esta região se estende do lado sul do Rio Verde até Última Parada. Cidades e vilas sem carta de privilégios são bem comuns.

ND	Encontro
1/4	Pônei (animal)
1/3	Cão (animal)
1/3	Goblin
1/2	Abelha gigante (inseto)
1/2	Halfling
1/2	Orc
1	Gnoll
1	Cavalo, pesado ou leve (animal)
2	Cão teleportador
2	Bugbear
2	Worg
3	Cocatriz
3	Doppelganger
3	Enxame de gafanhotos
4	Gárgula
7	Quimera
8	Gorgon
9	7-9 rastreadores de 3º nível transportando um rebanho de 20-40 cabeças de gado
10	Naga guardiã

FLORESTAS ORIENTAIS

Esta região se estende da costa leste de Porto Salgado até Margens Brancas. Cidades e vilas sem carta de privilégios são comuns, bem como habitações solitárias.

ND	Encontro
1/4	Kobold
1/2	Meio-elfo
1	Pseudodragão
1	Lobo (animal)
2	Urso marrom (animal)
2	Javali (animal)
3	Centauro
3	Lobo atroz
3	Águia gigante
3	Unicórnio
3	Dragão verde filhote
4	Urso negro (animal)
4	Javali atroz
5	Lobo das estepes
6	Tendrículo
7	Ninfa
8	Ente

DESERTOS

Esta região cerca Lugar Nenhum e se estende do extremo norte de Montanha Alta até o extremo sul de Rocha Negra.

ND	Encontro
1/2	Escorpião monstruoso Pequeno (inseto)
1	Escorpião monstruoso Médio (inseto)
2	Colônia de morcegos
2	Morcego atroz
2	Espinho
4	Dragão azul muito jovem
5	Basilisco
6	Bunyip
7	Dragonado
7	Remorhaz
8	Lammasu

COLINAS CINZENTAS

Esta região abrange somente as Colinas Cinzentas. Todos os mortos-vivos (assinalados com um *) possuem o modelo morto cinzento.

ND	Encontro
2	Zumbi Plebeu Humano*
3	Carniçal*
5	Lívido (carniçal)*
5	Sombra*
5	Inumano*
6	Cria vampírica*
7	Aparição*
8	Donzela do vento*
9	Espectro*
7	Gigante das colinas
10	Dragão branco adulto
11	Grupo de 5-6 andarilhos de 6º nível
13	Devorador*
16	Vulto alado (vulto noturno)*
18	Andarilho noturno (vulto noturno)*
20	Rastejador noturno (vulto noturno)*

TERRAS DA MATILHA

Esta região abrange todas as terras a oeste das Colinas Cinzentas, onde os corredores cinzentos são encontrados facilmente, sozinhos ou em comunidades.

ND	Encontro
1/4	Pônei (animal)
1/3	Cão (animal)
1	Cavalo, pesado ou leve (animal)
2	Bisão (animal)
2	Lagarto elétrico
3	Trácio
5	Mantícora
6	Digestor
6	Ettin
7	Dragão vermelho jovem
8	Gigante de pedra
9	Grupo de invasão com 5-6 rastreadores corredores cinzentos de 3º nível cavalgando trácios

APÊNDICE 1: DICAS PARA O MESTRE

Para aproveitar ao máximo sua campanha de *Faroeste Arcano*, o Mestre deve se familiarizar com as fontes.

FONTES RECOMENDADAS

Obviamente, nossa melhor fonte de idéias são os vários filmes fantásticos sobre faroeste.

Inclua na lista dos clássicos que você não deve deixar de assistir *Matar ou Morrer*, *Rastros de Ódio* e *Os Brutos Também Amam*. Esses três filmes representam uma variedade de temas e personagens que lhe darão uma idéia básica do gênero.

No quesito faroestes italianos, Clint Eastwood é o rei. Não dá para perder a trilogia do “homem sem nome” (*Por um Punhado de Dólares*, *Por uns Dólares a Mais* e *Três Homens em Conflito*) e o filme *O Estranho Sem Nome*, já que um dos poucos bons faroestes que incorporam alguns elementos sobrenaturais à história.

Por fim, entre as produções modernas, você poderá assistir *Rápida e Mortal*, *Tombstone — A Justiça Está Chegando*, *Silverado* e *Os Imperdoáveis*. *Rápida e Mortal* tem algumas das melhores cenas de duelos do cinema, *Silverado* é um ótimo faroeste de “equipe” e *Os Imperdoáveis* é possivelmente o melhor filme do gênero de todos os tempos. Se perder a chance de assisti-lo, vai sair perdendo.

COMO MODIFICAR FAROESTE ARCANO

Faroeste Arcano pode ser facilmente modificado para atender às suas necessidades. Analisamos a seguir algumas mudanças possíveis.

ARMAS DE FOGO MAIS LETAIS

Para tornar as armas de fogo ainda mais letais em *Faroeste Arcano*, diminua o limite de dano maciço aplicado à Constituição do personagem. Com essa mudança, qualquer sucesso decisivo com arma de fogo terá uma boa chance de causar um teste de resistência de dano maciço.

ARMAS DE FOGO MENOS POTENTES

Para reduzir a potência das armas de fogo em *Faroeste Arcano*, basta alterar as regras de forma a fazer com que elas

realizem ataques à distância normais, em vez de ataques de toque à distância. Entretanto, se optar por essa variação, pode esperar que os personagens recorram a armaduras, o que pode prejudicar o clima de faroeste.

MAIS MAGIAS

Para aumentar o número de magias na campanha, você poderá conceder acesso a mais magias às classes de conjuração dos portadores de estigmas, ou permitir as classes de conjuração tradicionais na campanha.

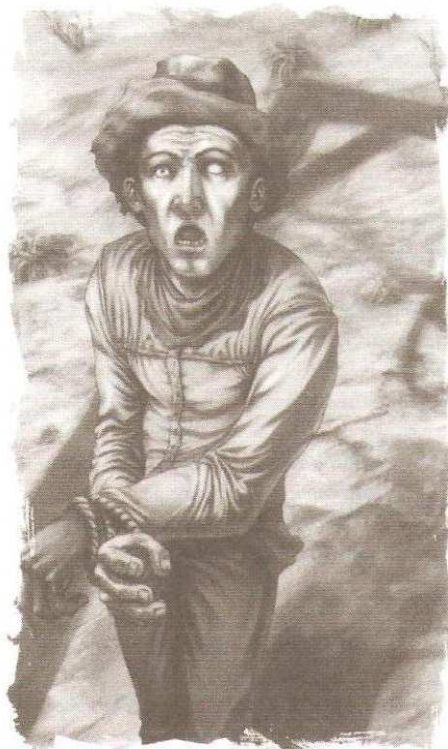
SEM MAGIA

Para eliminar a magia de *Faroeste Arcano*, basta remover os estigmas. Se quiser fazer uma campanha histórica, remova também as raças não-humanas, as armas raciais e os monstros. As três classes, o capítulo sobre perícias e talentos e o capítulo sobre novas regras poderão servir facilmente como base para uma campanha do velho oeste completamente histórica.

CAMPANHAS EXISTENTES

É simples importar uma campanha já existente para *Faroeste Arcano*. Basta determinar que a pólvora tem uma natureza quase mística e não funciona fora dos Territórios. Quanto aos conjuradores que estiverem entrando nos Territórios, permita que mantenham suas classes atuais e mude o cenário de modo que as outras classes de conjuração ainda existam fora dos Territórios.

É claro que o truque é fazer a transição sem abalar demais os jogadores. Atraia-os com rumores sobre os Territórios, com histórias sobre armas de fogo e espaços abertos e, em seguida, deixe que tomem a iniciativa. Se decidirem não investigar, não os obrigue a isso. É possível que os jogadores simplesmente não queiram inserir os personagens em um cenário fantástico do velho oeste. Como sempre, a comunicação com os jogadores é essencial.



HORIZONTE™

RPG COM NOVAS FRONTEIRAS

FAROESTE ARCANO™

"Neste lugar, um homem é livre... livre para viver, livre para morrer."


Este mini-RPG auto-suficiente de d20 o levará até os Territórios, uma terra de elfos, dragões e revólveres de seis tiros. Lá, participe da corrida do ouro, lute com as criaturas perturbadas das Colinas Cinzentas e descubra os segredos antigos que se escondem sob a terra. Interprete um dos corredores cinzentos nativos e saia uivando pelas planícies junto com a Matilha ou escolha um dos recém-chegados à região, viajando para a cidade de Redenção em busca de ouro, fama e liberdade. Um conselho: se for esperto, fique longe da guerra entre os magos e as mãos negras... mas quem disse que ser esperto é divertido?

⇒ Um mini-RPG de d20 completo... não são necessários outros suplementos.

⇒ Apresenta um sistema único de Marcas de nascença. Quer seja o olho maligno esbranquiçado dos magos ou a lua crescente de um mutante, uma Marca concede um grande poder, mas o separa para sempre dos outros andarilhos que viajam pelos Territórios.

⇒ Regras completas para tiroteios, armas de fogo e um sistema de conjuração de magias baseado em talentos.

Este produto requer o uso do Livro do Jogador, publicado pela Wizards of the Coast, Inc®. Este produto utiliza material atualizado da revisão da versão 3.5. Horizon TM & © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc.


FANTASY
FLIGHT
GAMES


d20
system


DEVIR LIVRARIA

inadequado para
menores de
10
anos
motivo:
Violência e
Agressão Física.

9
ISBN: 978-85-7532-318-2
DEVHR04
788575 323182