

Privateer Press e Jambô Editora apresentam



SEM TRÉGUA

VOLUME
UM



JAMBÔ



TM

SEM TRÉGUA

VOLUME UM

◀◀ CRÉDITOS DA NO QUARTER MAGAZINE ▶▶

EDITORES-CHEFE

John Cadis (Vol. 1), Duncan Huffman (Vol. 2-6),
Nathan Letsinger (Vol. 7 em diante)

DIRETOR CRIATIVO

Matt Wilson

EDITORES

Christopher Bodan, Douglas Seacat e Bryan Cutler

ESCRITORES

Rob Baxter, Kevin Clark, Alex Flagg, Duncan Huffman, Luke
Johnson, Nathan Letsinger, Douglas Seacat e Bryan Steele

COORDENADOR DO CONTEÚDO DE RPG

Nathan Letsinger

EDITOR DE REGRAS DEO

Kevin Clark

CONTINUÍSTA

Jason Soles

DIRETOR DE ARTE

James Davis

ARTE DA CAPA

Jonathan Kirtz & Matt Wilson

ARTE INTERNA

Darren Bader, Chippy Dugan, Scott Fischer,
Mark Gibbons, Torstein Nordstran, Bryan Snoddy,
Sam Wood e Matt Wilson



Presidente: Sherry Yeary PhD • Diretor Criativo: Matt Wilson • Diretor de Projetos: Bryan Cutler • Chefe de Desenvolvimento: Jason Soles
Diretor de Arte: Kris Aubin • Gerente de Marketing: Nathan Letsinger • Gerente de Produção: Mark Christensen • Desenvolvimento: Rob Stoddard
13434 NE 16th St. Suite #120 • Bellevue, WA 98005
www.privateerpress.com • frontdesk@privateerpress.com

◀◀ CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA ▶▶

Copyright: Privateer Press, Inc.

Tradução: Leonel Caldela

Edição e Diagramação: Guilherme Dei Svaldi

Revisão: Gustavo Brauner

Publicado em maio de 2007

ISBN: 978858913422-4

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

H889s Huffman, Duncan
Sem Trégua / Duncan Huffman e Matt Wilson; ilustrações
de Jonathan Kirtz [et al]; tradução de Leonel Caldela; revisão
de Gustavo Brauner. -- Porto Alegre: Jambô, 2007.
64p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Wilson, Matt. II. Caldela,
Leonel. III. Brauner, Gustavo. IV. Título.

CDU 794:681.31

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

A Francis Diego, Paulo Ramon, Cassiano Ferreira, João Paulo e toda a
equipe da União do Vapor; à comunidade do fórum dos Reinos de Ferro da
Jambô, e, por último mas não menos importante, a todos os fãs e jogadores
deste cenário no Brasil. Explodam uns skorne por nós!

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



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

Conteúdo registrado © 2007 Privateer Press, Inc. O logo da Privateer Press, o logo dos Reinos de Ferro, os Reinos de Ferro e Fantasia Forjada em Metal são conteúdo registrado © e marcas comerciais registradas™ 2001-2007, Privateer Press, Inc. Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, lugares, organizações ou eventos reais é mera coincidência. Menoth está observando você. Sua mão virtuosa não tem limites, e Sua fúria não tem fim.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document é conteúdo registrado © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

A Trilogia do Fogo das Bruxas, A Mais Longa das Noites, A Sombra do Exilado e A Legião das Almas Perdidas são conteúdo registrado © 2001 Privateer Press, Inc.; *Monsternomicon: Volume I – Demizens of the Iron Kingdoms* e *Lock & Load: Iron Kingdoms Character Primer* são conteúdo registrado © 2002 Privateer Press, Inc.; *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* é conteúdo registrado © 2004, Privateer Press, Inc.; *No Quarter Magazine* é conteúdo registrado © 2005-2007 Privateer Press, Inc.

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

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

Dungeons & Dragons e *Wizards of the Coast* são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas com permissão.

Todo o material descritivo deste livro é considerado Product Identity, sendo proibida sua reprodução sem a autorização da editora, e todo o material de regras é considerado Open Game Content, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Open Game License. É considerado Product Identity: nomes próprios, personagens, histórias e lugares dos Reinos de Ferro. É considerado Open Game Content: estatísticas de jogo de criaturas, novas perícias, talentos, classes de prestígio, magias e equipamentos, e outros materiais derivados da SRD.

◀◀ SUMÁRIO ▶▶



4



56

FEITIÇARIA & CHUMBO..... 4

Truques e ferramentas para o mago-pistoleiro

MÁQUINAS DE GUERRA..... 12, 44

Os gigantes-a-vapor dos Reinos de Ferro

OS ENCONTROS PENDRAKE..... 20, 25

Novos monstros catalogados pelo Professor Victor Pendrake

FORJA & FUNDIÇÃO..... 23, 40

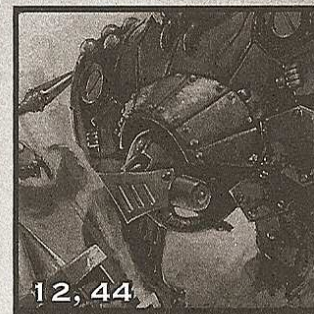
Armas, mekânica e todo tipo de equipamento

PISTOLAS AO AMANHECER 51

Duelos nos Reinos de Ferro

PROTETORES DO TEMPLO..... 56

Duas novas classes para os servos de Menoth



12, 44



20, 25

◀◀ INTRODUÇÃO ▶▶

Iniciativa!

Você precisa mesmo ler uma introdução depois de ver essa capa?

Se você já conhece os Reinos de Ferro, bem-vindo ao Volume Um de *Sem Trégua*. Esta é uma compilação de artigos que saíram na revista *No Quarter*, publicada nos EUA. Tudo que você conhece está aqui: personagens marcantes, tramas densas, política, máquinas, magia, pólvora e ambientação rica. Se você ainda não conhece os Reinos de Ferro, então prepare-se. Você está prestes a embarcar na Fantasia Forjada em Metal! Os reinos apresentam o continente de Immoren ocidental, onde a magia convive com a tecnologia a vapor, onde a *mekânica* junta estas duas ciências, onde inventos fantásticos de cientistas insanos convivem lado a lado com paladinos de religiões rivais.

E onde um sujeito fumando um charuto dispara sua metralhadora. O que mais se pode querer?

Eu sou suspeito para falar, mas considero este um dos melhores cenários que conheço. Aqui, você obtém informação sobre a política das nações mais importantes junto com uma nova classe de prestígio, uma nova arma, um novo equipamento. Os reinos não param de oferecer material de regras para descrever o cenário: tudo está interligado. O sujeito que dispara sua metralhadora pode pertencer a dezenas de facções diferentes, ter uma religião muito bem definida, ou ligações com algum grupo de contra-espionagem.

Decidimos incluir neste Volume Um quatro tipos diferentes de gigantes-a-vapor guerreiros, porque eles são elementos importantes de Immoren ocidental. Não apenas equipamentos, não apenas "itens mágicos". São partes da história do ambiente, mostras da variedade de facções que existe nos reinos. Marcas

deixadas pelas guerras recentes. Quer dizer, temos um gigante-a-vapor do Protetorado de Menoth, usado para fazer guerra santa contra os "infiéis". E ele tem mísseis abençoados.

Mísseis. Abençoados.

Entendeu o que eu quis dizer?

Estamos, talvez pela primeira vez aqui no Brasil, acompanhando o crescimento de um cenário importado em primeira mão. Os Reinos de Ferro estão evoluindo. O mundo está mudando, tornando-se ainda mais rico, mais variado. Os conflitos que estavam "prestes a ocorrer" no *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* já estouraram.

O reino de Llael foi conquistado por Khador. Temos agora o Império Khadorano. A ilha de Cryx utiliza gigantes-a-vapor necromânticos, preparando uma invasão ao continente. O sábio, explorador e caçador Victor Pendrake avança nas Planícies da Pedra Sangrenta, deparando-se com um terrível segredo. Tudo isso está aqui.

Em breve, teremos o livro *Monstronomicon*, detalhando as criaturas de Immoren ocidental. Mais tarde, o *Guia do Mundo dos Reinos de Ferro*, com uma quantidade monstruosa de informação sobre o ambiente.

Os reinos estão em guerra. Em avanço científico, arcano e político. Repletos de guildas de espíões e ladinos. Tomados por extremismo religioso. Vista seu sobretudo blindado, pegue a sua pistola arcana e chame seu gigante-de-guerra. Immoren ocidental precisa de você.

Jogue como um homem!

— Leonel Caldela

Morridano, tradutor e fuzileiro dos Espingardeiros Cygnaranos.

FEITIÇARIA e CHUMBO

TRUQUES E FERRAMENTAS
PARA O MAGO-PISTOLEIRO

Publicado originalmente na No Quarter
Magazine Nº 6, em junho de 2006.

Eles eram capazes de arrasar uma vila inteira para encontrar um único homem que houvesse falado contra eles. Alguém tinha que enfrentar os Lordes Cinzentos, iluminando seu caminho até Urcaen com uma explosão de pólvora.

– Bartholomew Winnace (Ryn Mgp 7), mago-pistoleiro e rebelde Llaelês

Os magos-pistoleiros são tão icônicos para Immoren ocidental quanto os gigantes-a-vapor. São uma especialidade de Cygnar e Llael, em particular – pelo menos antes que Khador dominasse a nação sitiada. Esta variedade estranha, porém potente, de feitiçaria é um fenômeno unicamente moderno, emergindo entre aqueles que nascem com poderes arcanos e sentem uma sinergia imediata e poderosa com a pistola.

NASCIMENTO DAS ORDENS DE MAGOS-PISTOLEIROS

Desde a invenção das armas de fogo, séculos atrás, para a guerra contra Orgoth, muitos magos-pistoleiros em potencial passaram despercebidos, seus poderes dormentes, voltando-se para a feitiçaria normal, sem consciência de seu potencial verdadeiro. Alguns exemplos notáveis de magos-pistoleiros surgiram ao longo da história, autodidatas construindo suas próprias lendas, mesmo antes que existisse um nome para este talento. Homens como o coronel cygnarano Drake Cathmore, um conjurador de guerra que sacrificou sua vida em uma jogada audaciosa para deter uma invasão khadorana durante a Batalha da Língua, em 511 DR. Embora não tenha sido reconhecido como tal no seu tempo, o Coronel era um dos que claramente aprenderam a dominar este poder único.

Nos últimos cinquenta anos, tem havido tentativas mais sistemáticas de reconhecer e organizar os possuidores desta habilidade, principalmente por parte de Cygnar e seu aliado de longa data, Llael. É provável que algumas pessoas tenham nascido com este talento entre a grande população de Khador, mas até agora não houve esforço para encontrá-los e treiná-los. Tais indivíduos tendem a entrar para a Irmandade dos Lordes Cinzentos, como feitiçeiros “menores”, e desbravar seu próprio caminho.

ORDEM MILITANTE DA TORMENTA ARCANA

Em Cygnar, uma pequena cabala chamada os “Irmãos da Tormenta” começou a se organizar pouco depois da Primeira Guerra da Mata dos Espinhos, formando-se em 515 DR, logo antes da coroação de Vinter Rhaelthorne II. Esta irmandade incluía diversos feitiçeiros, que haviam ascendido ao posto de oficiais, depois de estudarem na Academia Estratégica, e tornaram-se uma sociedade de organização frouxa e modos discretos, compartilhando técnicas e afiando suas habilidades. Contudo, não tinham o propósito de cumprir algum papel no campo de batalha – consistiam de pistoleiros ricos e entusiastas arcanos.

Este grupo não chamou a atenção da Academia Estratégica até muitas décadas mais tarde, em uma atmosfera



completamente diferente. O maior responsável por isto foi o falecido General Mestre de Guerra, Carston Laddermore, Arquiduque da Terra do Meio, que manteve esse posto sob o comando do Rei Vinter IV, durante a primeira metade de seu reinado. O Mestre de Guerra Laddermore era amigo do então Chanceler da Academia Estratégica, Theodore Townsend. Apenas cinco anos após a coroação de Vinter IV, em 581 DR, uma onda de opinião pública hostil estava se erguendo contra os feiticeiros no reino, e o próprio rei era um dos mais diretos e furiosos detratores. Tanto Laddermore quanto Townsend sentiam que era crucial proteger os recursos militares deste sentimento, em particular defendendo conjuradores de guerra iniciantes – portadores de um talento que se apresentava com mais frequência naqueles nascidos com feitiçaria. O Mestre de Guerra tinha amigos entre os oficiais da antiga Irmandade da Tormenta, e testemunhou sua eficácia em primeira mão. Devido ao seu encorajamento, um novo ramo da Academia Estratégica foi criado, para defender tais soldados da incipiente Inquisição do Rei Vinter. Foi assim que a Academia da Tormenta foi iniciada, para fazer a transição da velha Irmandade à Ordem Militante da Tormenta Arcana, e legitimizá-la.

Era uma época tensa e interessante para os magos-pistoleiros de Cygnar. Logo após a formação da Ordem Militante, a Academia Estratégica dedicou recursos para resolver o problema de magos-pistoleiros destruindo pistolas e mais pistolas através do uso de seus poderes. Isto fora uma dificuldade que perseguia tanto a Rosa Ametista quanto

a Irmandade da Tormenta por décadas; a única medida paliativa era o uso de runas de reforço para estender a vida de uma pistola. A solução foi descoberta entre os rhuleses: sob contrato com a Academia Estratégica, pistolas arcanas foram inventadas no Conclave Cabeça-de-Ferro, em 583 DR, utilizando uma liga especial de Rhul. Logo, começaram a ser distribuídas em larga escala para a Ordem da Tormenta Arcana em 585 DR. A esta altura, a Inquisição do Rei Vinter já estava com sua força total, caçando inimigos do estado sob o pretexto de descobrir feitiçaria e bruxaria. Depois das Invasões Scharde, a Inquisição pôde se concentrar inteiramente em sua sombria caçada, convertendo mais adeptos e tornando-se mais implacável, à medida que seu alcance se espalhava por Cygnar. Houve um enorme incentivo para que cada feiticeiro no reino se alistasse nas forças armadas, como a única opção para escapar da execução como bruxo.

As Academias Estratégicas em Cabo Bourne e Caspia viram uma enxurrada de novos candidatos, trazendo à tona mais magos-pistoleiros do que seria possível de outro modo. O Chanceler Townsend fez o que pôde para encorajar a Academia a servir como um abrigo para feiticeiros patriotas, protegendo-os da Inquisição e fortalecendo a Ordem da Tormenta Arcana. O Rei Vinter nunca se deixou impressionar por esses conjuradores, considerando-os um desperdício de recursos. Apenas depois do golpe e da coroação do Rei Leto, em 594 DR, a Tormenta Arcana tornou-se forte e completa, exercendo seu poder no campo de batalha.

LEAL ORDEM DA ROSA AMETISTA

Llael integrou magos-pistoleiros próprios às suas forças armadas muito antes que Cygnar. Isto talvez tenha sido natural, em um reino que historicamente valoriza tanto a pistola e é o local de nascimento das armas de fogo e da Ordem do Crisol Dourado. Sem boa parte da paranóia de Cygnar em relação à feitiçaria, os magos-pistoleiros foram mais rapidamente aceitos e utilizados para fins militares. Indivíduos que possuíam este talento há muito eram membros valiosos da eclética Alta Guarda Real, criada em 274 DR para proteger o rei de Llael. Mesmo assim, esses talentosos pistoleiros arcanos não contaram com a sua própria organização até muitos anos depois.

A Leal Ordem da Rosa Ametista foi fundada em 545 DR, pouco depois da vergonhosa morte do Rei Artys VI, “o Teimoso”, em 541, pelo Arquiduque Guy Kylvse. O rei foi estrangulado na frente de todo o Conselho dos Nobres, antes que seus guarda-costas pudessem matar o furioso Arquiduque. Embora o rei não fosse popular, seu assassinato escandaloso causou uma onda de patriotismo monarquista em Llael, e os magos-pistoleiros do reino ergueram-se junto a seus compatriotas. O grupo foi iniciado no exército llaelês com distinções, e os membros desta ordem eram ocasionalmente reconhecidos e escolhidos para se juntar à Alta Guarda Real,



junto de magos, espadachins e pistoleiros comuns. A Rosa Ametista orgulhava-se sobretudo de suas habilidades de luta com pistola, e seus membros descobriram que, trabalhando juntos, podiam refinar suas artes singulares. A população de Llael deleitava-se com paradas militares que exibiam estes adeptos e seus exuberantes poderes, enquanto aqueles que serviam ao rei provavam suas capacidades frustrando diversas tentativas de assassinato.

Enquanto a ordem de magos-pistoleiros de Cygnar começou a prosperar, o Rei Rynnard de Llael morreu de velhice, em 595 DR, sem deixar um herdeiro. A Leal Ordem da Rosa Ametista começou a definhar com a ascensão do corrupto Primeiro Ministro Deyar Glabryn. Ele desprezava a lealdade da Ordem ao trono vazio, acusando seus membros de desordem e conspirações contra o regente “por direito”. Desgraçados, os membros da Rosa Ametista adotaram vestes negras, em luto pela linhagem real, e passaram a buscar em segredo por possíveis herdeiros. Continuaram a recrutar aqueles nascidos com as habilidades de magos-pistoleiros, e a iniciá-los em sua sociedade, garantindo pelo menos uma tradição de excelência militar sobrevivente. Assistiam de mãos atadas enquanto o Primeiro Ministro minava o exército llaelês. Durante a invasão de Khador, a Rosa Ametista estava entre os mais heróicos defensores da nação. Seus membros sobreviventes juntaram-se à valente mas desesperada resistência llaelesa, determinados a fazer Khador pagar por todos os centímetros de solo llaelês roubado, e por cada patriota assassinado.

MAGOS-PISTOLEIROS HOJE EM DIA

Os magos-pistoleiros militares são os exemplos mais óbvios destes conjuradores nos Reinos de Ferro. Quando as pessoas comuns pensam em magos-pistoleiros, geralmente pensam nos membros da Tormenta Arcana de Cygnar, em seus longos sobretudos, e nos igualmente marcantes membros da Rosa Ametista da Llael, vestidos de preto e atacando das sombras. Entre esses magos-pistoleiros, alguns alcançaram renome lendário, como Fynch d’Lamsyn, da resistência llaelesa, ou o mago-pistoleiro e conjurador de guerra cygnarano Allister Caine – cujo estilo fanfarrão rendeu-lhe inimigos e admiradores na mesma proporção.

O exército não é o único lar dos magos-pistoleiros, particularmente em reinos como Ord. Muitos abraçam uma vida de mercenários ou aventureiros, na qual encontram demanda constante por suas habilidades. Em um grupo de aventureiros, um mago-pistoleiro cumpre um papel semelhante ao do feiticeiro – geralmente, artilharia pesada de apoio. Diferente dos feiticeiros, eles fornecem este apoio com tiros, além de magias. Sua lista de magias é versátil o bastante para que possam também dar suporte aos seus aliados de outras formas (*agilidade do gato*, *boa esperança*), defender-se (*escudo arcano*, *piscar*) e resolver problemas em geral (*dissipar magias*, *localizar criatura*). São um pouco mais durões que feiticeiros e magos, e mais capazes de se virar sozinhos em uma luta.



Os magos-pistoleiros consideram-se combatentes de elite – existem poucos deles, e são conhecidos por sua arrogância. A despeito da complacência de alguns magos-pistoleiros, continuam a desenvolver magias e técnicas para aprimorar suas habilidades. Sendo uma disciplina tão nova, é certo que virão mais descobertas e métodos para acessar seus poderes. Algumas dessas magias e técnicas são apresentadas aqui.

NOVOS TALENTOS

CANALIZAÇÃO CONCENTRADA

Você pode causar mais dano quando canaliza magias em suas balas rúnicas.

Pré-requisitos: habilidade de classe forjar bala rúnica.

Benefício: quando você canaliza magias em suas balas rúnicas, causa 2 pontos de dano de força adicionais.

Especial: um mago-pistoleiro pode escolher Canalização Concentrada como um de seus talentos adicionais.

CANALIZAÇÃO MÁXIMA

Você dominou a técnica de canalizar magia em suas balas rúnicas.

Pré-requisitos: Canalização Concentrada, 8º nível de mago-pistoleiro.

Benefício: você pode canalizar magias adicionais em uma bala rúnica. Quando canaliza magias em uma bala rúnica, você pode adicionar múltiplas magias do mesmo nível, até o seu nível de magia mais alto, para causar dano de força adicional. Você não pode canalizar múltiplas magias de níveis diferentes. Por exemplo, se a sua magia mais alta é de 4º nível, você pode canalizar quatro magias de primeiro nível, ou duas de segundo, em uma bala rúnica, causando 4d6 pontos de dano de força adicionais com um tiro.

Especial: você não pode canalizar magias de nível 0 desta forma. Um mago-pistoleiro pode escolher Canalização Máxima como um de seus talentos adicionais.

PISTOLA FEITICEIRA

Você causa dano adicional quando conjura magias de raio a partir de sua pistola.

Pré-requisitos: Foco em Arma (pistola), habilidade de classe foco arcano.

Benefício: quando você conjura magias de raio que causem dano a partir de sua pistola, causa 2 pontos de dano adicionais.

Especial: um mago-pistoleiro pode escolher Pistola Feiticeira como um de seus talentos adicionais.

TIRO FANFARRÃO

Sua habilidade com a pistola pode distrair um inimigo, causando uma abertura em sua guarda.

Pré-requisitos: Foco em Arma (pistola), Car 13.

Benefício: você pode utilizar seu modificador de Carisma ao invés de seu modificador de Destreza em jogadas de ataque à distância, quando o alvo for uma criatura viva a 9 m ou menos de distância, que esteja percebendo você.

NOVAS MAGIAS

CONSTRUÇÃO DE ARMAS

Transmutação

Nível: Mgp 0

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: veja texto

Esta magia, criada pela Ordem Militante da Tormenta Arcana, auxilia magos-pistoleiros a limpar suas armas e criar munição. Conjurar esta magia permite ao mago-pistoleiro desmontar, limpar e remontar uma única arma de fogo. Ela também permite ao conjurador produzir cargas de munição a partir da matéria-prima normal (seda ou papel, bala e pólvora explosiva), como se ele tivesse um kit de manutenção de armas de fogo (GPRF, pág. 200). Produzir a carga de munição ainda exige um teste de perícia (CD 25), mas esta magia concede +5 de bônus de intuição no teste.

RAIO DE ALEIJÃO

Transmutação

Nível: Mgp 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: raio

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim

Um raio vermelho dispara de sua mão. Você deve ser bem-sucedido em um ataque de toque à distância para acertar o alvo. O alvo sofre uma penalidade em Destreza igual a 1d6, +1 para cada dois níveis de conjurador (máximo 1d6+5). O valor de Destreza do alvo não pode cair abaixo de 1.

RAIO DE ENERGIA

Evocação [variável]

Nível: Mgp 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim

Um raio de energia salta da palma de sua mão. Quando esta magia é conjurada, você deve escolher um descritor: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Caso você seja bem-sucedido em um ataque de toque à distância, o raio causa 1d6 pontos de dano, +1 para cada dois níveis de conjurador (máximo 1d6+5), e utiliza o descritor escolhido.

RAIO DE SANGRAMENTO

Evocação [força]

Nível: Mgp 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: um raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim

Um raio dispara como um chicote da palma de sua mão. O raio é incolor, mas o ar tremeluz à sua volta, como se fosse uma miragem de calor. O raio causa 1d8 pontos de dano, e provoca um ferimento que sangra, causando um ponto de dano adicional a cada rodada, por um número de rodadas igual ao seu nível de conjurador (máximo de 10 rodadas).

RECARGA ARCANA

Transmutação

Nível: Mgp 1

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Alvo: uma pistola

Duração: concentração + 1 rodada/nível

Esta magia permite que você recarregue sua pistola sem usar as mãos. A magia não produz munição, que deve estar com você, e não diminui o tempo necessário para a recarga, mas poupa você de gastar qualquer ação para recarregar a arma. Quaisquer testes para recarregar ainda devem ser feitos, e recarregar ainda provoca um ataque de oportunidade.

Conjurando esta magia em uma pistola, um mago-pistoleiro pode disparar a pistola, e então disparar uma pistola diferente na rodada seguinte, enquanto a magia recarrega a primeira pistola, e então disparar a pistola recarregada na terceira rodada. Esta magia em geral é conjurada sobre uma única pistola, antes do combate, e a concentração é mantida por tanto tempo quanto possível.

Foco: uma arma de mão descarregada e munição.

TIRO ESTENDIDO

Encantamento

Nível: Mgp 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: veja texto

O seu próximo ataque com uma arma de fogo tem seu incremento de distância aumentado em 50%.

TIRO FURTIVO

Ilusão (sensação)

Nível: Mgp 1

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: veja texto

O seu próximo ataque à distância com uma arma de fogo é completamente silencioso, e não dá qualquer sinal de ter sido disparado. Nem o disparo da arma e nem o impacto de sua munição causam qualquer barulho. Além disso, caso você acerte o alvo, qualquer som imediato causado pela vítima (como um grito, alarme ou a queda de seu corpo) é silenciado. O efeito deste silêncio acaba depois que a bala acerta seu alvo.

TIRO EM BRASA

Evocação

Nível: Mgp 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: veja texto

O seu próximo ataque com uma arma de fogo provoca +1 ponto de dano de fogo por nível de conjurador (máximo +10).

TIRO DE IMPACTO

Evocação

Nível: Mgp 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: pessoal

Alvo: você

Duração: veja texto

O seu próximo ataque com uma arma de fogo provoca, além do dano normal, o efeito de um Encontrão no alvo. Resolva este Encontrão normalmente, exceto pelo se-

PRODUZINDO MUNIÇÃO

(Nota: a regra a seguir é uma atualização daquela encontrada no GPRF, pág. 143.)

Produzir munição requer um teste de Ofícios (alquimia) ou Ofícios (fabricação de armas de fogo) contra CD 25. Você pode 'escolher 10' nesse teste. Produzir munição demora 1 minuto por carga.

Produzir munição sem um kit de manutenção de armas de fogo (GPRF, pág. 200) gera um risco, pois envolve estimar o peso da pólvora sem uma balança e manipulá-la sem as ferramentas adequadas. Se o teste falhar por mais de 5, os ingredientes estão arruinados. Se o teste falhar por mais de 10, a pólvora se incendeia, arruinando os ingredientes e causando 1 ponto de dano de fogo.

a energia de suas magias em uma bala. Muitos mago-pistoleiros já aprenderam a estender os poderes de suas balas rúnicas, adicionando materiais raros.

BALAS RÚNICAS EVOCADORAS

Um mago-pistoleiro pode adicionar pó de pedras preciosas no valor de 10 PO quando forja uma bala rúnica. Fazendo isso, ao canalizar uma magia na bala, o dano evoca um descritor diferente, ao invés de provocar dano de força. Uma bala rúnica não pode utilizar múltiplos tipos de pó de pedras preciosas. Além disso, quando um mago-pistoleiro utiliza uma bala rúnica evocadora para transmitir uma magia de toque ou toque à distância com o mesmo descritor do pó de pedra preciosa, a CD de quaisquer testes de resistência aumenta em 2.

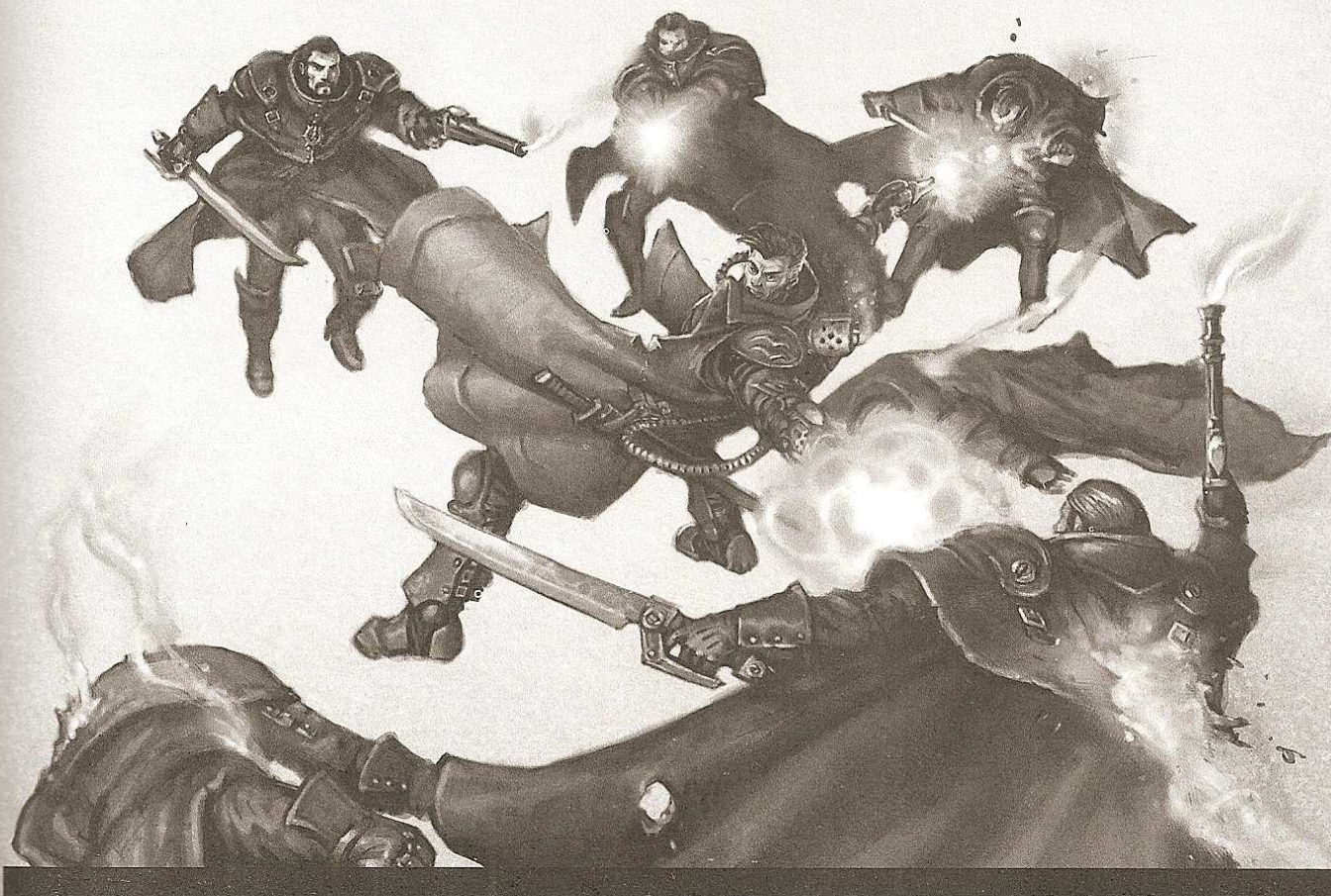
Poeira	Descritor
Esmeralda	Ácido
Âmbar	Eletricidade
Rubi	Fogo
Safira	Frio
Diamante	Sônico

guinte: realizar esta manobra não provoca um ataque de oportunidade; você utiliza seu modificador de Carisma ao invés de seu modificador de Força no teste resistido; você não precisa se deslocar junto com seu oponente, e um fracasso no teste resistido não empurra você para trás.

BALAS RÚNICAS

A partir do 3º nível, todos os magos-pistoleiros podem forjar balas rúnicas, que permitem que eles canalizem

Por exemplo: se Bartholomew, o mago-pistoleiro, canaliza uma magia de 3º nível em uma bala rúnica evocadora de âmbar, a bala causa 3d6 pontos de dano de eletricidade adicionais, em vez de dano de força.



BALAS RÚNICAS MATADORAS

Uma bala rúnica matadora causa dano adicional contra um tipo em particular de inimigo, incluindo metais raros no processo de forja. São usadas com mais frequência por magos-pistoleiros que caçam fantasmas, como os Adjacentes da Ordem de Iluminação. Com base nos princípios de alquimia arcana descobertos pela Ordem do Crisol Dourado, forjar uma bala rúnica matadora requer o uso de metais específicos, que variam dependendo do tipo de criatura, como mostrado abaixo. A purificação dos materiais e a construção alquímica custam 20 PO adicionais por bala. Contra o tipo em particular de criatura, o dano adicional por força causado quando o mago-pistoleiro canaliza uma magia na bala rúnica é duplicado. Contudo, contra criaturas de outros tipos, a bala causa apenas seu dano normal.

Por exemplo: Bartholomew dispara uma bala rúnica matadora de prata abençoada contra um lich de ferro, e canaliza uma magia de 3º nível na bala. A bala causa 6d6 pontos de dano por força adicional (em vez dos 3d6 normais). Contudo, se o lich se revelar um construto disfarçado, a bala não causa nenhum dano adicional.

Tipo de Criatura	Metal
Criaturas distorcidas	Platina
Grymkin (fada)	Magnetita
Mortos-vivos	Prata abençoada*

* A prata utilizada na forja deve ter sido abençoada por um clérigo que possa expulsar mortos-vivos.

RUNAS PESSOAIS

Cada bala rúnica é feita com a runa pessoal de seu criador, o que torna impossível a utilização das balas rúnicas de outros magos-pistoleiros para a canalização de magias. A única exceção para isto pode ser encontrada em ordens militares de magos-pistoleiros, que empregam um método para assegurar que todos os seus membros possam trocar munição entre si.

CONJUNTOS INICIAIS

Personagens magos-pistoleiros iniciantes podem utilizar os conjuntos a seguir, que fornecem equipamento, talentos e armas básicos. Você pode trocar equipamentos por outros de igual valor. Se você não desejar usar um conjunto inicial, pode comprar armas, armadura e equipamentos um a um. Nesse caso, escolha uma pistola no valor de até 200 PO, e então jogue 2d4 x 10 (média 50 PO) para o restante de seu dinheiro inicial. A pistola obtida desta forma pode ter-lhe sido designada durante o serviço militar, recebida como herança ou roubada. Caso o mestre esteja utilizando as regras para armas de fogo malfeitas e defeituosas, pode permitir que personagens iniciantes possuam uma pistola malfeita, e recebam a diferença de valor (25% do valor normal da pistola) em ouro.

CONJUNTO INICIAL PARA MAGO-PISTOLEIRO RYN

Armadura: sobretudo (+1 CA, 2,5 kg; pode ser utilizado sobre armaduras leves), couro batido (+3 CA, -1 de penalidade de armadura, 9 m de deslocamento, 10 kg).

Armas: pistola-mosquete (1d8, dec. x2, arma de ataque à distância, incremento de distância 6 m, perfurante, 2,5 kg), adaga de soco (1d4, dec. x3, arma leve, perfurante, 0,5 kg).

Canalizando magias através de uma pistola arcana: o poder do chumbo e da feitiçaria unidos



Seleção de perícias: escolha um número de perícias igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Perícia	Gradações	Habilidade	Armadura
Blefar	4	Car	-
Concentração	4	Con	-
Identificar Magia	4	Int	-
Observar	4	Sab	-
Ofícios (armas de fogo)	4	Int	-
Ouvir	4	Sab	-
Sentir Motivação	2	Sab	-

Talento: Foco em Arma (pistola)

Talento Adicional: Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, pederneira e isqueiro, coldre, bandoleira com 10 cargas de munição.

Dinheiro: 1d4 PO.

CONJUNTO INICIAL PARA MAGO-PISTOLEIRO CASPIANO

Armadura: sobretudo reforçado (+1 CA, RD 3/ concussão ou cortante, -1 de penalidade de armadura, 9 m de deslocamento, 3,5 kg).

Armas: pistola pequena (2d4, dec. 19-20/x3, arma de ataque à distância, incremento de distância 12 m, perfurante, 2 kg), adaga (1d4, dec. 19-20, arma leve, incremento de distância 3 m, perfurante, 0,5 kg).

Seleção de perícias: escolha um número de perícias igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Perícia	Gradações	Habilidade	Armadura
Concentração	4	Con	-
Conhecimento (arcano)	4	Int	-
Identificar Magia	4	Int	-
Observar	4	Sab	-
Ofícios (armas de fogo)	4	Int	-
Ouvir	4	Sab	-
Saltar	4	For	-1

Talento: Saque Rápido.

Talento Adicional: Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, pederneira e isqueiro, coldre, bandoleira com 10 cargas de munição.

Dinheiro: 1d4 PO.

OBTENDO UMA PISTOLA ARCANA

Pistolas arcanas são importantes para os magos-pistoleiros; os jogadores com PJs magos-pistoleiros vão querer botar suas mãos numa delas assim que for possível. Parte do trabalho do mestre é determinar quando será o momento apropriado.

Existem diversas opções:

1) CONQUISTAR UMA PISTOLA ARCANA

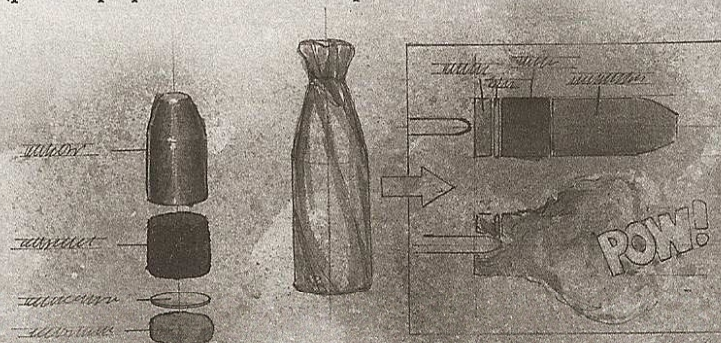
Nsta opção, o mago-pistoleiro conquista sua pistola arcana durante o jogo. O personagem pode ou não ter que se esforçar em troca da pistola – talvez realizando um serviço para obtê-la como recompensa, o que pode ser usado como um gancho de aventura. Um bom momento para dar a um PJ sua primeira pistola arcana é no início de sua carreira – definitivamente até o 3º nível. Se o mestre der ao PJ uma pistola arcana, ela pode ser contada como tesouro para o encontro em questão.

2) COMEÇAR COM UMA PISTOLA ARCANA

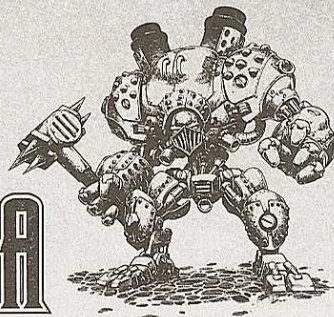
A opção mais generosa é dar ao PJ uma pistola arcana no 1º nível, como parte da criação do personagem. Provavelmente os mestres conduzindo campanhas militares utilizarão esta opção, já que os outros PJs também receberão equipamento adicional. O mago-pistoleiro recebe imediatamente os benefícios de possuir uma pistola arcana. Magos-pistoleiros não são particularmente poderosos em níveis baixos; começar o jogo com uma pistola arcana pode ajudá-los a se manter de pé. Já que o custo da munição pode ser proibitivo em níveis baixos, permitir que o mago-pistoleiro comece com uma dúzia de cargas de munição pode ser uma boa idéia. Esta opção remove um pouco da mística da pistola arcana, e também tira o mérito de “conquistar” a arma. Além disso, concede a um personagem de 1º nível um item muito mais valioso do que ele seria capaz de comprar logo no início. Os mestres que utilizarem esta opção podem fazer com que o mago-pistoleiro fique em débito com quem quer que tenha lhe fornecido a pistola arcana – por exemplo, com o exército, ou com um mentor. Esta deve ser uma dívida substancial, que exigirá serviços ou pagamento posterior (com juros!).

3) COMPRAR UMA PISTOLA ARCANA

O mago-pistoleiro deve comprar sua pistola arcana. Já que os magos-pistoleiros dependem tanto de suas pistolas, com certeza irão comprá-las na primeira oportunidade. Fazer isso é uma boa maneira de tirar dinheiro excessivo do personagem. Pistolas arcanas podem ser adquiridas em leilões ou no mercado negro, e seu preço varia de 800 PO (pistolas pequenas) a 1.200 PO (pistolas militares).



MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 1, em
julho de 2005.*

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

O ENCOURAÇADO

Nascido no vapor e no suor das oficinas da Motores do Leste em Caspia, o Encouraçado é o gigante-de-guerra pesado mais comum e reconhecível atualmente a serviço de Cygnar. Sua reputação fez seu nome tornar-se uma gíria para “força bruta”, e sua imagem, um ícone. Sua utilidade tornou-o uma ferramenta vital para os comandantes cygnaranos em todos os campos de batalha.

O Encouraçado lutou em todas as batalhas cygnaranas modernas, guarneceu as fronteiras da nação por décadas e marchou como a guarda de honra da nobreza de Cygnar. Quando as companhias de lenhadores de Riacho do Pescador entraram em greve, reivindicando impostos menores, uma dúzia de Encouraçados carregou a lenha nas costas, para as usinas. O martelo sísmico de um Encouraçado destruiu as portas barricadas do palácio de Cygnar, abrindo caminho para Leto e seus lâminas tempestuosas, durante os últimos momentos do governo do Exilado.

A durabilidade e força do Encouraçado fazem dele o padrão pelo qual os comandantes cygnaranos julgam todos os outros gigantes-de-guerra pesados. A despeito dos avanços tecnológicos e estéticas de desenho em constante evolução, o Encouraçado permanece uma parte quase indispensável

do arsenal de Cygnar, um testemunho à eficiência de projeto, e um grande orgulho nacional.

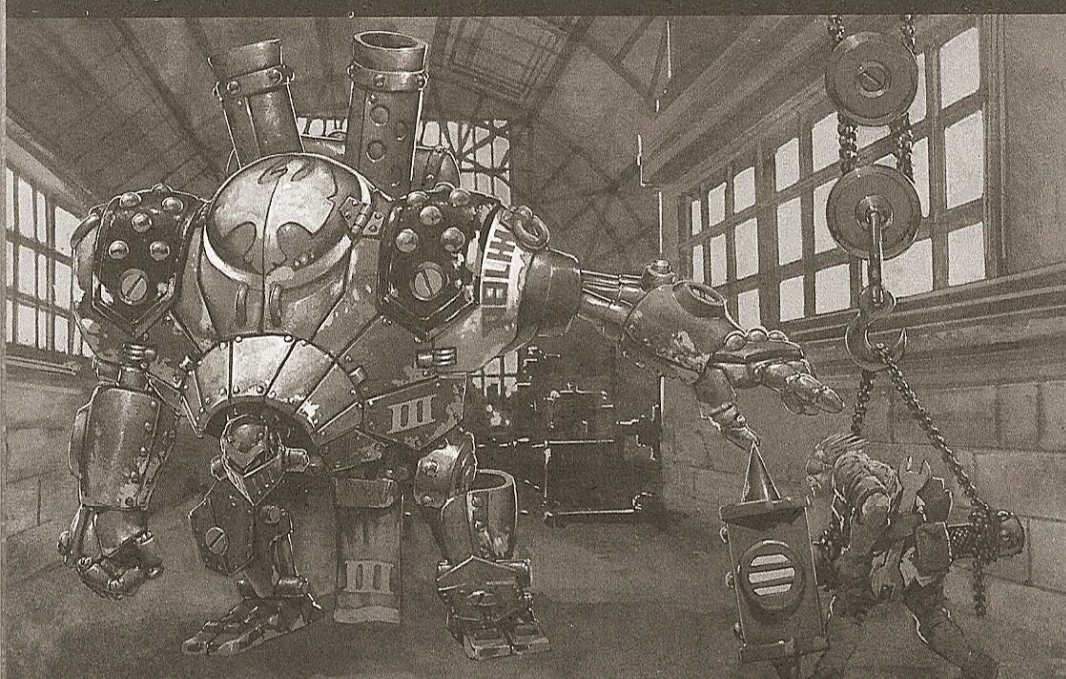
Embora seja funcionalmente simples ao olho destreinado, o Encouraçado continua uma maravilha mekânica tão formidável quanto qualquer um de seus irmãos de metal. Sob sua pele de ferro e sistema de tubulações reforçado, existe um conjunto sofisticado de mecanismos internos, que dão ao Encouraçado mobilidade e flexibilidade superiores em uma situação de combate.

Quando o Encouraçado entra em modo de combate, condutos de vapor adicionais, normalmente fechados por “válvulas de combate”, abrem-se para fornecer maior pressão e transferência de energia. Estes canos ficam muito quentes muito rapidamente, e os remendões e mekânicos costumam aprender da maneira mais difícil sobre os perigos de consertos apressados em um Encouraçado recém-saído da batalha. Esses condutos adicionais permitem que a grande máquina de quase seis toneladas mova-se com a mesma rapidez de um homem de armadura, e lute com capacidade de reflexos muito maior.

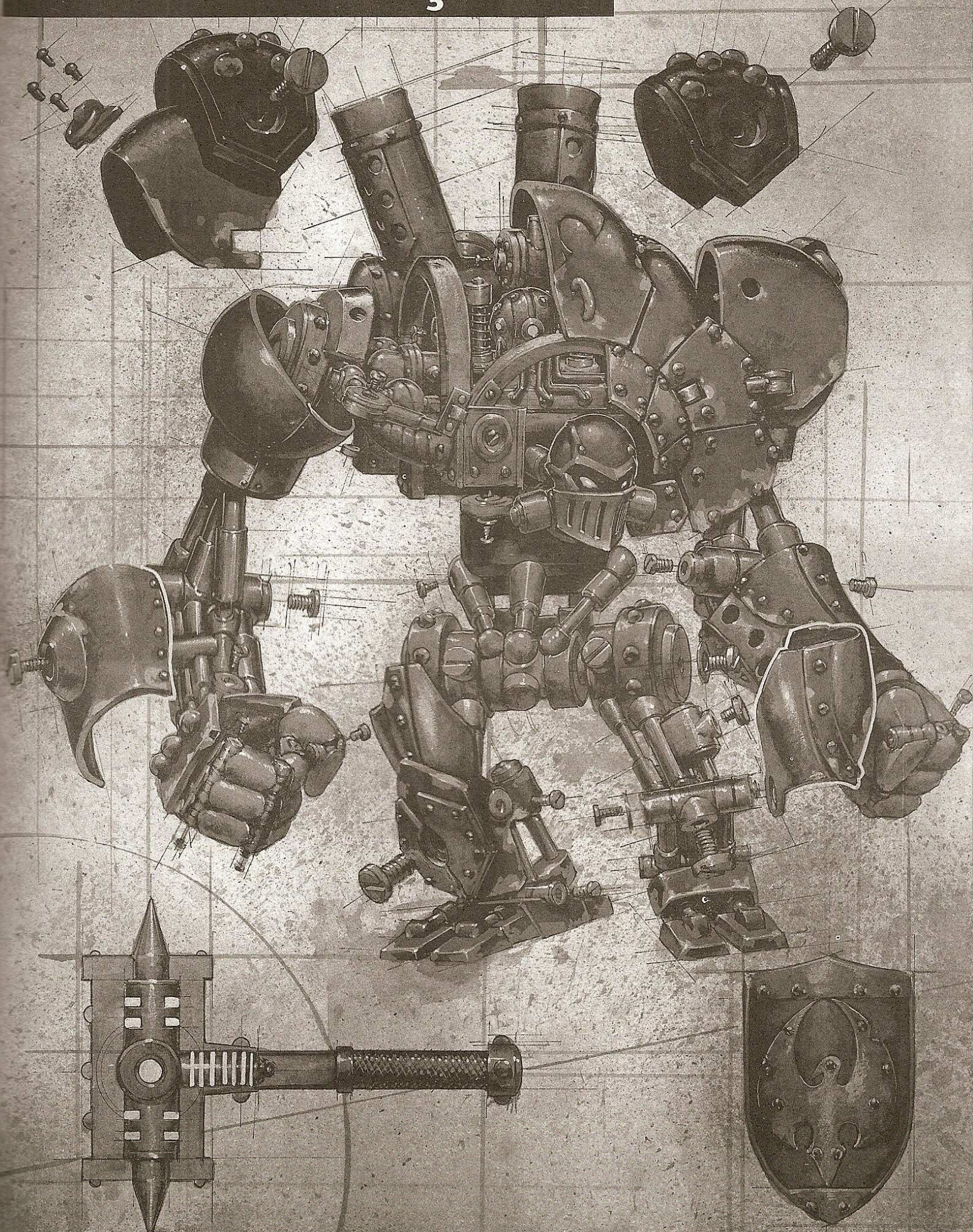
O equipamento padrão do Encouraçado inclui uma arma mekânica altamente avançada, o martelo sísmico. Um revestimento de ferro de sessenta quilos cobrindo um conjunto de “bobinas de tremor” de meio metro de diâmetro e os acumuladores arcanos que o acompanham, o martelo sísmico é uma arma resistente e poderosa, capaz de esmagar um alvo com um único golpe.

O martelo sísmico transfere ondas de força tangível para o chão, a partir das bobinas em movimento em seu interior. Essas ondas podem derrubar quase todos os alvos ao redor do Encouraçado. A força das ondas demora um instante para se formar, antes de se expandir, tornando o gigante-de-guerra imune ao seu próprio ataque. Se o Encouraçado puder calcular o tempo de seus ataques corretamente, os estudos dos

O ENCOURAÇADO É UM SÍMBOLO TÃO IMPORTANTE PARA CYGNAR QUANTO O PRÓPRIO BRASÃO DO REINO.



O ENCOURAÇADO



córtices mostram que a energia vai para as bobinas automaticamente, derrubando o alvo – se ele tiver sobrevivido ao golpe. Apenas uma deficiência nas válvulas de força que levam ao martelo em si impede que o tremor ocorra a cada ataque, mas nenhum conjurador de guerra nunca reclamou desta “deficiência”...

Os braços reforçados do Encouraçado fizeram dele uma “besta de carga” valiosa para os comandantes cygnaranos e mercenários sortudos que canibalizaram seus chassis para seu próprio uso. O gigante-de-guerra pode erguer e arrastar grandes quantidades de peso, e é capaz de um alto grau de manipulação delicada, em comparação com muitos de seus pares.

O Encouraçado já provou seu valor incontáveis vezes contra as hordas menitas há pouco reveladas, atacando a partir do Protetorado. Os números avassaladores dos fanáticos menitas facilmente sobrepujam a infantaria cygnarana, a ponto de seu treinamento e equipamento superiores tornarem-se inúteis. O Encouraçado fornece uma ótima solução para estas hordas de atacantes, e muitos já retornaram a Caspia para “defesa urbana”, algo nunca imaginado antes dos sombrios dias de hoje.

Em vez de usar o gigante para esmagar os atacantes um a um – uma opção brutal e ineficiente, no mínimo – os comandantes usam-no para controle de multidões. Com um único golpe do martelo sísmico, um Encouraçado pode incapacitar um grupo de menitas por tempo suficiente para que os Cavaleiros da Espada ou Soldados de Trincheira avancem e façam prisioneiros. Com a abundância de Encouraçados em serviço, a utilidade desta tática torna-a favorita entre os comandantes que enfrentam o Protetorado.

Histórias sobre a manobra do “Encouraçado piedoso” já se espalharam em outras regiões, e um bom número de comandantes cygnaranos, fatigados e cínicos pelos meses no frontê contra inimigos que nunca desistem, usam a mesma manobra com grande sucesso – exceto pelo fato de que, em vez de fazer prisioneiros, despacham os inimigos com saraivadas de tiros dos Espingardeiros e Soldados de Trincheira. Uma ferramenta útil na captura ou na execução, a manobra apenas aumenta a utilidade do Encouraçado, e assegura que ele irá continuar a ser usado nas forças cygnaranas por muitos anos.

CARACTERÍSTICAS DE GIGANTE-A-VAPOR

Um gigante-a-vapor possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na sua descrição):

Dependência de Combustível: gigantes-a-vapor consomem carvão e água para funcionar. Gigantes-a-vapor mais novos precisam ser reabastecidos – cerca de cinquenta quilos de carvão e cem galões de água – uma vez a cada cinco ou seis horas. Caso não seja reabastecido, o gigante-a-vapor opera fatigado durante os próximos 30 minutos. Após isso, a unidade fica exausta pelos próximos 30 minutos, e então está atordoada. Neste ponto, a fornalha precisa ser reacendida antes que o gigante-a-vapor possa funcionar de novo.

Gigantes-a-vapor mais velhos necessitam de reabastecimento com mais frequência, assim como qualquer gigante-a-vapor engajado em atividades exaustivas ou combate.

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Encouraçado (gigante-de-guerra pesado)

Data Inicial de Serviço: 556 DR

Altura: 3,7 m

Peso: 5,4 toneladas

Velocidade Máxima: 18 km/h

Espessura da Armadura: placas rebitadas de 5 centímetros de espessura

Capacidade de Carga: 800 kg

Carga Máxima: 1.200 kg

Capacidade Ideal da Caldeira: 40 galões (aproximadamente 150 litros)

Capacidade de Combustível: 120 kg de carvão

Consumo de Combustível: 6 horas de trabalho geral, 1 hora em combate

Anotações do Projetista: “Cuidado com o coice de um martelo sísmico que não tenha sido preso direito. A haste é o ponto de âncora principal para o recuo. Depois de testar, nós adicionamos interruptores extras às bobinas de tremor, por razões de segurança.”

– Mekânico-Chefe Holden Frieg

Recomendações de Batalha: “Quando estiver tentando recuperar equipamento para estudo ou reaproveitamento, não procure onde os Encouraçados lutaram. O dano de choque deixa quase tudo irrecuperável, mesmo que você consiga encontrar todas as peças.”

– Comandante Adepto Sebastian Nemo

Comentários do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor: “Quando estiver remendando essas belezinhas, fique longe daquele martelo! Ele funciona sem aviso e, se você não toma cuidado, daí fica recolhendo os pedacinhos da sua oficina a semana toda.”

– “Guf”, Vaporeiro de Cabo Bourne

Gigantes-a-vapor que estejam utilizando combustível inferior são considerados abalados, em adição a quaisquer outros efeitos.

Lentidão (Ext): gigantes-a-vapor não podem realizar uma ação de corrida.

Resistências: gigantes-a-vapor têm resistência a eletricidade 20 e fogo 20.

Vulnerabilidade a Frio: um gigante-a-vapor não sofre dano por ataques de frio, mas fica sob o efeito de *lentidão* por uma rodada para cada 6 pontos de dano por frio infligidos. Os efeitos de múltiplos ataques baseados em frio não são cumulativos.

Vulnerabilidade da Fornalha: a fornalha de um gigante-a-vapor falha quando a unidade passa mais de 10 rodadas completamente submersa em água ou qualquer outro líquido. Gigantes-a-vapor com fornalhas apagadas são considerados atordoados, e a fornalha precisa ser reacendida.

MARTELO SÍSMICO

Este martelo mekânico contém mecanismos de bobina que permitem que ele transmita os efeitos de uma magia *choque tectônico* (detalhada no *Liber Mechanika*, a ser publicado) para o chão ao seu redor. Com um ataque, o usuário do martelo pode golpear o chão, o que cria um tremor localizado que atinge todas as criaturas em um raio de 6 metros (com exceção do usuário). Uma criatura atingida pelo tremor deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou ficará caída.

Esta arma é fabricada exclusivamente para uso das forças armadas de Cygnar, e é feita para ser usada por criaturas de tamanho Grande. O martelo pesa aproximadamente 60 quilos, tem dureza 10 e 40 pontos de vida. Cada uso do martelo sísmico drena 4 cargas do acumulador em seu interior (de um total de 40 cargas).

Componentes: martelo de guerra Grande obra-prima, placa rúnica de *choque tectônico*, tomada de carga, gatilho de impacto. A arma exige um acumulador pesado.

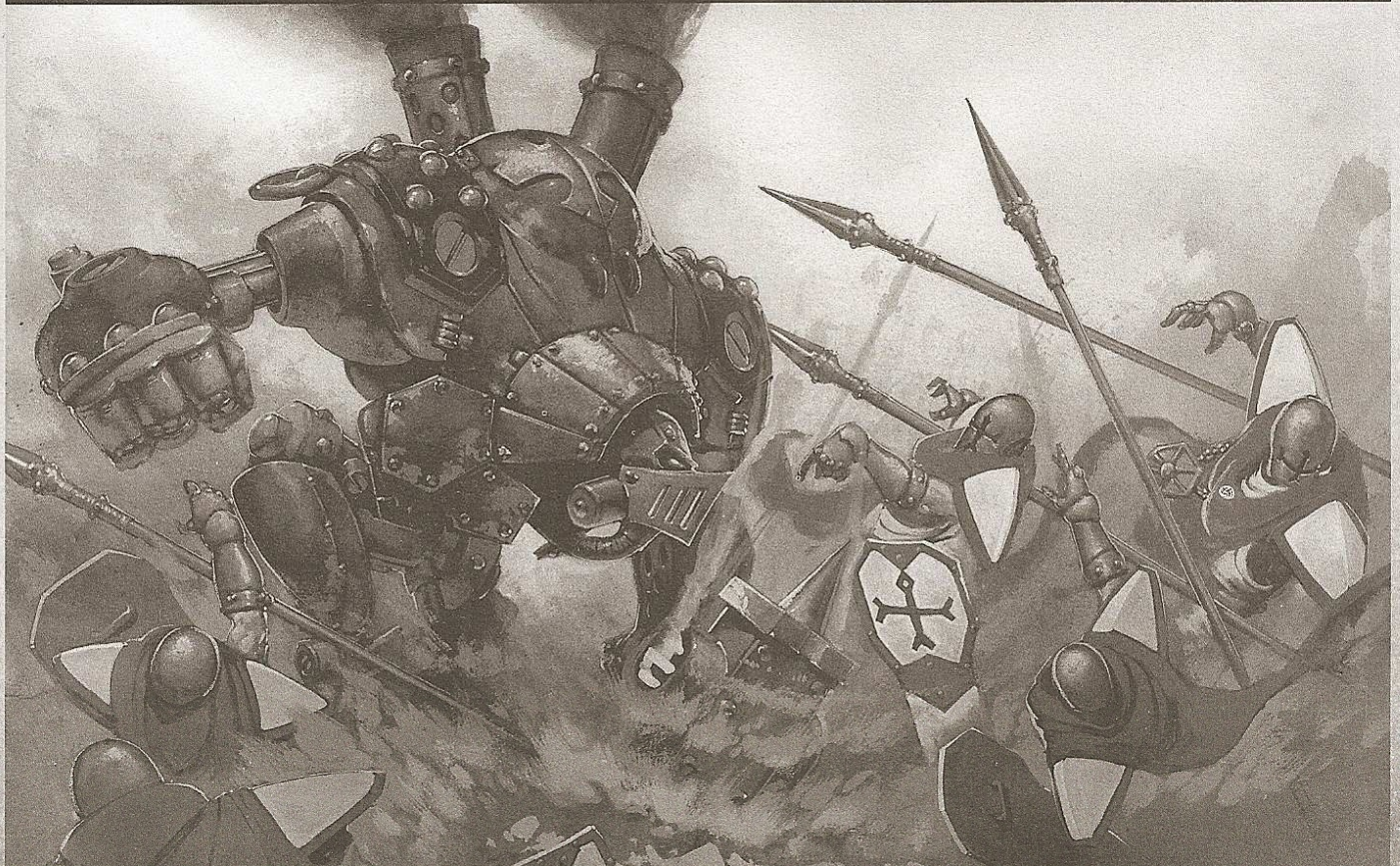
Evocação (tênue); NC 3°; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 6 graduações, teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 21); Preço 6.249 PO + custo dos esquemas. Custo 3.286 PO e 5 PP + 237 XP + mais custo dos esquemas.

O ENCOURAÇADO

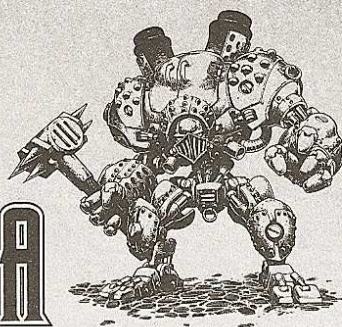
Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Mekânico)

Dados de Vida:	22d10+30 (151 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	7,5 m (5 quadrados)
Classe de Armadura:	30 (-1 tamanho, +1 Des, +20 natural), toque 10, surpresa 29
Ataque Base/Agarrar:	+16/+30
Ataque:	Corpo-a-corpo: <i>martelo sísmico</i> +26 (2d6+10, dec. x3) ou pancada +25 (1d10+10)
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: <i>martelo sísmico</i> +26/+21/+16/+11 (2d6+10, dec. x3) ou 2 pancadas +25 (1d10+10)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Tremor
Qualidades Especiais:	Características de construto, características de gigante-a- vapor, redução de dano 15/ aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +8, Von +7
Habilidades:	For 30, Des 12, Con -, Int 8, Sab 11, Car 1
Perícias:	-
Talentos:	-
Nível de Desafio:	14
Tendência:	Sempre Neutro

UM ÚNICO GOLPE LIMPOU O CAMINHO, APESAR DAS OBJEÇÕES DOS MENITAS.



MÁQUINAS DE GUERRA



Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 2, em
agosto de 2005.

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

O REDENTOR

Um dos mais marcantes gigantes-de-guerra que já saíram das fundições bélicas menitas, o Redentor é um terror do campo de batalha, cuja mera presença abala os nervos da maior parte dos soldados de infantaria. Durante sua curta história nos conflitos de Immoren ocidental, este monstro cuspidor de foguetes construiu sua reputação como a arma de maior alcance no arsenal do Protetorado.

Em pouquíssimo tempo, o Redentor pode disparar uma saraivada de seus foguetes, os “martelos celestes”, a uma grande distância, dizimando unidades inteiras de infantaria como cinzas ao vento, sob as explosões repletas de estilhaços. O fanatismo dos menitas é tamanho que eles chegam a investir contra uma formação inimiga, enquanto os martelos celestes assobiam e voam acima.

O número de inimigos mortos por saraivadas de foguetes do Redentor supera em muito as baixas acidentais – chamadas de “oferendas de redenção” – e apenas serve para aumentar o desejo dos menitas por mais destes gigantes. Alguns perscrutadores chegam a dizer que os martelos celestes procuram aqueles que devem ser julgados. Quando um foguete busca a carne de um fiel, isto acontece porque estava predestinado, e sua alma agora luta pelo Juiz em Urcaen.

O Redentor é baseado vagamente no mesmo chassi utilizado pelo Penitente, mas as semelhanças acabam aí. O Redentor possui algumas diferenças tecnológicas cruciais, que o tornam muito mais avançado – embora isto se deva a algumas melhorias simples. Quando os Vassalos de Menoth receberam a tarefa de forjar o projeto desta fera de artilharia, foram tomados de um golpe de gênio. A mudança mais intrínseca e notável é o compartimento de mísseis martelos celestes, acoplado no braço esquerdo do Redentor. Protegido com blindagem contra penetração externa e reforçado com tiras de metal mais grossas do que a caldeira do gigante-de-guerra, o compartimento é formado por cinco tubos dotados de portinholas. Os tubos repousam sobre uma placa de ignição por pavio, que é superaquecida como um ferro de passar pelos exaustores de fogo interno do corpo do gigante. Esta placa torna-se vermelha de calor muito rapidamente, acende os pavios extremamente curtos, e faz com que as portinholas sejam arremessadas para frente com o disparo dos foguetes.

Embora seja usado principalmente como um gigante-de-guerra de apoio à distância – como uma plataforma de artilharia

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Redentor (gigante-de-guerra leve)

Data Inicial de Serviço: 545 DR

Altura: 3 m

Peso: 4,3 toneladas

Velocidade Máxima: 18,5 km/h

Espessura da Armadura: placas rebitadas de 2,5 centímetros de espessura

Capacidade de Carga: 450 kg

Carga Máxima: 800 kg

Capacidade Ideal da Caldeira: 19 galões (aproximadamente 70 litros)

Capacidade de Combustível: 70 kg de carvão

Consumo de Combustível: 5,5 horas de trabalho geral, 1,2 hora em combate

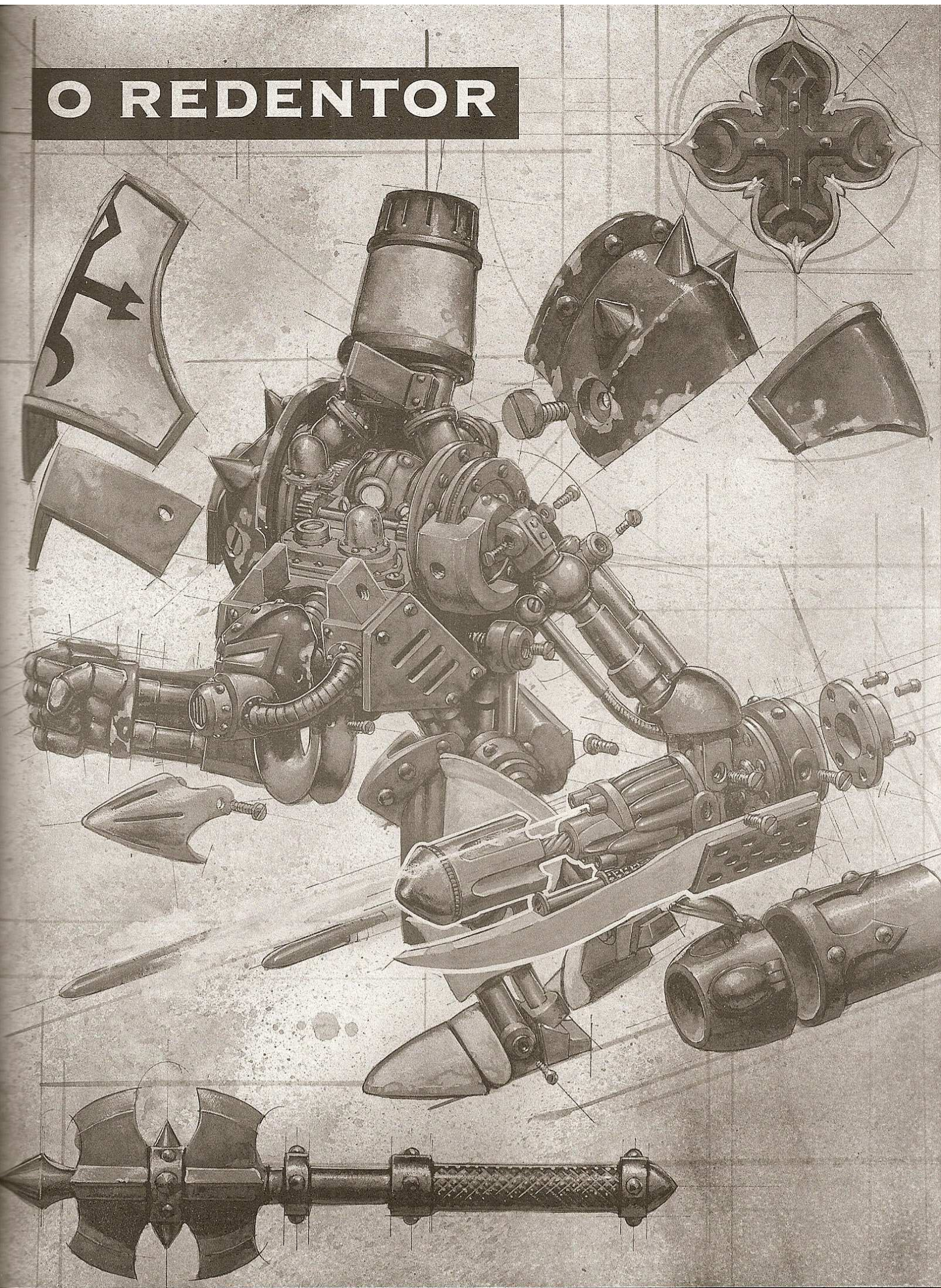
Anotações do Projetista: nenhuma.

Recomendações de Batalha: “Ergam suas vozes em canto, coros do Criador! Cantem para que Sua mão guie esta máquina! Aqueles escolhidos por Ele serão purificados em fumaça e fogo!”
– Alto Exemplar Mikael Kreoss

Comentários do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor: “Eu nunca vou entender como aqueles crentes desgraçados conseguiram botar os exaustores de fogo interno nas placas dos foguetes, mas é um bom trabalho, e merece um elogio. Quer dizer, mereceria, se eles não estivessem sempre tentando nos matar!”
– Revanna Holbrook, caspiana especialista em caldeiras

ambulante – o Redentor também é um combatente marcial bastante capaz. Já que a maior parte da infantaria nunca chega perto o suficiente para enfrentá-lo, o Redentor é armado especificamente para defender-se contra gigantes-de-guerra leves e rápidos que possam suportar as saraivadas de

O REDENTOR



○ REDENTOR

Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Mekânico)	
Dados de Vida:	14d10+30 (107 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	7,5 m (5 quadrados)
Classe de Armadura:	22 (-1 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar:	+10/+20
Ataque:	Corpo-a-corpo: maça pesada +15 (2d6+6); ou à distância: martelos celestes +10 (4d6)
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: maça pesada +15/+10 (2d6+6); ou à distância: martelos celestes +10/+5 (4d6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 5/aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 22, Des 12, Con –, Int 8, Sab 11, Car 1
Perícias:	–
Talentos:	–
Nível de Desafio:	11
Tendência:	Sempre Neutro

martelos celestes. Utilizando uma maça de batalha reforçada com o mesmo metal empregado na armadura de gigantes-de-guerra e moldada com diversas lâminas em forma de cunha, o Redentor pode romper a espessa armadura dos outros gigantes. A maça é um equipamento pesado, feito de bronze, ferro e aço sólidos. Devido ao seu peso, a arma é chumbada na palma da mão direita do Redentor. É presa rigidamente, e não pode ser desconectada com facilidade para o uso da mão aberta.

O “nariz” pontudo da cabeça do Redentor é uma forma estranha, diferente daquela de muitos dos gigantes-de-guerra do Protetorado. Isto não é uma escolha puramente estética (ou anti-estética), já que o “rosto” pontudo e a grossa tubulação conectora têm um propósito. A longa placa facial do Redentor é ligada ao sistema de exaustão de fogo interno e ao sistema de movimento do compartimento de foguetes. Pode ser usada para mirar a região que a próxima saravada irá atingir. A



tubulação conectora é grossa o bastante para permitir que vapor e fogo passem, mas também contém diversos cabos e alavancas que, quando postos em posição de disparo, mantêm o compartimento de foguetes alinhado com o “olhar” do gigante. É um mecanismo de mira que parece desperdiçado, utilizado em conjunto com os erráticos martelos celestes, mas pode ser empregado em armamentos mais sofisticados no futuro.

Diferente demais para ser disfarçado como um gigante de trabalho, da maneira que muitos modelos do Protetorado fizeram por tanto tempo, o Redentor só é revelado em tempos de guerra. Poucos contradizem a pureza simples deste modelo.

Cada Redentor é abençoado antes de uma batalha por um sacerdote, que roga a Menoth por pontaria infalível com sua carga mortífera.

Do ataque à Guarda Invernal em Khador à batalha contra os Cavaleiros da Espada na fronteira de Cygnar, o Redentor vem trazendo medo aos corações da infantaria. Quando a fumaça de seus foguetes escurece o céu, preces silenciosas enchem o campo de batalha. Embora não tenha sido originalmente projetado para qualquer uso além da eliminação dolorosa dos inimigos de Menoth, ele se tornou agora um instrumento de terror.

A habilidade do Redentor de quebrar as linhas de soldados tornou-se tão conhecida e temida que o Alto Perscrutador e Hierarca, Garrick Voyle, passou a vê-lo não apenas como arma, mas como uma ferramenta de guerra psicológica, para mover grupos de inimigos. Linhas de baterias de Redentores vistas abertamente – e propositalmente – em movimento por batedores inimigos podem forçar os comandantes a abandonar certas áreas ou adicionar dúzias de unidades de apoio, para compensar as baixas previstas. Estrategistas já chegaram a usar chassis desmontados ou inoperantes de Redentores com um mínimo de combustível queimando em suas fornalhas para proteger uma determinada área – instrumentos de engodo para atrair ou afastar as tropas mais vulneráveis ao real contingente menita da região. Pode ser mera questão de tempo até que o Protetorado recolha e repare estas unidades falsas, tornando-as um perigo verdadeiro. A despeito de sua rigidez teológica, os menitas têm orgulho da sua capacidade de adaptação no campo de batalha – uma habilidade vista claramente no papel variado do Redentor.

FOGUETES: MARTELOS CELESTES

Os martelos celestes dependem de uma combinação de princípios fundamentais de aerodinâmica e uma compreensão básica de propulsão alquímica. Em efeito, um martelo celeste é um poderoso foguete explosivo com uma ogiva composta de pólvora explosiva compacta, fúria de Menoth e de uma carapaça projetada para estilhaçar-se com impacto.

Há vários métodos para se utilizar esta arma, mas aqui está detalhado o lançador de foguetes, usado por gigantes-de-guerra modelo Redentor. Estes lançadores contêm cinco martelos celestes prontos para serem disparados, e mais dez em seu interior (para um total de quinze). Eles possuem cinco escotilhas para recarga.

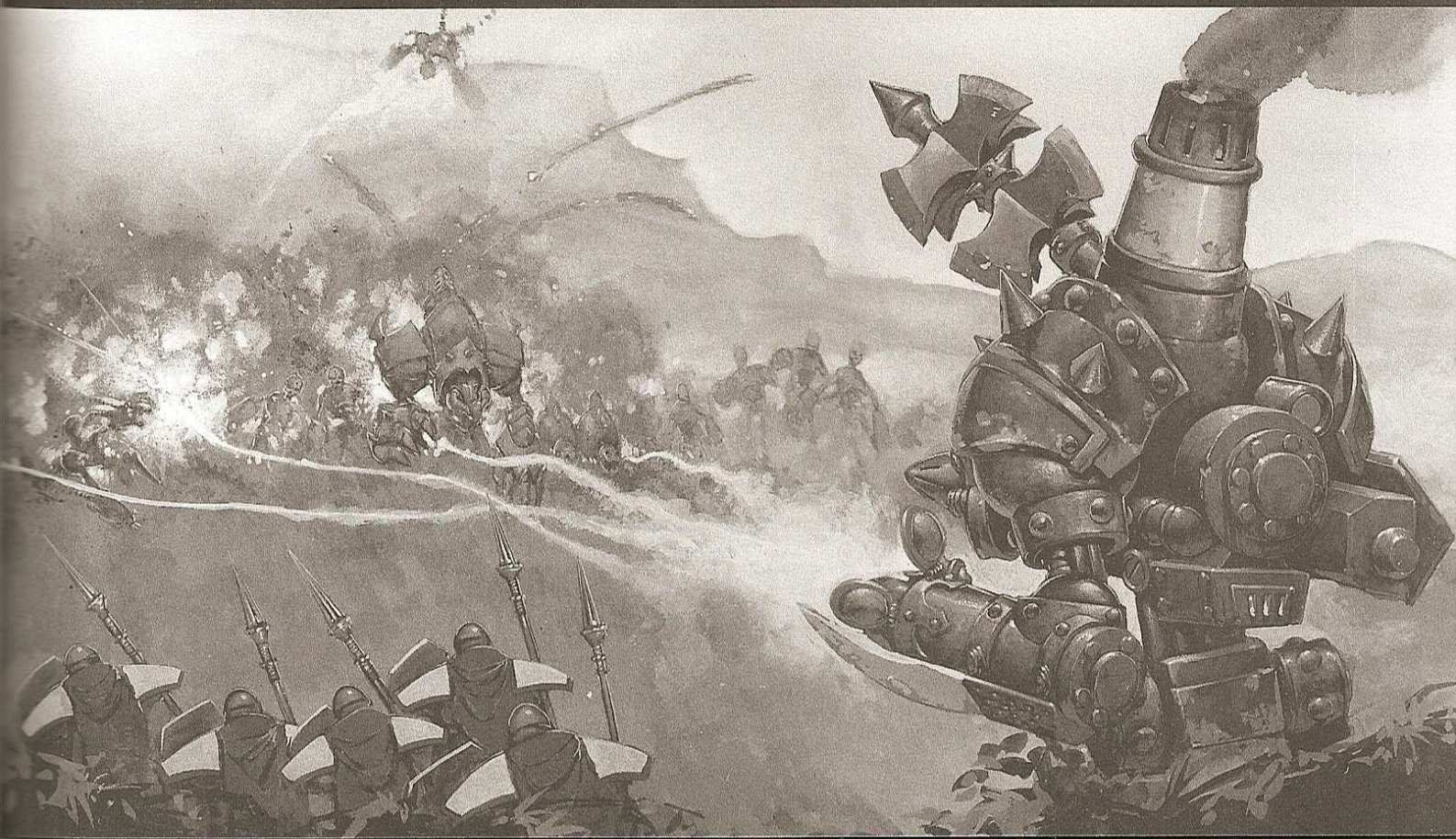
Até cinco martelos celestes podem ser disparados em seqüência. Depois disso, o lançador demora uma rodada para recarregar mais cinco foguetes. A recarga é feita automaticamente – o usuário do lançador não precisa usar uma ação para realizá-la. Quando os quinze martelos celestes forem disparados, o lançador precisará ser desmontado e municiado, o que exige dez minutos de trabalho e um teste bem-sucedido de Ofícios (canhoneiro) contra CD 17.

Um martelo celeste pode ser mirado em uma criatura específica (contra a CA da criatura) ou em uma interseção da matriz de combate (contra CA 5). Os foguetes explodem com uma força tremenda, causando 4d6 pontos de dano de perfuração a todos num raio de 4,5 metros do ponto de impacto. Qualquer um dentro do raio de impacto tem direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para reduzir o dano à metade. No entanto, se o martelo celeste tiver sido mirado numa criatura específica e ela tiver sido acertada, esta criatura não terá direito ao teste de resistência. Se um tiro for mirado numa interseção e não atingir o alvo, use as regras de projéteis de área (LRB I, pág. 158) para determinar onde o martelo celeste irá explodir.

Arma Exótica de Ataque à Distância	Custo	Dano (G)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Lançador de Foguetes	¹	²	²	9 metros	30 kg	²
Martelo Celeste (1)	500 PO	4d6	x2	–	6 kg	Perfurante

¹Uso apenas militar. ²Estatísticas definidas pela munição.

GUIADOS PELA VONTADE DE MENOTh, ESQUADRÕES DE REDENTORES SÃO A PERDIÇÃO DOS SOLDADOS DE INFANTARIA



A DONZELA DA TUMBA

Eu tinha resolvido retornar à cripta de *lady* Methilde de Llorvast, em parte para recuperar os restos mortais de meu antigo assistente Jek, mas principalmente em busca de vingança contra a donzela da tumba que o havia matado. Obtive a melhor arma possível no combate a um monstro mekânico como esse: os serviços de um certo Uriah Graydon, um membro da companhia mercenária dos Cães do Diabo, que ganham a vida caçando gigantes-de-guerra. Embora essa talvez seja uma profissão tola e suicida, os Cães do Diabo foram-me altamente recomendados e, para a solene tarefa de vingar um velho amigo e recuperar seus restos mortais, eu queria os melhores, não importavam as despesas.

Avistar a velha tumba mais uma vez provocou-me arrepios. Não consigo tirar da mente a imagem daquela assassina de ferro, esperando do outro lado das portas imensas, para terminar o que começou meia década atrás. A porta da câmara interna, uma escotilha mekânica complicada semelhante aos cofres dos bancos de Caspia, seria um absoluto empecilho para um intelectual como eu, e exigira de Jek uma hora para que ele passasse da primeira vez. Contudo, Uriah atacou a entrada sem pestanejar. Com alguns goles de sua garrafa, duas chaves cygnaranas e uma torrente de profanidades que faria um marinheiro órdico corar, a porta rangeu e entreabriu-se. Era um caminho apertado, e não seria útil no caso de uma retirada rápida, mas conseguimos entrar em questão de apenas alguns minutos.

Esprememo-nos passando pelas engrenagens e molas arruinadas, o que foi uma façanha e tanto para o físico tordorano avantajado de meu companheiro, e não

encontramos nada além de escuridão lá dentro. Acendi minha lanterna, pronto para enxergar um quadro daquele dia de tantos anos atrás, mas, em vez disso, tive uma surpresa mais sinistra.

Alguém havia mudado *tudo*. A luz da lanterna mostrou paredes reformadas e livres de poeira. Os equipamentos que tínhamos deixado cair não mais estavam no chão. Era como se os mil anos desde o confinamento de *lady* Methilde – daquele momento até agora – não houvessem passado. Uriah tinha um mau pressentimento a respeito de qualquer cripta que parecesse nova, e eu concordava inteiramente. Ninguém mais havia entrado, até onde eu sabia, apenas a donzela, e criações autônomas como ela são capazes de realizar uma só tarefa. Criaturas feitas de engrenagens não podem evoluir ou *aprender*, não como os córtices de hoje em dia, e eu falei isso a Uriah.

Ele riu, dizendo “eu não passo muito tempo no meio de gigantes velhos”, enquanto colocava uma carga do tamanho de um punho em sua pistola-bazuca. Era a maior arma de fogo que eu já tinha visto sem uma plataforma de canhão, e a confiança com que Uriah manuseava-a deu-me mais segurança do que eu queria admitir.

Movi a luz vagarosamente pela sala, e então o vi. O corpo de Jek jazia sobre uma mesa, como uma oferenda, e, a emoção sobrepujando a lógica, fui até ele. Uriah gritou, mas quando entendi seus avisos, a donzela já havia aparecido.

Aquela maldita donzela da tumba tinha preparado uma emboscada para nós. Ela se moveu, um borrão de aço enferrujado, e poderia ter-me partido em dois, não fosse o gatilho rápido de meu companheiro. Recuei quando sua

OS ENCONTROS PENDRAKE

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 1,
em julho de 2005.

PENDRAKE:

A MAIOR AUTORIDADE DE IMMOREN OCIDENTAL SOBRE A FAUNA DOS REINOS DE FERRO, O PROFESSOR VICTOR PENDRAKE (POVO-DO-MEIO, RGR5/ESTUDIOSO AVENTUREIRO) ENSINA ZOOLOGIA NA UNIVERSIDADE DE CORVIS, E ESCREVEU O *MONSTRONOMICON*, UM EXCELENTE RECURSO PARA MESTRES, QUE DESCREVE CRIATURAS COMO A TEMIDA DONZELA DA TUMBA. ESTE É APENAS O INÍCIO DAS AVENTURAS DO PROFESSOR PENDRAKE, COMO VOCÊ VAI DESCOBRIR NAS PRÓXIMAS PÁGINAS...



pistola-bazuca disparou, e pensei que a cripta fosse desabar por causa do som. O tiro quebrou a placa facial da donzela, e derrubou-a ao chão. Fiquei parado por um momento, no silêncio trovejante, em choque. Poderia um construto como aquele realmente ficar obcecado, e planejar e aguardar por todos esses anos pelo meu retorno?

A donzela estremeceu uma ou duas vezes enquanto Uriah recarregava, mas não se ergueu. Esperamos um minuto inteiro antes de decidir que ela estava “morta”, e Uriah tomou sua picareta para arrancar as partes reaproveitáveis do monstro mekânico. Assim que ele chegou à donzela, ouvi o fraco gemido de minúsculas engrenagens, e ela saltou de pé. Um golpe com o dorso da mão arremessou Uriah para o lado, e ela veio diretamente para mim. Ela tinha-se fingido de morta, e pego Uriah desprevenido. Poderia tê-lo matado com facilidade, mas *queria* a mim.

Consegui aparar dois golpes, e minha armadura bloqueou um terceiro, que não obstante deixou-me um hematoma durante uma semana, mas não pude resistir por muito tempo. Tropecei, e ela ergueu sua alabarda, mas ao invés do golpe, veio apenas o som de engrenagens raspando, e faíscas de seus ombros.

Uriah, sangue pingando de seu nariz quebrado e seu lábio partido, tinha enredado uma rede grossa de metal nas pernas da criatura, e tentava enfiar uma chave-de-gigante em seu pescoço – sorrindo e cantarolando alguma música órdica o tempo todo, obviamente divertindo-se muito. A donzela dobrou-se e estalou, e juro que ouvi-a rosnar para mim. Ela lutava contra a pesada rede, contra os mecanismos que Uriah tinha estragado, e então soltou um apito estridente que posso descrever apenas como o canto de uma locomotiva. Ela caiu de joelhos, e Uriah disse que seu trabalho não iria retê-la para sempre. Enfiei minha fiel espada curta pela placa facial partida, recebendo em troca um jorro de muco secular que deve um dia ter sido óleo. Alguns espasmos e um gemido estrepitoso, e a donzela da tumba ficou imóvel.

Permaneci de prontidão durante uma hora inteira, enquanto Uriah desmontava-a peça por peça – ele podia ficar com as partes que quisesse. Eu quase esperava que a coisa recomeçasse a se mover na mochila de meu companheiro. Continuei tenso até muito depois de ter sepultado Jek em Ceryl, e separei-me de Uriah em Cabo Bourne.

A idéia de que máquinas possam realmente *aprender e pensar* é impressionante, devo dizer. A verdade de Morrow é que, recentemente, tenho me assustado com o tique-taque de meu próprio relógio de bolso.

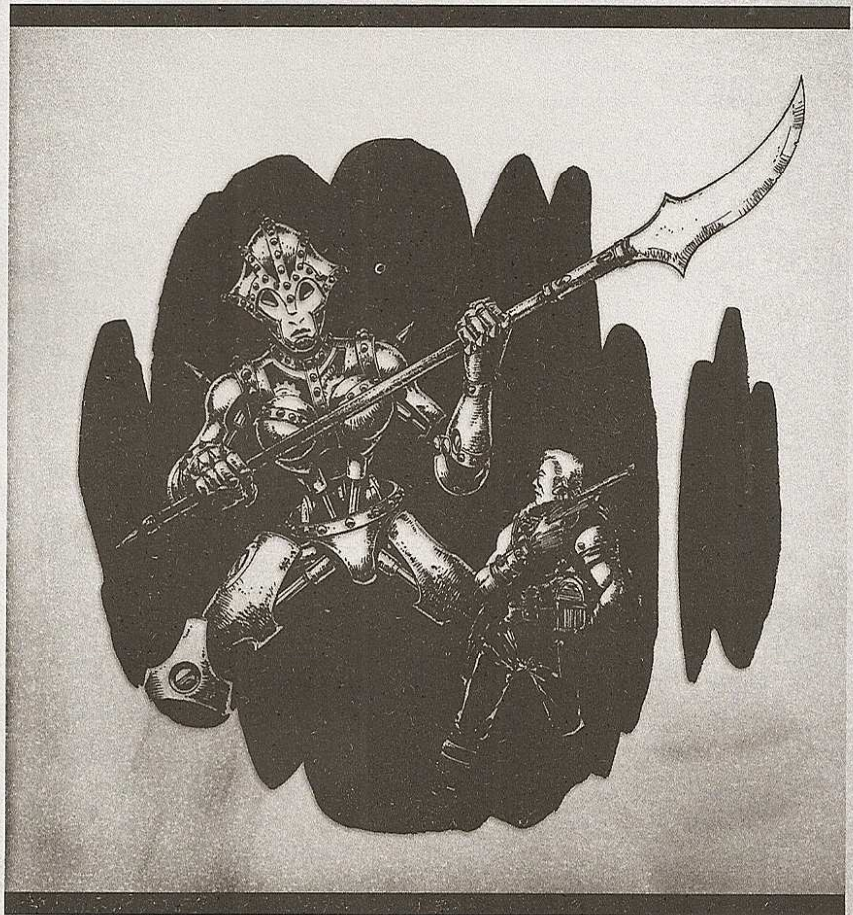
MODELOS RÁPIDOS

Descritos em detalhes no *Monstronomicon* (a ser publicado no segundo semestre de 2007), os modelos rápidos tornam monstros mais dinâmicos e desafiadores. Em termos de regras, eles funcionam da mesma maneira que os modelos normais, exceto que as mudanças que acarretam são mais simples de serem aplicadas. Você pode aplicar múltiplos modelos rápidos em uma única criatura.

ERRÁTICO

Este modelo rápido descreve um construto inteligente que sofreu alguma forma de dano, tornando-o imprevisível, instável e extremamente violento. Ele pode atacar aliados ou inimigos. Por isso, o modelo rápido errático funciona melhor quando aplicado a construtos solitários, sem aliados para atacar.

Talentos: recebe Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado e Trespasar como talentos adicionais.



Fraqueza: um construto errático sofre de uma forma de *embaralhar* (GPRF, pág. 361), com as seguintes diferenças: substitua todas as referências a “conjurador” por “criatura mais próxima”, e o resultado “não faz nada além de balbuciar incoerentemente” por “atropela a criatura mais próxima”. A magia *embaralhar* não afeta construtos erráticos.

Nível de Desafio: +1.

Restrições: pode ser aplicado apenas a construtos e construtos mekânicos (que serão detalhados no *Liber Mechanika*, a ser publicado pela Jambô) com valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

DESPERTO

Um construto desperto adquire a habilidade de pensar, aprender e lembrar-se, e deixa de ser uma máquina sem mente. Também não está mais restrito à sua programação original. Um construto desperto age, ao invés de apenas reagir, rapidamente formula seus próprios planos, e demonstra um acurado senso de identidade. Pode antecipar os movimentos de um oponente, tentar intimidá-lo ou procurar ativamente pelo inimigo, caso este se esconda.

Habilidades: recebe um valor de Inteligência igual a 3, e +1 de bônus em Sabedoria e Carisma.

Perícias: recebe uma quantidade de pontos de perícia igual a (4 + modificador de Inteligência) por DV, e o quádruplo deste valor no primeiro DV. As perícias de classe de um construto desperto são Intimidação, Observar, Ouvir e Sentir Motivação.

Talentos: recebe Iniciativa Aprimorada e Prontidão como talentos adicionais.

Nível de Desafio: +1.

Restrições: pode ser aplicado apenas a construtos *sem* um valor de Inteligência, mas não a objetos animados feitos com a magia ou habilidade especial *animar objetos*, ou a construtos sem valores de Sabedoria ou Carisma.

NOVO TALENTO

ENGUIÇAR ENGRENAGENS [GERAL]

Pré-requisitos: habilidade de classe demolir, Operar Mecanismo 6 graduações, bônus base de ataque +3.

Benefício: você é capaz de enguiçar as engrenagens de um construto mekânico, tornando-o mais lento. Ao invés de fazer dano adicional com a sua habilidade de classe demolir, você pode enguiçar engrenagens após um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido. Um construto com engrenagens enguiçadas se move à metade de seu deslocamento (arredonde para baixo, até o primeiro incremento de 1,5 metro) e perde seu bônus de Destreza em CA, caso tenha algum, por um número de rodadas igual à metade de suas graduações em Operar Mecanismo, até um máximo de 5 rodadas. Múltiplos efeitos de engrenagens enguiçadas não se acumulam. A arma

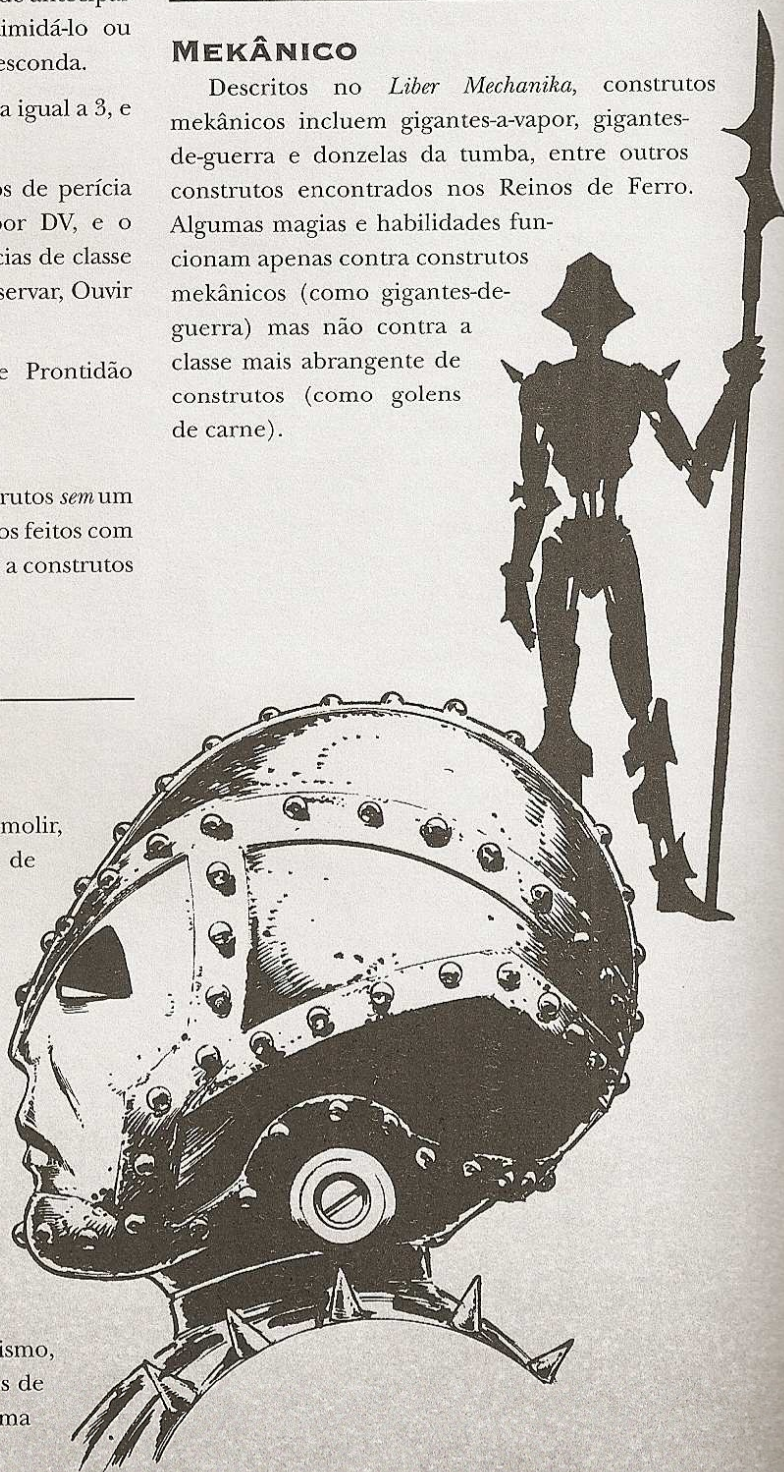
utilizada para enguiçar engrenagens sofre 1 ponto de dano por DV do construto. Armas que não sejam destruídas ficam presas nas engrenagens e são imediatamente desarmadas do atacante. Você pode usar uma ação de desarmar para pegar a arma de volta em um ataque posterior.

Especial: personagens com a habilidade de classe jogar um martelo podem enguiçar engrenagens uma vez por dia com uma arma arremessada, após um ataque à distância bem-sucedido, até uma distância máxima de 9 metros.

NOVO SUBTIPO DE MONSTRO

MEKÂNICO

Descritos no *Liber Mechanika*, construtos mekânicos incluem gigantes-a-vapor, gigantes-de-guerra e donzelas da tumba, entre outros construtos encontrados nos Reinos de Ferro. Algumas magias e habilidades funcionam apenas contra construtos mekânicos (como gigantes-de-guerra) mas não contra a classe mais abrangente de construtos (como golens de carne).



FORJA E FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 1,
em julho de 2005.



O EQUIPAMENTO DOS CÃES DO DIABO

Caçar gigantes-a-vapor é para os destemidos, fortes de espírito e insanos. Quem mais iria se arriscar entre os pés imensos de colossos de cinco toneladas que reduzem um ao outro a ferro-velho com golpes monumentais? Mesmo assim, a companhia mercenária dos Cães do Diabo fez seu nome empregando táticas e mekânica para derrubar e desmantelar gigantes-de-guerra. Com habilidade, precisão e o equipamento certo, os Cães do Diabo construíram uma notória reputação por seus sucessos.

Grover Hendletorm (Mka13/Mag2) é o mekânico-chefe dos Cães do Diabo. Um homem de meia-idade, bonito e de voz áspera, que possui uma ascendência thuriana que muito poucos reconhecem. Sua postura despreocupada, mesclada com sua experiência no conserto de velhos gigantes-de-guerra dos modelos Garra, Mula e Nômade, se encaixa perfeitamente nos Cães do Diabo. Ele conserta, reconstrói e reaproveita o que pode para manter o estoque de Sam cheio de gigantes, armas de fogo e equipamentos.

ESPADA ATORDOANTE MACHORNE

Espada mekânica de retardamento +1

O velho e bom Grover construiu esta lâmina resistente para Sam MacHorne como prova de sua habilidade. Acoplando partes reaproveitadas do núcleo de choque da lança atordoante de um gigante-de-guerra modelo Garra a uma espada curta obra-prima, o mekânico arcano construiu uma arma anti-gigante bastante eficiente. Felizmente para Grover – e para Sam – a arma mostrou-se uma base confiável para os componentes mekânicos. Outros já tentaram reproduzir este projeto inovador, adicionando a propriedade de arma *retardar* (descrita a seguir) a outros tipos de arma.

Em geral, trata-se de uma *espada longa mekânica +1* (também existem versões que usam espadas curtas), com um acumulador alojado firme e apertado no cabo. A lâmina rebrilha com uma intensa aura amarela incandescente sempre que a espada atordoante é ativada. Símbolos arcanos chamejam, e a espada inteira parece vibrar e zunir.

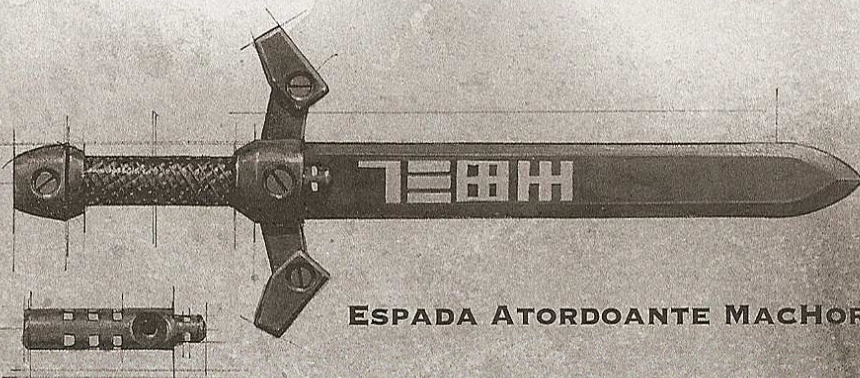
Um gigante-a-vapor atingido por uma espada atordoante precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 15, ou será retardado por uma rodada. Enquanto estiver retardado, o deslocamento do gigante é reduzido a 1,5 metro (1 quadrado) por rodada, e sua Destreza é reduzida a 1 (-5 de penalidade em CA). Ataques de corpo-a-corpo contra um gigante retardado recebem +4 de bônus em jogadas de ataque, mas ataques à distância não recebem benefício algum. Um gigante retardado ainda pode realizar ações normalmente. Uma *espada atordoante MacHorne* drena 3 cargas por dia de um acumulador.

Componentes: condutos, espada longa obra-prima, *placa rúnica de retardar*, tomada de gotejamento.

Evocação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, Ofícios (mekânica) 4 graduações; teste de Ofícios (mekânica) para fusão (CD 19); Preço 3.215 PO mais custo dos esquemas; Custo 1.765 PO + 116 XP + custo dos esquemas; Peso 4 kg com um acumulador padrão.

REDE APRISIONADORA HENDLETORM

A Rede Aprisionadora Hendletorm é uma rede reforçada, feita de elos de metal resistente e ancorada com pesos, para aumentar seu alcance e precisão quando é arremessada. Construída para ter boa durabilidade e servir no campo de batalha, e fortificada por um processo alquímico, a rede



ESPADA ATORDOANTE MACHORNE

5. Um passeio no lado selvagem. Após o lançamento do *Monstronomicon*, você poderá trazer a selvageria de Immoren ocidental para a mesa de jogo. Que tal encontrar um troll atroz? E quem não quer um argus de estimação?

aprisionadora pode enredar ou imobilizar até mesmo o mais forte dos gigantes-de-guerra.

Personagens podem usar a rede aprisionadora para prender qualquer alvo normalmente. Utilize as regras para redes na seção de equipamento do *Livro de Regras Básicas I*. Contudo, uma criatura presa pode escapar com um teste bem-sucedido de Arte da Fuga contra CD 20 (uma ação de rodada completa). A rede tem dureza 10 e 20 PV. Romper a rede exige um teste de Força contra CD 30 (também uma ação de rodada completa).

Se você controlar a corrente-guia, sendo bem-sucedido em um teste resistido de Força enquanto a segura, pode fazer ataques de imobilização em rodadas subsequentes contra a criatura presa. Se você for imobilizado durante sua própria tentativa de imobilização, pode largar a rede para evitar ser imobilizado.

Devido ao tamanho da rede, alvos Médios ou menores recebem +10 de bônus de circunstância em testes de Arte da Fuga para escapar de sua malha larga.

PISTOLA-BAZUCA DOS CÃES DO DIABO

Construídas para sobrepujar a armadura de gigantes pesados, as pistolas-bazucas compensam sua falta de poder penetrante com dano bruto. Mais parecidas com um canhão portátil do que com uma pistola ou rifle, e raras mesmo entre os mercenários, as pistolas-bazucas geralmente são feitas sob encomenda. A arma é carregada com um pacote de seda cheio de pólvora explosiva, e uma esfera de ferro duro de 7,5 centímetros. Ocasionalmente, munição de precisão é utilizada (GPRF, pág. 190), mas cada carga custa 10 PO adicionais.

Devido à forma como estas armas são miradas, quaisquer jogadas de ataque feitas com uma pistola-bazuca contra alvos Médios ou menores sofrem -4 de penalidade. Uma pistola-bazuca é considerada um rifle para efeitos de talentos, mas utiliza testes de Ofícios (canhoneiro) para recarregar e para todos os cuidados com a arma.

Pistolas-bazucas são notórias por falhar, e, a cada quatro tiros, exigem uma limpeza cuidadosa – um teste de Ofícios (canhoneiro) contra CD 10, que demora 10 minutos. Caso não seja limpa de maneira correta, a pistola-bazuca sofre os efeitos de um receptor defeituoso (GPRF, pág. 184), exigindo um teste bem-sucedido de Ofícios (canhoneiro) contra CD 14 para limpar quaisquer tiros que fiquem na arma.



Carregar a pistola-bazuca é uma ação padrão, e exige um teste bem-sucedido de Ofícios (canhoneiro) contra CD 10.

A munição da pistola-bazuca custa 10 PO pelo pacote de pólvora explosiva, e 8 PO pela bala de ferro. O pacote e a bala pesam um total de 2,5 quilos, que aumentam o já considerável peso da arma.

CONHECIMENTOS ARCANOS DE CYGNAR

NOVA HABILIDADE ESPECIAL DE ARMA: *RETARDAR*

OS MEKÂNICOS DA MOTORES DO LESTE DESENVOLVERAM ARMAS DE RETARDAMENTO COMO UM MÉTODO ARCANO DE INTERROMPER O FLUXO DE SINAIS ENTRE UM CÓRTEX E OS MECANISMOS INTERNOS DE REFLEXO DE CONSTRUTOS MEKÂNICOS. OS MEKÂNICOS ENTÃO INFUNDIRAM ESTE MÉTODO DEVASTADOR DE INTERFERIR COM GIGANTES-DE-GUERRA INIMIGOS EM UMA PLACA RÚNICA, PARA PRODUÇÃO EM MASSA. A PLACA RÚNICA DE RETARDAMENTO ENCONTROU A MAIOR PARTE DE SUA UTILIDADE NA LANÇA ATORDOANTE DO GIGANTE-DE-GUERRA LEVE MODELO GARRA.

CONSTRUTOS COM SEU CÓRTEX ATINGIDO POR UMA ARMA DE RETARDAMENTO SOFREM DANO NORMAL, E DEVEM SER BEM-SUCEDIDOS EM UM TESTE DE RESISTÊNCIA DE VONTADE CONTRA CD 15, OU FICARÃO RETARDADOS POR UMA RODADA. UM CONSTRUTO RETARDADO TEM UM VALOR EFETIVO DE DESTREZA DE 1, E SOFRE -5 DE PENALIDADE EM SUA CLASSE DE ARMADURA DEVIDO A ESTE VALOR QUASE NULO. JOGADAS DE ATAQUES DE CORPO-A-CORPO CONTRA O CONSTRUTO RETARDADO RECEBEM +4 DE BÔNUS, EMBORA JOGADAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA NÃO RECEBAM NENHUM BENEFÍCIO ESPECIAL.

GIGANTES RETARDADOS AINDA PODEM RECEBER FOCO DE SEU CONJURADOR DE GUERRA, E PODEM REALIZAR AÇÕES.

EVOCAÇÃO (MODERADA); NC 5°; CRIAR ARMAS E ARMADURAS MÁGICAS, *IMOBILIZAR MONSTRO*; PREÇO +2 DE BÔNUS.

Armas Exóticas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Incremento de			
				Decisivo	Distância	Peso	Tipo
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Pistola-Bazuca dos Cães do Diabo	1.200 PO	–	3d8+5	x3	6 m	15 kg	Perfurante
Rede Aprisionadora Hendletorm	600 PO	–	–	–	1,5 m	20 kg	–

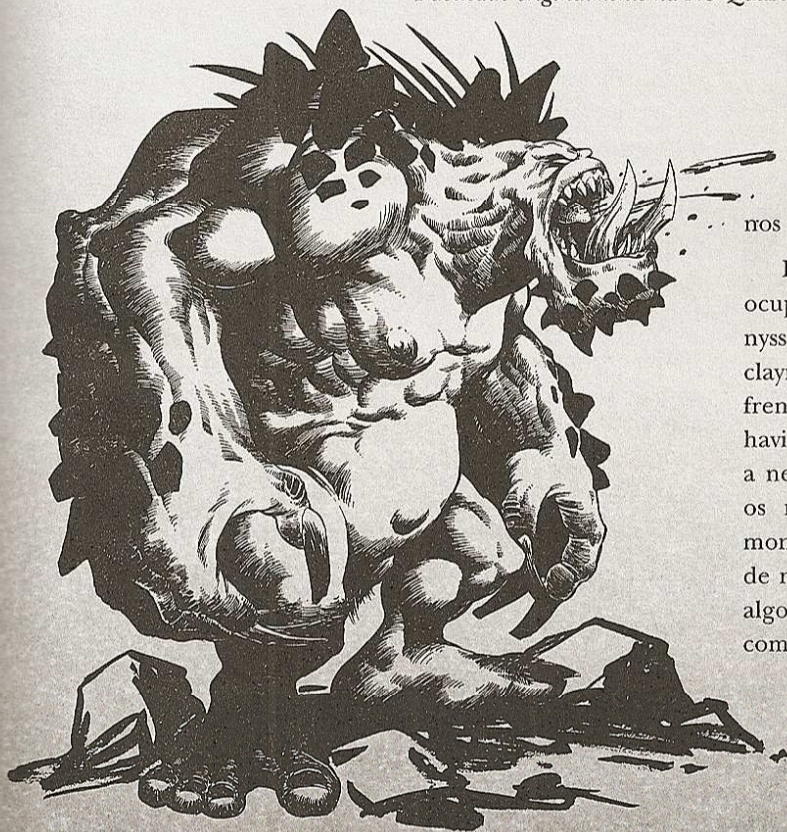
PENDRAKE NO BOSQUE DA GEADA

Nunca havia estado tão feliz em encontrar-me na companhia de um trollóide violento, impulsivo e mal-encarado como Rathlok, e ousou dizer que nunca mais estarei, depois do que vimos alguns dias atrás no Bosque da Geada.

Rathlok e eu estávamos avançando a custo pelos campos de gelo perpétuo daquelas colinas escarpadas, já há quase uma semana, em busca do lar de seu kriel ancestral e dos últimos membros de sua família ainda em Caen. Eu não estivera tão ao norte desde anos atrás, e tinha-me esquecido do quão difícil o território pode ser. Tivemos pouca dificuldade em chegar ao planalto que meu companheiro buscava, com quaisquer criaturas sendo afastadas pelos brados de matança que Rathlok entoava. Embora eu ache o canto dos trollóides deveras belo, estava preocupado que fosse atrair todo predador num raio de quilômetros, convidando-os a investigar o petisco congelado que eu estava lentamente me tornando.

OS ENCONTROS PENDRAKE

*Publicado originalmente na No Quarter Magazine N° 2,
em agosto de 2005.*



Meu sangue se aqueceu quando saímos de um arvoredo de coníferas. Meus olhos encheram-se com a visão de uma das mais perigosas criaturas encontradas nos reinos. Um troll atroz.

Felizmente para nós dois, a gigantesca fera estava ocupada. Um grupo maltrapilho de mulheres e crianças nyss se amontoava atrás de três guerreiros montados, suas claymores reluzindo em uma dança de aço gélido à sua frente, afastando a criatura com golpes dardejantes. O troll havia derrubado uma das montarias ulk e seu cavaleiro, e a neve agora fumegava com sangue derramado. Embora os nyss sempre tivessem aparência majestosa quando montavam em pêlo nos sagrados ulk, eu pude ver um brilho de medo em seus olhos. Estavam obviamente fugindo de algo, e não estavam preparados para enfrentar um inimigo como aquele.

O troll fechou os punhos, o sangue engrossando e os ferimentos se fechando sobre volumosos músculos que

pareciam grossos demais em seu corpo monstruoso. Emitiu um rugido tão ribombante que pode ter provocado uma avalanche em algum lugar nas montanhas.

Aquilo só poderia acabar mal para todos. Trolls atrozos não desistem de sua presa facilmente – já se soube de alguns que mataram aldeias inteiras apenas para saciar sua fome – e aqueles guerreiros nunca iriam ceder enquanto estivessem defendendo suas famílias. De qualquer forma, provavelmente Rathlok e eu não chegaríamos ao lar do Kriel Braggmaw sem uma luta. Morrow me castigue, eu torcia para que eles matassem uns aos outros, para que nós não fôssemos obrigados a fazê-lo!

Tais pensamentos eram desnecessários, já que Rathlok emitia um brado primitivo como eu nunca tinha ouvido em todas as nossas viagens intermitentes. Era o dialeto de molgurtrul dos antigos kriels, algo vindo das profundezas de meu



companheiro, que fez o troll gigante hesitar. Meu companheiro andou à frente rumo à clareira – mãos desarmadas expostas, para que os elfos não o vissem como inimigo.

O troll atroz recuou um passo, abaixou a guarda, e balançou-se de leve ao som do canto ancestral. Parecia quase pacificado com meros momentos da canção bestial de Rathlok.

Eu gostaria de ter falado com os nyss sobre o que estava acontecendo e por que eles estavam num lugar tão a sul, em número tão grande. Mas, quando perceberam a oportunidade, os cavaleiros de ulks apanharam as crianças, enquanto as mulheres corriam à frente deles – e, antes que eu virasse a

cabeça, tinham desaparecido. Tê-los-ia perseguido, se não acreditasse que eles teriam me matado em um instante. Não eram do estilhaço que eu conhecera antes, e após uma tal batalha não teriam tolerado um estranho curioso.

O troll atroz apanhou o ulk morto aos seus pés, e dirigiu-lhe um grunhido de desprezo enquanto virava-se e caminhava pesado de volta ao bosque. Rathlok continuou entoando sua melodia primitiva por um tempo, calando-se apenas quando teve certeza de que a criatura estava longe demais, ou tinha perdido o interesse por nós. Graças aos deuses por ele, já que eu nunca havia estado tão próximo a um troll atroz e *não* sentido a impressão de que seria o prato principal.

Imediatamente, voltei-me para o nyss ferido na neve, mas era muito tarde para ele. Ele estava carregando muito mais equipamento e provisões do que o normal para um bando errante – como se o seu estilhaço estivesse se mudando. Era muito cedo na primavera para as viagens nômades, o que significava que eles deviam ter sido forçados àquela viagem por alguma outra coisa. Mas o quê? Os nyss não tinham o hábito de deixar corpos ou provisões para trás, mesmo em meio à batalha, e aquilo também me perturbou.

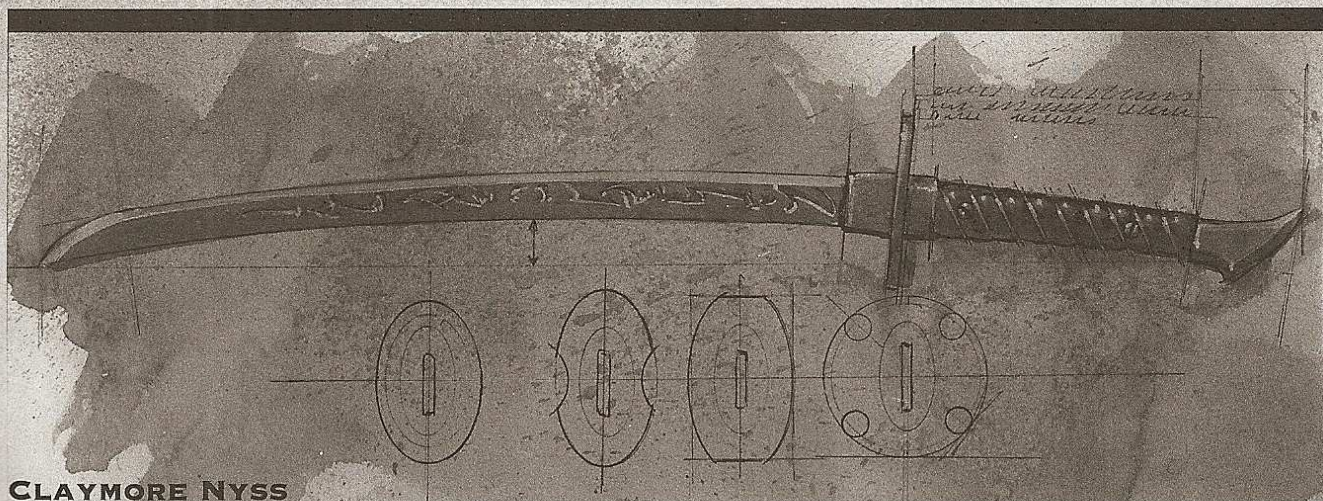
Minutos depois, quase desmaiei quando o kriel de Rathlok emergiu subitamente das árvores. Eles tinham ouvido seus brados de matança no lar do kriel, longínquo como era. Após alguns abraços curtos entre velhos familiares, Rathlok e o kriel Braggmaw estavam reunidos, e logo aqueciam-se ao redor do fogo, na aldeia.

Entre as bravatas de meu amigo sobre aventuras nas terras distantes e quantidades generosas de bebida, ele logo desapareceu em uma das cabanas com um punhado de fêmeas sem companheiros – deixando-me com o chefe do kriel. Conversamos bastante sobre os nyss, sobre como muitas famílias inteiras dos “elfos gelados” estavam deixando o norte. Os trollóides tinham certeza de que apenas um grande mal poderia arrancar os nyss de suas raízes daquela forma, mas agora eles não tinham mais medo, já que seu filho pródigo voltara, com seus brados de matança. Eu recebi o título de membro adotivo do kriel, por ter trazido Rathlok para casa, e fui convidado a permanecer durante o tempo que desejasse. Já tinha me decidido a voltar para o sul, seguindo o caminho dos nyss que havíamos encontrado.

O que começara como nada mais que uma reunião de família para um amigo tinha evoluído para um enigma que eu não deixaria para trás com tanta facilidade. Por que os nyss estavam deixando suas terras? Aonde estavam indo, e do que estavam fugindo? Por que nunca perguntei de que, exatamente, é feita a *cerveja de asno*, e será que um dia vou me livrar de seu maldito cheiro?

Definitivamente, há mais coisas ocorrendo no norte do que sabemos. Que os deuses me ouçam, pode ser apenas um problema isolado, que vai desaparecer sem que nenhuma consequência venha a emergir.

Torço para que tenhamos tanta sorte.



CLAYMORE NYSS

NOVOS TALENTOS

BRADO DE TROLL [GERAL]

Pré-requisitos: habilidade de classe brado de matança, Atuação 5 graduações.

Benefício: você pode realizar um brado de matança que imita a habilidade de classe de druida empatia selvagem, mas afeta qualquer tipo de troll vivo. Substitua o teste de nível normalmente necessário para mudar a atitude da criatura por seu teste de Atuação. Diferente dos druidas, você não pode influenciar bestas mágicas com esta habilidade, e sofre -4 de penalidade para influenciar animais. Cada uso de brado de troll custa um uso diário de seus brados de matança.

CAVALEIRO DE FERAS [GERAL]

Pré-requisitos: elfo nyss, Cavalgar 1 graduação.

Benefício: você dominou o ritual de cavalgar os sagrados ulk, uma raça de corcéis com galhadas de gamo utilizadas como montarias de guerra pelos nyss. Você não sofre a penalidade normal de -5 por cavalgar qualquer montaria em pêlo, e você não precisa fazer testes de Cavalgar para guiar com os joelhos.

Normal: você precisa ser bem-sucedido em um teste de Cavalgar contra CD 5 para guiar com os joelhos, para que possa utilizar as duas mãos quando montado, e sofre -5 de penalidade quando cavalga sem uma sela.

Especial: um guerreiro ou ranger pode escolher Cavaleiro de Feras como um de seus talentos adicionais.

FIO DO INVERNO [GERAL]

Pré-requisitos: elfo nyss, Acuidade com Arma, Foco em Arma (claymore nyss), bônus base de ataque +3.

Benefício: você passou por um ritual ancestral dos nyss, que lhe permite concentrar-se em precisão ao invés de força quando usando sua lâmina. Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em jogadas de dano com sua claymore nyss.

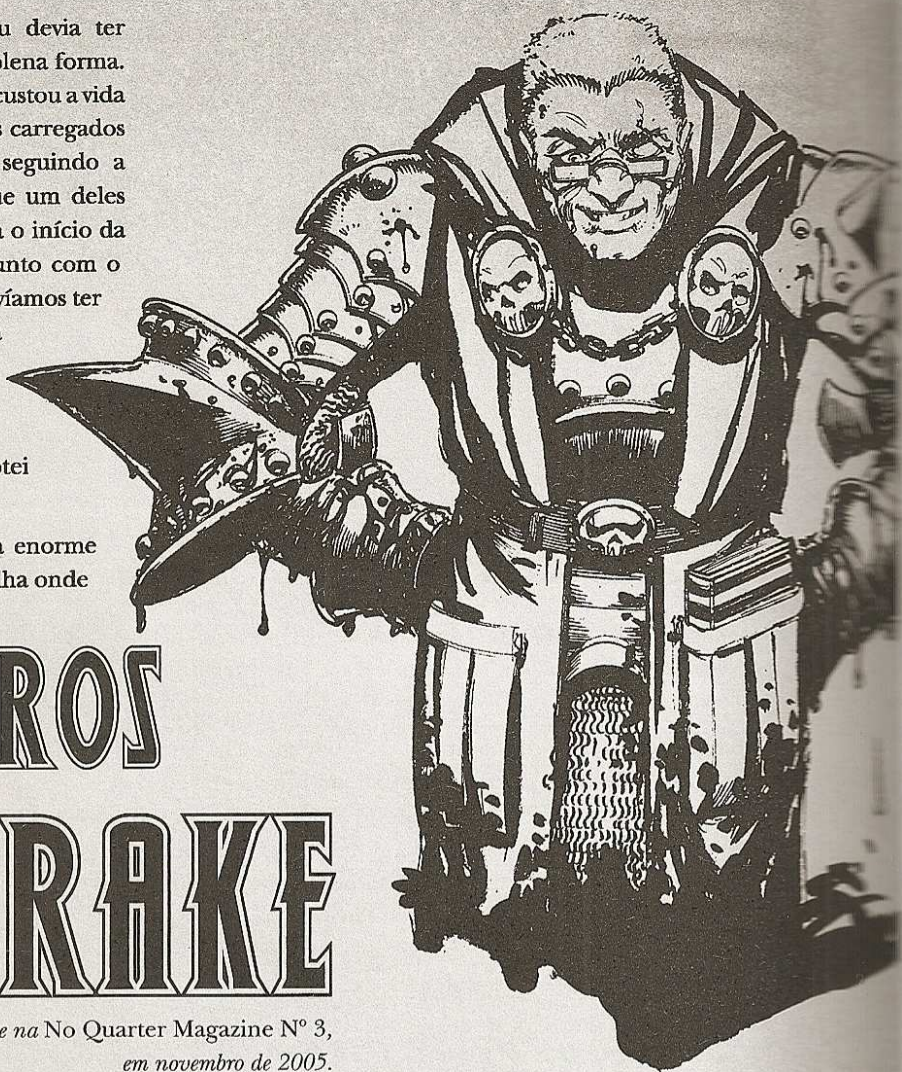


Era um velho truque de batedor, e eu devia ter esperado a emboscada, se estivesse em plena forma. Ao invés disso, minha curiosidade quase custou a vida de meu amigo Quimut. Levamos nossos cavalos carregados de suprimentos, descendo uma ravina rasa, seguindo a trilha de nossa presa, ignorando o fato de que um deles tinha feito um círculo e estava atrás de nós. Era o início da manhã nas Planícies, e o calor tinha subido junto com o sol, prometendo temperaturas excruciantes. Devíamos ter procurado o abrigo da sombra, mas eu estava convencido de que estávamos chegando perto. Passando por uma rocha tornada lisa pela ação do vento, descobri o quão perto estávamos quando, com o canto de meu olho, notei o reluzir de uma lâmina de aço a girar.

Cambaleei para trás, no instante em que a enorme lâmina curva passou cortando até a areia vermelha onde

OS ENCONTROS PENDRAKE

*Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 3,
em novembro de 2005.*



MORTE NAS PLANÍCIES, PARTE I

eu estivera. Ficando de pé em um salto, saquei minhas lâminas, enquanto Quimut estendia seu leque de guerra e os cavalos recuavam amedrontados. Distraído pelo atacante que quase havia me matado, Quimut não viu outro que o flanqueava – o que estivera em nossas costas – até que eu gritei. Poucos homens têm pés tão rápidos quanto meu guia idriano, mas mesmo assim ele escapou por pouco do pesado golpe. Viramo-nos, ficando um contra as costas do outro, sentindo-nos em severa desvantagem, já que fôramos enganados por nossas presas tornadas caçadores.

Houve uma pausa, enquanto examinávamos um ao outro, tensos, aguardando o próximo movimento. Organizei meus pensamentos e analisei o que estávamos enfrentando. Tínhamos rastreado um grupo de skorne a partir de uma aldeia trollóide perto do Lago Escarlavante, que havia sido massacrada até a última criança. Misturadas com os rastros dos skorne, havia as pegadas de criaturas maiores. Concluí naquele momento que os dois brutos tinham ficado para trás, para cuidar de nós, enquanto o resto prosseguia.

Nossos inimigos tinham quase três metros de altura, trajavam armaduras de placas com o marcante estilo skorne, e usavam brutais falcões, tão grandes quanto eles próprios. Ostentavam elmos fechados, com visores, formando uma aparência particularmente assustadora. Eu presumira que os skorne haviam se aliado com alguma raça desconhecida de ogrun, vinda de algum lugar nas Planícies. Não poderia estar mais errado.

A luta renovou-se com força total – os enormes golpes cortantes de meu adversário eram direcionados com uma presciência quase sobrenatural, como se a criatura conhecesse meus movimentos antes de mim mesmo. Meu curto alcance punha-me em uma severa desvantagem, então eu me abaixei sob seu golpe, estocando sua virilha, menos protegida que o resto do corpo. A criatura caiu de joelhos depois de alguns cortes caprichados.

Castiguei o elmo de meu inimigo com um corte lateral, e congelei em um momento de surpresa. Um rosto bizarro olhava para mim, tão diferente de um ogrun que não havia a

menor chance sequer da mais tênue relação. Um único olho maligno mirava-me, por debaixo de um cenho franzido. A criatura não tinha nariz, apenas um par de fendas estreitas em seu rosto liso, abaixo das quais abria-se uma bocarra imensa, com uma grande quantidade de presas delgadas projetando-se ao seu lábio superior.

Fui trazido de volta à realidade do presente por um grito de dor de Quimut. Sobrevivência antes do estudo – enterrei minha adaga fundo na garganta coberta de pele grossa da criatura, encerrando sua vida com um jato de sangue quente. Enquanto voltava-me para auxiliar Quimut, minha mente rodopiava com as implicações do que eu acabara de ver. Um humanóide de um olho só, diferente de tudo que eu já ouvira ser descrito, e trajando armadura skorne. Meu entusiasmo cresceu além da adrenalina do combate, enquanto eu considerava estar enfrentando uma nova espécie vinda de Immoren oriental, trazida de além das Terras Tempestuosas.

As coisas estavam feias para Quimut, cujo leque de guerra tinha sido jogado para longe, esmagado em um monturo inútil nas areias vermelhas. Ele olhava com horror e choque para o falcione enterrado até a metade em seu tronco. Suspeito que, se ele não tivesse interceptado parcialmente o golpe, teria sido partido em dois. Seu braço esquerdo pendia frouxo, e pingava sangue de um talho feio, e ele tentava debilmente sacar sua delgada lâmina de marfim kaelram com a mão direita. A enorme criatura que desferira este poderoso golpe estava parada, lentamente torcendo a lâmina, como se apreciase a dor indefesa de Quimut.

Não senti culpa alguma em tirar vantagem de minha posição para fazer carga contra o bruto de um olho só. Causei-lhe um ferimento mortal, fundo na parte de baixo de suas costas, arrancando-lhe um uivo desconexo. Ele girou para decapitar-me com sua lâmina, mas abaixei-me a tempo. Trocamos alguns golpes, até que a resistente criatura esvaiu-se em sangue. Apenas então percebi que havia sofrido vários pequenos ferimentos. Estava muito mais preocupado com Quimut, e corri para ver o que podia fazer por ele. Felizmente, eu trouxera um sortimento de curativos alquímicos para uma ocasião como aquela, mas mesmo assim foi por pouco. Receio que Quimut nunca mais recupere-se por inteiro de sua horrenda ferida – ele brincou, dizendo que seus dias de dançarino haviam acabado, e eu tomei isso como um sinal de que, pelo menos, ele viveria até o amanhecer. Uma vez que eu o pusera em segurança e relativo conforto, longe do sol inclemente, senti-me compelido a inspecionar as criaturas que havíamos enfrentado.

Rapidamente decidi chamar-lhes “ciclopes”, por causa de um velho termo caspiano que significa, literalmente, “um olho”. Extraíndo cuidadosamente, pude preservar um dos enormes orbes carnosos para uma futura dissecação. Ao longo do processo, descobri uma série de cicatrizes inexplicáveis no crânio de cada ciclope, talvez indicando auto-mutilação ritualística, ou talvez modificações deliberadas por parte

dos skorne. Estou ansioso para descobrir mais sobre essas criaturas, e sobre seu comportamento natural.

Eu fora mandado para cá originalmente pelo General Batedor em pessoa, com a missão de investigar mais a fundo as regiões não-mapeadas das Planícies da Pedra Sangrenta. Ele estava reunindo todo batedor remotamente familiarizado com a região que podia encontrar, na esperança de confirmar os boatos de estranhas novas

*Armadura
feita pelos
skorne?*



CICLOPE	
Humanóide Monstruoso Grande	
Dados de Vida:	6d8+24 (51 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (-1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +2 armadura, +2 intuição), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+14
Ataque:	Corpo-a-corpo: clava grande +9 (2d6+6)
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: clava grande +9/+4 (2d6+6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	-
Qualidades Especiais:	Ataque presciente, dependência visual, esquiva presciente, visão do caçador, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +7, Von +6
Habilidades:	For 19, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 12, Car 8
Perícias:	Escalar +3, Observar +3, Saltar +3, Sobrevivência +4
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear ^B , Tolerância
Ambiente:	Qualquer deserto ou terreno quente
Organização:	Gangue (2-6)
Nível de Desafio:	5
Tendência:	Freqüentemente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

criaturas e aumento de atividade skorne. Está claro para mim que acabei de obter tais provas.

A dificuldade agora será mandar notícias de volta ao Exército Cygnarano em Corvis, e informá-los dessas criaturas. Os skorne que eu estivera seguindo ainda marcham à minha frente, e eu ainda não pretendo dar meia-volta. Se você estiver lendo isto, então claramente fui bem-sucedido em encontrar alguém em cujas mãos pudesse confiar esta missiva. Certifique-se de recompensar quem quer que seja por seus esforços. Deve haver outra aldeia trollóide perto daqui. Se pudermos encontrá-la – e se ela ainda não tiver sofrido de forma similar nas mãos dos skorne – talvez seja onde eu consiga recrutar um mensageiro e deixar Quimut recuperando-se. Continuarei adiante, rumo às areias vermelhas deste deserto desolado, sozinho se for preciso, e tentarei encontrar um jeito de mandar outras informações assim que for capaz de obtê-las.

~VP

Uma única e grande órbita ocular



Como o mundo se parece para eles?

CICLOPE CONDICIONADO PELOS SKORNE	
Humanóide Monstruoso Grande, Bárbaro de 2º Nível	
Dados de Vida:	6d8+36 mais 2d12+8 (92 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m vestindo uma armadura de placas skorne (6 quadrados); deslocamento base 15 m
Classe de Armadura:	23 (-1 tamanho, +3 Des, +2 natural, +7 armadura, +2 intuição), toque 14, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+8/+19
Ataque:	Corpo-a-corpo: falcione obra-prima +16 (2d6+10, dec. 18-20)
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: falcione obra-prima +16/+11 (2d6+10, dec. 18-20)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	-
Qualidades Especiais:	Ataque presciente, dependência visual, esquiva presciente, esquiva sobrenatural, fúria 2/dia, movimento rápido, visão do caçador, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +9, Von +10
Habilidades:	For 24, Des 17, Con 24, Int 6, Sab 14, Car 4
Perícias:	Escalar +4, Observar +5, Saltar +4, Sobrevivência +6
Talentos:	Duro de Matar, Foco em Arma (falcione), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear ^B , Tolerância, Usar Armadura (pesada)
Ambiente:	Qualquer deserto ou terreno quente
Organização:	Solitário, par ou esquadra (3-8)
Nível de Desafio:	9
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

COMBATE

Os ciclopes são uma espécie feroz e sanguinária, habilidosa em rastrear e chacinar as perigosas criaturas das Planícies da Pedra Sangrenta. Deleitam-se com a crueldade, às vezes deliberadamente postergando um golpe mortal enquanto a vítima sofre. Geralmente, caçam em pequenos grupos, coordenando seus movimentos e preparando emboscadas. Quando estão na trilha de inimigos numerosos ou perigosos, seguem à distância, e esperam para atacar quando o alvo estiver adormecido ou distraído.

Quando encontrados em ambiente selvagem, os ciclopes são protegidos por armaduras leves feitas de peles de animais, e usam clavas gigantes, muitas vezes improvisadas a partir dos ossos de suas presas.

O olho dos ciclopes concede-lhes a habilidade sobrenatural de ter vislumbres do futuro imediato, dando-lhes uma enorme vantagem em combate. Todas essas habilidades são anuladas caso o ciclope seja cegado ou fique impossibilitado de enxergar seu oponente.

Ataque Presciente (Sob): um ciclope pode ver quando seu ataque irá acertar, e pode maximizar seu impacto. Após um ciclope ter realizado um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido, recebe +1 de bônus cumulativo de intuição em jogadas de dano para cada ponto pelo qual sua jogada de ataque superou CA do oponente (não incluindo o bônus de intuição de +2 por Visão do Caçador). Este bônus em dano não pode exceder o bônus base de ataque do ciclope.

Esquiva Presciente (Sob): o ciclope pode antecipar os ataques de um inimigo antes que eles aconteçam, obtendo +2 de bônus de intuição em CA, desde que esteja ciente de um ataque a seguir. Os ciclopes também recebem +4 de bônus de intuição em testes de Sentir Motivação para evitar uma finta.

Visão do Caçador (Sob): o ciclope pode corrigir parcialmente ataques falhos ou defletidos antes que eles aconteçam. Durante a ação do ciclope, ele pode designar um oponente e receber +2 de bônus de intuição em suas jogadas de ataque contra aquele oponente. A cada vez que o ciclope realiza uma ação, um novo oponente pode ser escolhido.

Dependência visual: um ciclope que perca o uso de seu olho ou que seja cegado de qualquer forma não recebe os benefícios de suas habilidades sobrenaturais.

TESOURO

Em geral, ciclopes não carregam objetos de valor, mas podem colecionar itens das criaturas que mataram. Um ciclope condicionado pelos skorne utiliza armadura de placas obra-prima e uma arma de duas mãos obra-prima Grande, como, por exemplo, um falcione. É provável que um olho de ciclope tenha muitos usos em alquimia ou para moedores de ossos, mas os alquimistas ocidentais atualmente ignoram suas propriedades. Os preços oferecidos por uma raridade como essa podem variar imensamente (de 10 a 1.000 PO).



NOVO MODELO RÁPIDO: CONDICIONADO PELOS SKORNE

Os skorne submetem seus lacaios escravizados a um forte condicionamento e treinamento, enquanto criamos desde tenra idade para lutar por seus mestres. Isto inclui extensos exercícios e rotinas disciplinares para mantê-los no topo da condição física, assim como exposição a diversos estímulos dolorosos, reforçando ou desencorajando certos comportamentos. Também pode incluir procedimentos cirúrgicos por anatomistas skorne, como incisões em regiões do cérebro. Este processo torna a criatura insensível a dores comuns causadas por ferimentos, embora os skorne conheçam meios de fazê-las sentir dor, quando necessário.

Qualidades Especiais: frugal, fúria +1/dia.

Testes de Resistência: recebe +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude e Vontade.

Habilidades: recebe +2 de bônus em Constituição e -4 de penalidade em Carisma.

Talentos: recebe Duro de Matar, Tolerância e Usar Armadura (Pesada) como talentos adicionais.

Nível de Desafio: +2.

Restrições: pode ser aplicada apenas a criaturas criadas sob controle ou cativo skorne.

Fúria (Ext): funciona exatamente como a habilidade de classe do bárbaro. Adicione +1 uso por dia caso a criatura já possua esta habilidade.

Frugal (Ext): criaturas condicionadas pelos skorne precisam de metade do alimento de seu tipo básico.

OS ENCONTROS PENDRAKE

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 4,
em janeiro de 2006.

MORTE NAS PLANÍCIES, PARTE II

Todo suprimento de boa sorte que eu possa ter recebido ao nascer parece ter chegado ao fim, como os últimos grãos de areia caindo em uma ampulheta. Caso este diário chegue a encontrar as luzes da civilização, seja ele um aviso para aqueles que vierem depois de mim. Nunca ultrapasse seu limite após seguir um exército estrangeiro e hostil até as profundezas de um território inexplorado – particularmente, nunca faça isso sozinho.

Antes de chegar a essa conclusão lógica, eu tinha deixado a aldeia trollóide onde Quimut estava se recuperando de seu ferimento nas garras do ciclope – saí às escondidas, sem falar com ele. Segui para sudeste, além do Castelo das Chaves, e reencontrei o rastro de minha presa. O sol era inclemente, e por isso mantive minha viagem restrita ao crepúsculo e à noite, procurando qualquer abrigo existente para que pudesse dormir durante o dia. O clima estivera anormalmente calmo, mantendo os rastros intactos.

Enquanto escalava uma colina íngreme, subitamente encontrei um soldado solitário em meu caminho. Eu estava curvado contra o vento, um tecido enrolado sobre meu rosto, enxergando a até apenas alguns metros à frente, e assim quase cheguei ao seu alcance antes de perceber suas peculiares botas de couro e suas grevas ornamentadas de aço. Olhando para cima, senti um calafrio de assombro, por ver um guerreiro skorne solitário a apenas dez metros de mim, no topo de uma colina. Nossos olhos se encontraram, e sua boca cruel se alargou com um sorriso malicioso e zombeteiro.

Sem que eu tivesse sequer a memória de tê-las sacado, minhas lâminas estavam em minhas mãos. Eu deveria ter tomado meu arco ou recuado, mas minha mente lembrou a invasão a Corvis, os muitos inocentes mortos pelos skorne. Lembrei-me do rosto atormentado do bom Padre Pandor Dumas enquanto ele me contava sobre suas torturas nas mãos dos inimigos. Não sabia quanta raiva jazia submersa no fundo de minha mente até que vi aquele riso odioso. Avancei com espadas desembainhadas, com uma intenção irracional de violência.

Ele não tinha sacado nenhuma de suas próprias lâminas, embora eu pudesse ver duas embainhadas à sua cintura, cada cabo e pomo rebrilhando no sol que se punha. Percebi o porquê no momento seguinte, quando uma enorme sombra ergueu-se atrás dele. Uma criatura gigantesca atravessou o topo da colina para cuidar de mim.

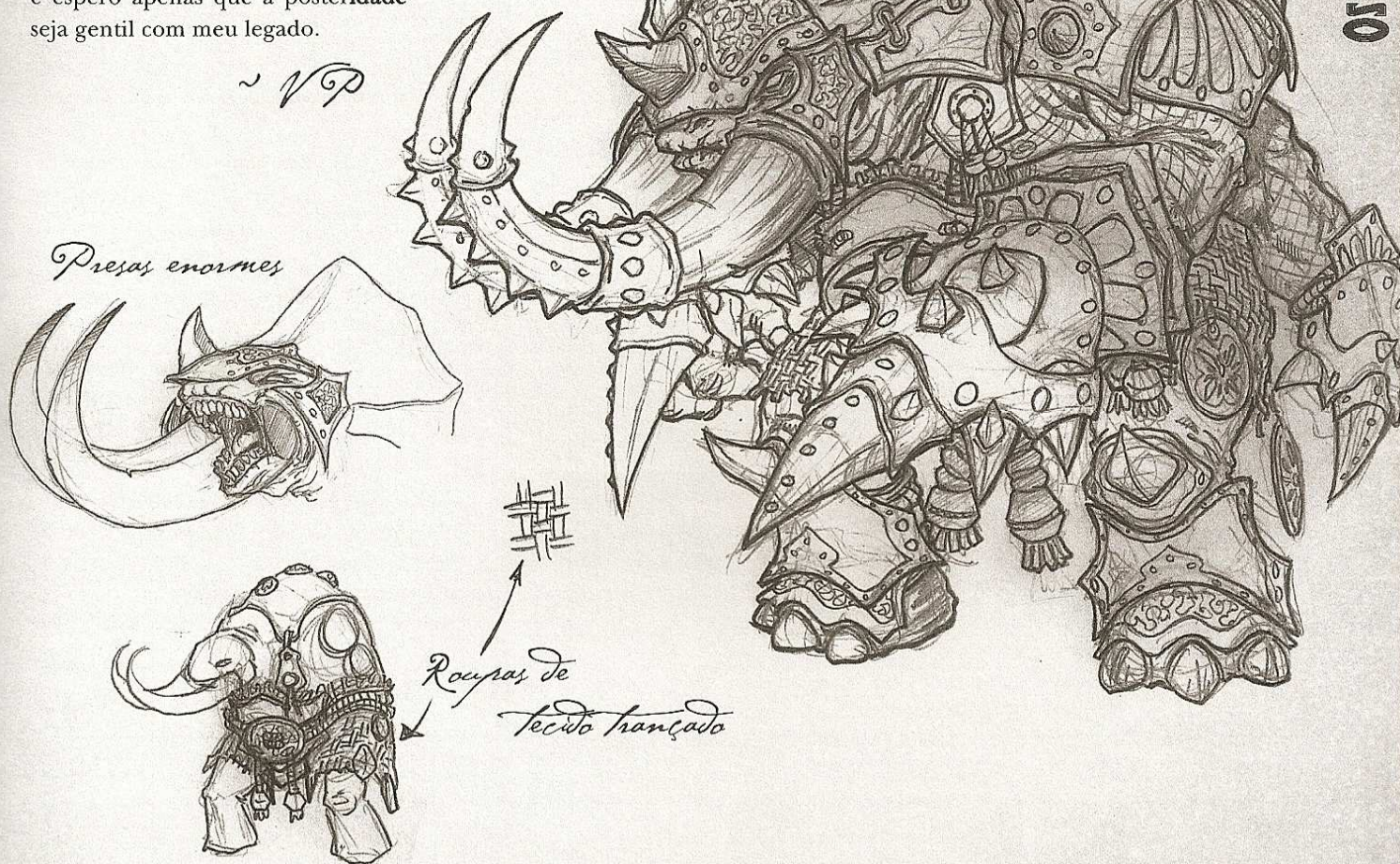
Não há outra palavra a não ser “titã” para capturar a impressão de massa e poder que eu tive quando vi a criatura e seus olhos injetados focados em mim. Não podia dar-me ao luxo de registrar impressões, mas desde então examinei cada memória daquele breve encontro em detalhes excruciantes. A imensa monstruosidade bípede abriu sua bocarra entre grandes presas com pontas de metal, e emitiu um urro ensurdecedor, e então fez carga. Tentei pular para longe, mas ele era rápido demais, e estava perto demais.

Percebi, fascinado, que a criatura tinha seis membros – quatro braços, o maior dos dois pares terminando em três dedos, adequados para espremer-me num agarrão forte como barras de ferro. A grande criatura, com sua pele azul-acinzentada, parecia ter algum parentesco, ao menos superficial, com os kaelram que eu observei na fronteira norte do Protetorado. Também similares eram suas unhas cuneiformes e pernas grossas, o que me levou a acreditar que era algum tipo de paquiderme inteligente, talvez até mesmo com a capacidade de utilizar ferramentas. Usava placas de armadura em seus antebraços, cada uma equipada com espinhos pontiagudos e mortais. Eu teria sido empalado por esses espinhos com pouco esforço, mas a criatura preferiu agarrar-me. Antes que eu pudesse me maravilhar por aquele pequeno ato de piedade, o par de braços menores segurou-me e arremessou-me por sobre a duna, em um pedregulho próximo.

Acordei algum tempo depois, para encontrar-me enjaulado e ferido – tossindo sangue e com meu peito queimando de costelas partidas. Tive a oportunidade de inspecionar os titãs melhor, enquanto prosseguíamos na

jornada até um acampamento do exército skorne nas proximidades. Recebi a liberdade de desenhar e escrever em meu diário enquanto tento ignorar a dor. Não sei que destino me aguarda; talvez os skorne considerem humanos um petisco delicioso. Tenho observado uma sombra atrás de nossa caravana, e pergunto-me se Quimut foi capaz de me localizar. Pretendo largar estas páginas para que ele as encontre, e espero que ele as devolva ao oeste e me esqueça. Não quero sua morte em minhas mãos. Temo que minhas expedições tenham encontrado um fim abrupto, e espero apenas que a posteridade seja gentil com meu legado.

*Corpo maciço
e muito
forte*



Coronel Eli Brocker, Guarnição de Coruis

Lamento informar-lhe de que um de seus batedores pode ter encontrado um triste fim. Estou incluindo um diário e desenhos do próprio punho dele. Repasso-lhe isto no espírito da boa vontade, embora se jantou um povoado independente que não responde à autoridade de Cygnar. Os ataques se intensificaram — confio que o senhor vá honrar sua oferta anterior de fornecer abrigo de emergência caso tivéssemos necessidade.

A respeito deste pacote: um camarada do batedor conseguiu recuperar estas anotações. O idriano está determinado a tentar resgatar o autor, e um de meus amigos voluntariou-se a ajudá-lo, um caçador chamado Alton Ashley. Não apostaria no sucesso deles se estivesse em sua posição.

— Xerife Chefe Brue Westrone, Penhasco Ternon

TITÃ

Besta Mágica Grande	
Dados de Vida:	12d10+72 (138 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+12/+24
Ataque:	Corpo-a-corpo: presas +19 (2d8+8)
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: presas +19 (2d8+8), 2 pancadas +17 (1d6+4)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, investida poderosa 4d8+12, rasgar 1d4+4
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +10, Von +5
Habilidades:	For 26, Des 14, Con 22, Int 5, Sab 12, Car 7
Perícias:	Observar +9, Ouvir +9
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (chifres), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado
Ambiente:	Qualquer deserto ou terreno quente
Organização:	Solitário ou gangue (2-6)
Nível de Desafio:	9
Tendência:	Freqüentemente Neutro
Progressão:	13-20 DV (Grande), 21-30 DV (Enorme)

TITÃ CONDICIONADO PELOS SKORNE (GLADIADOR)

Besta Mágica Grande	
Dados de Vida:	15d10+105 (187 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m vestindo uma armadura skorne (6 quadrados); deslocamento base 12 m
Classe de Armadura:	24 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural, +5 armadura), toque 11, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+15/+27
Ataque:	Corpo-a-corpo: presas +22 (2d8+8)
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: presas +22 (2d8+8), 2 manoplas de guerra +20 (1d10+4)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, investida poderosa 4d8+12, rasgar 1d6+4
Qualidades Especiais:	Fúria 1/dia, frugal, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +18, Ref +11, Von +8
Habilidades:	For 26, Des 14, Con 22, Int 5, Sab 12, Car 7
Perícias:	Observar +11, Ouvir +10
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (chifres), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Duro de Matar, Encontrão Aprimorado, Tolerância, Trespasar, Usar Armadura (pesada)
Ambiente:	Qualquer deserto ou terreno quente
Organização:	Solitário ou esquadra (2-4)
Nível de Desafio:	12
Tendência:	Freqüentemente Neutro
Progressão:	16-20 DV (Grande), 21-30 DV (Enorme)

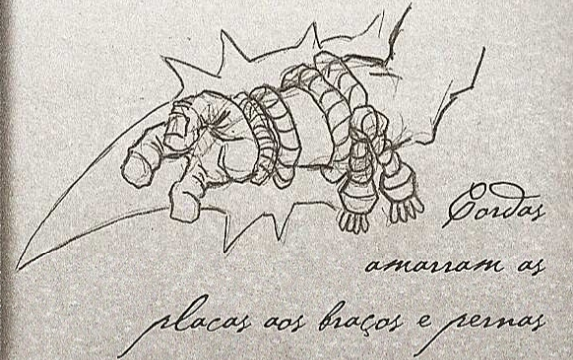
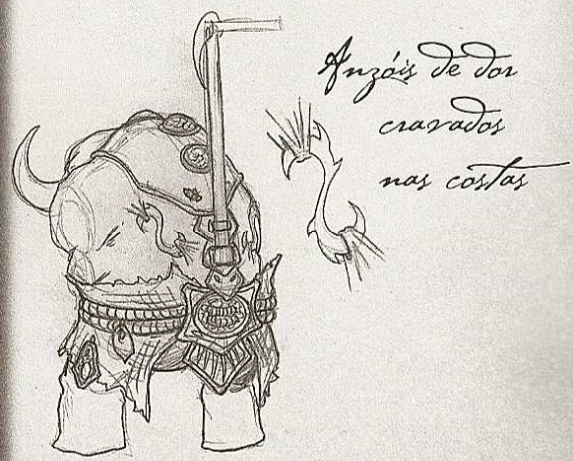
COMBATE

Embora os titãs sejam dóceis em seu ambiente natural, lutam com ferocidade para defender-se, defender seu território, ou seus filhotes. Preferem atacar rasgando os inimigos com suas enormes presas, utilizando seu tamanho e mobilidade para obter vantagem – usando sua investida poderosa ou atropelando. Embora possam ser confundidos com animais, são consideravelmente mais astutos.

O par secundário de braços do titã não é utilizado em ataques normais, mas pode rasgar um adversário que tenha sido agarrado.

Titãs capturados e treinados pelos skorne desde seu nascimento são mais formidáveis. Usam armaduras de placas que, combinadas com seu couro naturalmente grosso, torna-os muito difíceis de ferir. Titãs condicionados pelos skorne são equipados com manoplas de guerra em seus braços, que tornam seus ataques mais perigosos. Anzóis de dor em sua carne fazem com que eles permaneçam em um estado de quase-fúria.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o titã precisa atingir o oponente com um ataque de pancada. Ele poderá iniciar a manobra agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seus ataques de rasgar.



Titãs condicionados pelos skorne utilizam esta habilidade com seus ataques de manoplas de guerra.

Investida Poderosa (Ext): um titã normalmente começa uma batalha investindo contra um oponente, para empalá-lo com suas presas poderosas. Além dos benefícios e penalidades normais da investida, esta habilidade permite que o titã realize um único ataque de chifres com +19 de

bônus de ataque, causando 4d8+12 pontos de dano. Um titã condicionado pelos skorne realiza esta manobra com +22 de bônus de ataque, e causa os mesmos 4d8+12 pontos de dano.

Rasgar (Ext): bônus de ataque +17, dano 1d4+4. Os titãs condicionados pelos skorne realizam esta manobra com +20 de bônus de ataque, e causam 1d6+4 pontos de dano.

SOBREVIVÊNCIA NAS PLANÍCIES DA PEDRA SANGRENTA

Os idrianos nômades que enfrentam as Planícies da Pedra Sangrenta utilizam muitas camadas de vestes finas como proteção, cobrindo cada centímetro de pele. A proteção para os olhos tem a forma de tiras finas de seda semi-transparente, ou óculos protetores. Nas profundezas das Planícies centrais, a CD de todos os testes de Sobrevivência aumenta em 5 (e é impossível prever o tempo com mais de um dia de antecedência). Além disso, perder-se é sempre uma possibilidade (Sobrevivência contra CD 9 com um mapa, ou contra CD 14 sem). Aqueles que exploram as Planícies utilizam o Chifre Podre como um ponto de referência, quando a visibilidade permite.

O tempo ao longo dos arrabaldes das Planícies (uma faixa exterior de 160 quilômetros) é menos extremo que no deserto mais profundo. As Terras Tempestuosas, uma região merecedora do próprio nome, são a área mais perigosa. Vinter Raelthorne IV foi o primeiro a provar que elas não são intransponíveis.



O clima nas Planícies varia pouco de estação para estação. Embora o calor seja menos extremo durante a primavera e o outono, essas estações trazem as tempestades de vento e de areia mais severas. No inverno, as noites podem ser congelantes.

TABELA DE CLIMA

d%	Tempo	Arrabaldes	Planícies profundas	Terras Tempestuosas
01-30	Tempo normal	Quente, calmo	Calor, calmo	Ventos severos
31-55	Tempo anormal	Frente quente (01-70) ou fria (71-00)	Ventania, frente quente	Tempestade de areia (01-50) ou elétrica (51-00)
56-75	Tempo severo	Tempestade elétrica (01-50) ou de areia (51-00)	Tempestade de areia (01-80) ou elétrica (81-00)	Tempestade de vento (01-80) ou <i>borrasca cortante</i> (81-00)
76-90	Tempestade	Tempestade elétrica	Tempestade de vento	<i>Borrasca cortante</i> (01-70) ou tornado (71-00)
91-00	Tempestade poderosa	Tempestade de vento	<i>Borrasca cortante</i> (01-70) ou tornado (71-00)	<i>Tempestade de raios</i>

Borrasca cortante: este poderoso vento giratório carrega areia solta e gira-a, com força que tritura e esfolia. Pode causar talhos em pele exposta e danos irreparáveis a olhos desprotegidos. Borrascas cortantes têm todas as características de um furacão (ventos de 120 a 280 km/h, etc.). Além disso, sem óculos de proteção ou outro equipamento similar, qualquer um pego em uma borrasca cortante ficará temporariamente cego (até que saia do vento), e deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 25) para evitar cegueira permanente. Aqueles que forem pegos na borrasca sem abrigo sofrem 1d4 pontos de dano por contusão se a maior parte da pele estiver coberta, ou 1d4 pontos de dano por corte caso estejam desprotegidos. Aqueles sem proteção sobre a boca e o nariz correm o risco de asfixia (trate como afogamento).

Tempestade de raios: as Terras Tempestuosas são famosas por suas tempestades de intensidade quase sobrenatural, em que relâmpagos caem em ataque constante. Múltiplos raios atingem o chão a cada minuto desta tempestade, e há 10% de chance a cada rodada de que um quadrado ocupado por um indivíduo usando armadura de metal seja atingido. Isso causa 15d8 pontos de dano por eletricidade, e irá fazer um arco, atingindo alvos próximos (dentro de um raio de 9 metros) de forma similar à magia *corrente de relâmpagos*, causando metade do dano do relâmpago anterior a cada arco. O relâmpago pode fazer qualquer número de arcos dentro de um raio de 9 metros, mas nenhum alvo será atingido mais de uma vez.

OS ENCONTROS PENDRAKE

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 5,
em março de 2006.

MORTE NAS PLANÍCIES, PARTE III

Não há dúvida de que os skorne são uma espécie notável. **M**eus olhos foram abertos: há muito que podemos aprender com este povo, e devemos recebê-los de braços abertos e sem resistência. **A** penas chegando a Vinter Raeltthorne, o **C**respor Direito de Gygnar, podemos abraçar nosso destino. Compreendi isto quando fui me mostrada uma criatura domada pelos skorne, um animal tão surpreendente quanto poderoso, menor e **M**ais fraco que o tita, e por certo menos inteligente que o ciclope, mas possuidor de tremenda **C**apacidade sobrenatural. O seu nome na língua **S**korne não significa nada para mim, mas passei a chamá-los de "basiliscos", um termo adaptado de uma antiga palavra **C**aspiana que significa "rei dos répteis". Esta é a espécie **M**ais impressionante de tal classificação que já encontrei. **D**emonstra a habilidade de focalizar uma onda de terrível energia a partir de seus olhos, facilmente matando criaturas **C**om o dobro de seu tamanho, e chegando a derreter metal e estilhaçar pedra! Os domados **S**korne transformaram estes monstros em **A**rmas, e eu entendo agora que **N**unca podemos resistir a eles...

2	1	R	N
C	4	M	V
9	11	6	T
L			8
>	7		

Espero que esta mensagem chegue até um de meus pupilos, Lynus Wesselbaum ou Edrea Lloryrr, e que alguém possa decifrar o antigo código militar com o qual inseri esta mensagem dentro da longa e subserviente carta cheia de disparates que fui forçado a compor. Por mais que me doa o fato de ser este festival de asneiras a última parte de meu legado, tive de assumir este risco, para que pudesse relatar o que ocorreu.

Após minha captura pelos skorne, estava convencido de que a morte iria se seguir. Perdi a conta dos dias à medida que avançávamos mais fundo na desolação ventosa das Planícies. Por fim, fui capaz de observar as Terras Tempestuosas, um fenômeno que não posso aceitar como

natural. Os céus eram partidos por relâmpagos incessantes, enquanto as nuvens contorciam-se e fervilhavam como coisas vivas. De dentro de minha jaula, observei compridas hastes metálicas carregadas pelos ciclopes em diversos pontos de nossa caravana, cada uma arrastando uma fina corrente. Em numerosas ocasiões, vi relâmpagos descerem com luz cegante e uma explosão de som, apenas para atingir uma dessas hastes e dispersarem-se inofensivos.

Fico envergonhado em revelar que estive adormecido quando chegamos a um abrigo, e portanto não observei a aparência externa desta fortificação. O estranho clima e minha condição convalescente uniram-se para causar-me delírios, ocasionalmente fazendo-me cair em uma profunda

inconsciência. Acordei para descobrir-me em uma pequena cela de pedra seca, meus ferimentos tratados com curativos feitos por mãos experientes.

Uma figura logo adentrou minha cela, trajada em vestes estranhas, e parecendo não muito diferente dos idrianos nômades, vestindo longas tiras de tecido leve em camadas, cobrindo toda a sua pele, incluindo seu rosto. Neste ponto, vi uma face áspera e endurecida, tornada escura por uma longa exposição ao sol. Fiquei confuso ao encarar um humano, e não um skorne, e não reconheci-o até que escutei sua voz.

“Ora, ora, se não é meu velho aluno. Talvez você pensasse ter-se tornado o mestre, mas claramente nossos papéis estão restaurados à ordem correta.” Era Saxon Orrik, ninguém menos que o repreensível ranger, outrora meu superior no Exército Cygnarano. Um homem que eu presumia estar morto após saber que ele tinha seguido para o leste, rumo às Planícies, atrás de Vinter.

“Vejo que você finalmente encontrou um povo capaz de tolerar seus hábitos revoltantes. Parabéns, Saxon.” Não irei gastar espaço precioso nesta mensagem codificada relatando a história de Orrik, que é bem registrada entre os documentos de seu tribunal militar, nem a troca de insultos que se seguiu. Não obtive disso satisfação alguma, embora Saxon tenha se divertido com meu tormento.

Ele não pôde resistir ao ímpeto de gabar-se por ter sobrevivido nas Planícies, por ter se tornado o único mestre do terreno de-

sértico, o único homem ou skorne que já mapeou corretamente a vastidão das Terras Tempestuosas, entre outras proezas que relatou. Parecia que ele obtivera a estima dos skorne por sua relação com Vinter Raelthorne, a quem eles intitularam o Conquistador.

Não pude resistir a provocá-lo a respeito de um tópico em particular: “Notei sua marcante ausência no ataque a Corvis, Saxon. Talvez você tenha se perdido em uma tempestade de areia?”

Por um momento, pensei que ele iria me assassinar, o que, francamente, tinha um apelo mórbido. Saxon Orrik fora expulso das forças armadas de Cygnar devido a variadas atrocidades, incluindo o tratamento cruel de prisioneiros capturados. Eu tinha pouca esperança de sair daquele encontro ileso.

Depois de controlar sua raiva, Saxon respondeu que tinha se ausentado do ataque a Corvis apenas porque recebera a tarefa de permanecer na fortaleza e “assegurar que os reforços chegassem.” Provocações subseqüentes revelaram o fato de que o ataque de Vinter a Cygnar três anos atrás falhou porque um segundo exército, que deveria auxiliar o primeiro, nunca chegou, sendo parte de alguma traição que foi desde então reparada. Isso me levou a conclusões inquietantes sobre o tamanho o exército dos skorne, o que certamente era a intenção de Saxon.

Após ter se cansado daquilo, ele me levou de minha cela, para que eu pudesse suportar um discurso enquanto examinávamos uma imensa área de treinamento fortificada. Foram-me mostradas diversas criaturas assustadoras que os skorne haviam escravizado e condicionado para que os servissem. Irei incluir anotações rápidas destas criaturas e do que observei, embora nunca pudesse ter uma idéia real da fortaleza, claramente gigantesca. Ainda mais assustadora era a impressão de que o exército *principal* já fora enviado. Se Saxon esperara me impressionar, devo admitir que ele foi bem-sucedido.

Aquela exibição parecia exagerada até mesmo para Saxon. Quando perguntei por que ele fazia aquilo, arrastou-me para um grande salão. Pude ver um familiar sorriso distorcido em seus lábios quando ele me jogou aos pés de um grande trono. Olhei para cima e enxerguei um rosto que reconheci de imediato, a despeito da magreza, do cabelo mais gri-



*Em duas patas
alcança de 2,5 m a
3 m de altura*

salho e da peculiar armadura estrangeira: Vinter Raelthorne IV, ex-rei de Cygnar, agora o Conquistador do Império Skorne. Saxon agarrou meu pescoço e forçou-me a me prostrar. Não tive condições de resistir, e passei grande dor antes que me fosse permitido levantar-me, engasgando, e ficar sentado.

“Mate-me se você quiser,” eu disse, com mais exaustão do que desafio, “mas já escutei discursos suficientes por hoje.”

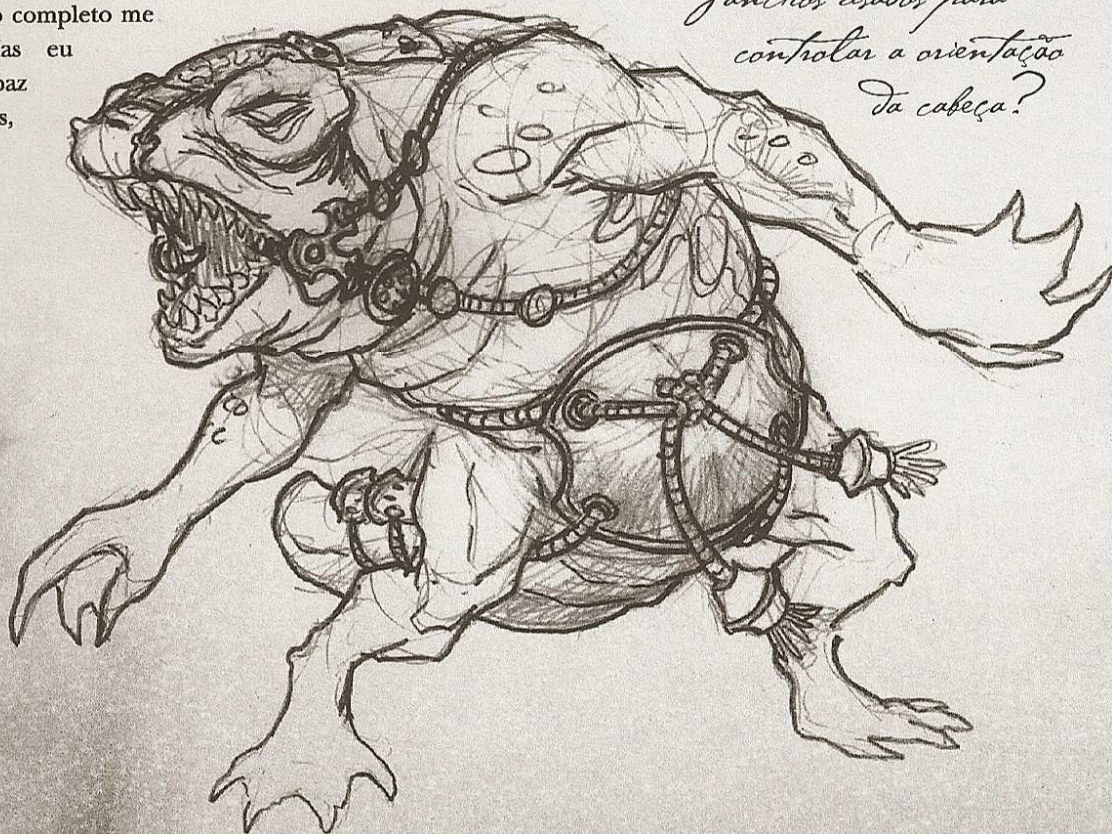
Vinter é descrito como um tirano sem humor, e eu sabia que ele já matara muitos homens por muito menos. Mas ele falou com Saxon. “Ele não parece grande coisa. Pela sua reputação, esperava alguém... maior.”

Saxon deu um risinho. “Sua reputação sempre excedeu seu talento. Ele é um espião, e deve ser executado.”

Vinter assentiu. “Sim, mas talvez ele tenha alguma utilidade. É raro sermos agraciados com um prisioneiro de tão extensa educação.” Seu tom indicava desprezo e zombaria. “Você, escravo!”

Falou isto para mim, mas o termo foi tão ofensivo que fiquei bestificado, piscando para ele de forma estúpida. Ele prosseguiu, como se aquela fosse a resposta apropriada. “Você foi escolhido para ser agraciado com uma grande responsabilidade e honra. Quero que immortalize minhas obras, descreva e detalhe meu império. Você irá para o leste, e relatará o que nenhum outro homem jamais viu.”

Considerarei tais palavras, e seu impacto completo me atingiu. Mas eu era incapaz de digeri-las,



Ganchos usados para controlar a orientação da cabeça?

pois pareciam absurdas demais. “Por que eu faria isso?” ousei perguntar.

“Você fará o que eu digo, ou morrerá. Não será uma morte rápida, e nem indolor.” Aquilo foi dito sem malícia, como se minha vida não importasse mais para ele do que um peixe capturado num anzol.

Não pude evitar um olhar de relance para Saxon, e vi que seu rosto estava vermelho e infeliz; estava claro que ele não esperava que eu tivesse outra chance de escapar da morte. Uma chance que eu posso ainda me arrepender por ter aproveitado.

Minha audiência terminou, Vinter ordenou que Saxon me levasse de volta à minha cela, onde eu deveria escrever a carta bajuladora na qual inseri esta mensagem codificada. Saxon sem dúvida fará com que a carta traiçoeira seja entregue, já que ele aprecia a idéia de derrubar minha reputação desta maneira.

Agora sigo para Immoren oriental. Meu sonho de explorar o continente desconhecido foi realizado pelo patrocínio forçado daquele que pode ser o maior inimigo de nosso reino. Temo que nunca irei retornar; Vinter irá me executar, um dia. Outros terão de dar prosseguimento ao meu trabalho, pois meu destino não pertence a mim mesmo. Lembrem-se de mim.

~ VGP

BASILISCO

Besta Mágica Grande	
Dados de Vida:	6d10+24 (57 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura:	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+15
Ataque:	Corpo-a-corpo: mordida +10 (2d6+7)
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: mordida +10 (2d6+7)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Energia definhante, veneno
Qualidades Especiais:	Faro, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +6, Von +3
Habilidades:	For 20, Des 12, Con 18, Int 3, Sab 12, Car 10
Perícias:	Observar +8, Ouvir +7
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão
Ambiente:	Qualquer deserto ou terreno quente
Organização:	Solitário, casal, ou harém (1 macho + 2-3 fêmeas)
Nível de Desafio:	7
Tendência:	Freqüentemente Neutro
Progressão:	7-14 DV (Grande), 15-20 DV (Enorme)

*Eles parecem gostar
do calor...*

**COMBATE**

Basiliscos têm poucos inimigos naturais, devido ao seu terrível olhar; apenas os skorne têm coragem suficiente para enfrentá-los e capturá-los. Vivem no subterrâneo, em túneis escavados, mas emergem para tomar sol, pois têm sangue frio. São altamente territoriais, e atacam avidamente criaturas que adentrem seu

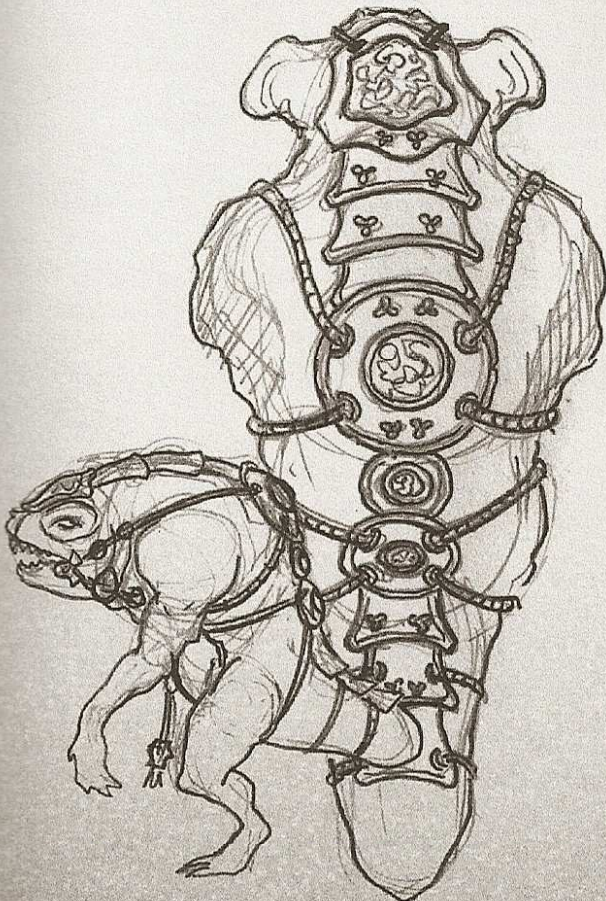
território. São temperamentais e agressivos, particularmente quando estão aos pares. Basiliscos podem andar eretos, em duas pernas, ou sobre as quatro patas com igual conforto. Reservam suas garras dianteiras para escavar, e atacam com sua mordida venenosa caso entrem em combate.

Aqueles capturados, criados e treinados pelos skorne são condicionados (aplique o modelo rápido condicionado pelos skorne, descrito na página 31). Basiliscos fêmeas passam por um condicionamento mais severo e especializado.

Energia definhante (Sob): como uma ação padrão, o basilisco pode focalizar tremendas energias desintegradoras a partir de seus olhos, despedaçando carne e chegando a derreter e retorcer metal. Após usar este ataque, o basilisco não pode utilizá-lo de novo por 1d4 rodadas. O cone de energia se origina dos olhos do basilisco, e se estende por 9 m. Este ataque causa 6d6 pontos de dano, com um teste de resistência de Fortitude contra CD 17 para meio dano. Criaturas reduzidas a 0 ou menos pontos de vida são inteiramente desintegradas, reduzindo-se apenas a um fino pó. Este ataque também causa dano em objetos. Criaturas dentro deste cone também devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade contra CD 17, ou serão repelidas, com efeitos idênticos aos da magia *repulsão*. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Constituição. Basiliscos são imunes aos efeitos desta energia.

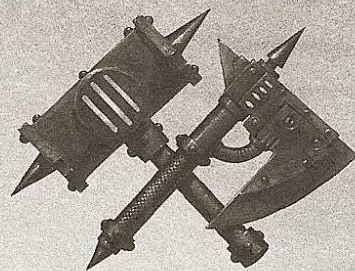
Veneno (Ext): inoculação através de ferimentos; teste de resistência de Fortitude contra CD 17; dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Naturalmente bipedes?



FORJA E FUNDIÇÃO

Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 4,
em janeiro de 2006.



EQUIPAMENTO DE ESPIONAGEM NOS REINOS DE FERRO

Todo habitante dos Reinos de Ferro está ciente da guerra entre Cygnar e Khador. Mas, longe do clangor do embate de gigantes-de-guerra e do trovão de um milhão de botas através dos Reinos de Ferro, um outro conflito, mais clandestino, vem sendo travado há muito tempo – um conflito sombrio entre espíões, assassinos, insurgentes e sabotadores de todas as nações. Este conflito

não é travado nos campos de batalha com a pura força militar, mas com dissimulação e agressividade mal contida, em cidades como Caspia, Cinco Dedos, Korsk e Merweyn. Os resultados dessas batalhas são menos alardeados, mas tão importantes quanto os da guerra aberta – pois este conflito envolve mentiras e informação e, em última análise, o destino dos próprios reinos.

O artigo a seguir detalha algumas das mais notórias organizações de espionagem, e os peculiares equipamentos que utilizam em seu trabalho. O mestre deve se sentir à vontade para colocar estas ferramentas, tanto mundanas quanto mekânicas, nas mãos de agentes de todas as facções – não é incomum que equipamento capturado em campo logo acabe sendo usado por seus captores.

A IRMANDADE DA COSTA QUEBRADA

As motivações da Irmandade da Costa Quebrada são cercadas por mistério. Um ajuntamento de piratas, contrabandistas e caçadores de conhecimento arcano, com estranhos princípios de ética, a Irmandade opera nas costas de Ord e Cygnar. Esta organização é notória como um bando de provocadores que maliciosamente conduzem operações de “bandeira falsa” e sabotagens – criando alvos onde não existia nenhum, a fim de distrair as autoridades de seus verdadeiros propósitos. A despeito do forte interesse da Irmandade por assuntos arcanos, o equipamento utilizado por seus membros tende a se enquadrar no tipo mais ordinário de tecnologia, concentrando-se em atividades de assassinato, contrabando e sabotagem. Garrotes, sinetes falsos, lâminas automáticas, documentos falsificados e pistolas de negociação são as ferramentas do ofício destes piratas. Os agentes da Irmandade em campo também possuem, muitas vezes, equipamento arcano roubado – como pergaminhos, grimórios, esquemas mekânicos e coisas do gênero – capturados durante suas missões.



CASACA DO PROVOCADOR

A casaca do provocador é talvez o mais atípico, raro e secreto equipamento de espionagem da Irmandade da Costa Quebrada. Usar uma dessas preciosas casacas é uma marca de honra e posição dentro da Irmandade, e aqueles que as possuem raramente são vistos sem uma delas.

Para um observador casual, a casaca do provocador parece ser um sobretudo de couro preto, com detalhes em lã, um pouco gasto por anos de viagens e aventuras. Um exame mais cuidadoso revela um tecido tão escuro que parece absorver a luz, repleto de bolsos ocultos, para esconder o produto das atividades ilegais do usuário. Cada casaca é feita sob medida. É reversível, e o lado avesso parece ser o uniforme de um oficial da marinha do reino escolhido por seu criador.

O usuário torna-se constantemente imune a *detectar pensamentos*, *discernir mentiras* e a qualquer tentativa mágica de descobrir sua tendência. Vestida normalmente, a casaca concede +2 de bônus de melhoria em testes de Esconder-se, e +2 de bônus de melhoria em testes de Prestidigitação para esconder itens no corpo do usuário. Vestida do lado avesso, a casaca concede +4 de bônus em testes de Disfarce para se fazer passar por um oficial da marinha do reino correspondente. Virar a casaca do avesso é uma ação de rodada completa.

Abjuração tênue; NC 5°; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção*, *invisibilidade*; Preço 13.500 PO; Peso 2,5 kg.

SERVIÇO DE RECONHECIMENTO DE CYGNAR

Certas partes do Serviço de Reconhecimento de Cygnar são bastante diferentes das guildas de espíões de reinos rivais. Embora também sejam dedicados a atividades secretas como todas as agências de operações clandestinas, alguns agentes do Serviço freqüentemente trabalham em conjunto com unidades militares. Utilizam suas grandes reservas de batedores para mapear o terreno, ou seus agentes infiltrados para penetrar na população local e obter informações antes de uma ação militar. Agentes também são enviados em equipes de dois a quatro homens, e treinados para ser tão independentes quanto possível, caso suas unidades sejam destruídas ou eles sejam deixados atrás de linhas inimigas por longos períodos de tempo. Em consequência disso, os homens do Serviço tendem a ser indivíduos versáteis, tão habilidosos em infiltração quanto em operações de campo, confortáveis nos ermos ou na cidade.

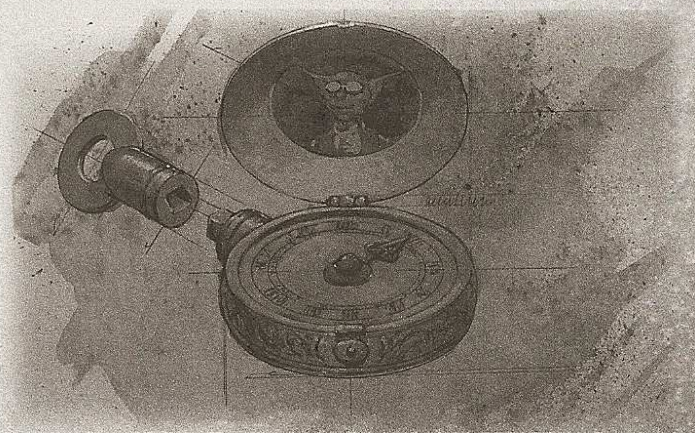
O equipamento utilizado pelos agentes do Reconhecimento costuma apoiar seu papel duplo, como batedores e espíões. Os homens do Serviço podem ser vistos com equipamentos de sobrevivência tanto quanto kits de disfarce ou ferramentas de ladrões, e seus apetrechos são resistentes, construídos para suportar ambientes hostis e condições de campo. Estes agentes também costumam ser os espíões mais fortemente armados dos Reinos de Ferro, pois em campo também são franco-atiradores e sabotadores.

DENTE DO ESPÃO

Piratas têm uma inegável má reputação por sua higiene bucal – algo que a Irmandade utilizou de forma peculiar. Os alquimistas a serviço da organização desenvolveram um frasco de cerâmica fina que pode comportar uma poção concentrada (contendo entre 5 a 10 ml), mas pequeno o bastante para ser disfarçado como um dente falso na boca do usuário. Os agentes da Irmandade que passaram por esta dolorosa operação utilizam essa capacidade de muitas formas criativas, como em poções de *queda suave*, *forma gasosa* e *invisibilidade* para auxiliá-los em fugas ousadas.

O custo deste item inclui a instalação do dente falso e a concentração de uma única dose da poção escolhida para ser colocada no dente. Como uma ação padrão, o usuário do dente do espão pode quebrá-lo e beber a poção. Um personagem só pode ter dois dentes do espão ao mesmo tempo. Localizar um dente do espão em outra pessoa exige um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 20.

Custo: quatro vezes o custo original em PO da solução alquímica ou poção escolhida.

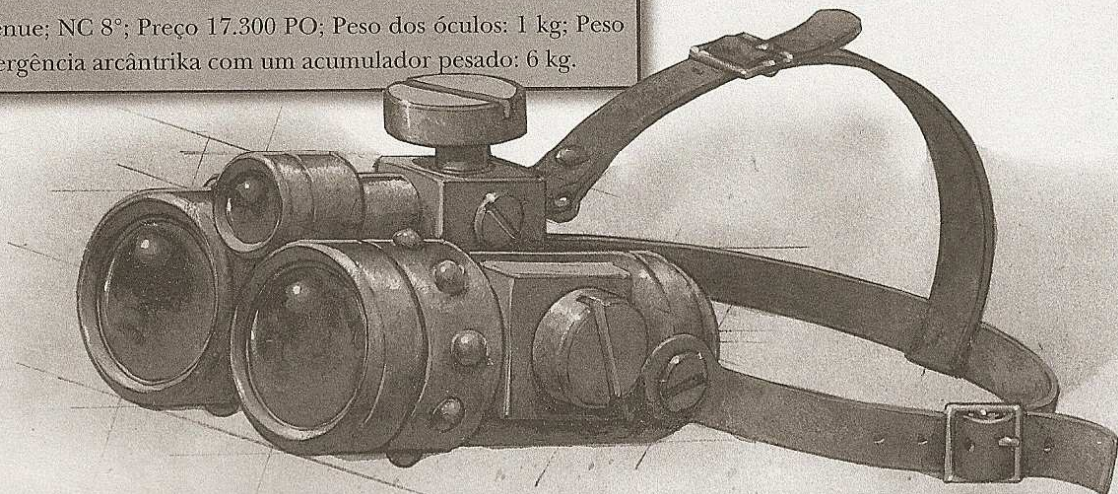


ÓCULOS DE VISÃO À DISTÂNCIA

Originalmente desenvolvidos para observadores de vanguarda, com a finalidade de monitorar movimentos de tropas e bases, os óculos de visão à distância caíram em desuso devido ao seu custo exorbitante. Contudo, encontraram nova vida nas mãos do Serviço de Reconhecimento de Cygnar. Em geral, estes aparatos mekânicos altamente sofisticados são designados para equipes de agentes do Serviço trabalhando em ambientes urbanos densos ou hostis, onde são utilizados em tocaias de esconderijos inimigos ou na coleta de informações escritas enquanto o agente permanece na segurança de um posto avançado ou casa-forte. Embora o Serviço guarde estes aparelhos com avareza, algumas cópias caíram nas mãos inimigas, e são alvo de muita cobiça na comunidade da espionagem.

Este aparato parece ser um par de óculos pesados, com três lentes que emitem uma luz verde, ligados a um cinturão pesado com um motor de conversão arcântrika pendurado. Quando ativados, os óculos conjuram *visão no escuro* e *ver o invisível*. Além disso, o usuário pode ver objetos distantes com o dobro de seu tamanho real, como se estivesse usando uma luneta. O item utiliza um acumulador pesado, e consome 2 cargas de acumulador por uso. Ambas as magias duram 10 minutos por ativação.

Adivinhação tênue; NC 8°; Preço 17.300 PO; Peso dos óculos: 1 kg; Peso do motor de convergência arcântrika com um acumulador pesado: 6 kg.



A MÃO OCULTA

AMão Oculta é a organização de espionagem mais notória dos Reinos de Ferro. Com base em Llael, os membros da Mão vêm há décadas vendendo formidáveis serviços de infiltração e inteligência para os mais abastados clientes llaeleses, cygnaranos, khadoranos e órdicos.

O equipamento utilizado pelos agentes da Mão é projetado visando ocultamento e enganação. Frascos de poções, ferramentas de ladrões, kits de disfarce e punhais são todos ferramentas apreciadas por esses espões sutis.

FERRAMENTAS/KIT DISFARÇADOS

Muitos agentes infiltrados operam sob identidades falsas em território hostil, onde a posse de equipamento de aventura comum, como gazuas ou apetrechos para a confecção de mapas, seria vista com suspeitas. A fim de manter o disfarce de seus agentes, os mestres-espões da Mão Oculta desenvolveram ferramentas discretas, que podem ser escondidas em roupas, ou parecer itens mais mundanos. Relógios de bolso são também bússolas, gazuas que se encaixam atrás de cintos feitos especialmente, baús com fundos falsos que ocultam equipamento de disfarce e outras coisas do gênero.

Este item é uma versão melhorada de qualquer ferramenta ou kit. Escolha um equipamento, como uma arma, traje ou sela, onde esconder o kit ou as ferramentas. Caso não seja uma arma, o equipamento selecionado não pode pesar menos que as ferramentas ou o kit a serem escondidos. Adicione os pesos de ambos os itens para calcular o peso final do conjunto.

Para identificar a real função de um equipamento deste tipo no corpo de uma pessoa, é necessário um teste bem-sucedido de Observar ou Procurar contra CD 20. Remover o kit ou as ferramentas de seu esconderijo exige 5 ações de rodada completa (30 segundos). O dono deste equipamento fica impossibilitado de usar o kit ou as ferramentas apenas caso perca o equipamento disfarçado. Assim, um espão que escolha ter um kit de ferramentas de ladrão disfarçado em suas roupas de viajante perderia o kit caso mudasse de roupa, ou caso tivesse suas roupas retiradas em uma revista, etc.

Custo: o dobro do custo normal do kit ou ferramentas + seu esconderijo, em PO.

SEDUTOR DE FECHADURAS

A habilidade da Mão Oculta de penetrar nos locais mais seguros de todo Immoren ocidental rendeu-lhes uma reputação de infiltradores quase místicos. Contudo, a descoberta do sedutor de fechaduras, de posse de agentes da Mão capturados durante a invasão de Llael, ajudou muito a separar os fatos da ficção.

Este avançado aparelho mekânico tem mais ou menos o tamanho de uma adaga grande. Contudo, no lugar de uma lâmina, possui uma haste feita de “dentes” deslizantes de metal, controlada por um mecanismo de engrenagens e movida por um acumulador leve. Para usar o sedutor de fechaduras, o usuário insere a haste na fechadura, pressiona um gatilho e ajusta o controlador de potência na base da haste. Os dentes se movem para se ajustar ao padrão da fechadura, essencialmente simulando sua chave, e permitindo que o usuário abra, tranque ou trave a fechadura à vontade.

Um sedutor de fechaduras pode abrigar cinco padrões diferentes em sua memória ao mesmo tempo, e o usuário pode escolher quais substituir por padrões novos. Inserir um padrão novo em um sedutor exige 1 minuto, um teste de Ofícios (mekânica) contra CD 6, e consome uma carga de acumulador. Caso o teste seja bem-sucedido, o padrão é registrado na memória do sedutor.

Quando usa este aparelho em uma porta ou baú com um padrão de tranca programado, o usuário é considerado como se possuísse a chave da porta em questão, e pode abri-la normalmente. O sedutor de fechaduras não tem efeito em portas sem fechaduras, itens ou portas fechados magicamente, ou tranças com CD acima de 30.

Transmutação menor; a criação é um segredo industrial; Preço 5.560 PO; Peso 1,5 kg com um acumulador leve.



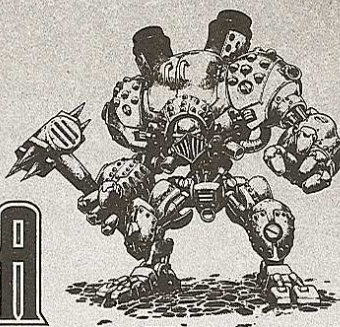
ELIXIR DO DIALETO

Os agentes da Mão Oculta operam em muitas áreas diferentes, e insinuem-se entre várias culturas. Por isso, manter seu disfarce é vital para sua sobrevivência. O *elixir do dialeto* é utilizado por agentes operando em culturas estranhas, e os ajuda a manter sua farsa até que possam falar a língua local tão bem quanto um nativo.

No momento da criação, selecione um dialeto de um idioma (exemplo: gobberês, khúrztico, sulês, etc.). O elixir permite que o usuário fale com o sotaque apropriado, e utilize palavras do dialeto enquanto fala, concedendo-lhe +2 de bônus de melhoria em todos os testes de Blefar e Disfarce para imitar um membro do grupo étnico que utiliza o dialeto. O efeito dura 1 dia por dose. Note que o *elixir do dialeto* não altera a aparência do usuário de forma alguma, e nem permite a ele falar um idioma que não conheça.

Transmutação tênue; CD 16; NC 1°; Ofícios (alquimia) 4 graduações, *compreender idiomas*; Preço 50 PO por dose.

MÁQUINAS DE GUERRA



Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 3, em
novembro de 2005.

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

GIGANTE-INFERNAL SANGUINÁRIO

Poucos conhecem os segredos por trás da criação do Sanguinário tão bem quanto a Mestra Necrotécnica Mortenebra, a lich de ferro de Skell. Liderando os esforços para a produção da quantidade de gigantes-infernais necessária para a invasão do continente, as oficinas de Mortenebra estão em constante atividade maligna. Ela fala da sublime forma do Sanguinário com uma paixão geralmente desconhecida ao seu semblante inumano. O Sanguinário é o produto de séculos de aperfeiçoamento. Seus precursores foram originalmente projetados para usar como combustível a matéria-prima das almas. Eram terrivelmente fortes, mas muito difíceis de serem produzidos, lentos e muito pouco econômicos em sua manutenção. A descoberta da necrotita mudou tudo, e permitiu o uso das poderosas fornalhas de ecto-fogo, que combinam elementos dos motores a vapor tradicionais com um combustível concentrado, de queima mais lenta, encharcado de energias da morte latentes.

O Gigante-da-Morte teve uma inegável influência sobre o Sanguinário, pois essa ancestral abominação de aço e magia negra foi, desde há muito, buscada por Cryx. Trabalhando a partir de fragmentos de textos e relatos de terceiros, os necrotécnicos procuravam interpretar suas características em uma nova estética: algo roubado, algo novo, e a encarnação do avanço cryxiano. Esses pioneiros tiveram um brilhante sucesso com o Sanguinário – não em replicar o Gigante-da-Morte, mas em criar uma máquina inegavelmente cryxiana, forjada para o massacre e potente o bastante para confrontar os gigantes-de-guerra do continente.

O elemento mais importante de qualquer gigante-infernal é seu córtex. Os princípios básicos foram roubados do continente, mas os cryxianos incorporam materiais diferentes e fusão necrotécnica. Isto inclui pedaços de ossos forjados nas camadas de metal e vidro do córtex, além de diversos fluidos entre as camadas de placas rúnicas. Como o próprio Sanguinário, cada córtex é um aparato necrotécnico único e distinto, já que não existe um processo codificado para sua criação. Os rituais negros que concedem a esses córtices sua fagulha de animação trazem uma astúcia poderosa, e permitem reações rápidas em situações inesperadas. Junto a tal astúcia vem um apetite por maldade, que só aumenta ao longo do tempo. Os Sanguinários mais velhos têm um prazer perverso na caçada, brincam com adversários fracos, e prolongam a agonia antes de matar uma presa.

As carapaças de ferro endurecido, semelhantes a quitina, que recobrem o Sanguinário são forjadas em brutais covis de metalúrgicos, em Água Negra e Boca do Lixo. Esta é uma das

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Sanguinário (gigante-infernal)

Data Inicial de Serviço: desconhecida

Altura: 3,6 m

Peso: 5,6 toneladas

Velocidade Máxima: 22,2 km/h

Espessura da Armadura: carapaça de placas de 3 centímetros de espessura

Capacidade de Carga: 575 kg

Carga Máxima: 1.105 kg

Capacidade Ideal da Caldeira: 26 galões

Capacidade de Combustível: 100 kg de carvão ou 45 kg de necrotita (ideal)

Consumo de Combustível: 12 horas de trabalho geral, 2 horas em combate

Anotações da Projetista: “O Sanguinário é a prova da sublime beleza que existe na morte e na carnificina, fundida em uma máquina.”
– Mestra Necrotécnica Mortenebra

Recomendações de Batalha: “O Sanguinário é o perfeito instrumento de destruição. Sua preferência mecânica pelo massacre deixa-me livre para me concentrar em outras tarefas.”
– Bruxa de Guerra Deneghra

Comentários do Sindicato dos Trabalhadores do Vapor: “Nunca abra coisas recuperadas dos cryxianos. Queime o que quer que seja, até que só reste cinzas e escória, e derrame o que sobrou na baía. Nada que vem de Cryx é seguro.” – Grollick Holbrant, membro de guilda de Cinco Dedos.

indústrias em que os trabalhadores vivos se saem melhor que seus colegas mortos-vivos. Os homens cobertos de fuligem destas oficinas são pouco mais que escravos – trabalham até a morte, a menos que suas habilidades sejam excepcionais o bastante para merecer uma recompensa melhor. Mandadas de

O SANGUINÁRIO



O SANGUINÁRIO

Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Necrotécnico)	Espaço/Alcance:	3 m/3 m	
Dados de Vida:	14d10+30 (107 PV)	Ataques Especiais:	–
Iniciativa:	+2	Qualidades Especiais:	Características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 10/aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +5
Classe de Armadura:	23 (-1 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 21	Habilidades:	For 26, Des 14, Con –, Int 12, Sab 12, Car 1
Ataque Base/Agarrar:	+10/+22	Perícias:	–
Ataque:	Corpo-a-corpo: garra da morte +17 (2d6+8 mais 2d6 de ácido)	Talentos:	–
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: 2 garras da morte +17 (2d6+8 mais 2d6 de ácido) e presas +12 (2d4+4)	Nível de Desafio:	11
		Tendência:	Sempre Neutro e Mau

volta para os Fossos, as carapaças são deixadas imersas em energias necróticas, e emitem uma aura negra e um calor fétido por dias depois disso. Por fim, elas são recuperadas para a montagem, chumbadas com placas blindadas na estrutura do chassi e integradas com ossos.

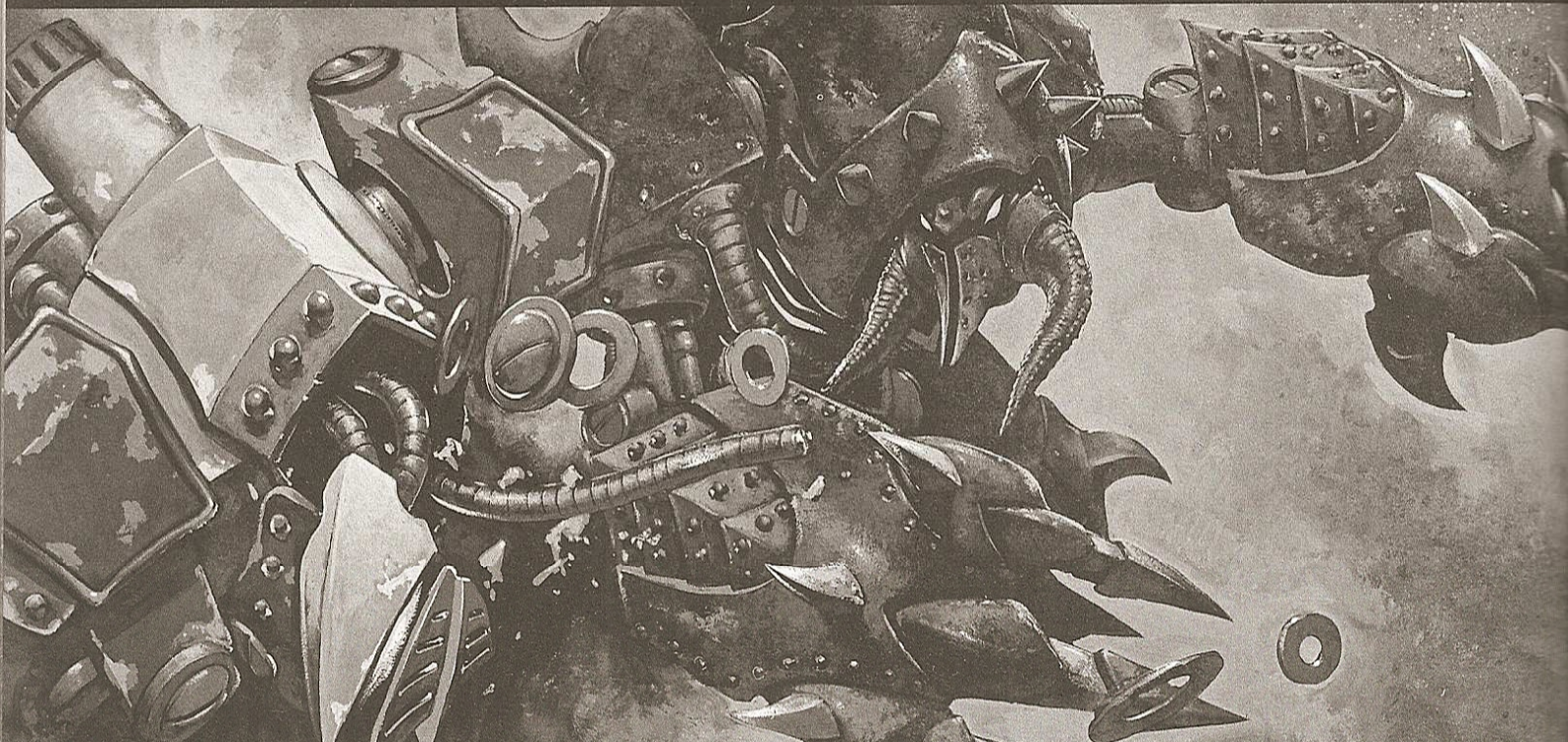
A mesma atenção meticulosa é dada à fabricação das armas do Sanguinário – suas garras da morte. Cada garra é construída com o mais fino aço, e temperada para suportar tremenda força. As garras hidráulicas do Sanguinário secretam sua substância corrosiva a partir de reservatórios ocultos, um ácido com poder sobrenatural, capaz de derreter a armadura dos gigantes inimigos como cera escorrendo de uma vela.

Embora poucos saibam disso fora das oficinas de Cryx, nem toda necrotita é igual. O desempenho destes construtos monstruosos melhora quando eles recebem combustível adequado. Qualquer necrotita pode ser usada em gigantes-de-

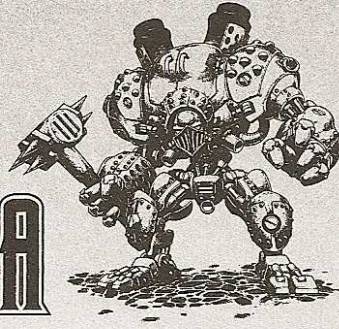
ossos, mas os gigantes-infernais preferem uma refeição mais refinada. O Sanguinário tem seu desempenho ideal quando é alimentado com necrotita colhida de lugares onde houve um massacre, ou de velhos campos de batalha. O ódio e a violência de tais conflitos sangrentos encharca o solo, e permeia tudo que está em contato, adicionando potência ao combustível. Quando são mandados nas mais importantes missões, os necrotécnicos utilizam esta necrotita concentrada, que pode estender em muito o tempo de funcionamento do Sanguinário.

Projetado para rapidez e atrocidade, o Sanguinário se move com longos passos, inclinado à frente, como uma grande fera caçadora. Suas pernas com juntas atrás e a potente fornalha de ecto-fogo concedem ao Sanguinário graça ágil e veloz, e uma vantagem contra construtos mais lentos e pesados. Depois de investir e estripar seu inimigo com suas presas, o Sanguinário segue em um frenesi de cortes cruéis com suas garras ácidas.

O SANGUINÁRIO CORTA COMO UMA FOICE, FAZENDO UMA COLHEITA DE CADÁVERES.



MÁQUINAS DE GUERRA



Publicado originalmente
na No Quarter
Magazine Nº 4, em
janeiro de 2005.

OS GIGANTES-A-VAPOR DOS REINOS DE FERRO

KODIAK

A derrota de Khador na Primeira Guerra da Mata dos Espinhos foi um golpe na moral de todos os cidadãos desta nação orgulhosa. O que tornou esta tragédia ainda mais dolorida foi a morte do Rei Vygor, pela lâmina do que viria a ser o próximo rei de Cygnar, Vinter Raelthorne II. Embora muitos de seus próprios conselheiros e príncipes considerassem Vygor insano e instável, ele conquistou honra póstuma por ter caído em batalha – o objetivo de todos os verdadeiros khadoranos.

A 5ª Legião da Fronteira ergueu o ânimo do povo neste momento negro – soldados corajosos e tenazes demais para

admitir derrota. Enquanto o resto do exército desmoralizado de Khador batia em retirada, de volta a Korsk, a 5ª Legião da Fronteira ficou na Mata dos Espinhos, e seguiu lutando. Estes homens consideravam estar em guerra eterna contra Cygnar, nas bordas da floresta escura, iniciando uma tradição secular de patrulhas sangrentas que se estendem até Llael, no norte, e até Ord, no oeste. Ignorando as relações oficiais entre os países, a Legião da Fronteira conduzia ataques contínuos contra fortificações cygnaranas e órdicas, enfrentando soldados e companhias mercenárias em sua infinita guerra pessoal. As histórias de suas façanhas tornaram-se lendas entre o povo do sul de Khador – e este fato não foi ignorado pelo astuto rei.

DADOS TÉCNICOS

Chassi: Kodiak (gigante-de-guerra pesado)

Data Inicial de Serviço: 547 DR

Altura: 3,5 m

Peso: 10 toneladas

Velocidade Máxima: 14,5 km/h

Espessura da Armadura: placas rebitadas de 6 cm de espessura

Capacidade de Carga: 1.450 kg

Carga Máxima: 2.175 kg

Capacidade Ideal da Caldeira: 70 galões

Capacidade de Combustível: 40 kg de carvão

Consumo de Combustível: 6 horas de trabalho geral, 1,5 hora em combate

Anotações do Projetista: “Os melhores projetistas de gigantes-de-guerra são aqueles que abraçam a astúcia dos animais, ao invés de tentar fazê-los pensar como pessoas. Nada prova isso melhor que o Kodiak.” – Dahlrif Salvoro I

Recomendações de Batalha: “Nunca subestime a utilidade de uma maior capacidade de combustível. A meia hora adicional que o Kodiak pode funcionar em combate pode fazer toda a diferença em uma batalha demorada.”

– Komandante Gurvaldt Irusk



Ryman

O KODIAK



O Rei Sagriv Vanar II tinha a tarefa ingrata de restaurar o orgulho e as forças armadas de Khador. Compensar a perda de tantos gigantes-de-guerra não era fácil, e exigiria décadas de trabalho nas oficinas da capital. O rei ordenou a criação do Kodiak não apenas como uma recompensa pela coragem da 5ª Legião da Fronteira, mas também para inspirar todos os khadoranos com a versatilidade no novo exército da Terra-Mãe. Entregues em uma cerimônia pelo Rei Sagriv II à Legião da Fronteira, os primeiros protótipos deste novo e poderoso gigante-de-guerra foram revelados na Praça Gryutkov, em Volningrado, pouco antes do fim de seu reinado, para serem um símbolo duradouro da lealdade e coragem da 5ª Legião.

Embora o Rei Sagriv tenha encomendado os primeiros protótipos, não foi até 547 DR, sob o governo do Rei Ivad Vanar, que o Kodiak, assim como é conhecido hoje, tornou-se realidade. Conhecido como “O Rei do Povo”, Ivad Vanar possuía um senso dramático único, e sentia-se compelido a superar seu predecessor, ligando seu próprio nome a este triunfo da engenharia. Nos calcanhares de sua abolição do regime de servidão, em 546 DR, o Rei Ivad viajou pessoalmente, em uma caravana real, para Guarda do Corvo, para entregar estes Kodiaks aprimorados diretamente ao Komandante da 5ª Legião da Fronteira, e agradecer aos soldados por seus esforços incansáveis contra os inimigos de Khador. Esta parada marcial atraiu milhares de antigos servos e trabalhadores de todos os tipos, que marcharam para Guarda do Corvo ao lado dos reluzentes novos Kodiaks. O povo celebrou seu apoio com tanto barulho que os soldados cygnaranos posicionados em Guarda Norte pensaram que era uma nova invasão.

A despeito de sua falta de canhões ou armamentos mekânicos, o Kodiak é uma das maiores façanhas da Assembléia dos Mekânicos, encaixando-se com perfeição ao seu papel de combate em terrenos difíceis de floresta e colinas. Esta não foi simplesmente uma reformulação do chassi Fanático, como o Rei Sagriv pedira inicialmente. Embora sua couraça exterior e estrutura carreguem os traços clássicos de seus precursores, o Kodiak só é semelhante a eles na superfície.

A chave do poder e da versatilidade do Kodiak é sua enorme caldeira de múltiplas paredes, construída com tiras de ferro de armadura, destinadas a conter a tremenda pressão de seu motor a vapor. O Kodiak não apenas possui uma maior capacidade de combustível em relação aos gigantes-de-guerra de mesmo tamanho, mas também pode funcionar com muito mais calor e pressão brutal, obtendo enormes reservas de força. Este gigante-de-guerra pode correr livre por terreno difícil e através de obstáculos que poderiam prejudicar e retardar outros gigantes. Além disso, os

O Kodiak não apenas possui uma maior capacidade de combustível em relação aos gigantes-de-guerra de mesmo tamanho, mas também pode funcionar com muito mais calor e pressão brutal, obtendo enormes reservas de força.

mekânicos transformaram uma falha em potencial em uma arma, estrategicamente projetando uma válvula de pressão excessiva no Kodiak. Ele pode utilizar este vapor em demasia num “exaustor-dragão”, criando uma nuvem opaca e quente a ponto de derreter carne ao redor do gigante.

Khador não poupou recursos no córtex do Kodiak, um dos mais refinados que a Irmandade dos Lordes Cinzentos já produziu. Enquanto a maior parte dos gigantes-de-guerra de Khador utiliza córtices classe aurum, cada Kodiak possui um luxuoso córtex classe arcanum, melhorado e especializado. Os Lordes Cinzentos imbuíram o córtex de cada Kodiak com algoritmos avançados para navegar nos terrenos de floresta e colinas, assim como rotinas que possibilitam ataques sofisticados com seus punhos encouraçados e cobertos de espinhos. Muitos conjuradores de guerra khadoranos dizem que o Kodiak tem uma astúcia bestial idêntica à do urso que lhe empresta o nome, necessitando de pouca ou nenhuma supervisão uma vez que tenha entrado em combate. Ele pode realizar manobras de flanquear automaticamente, utilizando o terreno e seus passos poderosos para obter vantagens.

Os espólios de guerra de Llael permitiram um aumento na manufatura de córtices, incluindo os cobiçados classe arcanum. Isto tornou possível para a Imperatriz Ayn Vanar requisitar um punhado de novos Kodiaks, produzidos a mão pelo Complexo Rigevnnya, em Korsk, embora seu custo tremendo limite seu uso apenas aos mais experientes conjuradores de guerra. Enquanto a maior parte dos Kodiaks a serviço da 5ª Legião da Fronteira ostenta sua distintiva coloração verde-musgo ou cinza, útil como camuflagem na floresta, os novos Kodiaks são de cor vermelho-sangue, em honra à proclamação do Império Khadorano. Algumas pessoas começaram a chamar estes modelos de “Kodiaks Imperiais”, e eles mais uma vez inspiram aqueles que os viram despachados para leste, rumo ao fronte.

Dois destes renomados gigantes-de-guerra foram dados ao Komandante Gurvaldt Irusk e à Komandante

Avançada Sorcha Kratikoff, como símbolo da amizade da Imperatriz e recompensa por seus feitos na guerra. Nem mesmo os membros da 5ª Legião da Fronteira nutrem ressentimento por esses conjuradores de guerra, sentindo grande orgulho dos excelentes oficiais que os lideraram com tanto sucesso desde o início do conflito.



○ KODIAK

Construto Grande (Gigante-a-Vapor, Mekânico)		Qualidades Especiais:	Caldeira potente, características de construto, características de gigante-a-vapor, redução de dano 15/aço serric, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Dados de Vida:	24d10+30 (162 PV)	Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +8, Von +8
Iniciativa:	+0	Habilidades:	For 33, Des 11, Con –, Int 10, Sab 11, Car 1
Deslocamento:	6 m (4,5 quadrados)	Perícias:	–
Classe de Armadura:	27 (-1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	Talentos:	–
Ataque Base/Agarrar:	+18/+33	Nível de Desafio:	14
Ataque:	Corpo-a-corpo: punho blindado +28 (2d6+11)	Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Ataque Total:	Corpo-a-corpo: 2 punhos blindados +28 (2d6+11)		
Espaço/Alcance:	3 m/3 m		
Ataques Especiais:	Quebra-espinha, ventilar vapor		

Caldeira Potente (Ext): devido à sua caldeira especial, o Kodiak não possui a restrição lentidão (veja em “Características de Gigante-a-Vapor”, na página 14), e pode correr três vezes seu deslocamento básico. Além disso, o Kodiak ignora quaisquer restrições de movimento por terreno. Para utilizar esta habilidade o Kodiak deve estar operando em força máxima.

Quebra-Espinha (Ext): se o Kodiak atingir seu adversário com seus dois ataques de punhos blindados, ele atira o inimigo no chão, causando 4d6+16 pontos de dano. Além disso, a

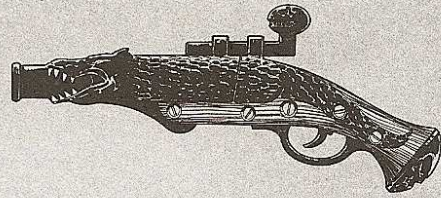
vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou ficará caída.

Ventilar Vapor (Ext): com uma ação padrão, o Kodiak pode ventilar vapor escaldante, queimando criaturas próximas e obscurecendo a visão. Qualquer criatura em um raio de 3 m do Kodiak sofre 2d6 pontos de dano de fogo, mas tem direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade. Além disso, a nuvem de vapor cobre a área ao redor, funcionando como a magia *névoa obscurecente* por uma rodada.



UM KODIAK DA 5ª LEGIÃO DA FRONTEIRA EXECUTA UMA MANOBRA QUEBRA-ESPINHA EM UM LOBO ABERRANTE, VINGANDO-SE DO ARRANHÃO EM SUA NOVA PINTURA VERMELHA.

PISTOLAS AO AMANHECER



DUELOS NOS REINOS DE FERRO

*Publicado originalmente na
No Quarter Magazine Nº 1,
em julho de 2005.*

A morte vem com facilidade nos Reinos de Ferro, e você sobrevive apenas com raciocínio rápido e saque ainda mais rápido. Os duelos são a epítome desta dura verdade, trazendo um meio estruturado, formal e, por vezes, até mesmo legal para que alguém atire em você na rua. Por honra ou por vingança, os duelos são medidas de habilidade no tiro e na esgrima.

Em geral, um “duelo” é apenas uma luta entre dois oponentes, resolvida com as regras normais de combate. Existem duas exceções notáveis: quando você utiliza os códigos formais de duelo, vindos de Llael, ou quando confronta um pistoleiro. Os códigos de duelo llaeleses são um conjunto complexo de costumes que regulamentam o combate honrado entre a nobreza ryn. Tais combates acarretam em conseqüências sociais únicas para seus participantes. Confrontos de pistoleiros, pelo contrário, são abertos a qualquer um, e giram em torno de reações de fração de segundo, os momentos antes do saque escorrendo como horas, e muitas vezes terminam com o primeiro tiro. Os duelistas llaeleses que utilizam armas de fogo tanto seguem o código como participam de confrontos de pistoleiros.

Ambos os tipos de duelos são encontros incomuns, embora muitas vezes letais, para aventureiros. Esses tipos raramente possuem linhagem e posição para um duelo, e provavelmente irão encontrar apenas os guardas de um nobre ofendido, ou a milícia local. Além disso, muito poucas pessoas têm a coragem de enfrentar pistoleiros em um confronto – mesmo PJs devem temê-los, se souberem as conseqüências de seus atos. Quando de fato ocorre um duelo do qual um PJ participe, existem regras especiais para antes e depois do combate.

A maior parte dos povos dos Reinos de Ferro pratica alguma forma de combate ritual. Os rhuleses são conhecidos por seus duelos, e os ogrun participam de competições de luta corporal para determinar o mais forte e honrado oponente. Os trollóides praticam talvez a mais característica forma de combate pessoal, uma batalha de vontades ao invés de força. Os iosanos e nyss outrora duelavam com espadas, mas atualmente consideram tais práticas ilegais, já

que suas populações estão em declínio. Apenas os goblins não possuem uma forma de combate ritual. Os gobbers são muito práticos para se preocupar com honra pessoal, e os bogrin resolvem seus problemas de modos mais sutis e menos honrados.

O CÓDIGO DE DUELO LLAELÊS

A nobreza ryn de Llael valoriza muito a honra pessoal, e aperfeiçoou a arte do duelo como forma de controlar rixas antigas entre famílias, decidindo rugas pessoais com discurso cuidadoso ou com o fio da espada. Reunidos pouco depois dos tratados de Corvis, os códigos de duelo não mudaram muito por centenas de anos. Os PJs llaeleses conhecem a existência desses códigos, assim como algumas de suas nuances. Quebrar as regras durante um duelo, mesmo que por ignorância, acarreta na penalidade de Trapaça (veja a caixa de texto na página 55). Um nobre ryn dissimulado pode até mesmo usar a ignorância do PJ para desacreditá-lo publicamente. Em essência, um duelo é tanto uma manobra nos círculos da sociedade quanto uma demonstração de habilidades marciais ou honra. Mestres amigáveis podem fazer com que um PdM local descreva as regras para os PJs, mas os mestres mais cruéis devem exigir um teste de Obter Informação.

A TRADIÇÃO E A OCUPAÇÃO

Desde a ocupação de Llael, os astutos nobres encontraram meios de empregar as tradições para melhorar sua posição com os governantes khadoranos. Carregar armas ou entrar em combate são violações da lei no reino ocupado, mas a nobreza manteve suas tradições, incluindo os duelos. Assim, ainda ocorrem duelos entre os nobres e qualquer um, incluindo aventureiros, que se enrede em suas maquinações. Apenas khadoranos são imunes a esses desafios. Nas palavras do Lorde Koldun Volkh Lazar, posadnik de Leryn: “O que me importa se esses supostos ‘nobres’ querem se matar pela mínima ofensa? Que sangrem. Não é do interesse da Terra-Mãe livrar-se desses fracos?”

AS REGRAS LLAELASAS DE COMBATE

Uma vez que haja um insulto, o primeiro passo em um duelo formal é **exigir retratação**. Caso não haja um pedido de desculpas formal, o personagem **desafia** seu oponente. Caso o oponente não recuse, os dois escolhem as **condições do duelo**. Então, os duelistas e seus padrinhos encontram-se para resolver a disputa usando as regras normais de combate.

1. EXIGIR RETRATAÇÃO

De acordo com as regras llaelesas, os duelos começam com um pedido de desculpas. Qualquer desclassificado merece a chance de implorar por perdão. A maioria das pessoas educadas considera o uso de lâminas antes de uma retratação um ato vulgar, e a maior parte dos lugares civilizados considera isso um crime. O lado ofendido define os termos da retratação, desde uma simples admissão verbal de culpa até uma soma em dinheiro ou mercadorias, ou algum tipo de comportamento (não cortejar a filha do barão, deixar a cidade até o pôr do sol). Contudo, um ryn de língua afiada ansioso por uma luta pode definir termos de retratação impossíveis, a ponto de tornar um duelo inevitável.

Um aventureiro ou nobre pode fazer uma retratação, e evitar um combate, cumprindo os termos definidos pelo ofendido. Para um pedido de desculpas verbal, o mestre pode exigir um teste de Diplomacia (CD 10 + nível do ofendido + bônus de Carisma) para determinar a eficácia do pedido de desculpas. Ao invés de Diplomacia, um personagem valentão pode fazer um teste comum de Intimidação para forçar o ofendido a retirar sua exigência de retratação. Recusar-se a fazer a retratação, ou falhar no teste, leva a um desafio.

ETAPAS DE UM DUELO LLAELÊS

1. Exigir retratação

- Um personagem pode impedir um duelo retratando-se; Diplomacia contra CD 10 + nível do desafiante + bônus de Carisma.

2. Fazer o desafio

- Recusar o duelo provoca a penalidade de Covardia.
- Adiar o duelo exige um teste de Diplomacia resistido pelo teste de Sentir Motivação do oponente. O duelo pode ser adiado por uma semana para cada ponto pelo qual o teste de Diplomacia excedeu o teste de Sentir Motivação.

3. Condições do duelo

- Armas, hora e local devem ser decididos. Resolva quaisquer divergências com testes resistidos de Diplomacia.
- Condições de vitória devem ser decididas de antemão, ou os oponentes lutam até a morte.

4. Combate

- Uma vez que as condições do duelo sejam cumpridas, use as regras normais de combate para resolver a vitória.

2. FAZER O DESAFIO

Caso a retratação seja recusada, o ofendido pode exigir um duelo. Caso seja aceito, ambos os lados então determinam as condições. Mesmo quando desafiado, um personagem não precisa entrar em combate imediatamente. Pode recusar o desafio, ou pedir por um adiamento. Os personagens que recusam um desafio sofrem a penalidade de Covardia (veja a caixa de texto na página 55), e arriscam-se a um ataque direto por parte do ofendido ou seus capangas. Os personagens podem adiar um duelo com um teste de Diplomacia resistido pelo teste de Sentir Motivação do oponente. Um sucesso pode adiar o duelo por até uma semana para cada ponto pelo qual o teste de Diplomacia excedeu o teste de Sentir Motivação. Contudo, um duelo não pode ser adiado mais do que isso, e quaisquer personagens que não compareçam na hora marcada sofrem a penalidade de Covardia.

3. CONDIÇÕES DO DUELO

Personagens que aceitem um desafio devem concordar a respeito das condições do duelo – armas e armadura, hora, local e, o mais importante de tudo, as condições de vitória. Um personagem astuto pode muitas vezes torcer estas condições a seu favor. Resolva quaisquer divergências com um teste resistido de Diplomacia para cada condição. O personagem com o maior resultado escolhe a condição.

ARMAS E ARMADURA

Quando escolhem armas, ambos os oponentes tradicionalmente utilizam o mesmo tipo, como espadas ou pistolas. Contudo, ambos os oponentes podem escolher utilizar qualquer tipo de arma. Em lutas formais – onde a habilidade, e não o equipamento, deve determinar o resultado – um terceiro pode agir como juiz, ou o padrinho de um dos personagens (veja a caixa de texto) deve avaliar as armas. Um teste de Avaliação (CD 15) mede a qualidade das armas, uma em relação à outra, e um teste de Identificar Magia (CD 20) pode determinar a presença de quaisquer encantamentos. Em geral, duelistas não usam armadura, o que é uma vantagem para aqueles treinados em escolas de esgrima llaelesas. Qualquer personagem que não cumpra as condições decididas de armas e armadura sofre a penalidade de Trapaça.

HORA, LOCAL E DISTÂNCIA

Horas tradicionais para duelos incluem o amanhecer, o pôr do sol, a meia-noite ou o meio-dia, ou em datas particulares – tradicionalmente, não mais de uma semana após o desafio. Os duelos ocorrem às vezes imediatamente depois do desafio, o que resulta em lutas formais nas ruas, em bailes da corte ou em tavernas lotadas, ao invés dos tradicionais vales ocultos, jardins de mansões, ilhas isoladas ou margens de rios. Qualquer lugar onde os inocentes não corram perigo é aceitável. Qualquer personagem que não compareça à hora e local do duelo sofre a penalidade de Covardia.

Os duelistas também devem concordar a respeito da distância, quando utilizam armas de fogo. Em geral, duelos

de armas de fogo ocorrem a 10 passos, mas combates mais próximos também acontecem com frequência. Atirar de uma distância inferior à combinada ou buscar cobertura leva à penalidade de Covardia. A maior parte dos duelos formais com armas brancas ocorre em uma área quadrada com 6 metros de lado. Deixar esta área provoca a penalidade de Covardia.

4. COMBATE

Após o cumprimento das condições acima, o combate pode começar. O código de duelo é complexo, como toda a lei de Llael, mas a maioria dos ryn conhece-o com intimidade. O duelo em si pode ser tão complexo quanto o código, envolvendo jogo de pernas, fintas e vários estilos de luta. No raro caso daqueles sem treinamento com armas de fogo, um duelo pode degenerar-se em uma demonstração agonizante de inaptidão, enquanto dois nobres disparam pistola após pistola, na esperança de acertar algum tiro. Mas, em lutas com pistoleiros experientes, agora comuns em Llael, um duelo muitas vezes acaba com um dos lutadores morto após um único tiro.

VITÓRIA

A menos que algo seja dito em contrário, todos os duelos são até a morte. Contudo, a maioria dos desafiantes não é tão corajosa ou tão ofendida para arriscar sua pele, e muitas vezes luta-se apenas até o primeiro sangue, ou até o desarme. Em uma luta até o primeiro sangue, o primeiro oponente a perder um quarto de seus pontos de vida totais perde. Em uma luta até o desarme, o primeiro oponente a perder sua arma enquanto o outro permanece com a sua perde. Quando a condição de vitória ocorre, o combate cessa, e qualquer um que continue a atacar sofre a penalidade de Trapaça. Em duelos legais, caso o derrotado não cumpra as condições de retratação, as autoridades podem forçá-lo (assim prevenindo mais duelos ou ferimentos).

O CONFRONTO

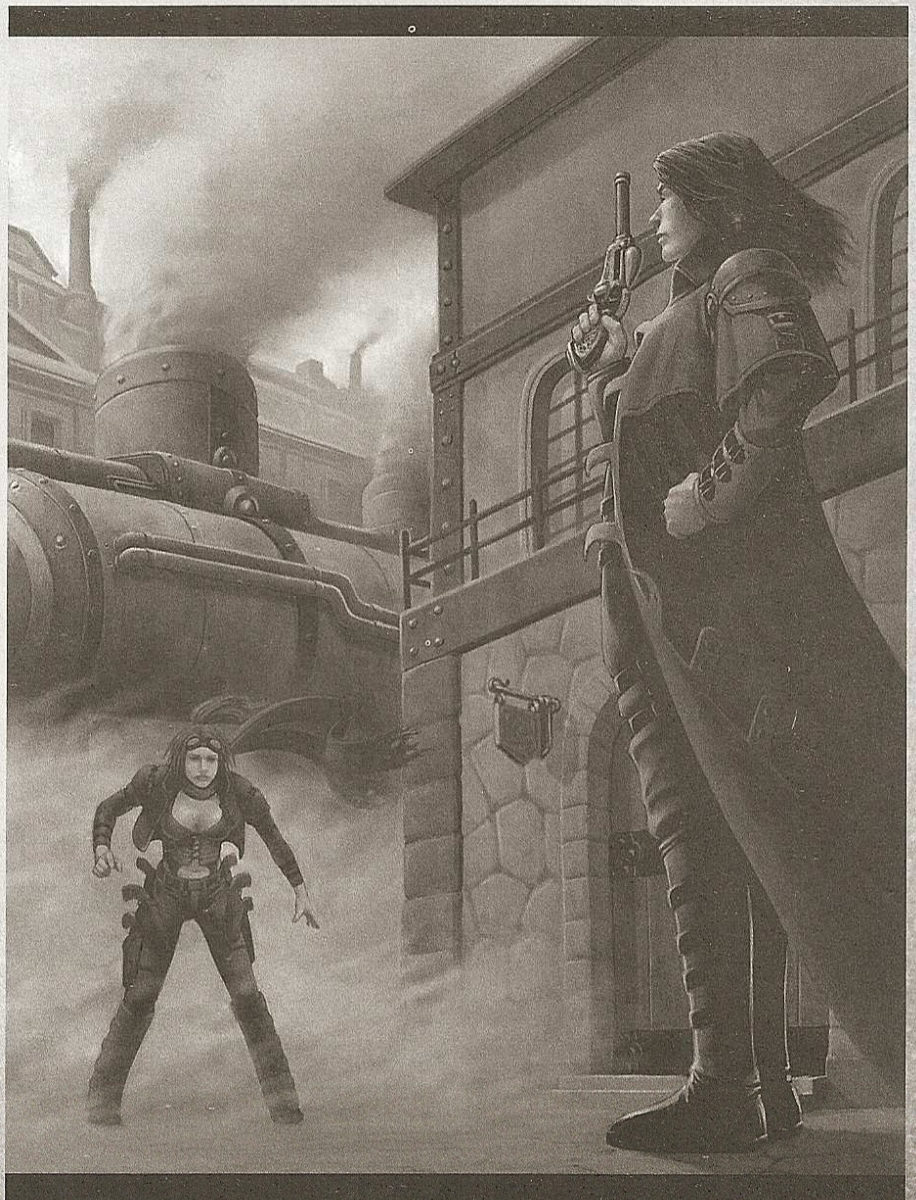
Nem todos os duelos empregam o código llaelês. Às vezes, um “duelo” é uma ocasião menos formal, e mais letal ainda. As regras opcionais de confrontos representam o duelo de pistolas ao estilo faroeste, com saques rápidos, onde apenas o atirador mais veloz e preciso sobrevive. Nem todos os tiroteios ou duelos precisam empregar estas regras. Mas, para assuntos de honra, ou quando os sinos marcam o meio-dia sobre dois pistoleiros que se encaram, o mestre pode utilizar estas regras para simular o uso mortífero de uma arma de fogo.

OLHO NELES, OU TIRE AS MEDIDAS PARA O PALETÓ DE MADEIRA

Antes de aceitar um duelo de qualquer tipo, você deve avaliar seu oponente. Use um teste de Sentir Motivação para determinar se seu desafiante sempre acerta na mosca ou é só uma mosca morta.

Você pode medir a habilidade combativa relativa de outra pessoa, em comparação com a sua própria, com um teste bem-sucedido de Sentir Motivação. O seu teste é resistido pelo teste de Blear do alvo. Caso você vença o teste resistido, pode obter uma das seguintes vantagens:

1. Notar se o bônus de ataque total do oponente com uma arma específica (como uma pistola militar) é maior ou menor que o seu. Exemplos de respostas: “ele parece mais hábil que você com esse cospe-chumbo”, ou “ele não deve acertar nem um gigante-a-vapor manco e desligado a dez passos.”
2. Notar se o bônus de Iniciativa do oponente é maior ou menor que o seu. Exemplos de respostas: “esse sujeito parece bem rápido no gatilho”, ou “aquele grandalhão idiota parece mais lento que um trollóide num concurso de soletrar.”



Caso você falhe no teste por 5 ou mais, obtém informações incorretas.

Ação: o uso desta perícia exige que você passe no mínimo 3 rodadas observando um oponente engajado em combate, ou pelo menos 1 minuto observando alguém fora de combate.

Novas tentativas: em geral, não. O mestre pode permitir um novo uso desta perícia em um encontro posterior.

INTIMANDO O SEU Oponente

Confrontos começam de maneira semelhante aos duelos llaeleses, mas com bem menos diplomacia. Depois de declarar o desafio, o desafiante tradicionalmente escolhe a distância separando os combatentes e o desafiado aceita – tudo isso utilizando uma linguagem bastante pitoresca. Os personagens podem se encontrar em uma hora e local marcados, ou simplesmente postar-se à distância escolhida e começar imediatamente. A semelhança com os tradicionais duelos nobres acaba aqui. Confrontos são maneiras rápidas, brutais e mortíferas de resolver desavenças. Um personagem deve pensar com cuidado antes de participar de um desses duelos, já que as taxas de mortalidade são assustadoras. Recusar um confronto pode manter um personagem vivo, mas o desafiante provavelmente vai atacá-lo de modo normal,

ESCOLHER O PADRINHO OU EMPREGAR UM CAMPEÃO

O código de duelos exige a presença de testemunhas, e ambos os oponentes devem escolher padrinhos como suas testemunhas, caso não lutem em público. Um padrinho de duelo pode ser outro PJ, um PdM, um parceiro, ou até mesmo um seguidor. Escolher um padrinho confiável é importante porque, além de testemunhar o duelo, o padrinho pode usar suas próprias habilidades para assegurar o cumprimento das regras, ou até mesmo para favorecer o PJ. Um padrinho pode servir como intermediário e fazer quaisquer testes de perícias envolvidos em debater as condições ou adiar o duelo. Contudo, os padrinhos não podem fazer retratações ou aceitar desafios por outra pessoa. Alguns oponentes podem até mesmo empregar ambos os seus padrinhos para arranjar as condições do duelo. Ocasionalmente, isto leva a um duelo entre os próprios padrinhos. Padrinhos não muito leais podem trair um personagem, arranjando condições desfavoráveis.

Em Llael, nobres poderosos muitas vezes contratam pistoleiros, e às vezes espadachins, como campeões em duelos contra as ofensas de outros nobres. Muitos travam verdadeiras guerras através de seus campeões. Os perdedores de tais guerras muitas vezes têm dificuldade em recrutar campeões depois de algum tempo, e acabam tendo de encarar o campeão de seus inimigos pessoalmente. Este costume perdura, embora muito diminuído, após a ocupação. Outro personagem pode atuar como padrinho, e tomar o lugar do duelista em um desafio, com o consentimento do desafiante. Resolva quaisquer divergências com testes resistidos de Diplomacia.

O QUE É UM PISTOLEIRO?

Nos Reinos de Ferro, um pistoleiro precisa de confiança de aço, uma arma fiel e disposição de matar ou morrer. Tanto guerreiros quanto ladinos com altos valores de Destreza e Constituição podem ser excelentes pistoleiros. Os talentos Iniciativa Aprimorada e Saque de Duelo tornam um personagem muito mais letal em um confronto, assim como Duro de Matar e Grande Fortitude muitas vezes salvam a vida de um duelista. O *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* detalha as perícias, talentos e equipamentos do pistoleiro bem-sucedido, incluindo o mestre desta forma de duelo: a classe de prestígio chamada, apropriadamente, de pistoleiro. A maioria das pessoas diz que entrar em um duelo contra um pistoleiro é o mesmo que suicídio, exceto se você também for um pistoleiro. Pelo lado bom, um pistoleiro de pavio curto tem mais chance de simplesmente abrir fogo do que desafiar alguém para um confronto.

para resolver o assunto. Se ambos os lados tiverem coragem para se encarar em um confronto, sempre é melhor avisar um clérigo antes de mais nada.

COMO FUNCIONA UM CONFRONTO

Antes da jogada de Iniciativa e de entrar em combate, ambos os personagens entram em um número de *rodadas de confronto*, em que podem aumentar sua velocidade, sacrificando sua precisão, ou tentar desestabilizar seu oponente. Ambos os participantes devem entrar no confronto de vontade própria e ficar parados e expostos à distância escolhida. Considere ambos os personagens surpreendidos para efeitos de CA e quaisquer habilidades especiais (como ataque furtivo). Quando um personagem saca sua arma com sucesso, o combate normal começa, com a exceção de que o primeiro ataque é um *tiro mortal*, recebendo um bônus de dano e exigindo um teste de resistência (veja a seguir).

RODADAS DE CONFRONTO

Cada rodada de confronto dura apenas um segundo, enquanto os dois pistoleiros se encaram (o que significa que seis rodadas de confronto equivalem uma rodada normal). A cada rodada, os oponentes escolhem simultaneamente uma *ação de confronto*.

Foco: deixe os nervos em ponto de bala, para acelerar o saque (+1 de bônus de Iniciativa, -1 de penalidade nas jogadas de ataque durante a primeira rodada).

Intimidar: olhe nos olhos de seu oponente e teste sua coragem (se você for bem-sucedido em um teste de Intimidação, seu oponente sofre -1 de penalidade de Iniciativa, e não pode sacar nesta rodada. Você recebe -2 de penalidade cumulativa em seu teste de Intimidação a cada vez além da primeira em que usar esta ação de confronto).

Saque: fogo! (Se você não tiver sido intimidado, o combate começa).

Qualquer movimento, conjuração ou outra ação além das ações de confronto por parte dos duelistas, ou interferência por parte de terceiros, anula quaisquer bônus recebidos nas rodadas de confronto, impede um tiro mortal e pode iniciar um combate normal. Por exemplo: se Gajan e Valeria se encaram a dez passos, na frente da taverna Cação Bucaneiro, e a guarda da cidade aparecer para tentar agarrá-los, o confronto termina, e o combate normal começa. Gajan e Valeria terão de resolver suas diferenças mais tarde.

Assim que um participante decida sacar, resolva a ação do oponente. Personagens intimidados não podem sacar na rodada em questão – o momento passa, e as rodadas de confronto continuam. Quando um personagem saca com sucesso, ambos os participantes jogam Iniciativa, adicionando quaisquer bônus ou penalidades recebidas nas rodadas de confronto.

RÁPIDO OU MORTO

O personagem com a maior Iniciativa pode tornar seu primeiro ataque um tiro mortal se estiver a 18 metros ou menos de seu oponente. Um tiro mortal é um ataque que recebe um bônus de dano igual à diferença das jogadas de Iniciativa. Apenas o primeiro ataque pode ser um tiro mortal, e receber este bônus. Não multiplique este bônus de dano em caso de um sucesso decisivo.

Além disso, como ambos os personagens estão “corajosamente” (ou estupidamente) parados e expostos um ao outro, caso um tiro mortal acerte, o personagem atingido deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD igual ao dano sofrido), ou ficará instantaneamente reduzido a -9 pontos de vida.

Por exemplo: Valeria obtém 27 de Iniciativa e seu oponente, Gajan, consegue apenas 13. A despeito de sua penalidade por foco e da utilização do talento Saque de Duelo, Valeria acerta seu tiro, e adiciona +14 ao dano, devido às diferenças de Iniciativa. À distância de 18 metros, Valeria joga 2d6 de dano, obtendo 7, o que, somado ao seu bônus de 14, resulta em um total de 21 pontos de dano. Gajan normalmente poderia resistir a esse dano, mas neste caso ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude contra CD 21 ou cairá incapacitado. Ele falha, e seus pontos de vida despencam para -9. Contudo, graças ao talento Duro de Matar, ele fica consciente, e ainda pode agir.

Se o combatente ferido sobreviver ao dano inicial e for bem-sucedido em seu teste de resistência, pode disparar também, ou fazer outra ação. Um personagem incapacitado ou morto pelo primeiro tiro não pode revidar e, caso seja reduzido a -9 pontos de vida, provavelmente morrerá em uma rodada, a menos que receba auxílio imediato. É importante ter amigos ou um clérigo piedoso por perto, se você não tiver confiança em suas habilidades de pistoleiro.

VERMES SUJOS E TRAPACEIROS

Caso um personagem use qualquer coisa além das armas escolhidas, ou receba ajuda de terceiros, sofrerá a

POR TRÁS DAS CÂMERAS: “CONFRONTOS”

Originalmente, o título desta seção era “*Showdowns*”. Embora “confrontos” seja uma tradução correta e aceitável, não existe uma palavra na língua portuguesa que carregue todo o sentido de “*showdown*”. Mais que um confronto, mais que um duelo, “*showdown*” é, literalmente, um acerto de contas, uma ocasião para “botar tudo em pratos limpos”. Quando pensar em confrontos, imagine a rua poeirenta de uma cidadezinha perdida nas fronteiras entre Cygnar e o Protetorado. O sol é quente, e dois pistoleiros se encaram, enquanto os habitantes assistem escondidos. Isto é um “*showdown*”.

penalidade de Traça na comunidade em questão, se houver testemunhas. O mestre pode optar por permitir confrontos com outros tipos de armas, como facas de arremesso, ou certas magias, mas deve ter em mente como tais confrontos são letais e raros. Já que a maior parte dos confrontos ocorre em lugarejos sórdidos nas margens da sociedade, as penalidades sociais muitas vezes têm menos impacto que no caso de duelos llaeleses. Contudo, esse tipo de lugares às vezes valoriza honra e coragem ainda mais, e as notícias se espalham. O mestre pode aplicar a penalidade de Covardia a qualquer personagem que se mova, conjure uma magia ou interrompa de qualquer forma seu próprio duelo.

HONRA E CORAGEM

Duelos de qualquer tipo são questões de honra, e demonstrar covardia ou trapacear nessas lutas traz conseqüências sociais. Veja as regras de duelos para saber quando aplicar essas penalidades.

PENALIDADE DE COVARDIA

Recusar um desafio provoca -2 de penalidade em todos os testes baseados em Carisma, e -4 em todos os testes de Intimidação na comunidade onde o desafio ocorreu. Remova esta penalidade apenas se o personagem vencer um duelo que não iniciou na mesma comunidade, sem trapacear. Fugir do local de um duelo ou tentar procurar cobertura também provoca a penalidade de Covardia.

PENALIDADE DE TRAPAÇA

Um personagem que seja pego trapaceando sofre -2 de penalidade em todas as jogadas baseadas em Carisma na comunidade onde o duelo ocorreu. Remova esta penalidade apenas se o personagem vencer dois duelos que não tenha iniciado na mesma comunidade, sem trapacear. Qualquer interferência externa por parte dos aliados de um duelista também provoca a penalidade de Traça.

Um personagem pode sofrer as duas penalidades, e seus efeitos se acumulam.

O Templo de Menoth representa a religião organizada mais antiga dos Reinos de Ferro. À frente de todos os seus protetores estão os perscrutadores e os cavaleiros exemplares, aqueles que fazem todo o possível para preservar a fé. Os perscrutadores vieram a se tornar a mais alta casta de clérigos entre os sul-menitas do Protetorado de Menoth, e contam com os exemplares como seu braço armado contra hereges e infiéis.

Ambas as classes são de grande valia para mestres e jogadores em campanhas que envolvam os menitas. Os cavaleiros exemplares e os perscrutadores pode ser excelentes antagonistas ou PJs marcantes em qualquer campanha nos Reinos de Ferro. Defenda a cidade sitiada de Sul, lutando nas ruas contra os invasores cygnaranos, ou junte-se à Velha Fé khadorana, aventurando-se fora do país em favor da causa.

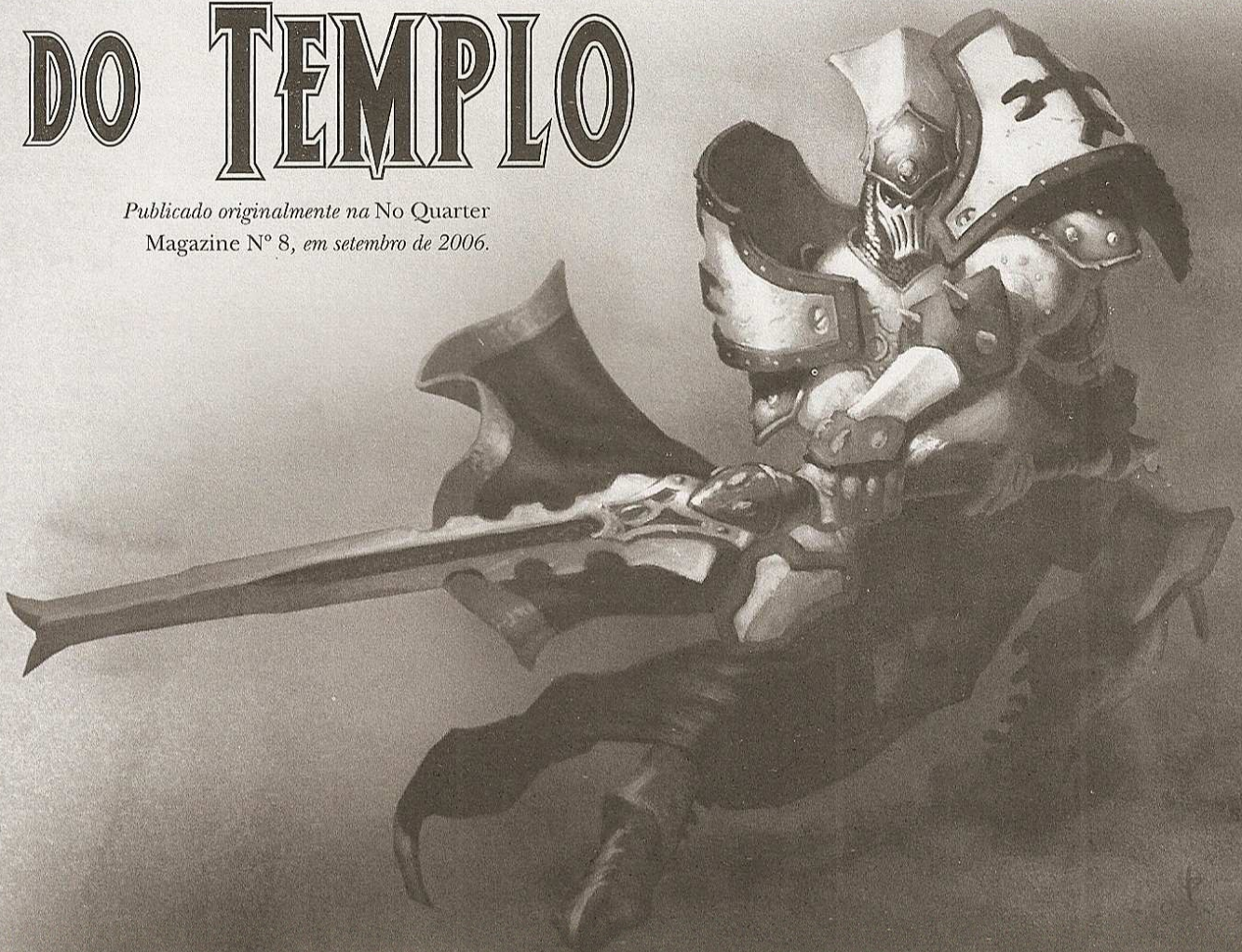
CAVALEIRO EXEMPLAR

Perseguímos o herege até as profundezas das dunas. Embora estivéssemos usando armaduras pesadas e nossos cavalos arfassem de exaustão sob as selas, recusávamo-nos a abandonar nossa presa. Quando eu e meus quatro irmãos entramos naquele desfiladeiro pedregoso, fomos emboscados. Escória infiel emergiu de todos os lados, gritando incoerências. Eram criaturas pervertidas, cobertas de cicatrizes rituais, e fediam a esterco e suor. Embora estivéssemos em menor número, eu e meus irmãos agimos como um só, sacando nossas espadas e cegando os inimigos com justiça. Clamei por Menoth, para silenciar o xamã pagão, interrompendo sua maldição gutural, e fiz com que a minha lâmina relíquia mordesse carne. À minha esquerda, o Exemplar Dervel caiu, derrubado de seu

PROTETORES DO TEMPLO

DUAS NOVAS CLASSES PARA
OS SERVOS DE MENOTH

Publicado originalmente na No Quarter
Magazine Nº 8, em setembro de 2006.



cavalo e castigado por golpes. Isso aumentou minha raiva e determinação, e todo o cansaço se esvaiu de meu corpo em uma explosão de fúria justa.

Nenhum daqueles que ergueram armas contra nós sobreviveu, exceto o colaborador idriano que havíamos perseguido. Ele chorou por piedade, mas eu não tinha nenhuma para oferecer. Mandamos ele para a Torre do Julgamento, tentar aplicar suas mentiras nos Perscrutadores. O Exemplar Dervel foi trazido de volta, para Sul, e enterrado com as honras que merecia, como um herói da fé.

– Senescal Veterano Pelon Sermoth, Cavaleiros Exemplares de Sul

DESCRIÇÃO

Os cavaleiros exemplares são militantes fanáticos, cada um leal à sua religião e aos clérigos de seu deus acima de tudo. São obrigados a seguir um código de comportamento inflexível, que exige dedicação absoluta. Um exemplar pode sacrificar sua vida pela causa de preservar o Templo e fazer justiça. Surgem apenas em religiões onde a lei e a ordem são mais importantes que questões de bondade ou maldade.

Os exemplares têm algumas semelhanças com os paladinos de algumas fés, e as duas classes se complementam, embora mostrem diferenças filosóficas significativas. Os exemplares concentram-se em trazer criminosos à justiça, servindo como o braço forte do clero, e em levar as batalhas da fé para o solo estrangeiro. Alguns exemplares preferem lutar montados em seus corcéis.

Plebeus que vivem em áreas patrulhadas por cavaleiros exemplares vêem-nos com reverência e, às vezes, medo. Dizem que os exemplares são capazes de ler mentes, de ouvir o som falso das mentiras e de sentir o cheiro da mácula da heresia. No campo de batalha, são combatentes de elite, respeitados por sua solidariedade devota e poderes sagrados.

Aventuras: embora a maior parte dos exemplares sirva como soldados da fé, os clérigos por vezes selecionam cavaleiros excepcionais para missões, e concedem-lhes poder de decisão acima do normal. Cavaleiros aventureiros, por vezes chamados de “cavaleiros errantes”, são envolvidos em missões em terras estrangeiras, sempre trabalhando sob ordens, mas às vezes obedecendo objetivos flexíveis de longo prazo.

Tendência: todos os exemplares são Leais e Neutros. Exemplares não toleram facilmente aqueles de inclinações não-Leais, e perdem seus poderes mágicos caso troquem de tendência.

CAVALEIROS EXEMPLARES NOS REINOS DE FERRO

Todos os cavaleiros exemplares dos Reinos de Ferro são humanos fiéis a Menoth. A maioria reside no Protetorado, e

serve a sua teocracia, mas existem exemplares em menor número vivendo nas comunidades menitas khadoranas da Velha Fé.

Os exemplares do Protetorado de Menoth são os estimados cavaleiros do Templo, protetores da fé que atuam como a espada da justiça. Existem em maior número que os paladinos, e são os favoritos como servos marciais dos líderes perscrutadores. Estes cavaleiros compõem um segmento de elite das forças armadas do Protetorado. Antes que Voyle fundasse a Ordem do Punho, eles auxiliavam no policiamento da população e na punição dos infratores. Embora outros grupos tenham tomado esse papel para si, os exemplares ainda possuem certos poderes destinados a descobrir hereges.

Entre a Velha Fé de Khador, os exemplares são raros, e possuem um papel menos central nos assuntos do Templo. Em comunidades onde há um perscrutador, os exemplares servem como seus protetores e agentes, impondo a lei do Templo entre os fiéis. Os exemplares recebem tarefas que requerem impiedade e obediência cega.

Os exemplares são iniciados numa cerimônia supervisionada por um ou mais clérigos, incluindo um perscrutador de alto posto. O iniciado deve fazer juramentos solenes, oferecendo sua vida ao serviço de Menoth. O iniciado é vendido por um dia e uma noite, num ritual que simboliza a morte de sua identidade antiga e o nascimento da nova. Todos os laços e heranças de família são cortados. Deste ponto em diante, a única aliança de um exemplar é para com o Templo de Menoth e o Cânone da Verdadeira Lei.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: os exemplares são uma classe marcial. Assim, Força e Constituição são importantes. A Sabedoria de um exemplar afeta sua capacidade de destruir hereges e receber proteção divina.

Tendência: Leal e Neutro.

Dado de Vida: d12.

Ouro Inicial: 6d4x10 (150 PO).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do cavaleiro exemplar (e a habilidade chave de cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um exemplar sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras leves, médias e pesadas, e escudos (exceto escudos de corpo).

Destruir Herege (Sob): a partir do 1º nível, o exemplar pode tentar destruir um inimigo que pertença a uma fé que não seja a sua, com um ataque corpo-a-corpo. Ele adiciona seu modificador de Sabedoria (caso seja positivo) à sua jogada de ataque, e causa 1 ponto de dano adicional por nível de exemplar. Caso o exemplar tente destruir uma criatura que compartilhe de sua fé, ou que seja incapaz de fé religiosa, esta habilidade não tem efeito, mas o seu uso conta para o limite de usos diários de destruir herege.

No 5º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, o exemplar pode destruir hereges uma vez adicional por dia, até um máximo de cinco vezes por dia, no 20º nível.

Proteção Divina (Ex): a partir do 2º nível, um exemplar adiciona seu bônus de Sabedoria em seus testes de resistência de Fortitude e Reflexos.

Talentos Adicionais: no 2º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, o exemplar recebe um talento adicional, voltado para o combate. Estes talentos devem ser escolhidos da lista a seguir: Atropelar Aprimorado, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Especialização em Arma (apenas lâmina

reliquia), Foco em Arma, Investida Implacável, Investida Montada, Separar Aprimorado, Tiro Certo, Trespasar, Trespasar Maior, Usar Arma Exótica (apenas lâmina reliquia). O exemplar ainda precisa satisfazer todos os pré-requisitos do talento adicional.

Aura da Mente de Ferro (Sob): no 3º nível, o exemplar se torna imune a efeitos de compulsão, feitiço e medo (mágicos ou não). Todos os aliados num raio de 3 metros do exemplar recebem +4 de bônus em seus testes de resistência contra esses efeitos.

Comando (SM): a partir do 3º nível, o exemplar pode produzir um efeito de *comando*, como a magia de mesmo nome, uma vez por dia. No 15º nível, o efeito se torna *comando maior*, também como a magia, uma vez por dia. O nível de conjurador do exemplar é considerado metade do seu nível de classe para habilidades similares a magias.

Detectar Pensamentos (SM): a partir do 4º nível, o exemplar pode *detectar pensamentos* uma vez por dia, como a magia de mesmo nome. A cada três níveis subsequentes, esta habilidade pode ser usada uma vez adicional por dia, até um máximo de cinco vezes por dia, no 16º nível.

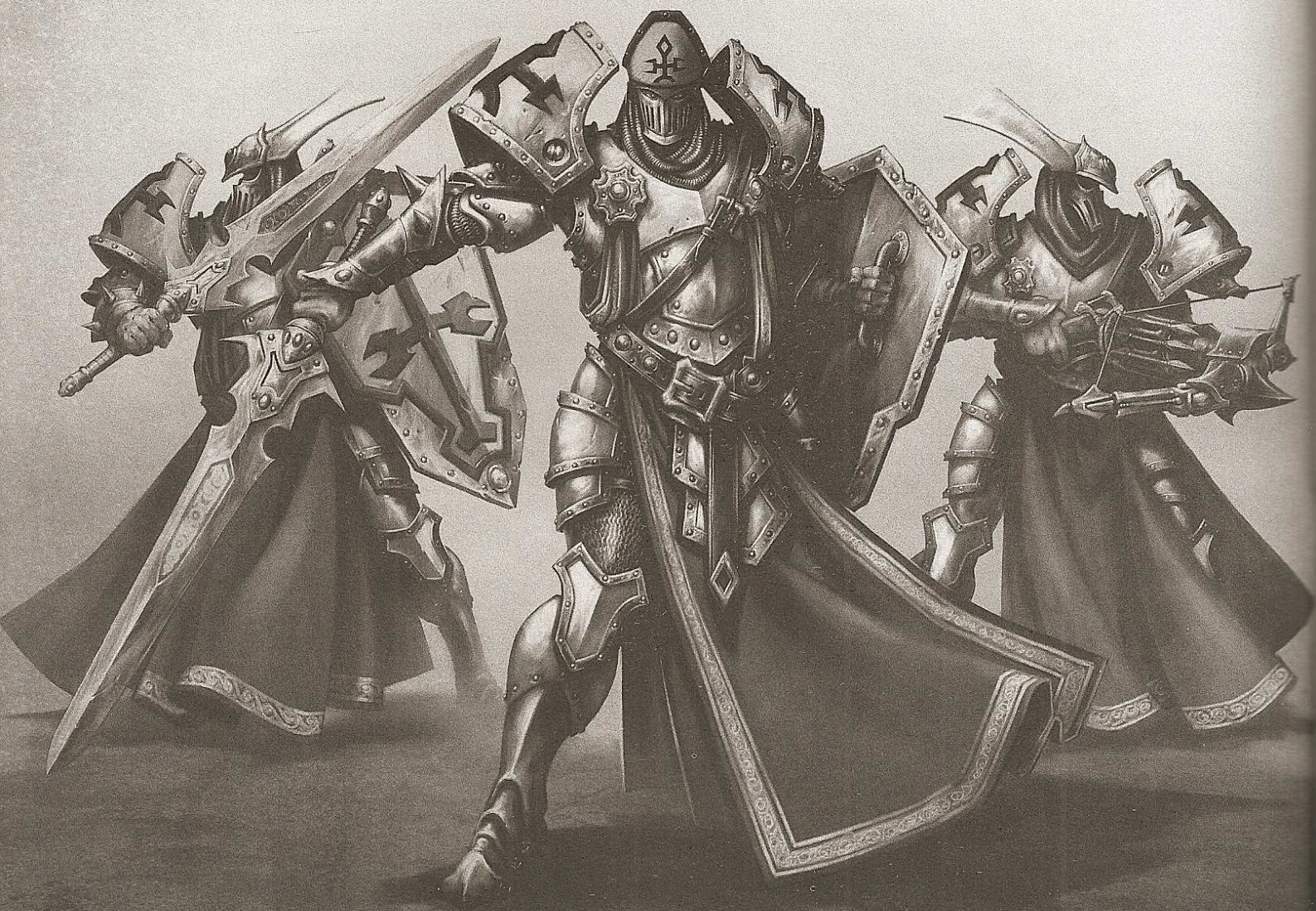


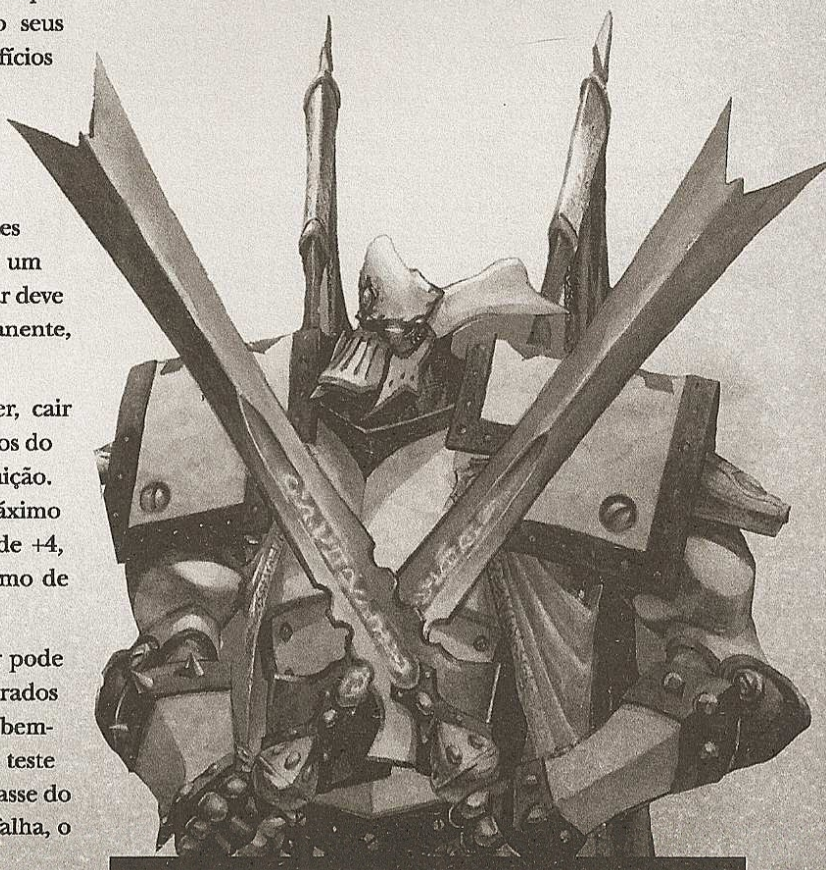
TABELA: O CAVALEIRO EXEMPLAR

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+1	+0	+0	+2	Destruir herege 1/dia
2°	+2	+0	+0	+3	Proteção divina, talento adicional
3°	+3	+1	+1	+3	Aura da mente de ferro, <i>comando</i>
4°	+4	+1	+1	+4	<i>Detectar pensamentos</i> 1/dia
5°	+5	+1	+1	+4	Destruir herege 2/dia, zelo do irmão (+4 de bônus máximo)
6°	+6/+1	+2	+2	+5	Ostracizar
7°	+7/+2	+2	+2	+5	<i>Detectar pensamentos</i> 2/dia, talento adicional
8°	+8/+3	+2	+2	+6	Zelo do irmão (+6 de bônus máximo)
9°	+9/+4	+3	+3	+6	<i>Dissipar magia</i>
10°	+10/+5	+3	+3	+7	Destruir herege 3/dia, <i>detectar pensamentos</i> 3/dia
11°	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Zelo do irmão (+8 de bônus máximo)
12°	+12/+7/+2	+4	+4	+8	<i>Marca da justiça</i> , talento adicional
13°	+13/+8/+3	+4	+4	+8	<i>Detectar pensamentos</i> 4/dia
14°	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Zelo do irmão (+10 de bônus máximo)
15°	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Destruir herege 4/dia
16°	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	<i>Detectar pensamentos</i> 5/dia
17°	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Talento adicional, zelo do irmão (+12 de bônus máximo)
18°	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	<i>Dissipar magia maior</i>
19°	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	-
20°	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Destruir herege 5/dia, zelo do irmão (+14 de bônus máximo)

Zelo de Irmão (Sob): a partir do 5° nível, o exemplar é inspirado com devoção e fúria sagradas quando seus companheiros caem em batalha. Para receber os benefícios desta habilidade, o exemplar deve se juntar em um juramento de irmandade com seus camaradas. Isso envolve, geralmente, outros exemplares, mas pode incluir não-exemplares, desde que sejam menitas praticantes. Este juramento exige de todos os participantes uma vigília de uma noite inteira supervisionada por um sacerdote, em um templo. Durante a vigília, o exemplar deve sacrificar 200 XP por participante. Esta ligação é permanente, a menos que a fé de um participante mude.

Sempre que um membro da irmandade morrer, cair inconsciente ou ficar incapacitado dentro de 30 metros do exemplar, ele recebe +2 de bônus em Força e Constituição. Este efeito dura por todo o encontro. O bônus máximo que esta habilidade pode conceder, no 5° nível, é de +4, aumentando em +2 a cada três níveis, até um máximo de +14 no 20° nível.

Ostracizar (Sob): a partir do 6° nível, o exemplar pode invocar a fúria de Menoth sobre aqueles considerados indignos, uma vez por dia. Com um ataque de toque bem-sucedido, o exemplar pode forçar o alvo a fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível de classe do exemplar + modificador de Sabedoria). Em caso de falha, o alvo fica cego e surdo, permanentemente.




LÂMINAS RELÍQUIAS

Arma Exótica de Uma Mão – Corpo-a-Corpo	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Peso	Tipo
Lâmina Relíquia	375 PO*	1d8	1d10	19-20	3,5 kg	Cortante

Lâminas relíquias são espadas sagradas, abençoadas pelo clero e gravadas com runas de preces. Uma lâmina relíquia é muito grande para ser usada com uma única mão sem treinamento especial; por isso, ela é uma arma exótica. Um personagem é capaz de usar uma lâmina relíquia com as duas mãos como uma arma comum. Lâminas relíquias verdadeiras não são entregues a qualquer exemplar, e devem ser conquistadas – em geral, no 2° ou 3° nível. Exemplares novatos utilizam uma espada de desenho semelhante, mas sem adornos, até que conquistem o direito a uma lâmina relíquia verdadeira.

Lâminas relíquias verdadeiras são de qualidade obra-prima, e aquelas particularmente poderosas são abençoadas com encantamentos sagrados. Uma lâmina relíquia pode possuir habilidades adicionais nas mãos de um cavaleiro exemplar, e um exemplar que perder ou quebrar a sua sofrerá uma desonra vergonhosa.

**Lâminas relíquias não são vendidas normalmente. O custo indica o valor básico de uma lâmina relíquia obra-prima. O valor para um colecionador varia, mas a posse de uma lâmina dessas acarreta a animosidade de quaisquer menitas que reconheçam sua natureza.*



Dissipar Magia (SM): a partir do 9° nível, o exemplar pode produzir um efeito de *dissipar magia*, como a magia de mesmo nome, uma vez por dia. No 18° nível, este efeito torna-se *dissipar magia maior*.

Marca da Justiça (SM): a partir do 12° nível, o exemplar pode produzir um efeito de *marca da justiça*, como a magia de mesmo nome, uma vez por dia.

Código de Conduta: um exemplar deve ser Leal e Neutro, e perde todas as suas habilidades de classe sobrenaturais ou similares a magias caso sua tendência mude. Além disso, o código exige que o exemplar obedeça às ordens de seus superiores do Templo. Um exemplar que esteja seguindo ordens é absolvido da responsabilidade moral desses atos; suas conseqüências não têm efeito na tendência do exemplar. Apenas as escolhas pessoais feitas pelo exemplar fora do âmbito de suas ordens afetam sua tendência.

Segundo seu código, os exemplares devem perseguir e punir infratores da lei e hereges, levando-os à justiça – ou à morte, caso resistam. São proibidos de erguer armas contra membros do Templo (incluindo clérigos, companheiros exemplares, paladinos, perscrutadores, recuperadores e monges), a menos que recebam ordens específicas de um sacerdote de alto escalão do Templo (posto de soberano ou maior). Qualquer ato que infrinja o código faz com que um exemplar perca todas as suas habilidades de classe sobrenaturais ou similares a magias, até que uma magia *penitência* seja conjurada sobre ele.

Companheiros: os exemplares preferem a companhia daqueles que pertencem à sua fé, mas podem cooperar com outros, a serviço do Templo. Não irão continuar voluntariamente qualquer associação com alguém que eles achem que adore um deus caótico. Podem aceitar apenas seguidores, parceiros e lacaios que sigam a mesma religião e tenham tendência Leal.

PERSCRUTADOR (CLASSE DE PRESTÍGIO PARA PDMS)

Alguns de meus irmãos sentem medo e rancor dos perscrutadores. Os perscrutadores mantêm conselhos secretos em sua torre negra no palácio do Hierarca. Eu sinto gratidão por eles, que se impõem um padrão mais rígido, abraçando a escuridão para fortalecer a fé. Deixam-nos livres para que nos concentremos nas tarefas imediatas, e na obediência à Verdadeira Lei. Interpretar a vontade divina é uma tarefa impressionante e assustadora, e eu não me ressinto dos perscrutadores. Eles sabem que a ira de Menoth pode descer sobre eles, caso falhem. Fico feliz em me manter no meu lugar como um reles sacerdote. Não são para mim a máscara de ferro, a adaga de sacrifício, ou as terríveis responsabilidades desse temido posto!

– Soberano Jaarvon Pilodin, sacerdote de Menoth, Sul

DESCRIÇÃO

Os perscrutadores são uma classe de prestígio clerical que leva a cabo as tarefas mais desagradáveis – embora necessárias – de uma teocracia altamente ordeira. Tudo em nome da preservação da fé. Os perscrutadores não amam sua posição, mas consideram-na parte do fardo da liderança religiosa, arcando com seu peso para poupar seus companheiros da necessidade de tomar decisões difíceis.

Os perscrutadores não valorizam intrinsecamente vida, compaixão ou piedade. Coerção, assassinato e tortura são ferramentas essenciais de sua casta. Seus objetivos são aumentar a força e o poder do Templo, destruir todos os inimigos de sua fé e assegurar a obediência e a lealdade de seus seguidores. Os perscrutadores têm uma responsabilidade especial, lidando com obstáculos e distrações que, caso deixados de lado, prejudicariam o clero.

Tornar-se um perscrutador é difícil, e exige anos de serviço devotado. Quase todos são antigos clérigos. Os iniciados perscrutadores passam por um processo de treinamento

de seis meses, isolados, mergulhando em conhecimento superior e meditação intensamente focalizada, e aprendendo sobre os deveres e papel de sua casta.

Dado de Vida: d8.

Nota: perscrutadores podem escolher níveis de clérigo e fazer multiclasse sem penalidade. Contudo, nunca recuperam as habilidades de expulsar ou fascinar mortos-vivos e de conjurar espontaneamente magias de curar ou infligir ferimentos, uma vez que recebam a habilidade manifestação da Verdadeira Lei.

PERSCRUTADORES NOS REINOS DE FERRO

Embora os perscrutadores sejam identificados com o Protetorado de Menoth, são uma ordem ancestral, que data dos primeiros dias da fé. Sua função e poderes exatos mudaram ao longo do tempo. Originalmente, havia um único perscrutador para cada comunidade menita. Esse indivíduo servia como executor e torturador no templo local. Rejeitados e temidos pela população, os perscrutadores eram isolados dos sacerdotes normais. Apenas eles podiam conduzir o rito especial de sacrificar traidores à fé em um altar de Menoth. Em Khador e em outras regiões com comunidades menitas, o perscrutador ainda mantém este papel solitário.

Dentro do Protetorado de Menoth, os perscrutadores são muito mais importantes. São os líderes indiscutíveis do Templo, e recebem tremendas responsabilidades. Os cidadãos do Protetorado sentem terror pelos homens de máscaras de ferro, e obedecem-nos sem questionar.

PRÉ-REQUISITOS

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

Tendência: Leal e Mau.

Religião: deve adorar uma divindade Leal e Neutra ou Leal e Má.

Perícias: Concentração 7 graduações, Conhecimento (religião) 9 graduações, Intimidação 5 graduações.

Talentos: Liderança, Vontade de Ferro.

Magias: capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Especial: deve ter realizado feitos importantes em nome da fé, e deve ter um mentor perscrutador de alto posto (Perscrutador Sênior ou maior). São necessários anos de esforço para que um sacerdote seja elevado a perscrutador.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do perscrutador (e a habilidade chave de cada perícia) são: **Blefar** (Car), **Concentração** (Con), **Conhecimento**

(arcano, religião) (Int), **Diplomacia** (Car), **Identificar Magia** (Int), **Intimidação** (Car), **Observar** (Sab), **Obter Informação** (Car), **Ofícios** (Int), **Profissão** (torturador) (Sab), **Sentir Motivação** (Sab).

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: um perscrutador não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional. A maior parte dos perscrutadores utiliza um cetro de autoridade (GPRF, pág. 171).

Conjuração: quando um perscrutador atinge um novo nível nesta classe, o personagem adquire mais magias diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um perscrutador, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Treinamento de Tortura (Ext): durante seu treinamento de seis meses no caminho para se tornar perscrutadores, os sacerdotes recebem lições exaustivas de anatomia, e aprendem técnicas de tortura e interrogatório de prisioneiros.



Isto fornece 4 graduações em Profissão (torturador). Para cada nível de perscrutador obtido, uma graduação adicional é recebida nesta perícia.

Manifestação da Verdadeira Lei (Sob): no 1º nível desta classe de prestígio, o perscrutador perde todas as suas habilidades de expulsar ou fascinar mortos-vivos, e de conjurar espontaneamente magias de curar ou infligir ferimentos. Ao invés disso, pode manifestar o poder de seu deus para reforçar sua autoridade. O perscrutador pode tentar manifestar a Verdadeira Lei um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Manifestar a Verdadeira Lei sobre fiéis da mesma fé utiliza a mesma jogada que fascinar mortos-vivos, aplicada sobre o total de DV dos fiéis. Caso seja bem-sucedido, o perscrutador pode sugerir um curso de ação (limitado a algumas frases), que deve ser obedecido pelos indivíduos afetados. Esta compulsão sobrenatural dura por 1 hora por nível de perscrutador, ou até que a tarefa seja cumprida. Caso a tarefa não seja cumprida no final deste tempo, a compulsão se dissipa, e os fiéis podem escolher continuar ou não com a ação. Caso esta sugestão coloque em risco a vida dos alvos, eles têm direito a testes de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do perscrutador + modificador de Carisma) para quebrar a compulsão. Enquanto estiverem sob a compulsão, os alvos recebem +1 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo e magias de encantamento. Um uso desta habilidade pode remover automaticamente dos fiéis afetados efeitos de medo ou similares.

Este poder pode causar grande dor aos fiéis da Devoradora, ou a certas criaturas sobrenaturais como os tharn ou lobos aberrantes. Como um ataque, este poder pode ser utilizado apenas sobre um único indivíduo, mas um teste bem-sucedido de expulsar contra os DV do alvo causa dúvidas excruciantes e angústia mental à vítima. Uma criatura afetada sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque, jogadas de dano com armas, testes de resistência e testes de habilidades e perícias durante 1 minuto por nível de classe do perscrutador.

Domínio Adicional (Sob): no 2º nível, o perscrutador recebe o domínio Destruição ou Mal. Este domínio é adicionado a quaisquer domínios já existentes, e inclui o poder concedido do domínio.

Farejador de Bruxas (Ext): no 2º nível, o perscrutador recebe Farejador de Bruxas (GPRF, pág. 159) como um talento adicional, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos.

Detectar Pensamentos (SM): no 3º nível, o perscrutador pode *detectar pensamentos*, como a magia de mesmo nome. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, e uma vez adicional por dia a cada nível ímpar de perscrutador, até um máximo de 4 vezes por dia no 9º nível.

Discernir mentiras (SM): no 4º nível, o perscrutador pode *discernir mentiras*, como a magia de mesmo nome. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, e uma vez adicional por dia a cada nível par de perscrutador, até um máximo de 4 vezes por dia no 10º nível.

PROFISSÃO (TORTURADOR); (SAB; SOMENTE TREINADO)

Esta perícia abrange uma grande variedade de técnicas para interrogar um alvo indefeso, aplicando pressão, tanto física quanto psicológica, para forçá-lo a falar e a responder perguntas. Esta perícia nem sempre força um alvo a dizer a verdade, apenas a revelar informações. Outras perícias são utilizadas para determinar a veracidade.

Teste: a CD do teste de Profissão (torturador) é igual a 10 + nível ou DV do alvo + modificador de Constituição. Um teste bem sucedido indica que o alvo deve falar, ou ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Profissão) para permanecer em silêncio. A cada dia consecutivo em que o alvo estiver sob interrogatório, deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 5 +1 para cada dia anterior) ou morrerá. Uma falha por 10 ou mais no teste de Profissão indica um ferimento perigoso no alvo, que o deixa inconsciente pelo resto do dia e aumenta em 2 a CD do teste de resistência de Fortitude para evitar a morte.

Ação: um teste representa um dia inteiro de interrogatório.

Novas Tentativas: cada dia consecutivo impõe -2 de penalidade cumulativa nos testes de resistência de Vontade e nos testes de Blefar do alvo. Estas penalidades permanecem até que se passem dois dias inteiros de descanso sem interrogatório.

Especial: além de seu uso para interrogar prisioneiros específicos, a perícia Profissão (torturador) pode ser utilizada em lugar de testes de Obter Informação para recolher informações gerais sobre uma área, desde que haja um suprimento imediato de cativos.

Sinergia: possuir 5 ou mais graduações em Cura, Intimidação ou Sentir Motivação fornece +2 de bônus de sinergia em testes de Profissão (torturador).

Sem Treinamento: sem esta perícia, interrogatórios utilizam testes de Intimidação.

Fardo da Penitência (Sob): no 5º nível, o perscrutador recebe a habilidade de, uma vez por dia, apagar a memória de qualquer ato da mente de um alvo. Em geral, isto é feito para aliviar as mentes de subordinados forçados a realizar tarefas desagradáveis, mas também pode remover as memórias de tarefas que o perscrutador prefira manter em segredo. Caso o alvo seja voluntário, o perscrutador oferece uma bênção e aceita as conseqüências das ações, que então são esquecidas pelo alvo. Quando realiza a bênção, o perscrutador vivencia o ato como se ele mesmo o tivesse feito. Por exemplo, um perscrutador que usa esta habilidade em um homem que foi forçado a matar sua esposa herege iria se lembrar como se ele próprio houvesse matado a mulher, enquanto o homem em questão iria se esquecer completamente de

TABELA: O PERSCRUTADOR

Bônus Base					Especial	Conjuração
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von		
1°	+0	+0	+0	+2	Manifestação da Verdadeira Lei, treinamento de tortura	+1 nível na classe divina anterior
2°	+1	+0	+0	+3	Domínio adicional, Farejador de Bruxas	+1 nível na classe divina anterior
3°	+2	+1	+1	+3	<i>Detectar pensamentos</i> 1/dia	+1 nível na classe divina anterior
4°	+3	+1	+1	+4	<i>Discernir mentiras</i> 1/dia	+1 nível na classe divina anterior
5°	+3	+1	+1	+4	<i>Detectar pensamentos</i> 2/dia, fardo da penitência	+1 nível na classe divina anterior
6°	+4	+2	+2	+5	<i>Discernir mentiras</i> 2/dia	+1 nível na classe divina anterior
7°	+5	+2	+2	+5	Aura de obediência, <i>detectar pensamentos</i> 3/dia	+1 nível na classe divina anterior
8°	+6	+2	+2	+6	<i>Discernir mentiras</i> 3/dia	+1 nível na classe divina anterior
9°	+6	+3	+3	+6	<i>Detectar pensamentos</i> 4/dia	+1 nível na classe divina anterior
10°	+7	+3	+3	+7	<i>Discernir mentiras</i> 4/dia, imposição do Juiz	+1 nível na classe divina anterior

seu envolvimento. Este poder também pode ser usado como um meio muito eficaz de interrogatório. Quando o alvo não é voluntário, ele tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do perscrutador + modificador de Carisma) para não esquecer o fato, e evitar que o perscrutador descubra a informação desejada.

Cada aplicação de fardo da penitência pode apagar até duas horas de memórias. As memórias apagadas por esta habilidade só podem ser recuperadas por *restauração maior*.

Aura de Obediência (Sob): no 7° nível, o perscrutador recebe a habilidade de, uma vez por dia, projetar uma aura de assombro e poder, que torna-o ainda mais imponente. Este poder concede +2 de bônus divino em testes de Diplomacia, Intimidação e outras perícias baseadas em Carisma, de acordo com o julgamento do mestre. Isto também faz com que seja impossível para indivíduos de 1 DV ou menos olhar diretamente para o perscrutador. Pessoas com mais dados de vida acham difícil olhar para o perscrutador, ou direcionar ataques ou magias contra ele, a menos que sejam bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do perscrutador + modificador de Carisma). Isto pode ser tentado uma vez por encontro. A aura de obediência dura enquanto a concentração for mantida (CD 15); após a quebra da concentração, dura por 1 minuto por nível de classe do perscrutador. O perscrutador pode dissipar a aura como uma ação livre.

Imposição do Juiz (Sob): a partir do 10° nível, uma vez por semana, o perscrutador pode tentar ordenar uma pessoa, para que realize atos independente de sua vontade. Apenas um alvo pode ser afetado pela imposição do Juiz de cada vez. Este poder exige que o perscrutador fale com o alvo por dez minutos, sem interrupção. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 20 + modificador de Carisma do perscrutador), ou ficará sujeito à imposição do Juiz, descrita a seguir.

O perscrutador pode ordenar ao alvo que realize uma única tarefa, que ele deve fazer como se estivesse sob o efeito

de uma magia *tarifa/missão*. Enquanto estiver realizando esta tarefa, o alvo vê o perscrutador que o afetou como se fosse seu senhor e mestre inquestionável, de modo semelhante à magia *enfeitiçar monstro*, e percebe tudo que o perscrutador diz ou faz sob a ótica mais favorável. Isto pode ser anulado apenas da mesma forma que se remove uma *tarifa/missão*.

Código de Conduta: os perscrutadores devem fazer tudo pela causa de sua fé. Não têm liberdade de buscar poder ou gratificação pessoal. Perscrutadores considerados culpados de abusar de sua autoridade ou de atos de traição contra o Templo são torturados e sacrificados ritualmente.

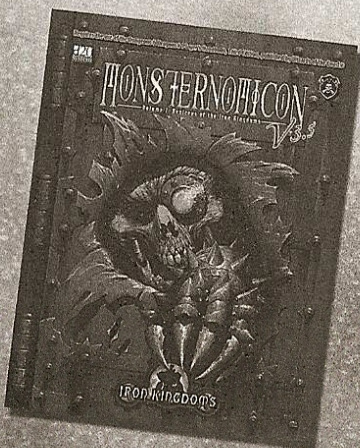




DEPOIS DOS HERÓIS...

...É A VEZ DOS MONSTROS!

MONSTRONOMICON™



O próximo lançamento dos REINOS DE FERRO, o *Monstronomicon* detalha dezenas de criaturas de todos os níveis de desafio, incluindo os poderosos Lichs de Ferro de Cryx!

Vencedor de quatro prêmios ENnie, o *Monstronomicon* não é apenas o manual definitivo de criaturas dos REINOS DE FERRO – é o manual definitivo de criaturas do Sistema d20!



Adquira o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro*, as aventuras d'A *Trilogia do Fogo das Bruxas* e outros livros de RPG, com frete grátis, em:



www.jamboeditora.com.br



FANTASIA! VAPOR! METAL!

Os Reinos de Ferro estão em guerra! Gigantes-a-vapor marcham pelas estradas e campos, esmagando os dias de paz. Os céus ficam negros com a fumaça de incêndios e foguetes, os mares fervem de sangue e magia, e os próprios deuses se enfrentam pela fé dos mortais. A trégua acabou.

Sem Trégua - Volume Um é uma compilação das melhores matérias da revista *No Quarter*, publicada nos Estados Unidos. Trazendo novas regras, personagens e histórias, *Sem Trégua* é ideal para os jogadores dos REINOS DE FERRO – mas também pode ser usado para incrementar qualquer mundo de fantasia com as inovações que fizeram deste o cenário mais aclamado da atualidade!

Nestas páginas você irá encontrar:

- Regras avançadas para Magos-Pistoleiros, com novas magias e talentos.
- Novas armas (incluindo a destruidora pistola-bazuca) e novos itens mekânicos.
- Fichas e descrições dos melhores e mais poderosos gigantes-a-vapor dos reinos.
- Novos monstros, como o ciclope e o titã skorne, com estatísticas completas.
- As aventuras do Professor Victor Pendrake pelas regiões selvagens de Immoren ocidental.
- Uma nova classe básica (o Cavaleiro Exemplar) e uma nova classe de prestígio (o Perscrutador).
- Muitas outras informações para incendiar seus jogos com fantasia, vapor e metal!



www.privateerpress.com



www.jamboeditora.com.br



ISBN 978858913422-4



9 788589 134224