

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

Gladiadores do Oeste RPG

::Livro das Raças 3::

Halflings

*(Descrevendo em detalhes os chamados "Hal's",
elfos que foram encolhidos por uma deusa!).*

*Por Thiago Luiz "Guerrad" Souza Gomes,
Equipe RPG Anime Brasil*



www.rpganimebrasil.blogspot.com

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

O Desejo de Úrgula:

"Não há dúvida que os seres élficos são os seres mais gloriosos de toda Arfar. Phatos, meu irmão: você usou seu belo corpo como modelo para a criação destas fantásticas criaturas. Phatos...eu gostaria de ser criativa como você!"

"Por isso, por amar tanto a sua criação [Elfos] decidi escolher algum deles, antes desprezados em sua vila, por não terem muita habilidade com mágica sendo assim desprezados pelos seus próprios irmãos e formulei daquilo que chamarei de Halflings, ou sinceramente, os Hal!"

"Sim, os Halflings são os mesmos elfos que você criou, mas com algumas diferenças. A mais gritante está no seu tamanho: eu encolhi os elfos que escolhi porque tinha a nobre curiosidade de saberem como seriam seus filhos baixinhos!"

"Não se preocupe, Phatos! Os Halflings não possuem o poder mágico dos seus filhos originais. Optei: já que eles possuem um tamanho menor do que um elfo normal, decidi dar-lhes habilidade de esgueirar-se entre outras, para aproveitar o tamanho que lhes dei. Eles, apesarem de seres antes de uma linhagem élfica, hoje em dia não pertencem mais a esta dinastia! Eles são os Halflings! Os Hals!"

Livro das Raças: Halflings.

Halflings.

De acordo com as lendas, a palavra Halfling vêm de "Hall of something", que significa "metade de alguma coisa". Assim como Anões e Elfos, os Halflings têm sua presença marcada na maioria dos RPGs e dos cenários de fantasia que conhecemos, sendo assim uma raça obrigatória nos cenários de fantasia medieval. Hoje, os Halflings marcam presença no terceiro livro das raças de GLADIADORES DO OESTE, este novo cenário que você têm em mãos.

Não sei se vocês me conhecem pelo meus antigos trabalhos como RPG, mas...se você não conhece, pode aprender que eu sempre penso em criar algo original. Algo que cativa o leitor, algo nunca visto em outros cenários e mundos de RPG. lendo este livro você vai descobrir que eu mantive minha promessa e que os Halflings do mundo de Arfar são diferentes de qualquer outro mundo de RPG.

A começar pelo nome.

Os Halflings são conhecidos neste mundo justamente como "Hals" (ou "Hal") foram um experimento divino criada pela deusa Úrgula. A deusa, admirada com a criação de seu irmão Phatos (o deus dos elfos) decidiu por si mesma pegar alguns elfos e encolhê-los, resultando na raça descrita neste livro. Sim, isso mesmo! Os Halflings de Arfar são apenas o encolhimento de alguns elfos, gerando assim um novo tipo de raça.

Apesar de transformar alguns elfos encolhendo em Halflings, Úrgula decidiu aproveitar o tamanho das novas criaturas para lhes oferecer habilidades incríveis. Em vez da poderosa magia sanguínea dos elfos que você conheceu no livro anterior das raças, os Hals possuem um enorme poder de esgueirar-se e até mesmo ficar invisível. Leia nas próximas páginas os poderes dos Hals!!! Aproveite bem em suas Campanhas!!!

Agradecimentos especiais.

-Agradeço primeiramente a **Deus**, meu maior amigo e meu Deus (sim, isso mesmo...). Hoje em dia a Humanidade se esqueceu DEle, mas saiba: meu Senhor, eu continuarei sendo fiel a ti - obrigado por me dar a chance de viver nesta Terra. Eu quero mais te conhecer...o meu Deus não é um tirano como pregam por aí. Ele é amor!

-Agradeço também, humildemente, ao Senhor **Jesus Cristo**, por escolher pessoas que sempre gostaram de anime, mangá e RPG para proclamar o Seu Nome nos quatro cantos da Terra e para envergonhar os fanáticos de plantão.

-Agradeço também ao meu mano-gêmeo, **Rodrigo "Yoshiro" Jeferson**, autor do super-cenário YOSHIRO entre outros trabalhos da EQUIPE RPG ANIME BRASIL, RPG & EVANGELISMO e na co-criação do RPG APOCALIPSE: A ERA DA BESTA (que também escrevi, sendo este o RPG mais polêmico da História!). Eu te amo, mano!

-Aos meus amigos: **Fred "Beholder"** (um dos meus melhores amigos, que tá até pagando a lan para nós jogar GRAND CHASE, quando estamos sem dinheiro...você sim é um AMIGÃO, Fred! Não por este, mas por outros motivos); **Julio "Kobold"** (convertendo a série dos Cavaleiros do Zodíaco para mim em DVD), **Josias "Caxote"** (o novo levita da nossa Igreja!), **Maicon "Fogosa"** (outro levita escolhido por Deus para tocar em nossa Igreja); ao **Hernani "Amy-Cintia?"**, por ser um amigão. E a todos os outros!

-Aos meus primos: **André "Andarilho do RAGNAROK"** e **Gabriel "Tagashi"**.

-A minha mãe e ao meu pai, por me amarem.

-A **Rose "Inu-Yasha é o melhor anime"** e ao pequeno **Daniel "Bibi" Vincent**, que estão morando conosco aqui em casa. Gosto muito de vocês!!!! Que Deus os Abençoe!

A Origem dos Halflings.

A origem dos Hals se deram a vontade da deusa/titã Úrgula: abismada com a beleza e poderio dos elfos puros, criação de seu irmão Phatos. Úrgula então (por capricho) encolheu alguns elfos puros que viviam em Arfar, que não eram bons em concentrar magia e por isso eram efetivamente condenados por seus irmãos. Eles foram escolhidos para começar a se tornarem os Hals.

Primeiramente Úrgula encolheu os escolhidos e depois decidiu que, poderia usar o novo tamanho dos seres para gerar suas próprias habilidades. Afinal, os filhos de Phatos possuem magia no sangue...como seriam seus filhos?! Úrgula sabia que não poderia dar o mesmo poder aos seus, pois assim eles continuariam sendo elfos. Úrgula queria algo diferente. "*Eles terão seu próprio poder!*".

Úrgula deu poder aos seus filhos elfos encolhidos para esgueirar-se e uma destreza e agilidade sobre-humanas. Além disso, ofereceu-lhes o poderio de se tornarem invisíveis por certo período de tempo e de aumentarem as forças de um elfo quando estiverem perto de um, mesmo sendo seu inimigo (de fato, isso seria uma espécie de benção/maldição). Hoje em dia podemos dizer que os Hals não são mais uma sub-raça élfica, mas sim uma raça própria, com características próprias.

Os primeiros Halflings criados começaram a viver em comunidades de Ganancias até se estabelecerem. Alguns, no entanto, decidiram viver entre as florestas. Por um certo período de tempo, os Halflings foram vítimas de algum tipo de preconceito pelo próprio povo Arfariense - antigamente como vítima de uma maldição ou algo semelhante. Algo que foi completamente mudado com o passar dos anos.

Por suas habilidades e tamanho, os Hals se tornaram ótimos ladinos, sendo eles exímios no ofício de sua raça. As habilidades dadas por Úrgula (sua deusa) como o pequeno tamanho, agilidade e destreza acima dos padrões e a habilidade de ficar invisível os tornam grandes ladinos.

A Irmandade dos Ladrões Halflings.

Úrgula definiu as habilidades dos seus filhos e logo depois criou o que seria a Irmandade dos Ladrões Halflings.

Isso não se trata de uma sociedade criminosa - muito pelo contrário, é uma instituição parecida com a Maginus (Sociedade da Magia) mas a favor dos ladinos halflings, onde possui como líder sua própria deusa, a tão esquisita Úrgula. Muitos conclaves são organizados desde a fundação da sociedade e nela só se aceitam os seus (veja no Apêndice as regras para as 3 classes dentro da Irmandade dos ladrões Halflings) para definir novos projetos entre outros. Úrgula é uma deusa benevolente e nunca sai da sede da irmandade (com endereço oculto) organizando novos eventos e na difícil tarefa de admissão da sociedade.

Dizem as más línguas que é a PRÓPRIA Úrgula que é responsável pelas admissões para a Irmandade dos Ladrões. Segundo o que é comentado, muitas pessoas que entram na Irmandade dos Ladrões Halflings são meramente magos poderosos (a fim de recuperarem ou roubarem itens mágicos) ou outros com poderes de se transformar. Assim sendo, como a Irmandade é composta de APENAS Halflings a própria Úrgula se encarrega - descobrindo com seu poder se o candidato a entrar é um Hal ou não - detectando facilmente qualquer disfarce, sendo mágico ou não.

A Cultura dos Halflings

Os Halflings, ao contrário dos elfos, preferem as cidades e becos. No mundo de Arfar eles geralmente não vivem em grandes comunidades, sendo ao meu ver, "misturados" com as diversas raças de outros povos.

Onde Vivem: vivem mais em Gananias, o reino principal e mais populoso do mundo. Gostam de estar em cidades diferentes e, segundo as lendas, possuem um código especial entendido apenas pelos membros da Irmandade, onde se reúnem em conclaves. A maioria dos Hals existentes, por aproveitar de sua alta prestreza e poder de ficarem invisíveis, integram-se na Irmandade dos Ladrões Halflings.

Apesar disso, dentro da própria Irmandade, existem 3 tipos básicos de Halflings:

-Ladinos: halflings especializados em furto, arrombamento e blefe. São os mais numerosos da Irmandade, sendo cativados para cumprir mais missões dentro da Irmandade.

-Trappers: são os especializados em montar e desmontar armadilhas, deste as mais inofensivas passando até por armadilhas mágicas.

-Ilusionistas: não possuem magia no sangue como elfos tradicionais, mas usam sua alta destreza para criar efeitos parecidos com magia, no qual chamamos de Ilusionistas. É parecido como um mágico comum que conhecemos, mas muito mais poderoso: que usa seus truques para criar efeitos devastadores.

Seu futuro: os Hals acreditam que um dia terão seu próprio reino ou região para membros de sua raça. É de se estranhar que sua própria deusa (Úrgula) não tenha preparado uma região para seus filhos. Ao contrário de outras raças, os Hals não almejam poder e a extinção de seus rivais como as demais raças.

Calendário Halfling: Arfar é dividida em 17 meses (veja no suplemento CALENDÁRIO DE ARFAR). O calendário halfling é formado pelo *Dia do Conclave* (marcado geralmente no término de um conclave), *O Dia da Fechadura* (realizado sempre no mês 3, nos dias 27, 28 e 29) onde toda irmandade se junta para dedicar tributos a sua deusa. Além destes, também podemos citar

Lendas Halflings: entre as inúmeras lendas que povoem a mitologia do povo élfico de Arfar, podemos incluir (veja na próxima página):

-Kabuytos, o maior ladino: dizem que Kabuytos foi o maior ladino de toda a história, sendo considerado por muitos o ladino perfeito. Segundo as lendas, nas suas mais de 1000 invasões, ele nunca foi pego e nunca foi surpreendido. Existe em Arfar, na sede da Irmandade dos Ladrões (com endereço desconhecido) uma estátua em tributo a Kabuytos, feita pela própria deusa/titã Úrgula. Hoje em dia não se sabe se, realmente, Kabuytos esteja vivo ou morto - alguns acreditam que ele esteja disfarçado como um dos membros da Irmandade. Nem mesmo Úrgula se propõe a responder estas perguntas.

-Cassaro, o Mestre construtor: este Hal entrou no Hall das Lendas do povo Halfling graças a sua habilidade quase incomum da sua raça: construir coisas. Tão aptidão e competência o levaram para a famosa Ilha da Tecnologia (uma espécie de Japão em Arfar, onde as maiores invenções mecânicas são construídas e testadas). O que antes era um motivo para servir de desespero (pois os hals tinham nascido para ser exímios ladinos) hoje se torna orgulho, pelo talento inesperado deste ser. Até mesmo algumas crianças entre os Hals querem seguir o trilhante caminho de Cassaro. Hoje em dia, por isso, a maior concentração do povo Hal encontra-se na Ilha da Tecnologia.

Apêndice.

Neste Apêndice vamos oferecer novas regras para a criação de Personagens Halflings, substituindo as regras já vistas no Módulo Básico de GLADIADORES DO OESTE. Além disso, vou colocar algumas regras para a Irmandade dos Ladrões Halfling (incluindo até mesmo sua Hierarchy tradicional) e alguns itens mágicos fornecidos e/ou encontrados por ela.

Halflings (Novas regras)

Um Personagem Halfling é construído assim (segundo as novas regras):

Anime RPG: -5 em FR, +1d6 em DEX, 2d6 em AGI, -1d6 em CON.

3D&T: Mesma vantagem do Manual 3D&T, com algumas variantes (ver abaixo).

RPGQuest [velho]: -2 em FR e CON, +1 em DEX, +2 em AGI.

Variantes: em 3D&T os Halflings recebem +1 em Habilidade e a Vantagem Invisibilidade; Além disso, nos sistemas RPGQuest e Anime RPG os Halflings recebem o poder de ficar invisível - a transformação dura 1 turno para cada ponto de CON + Nível de Personagem (Daemon) ou 3 turnos para cada ponto de CON (RPGQuest). Utilize as regras necessárias do seu sistema para cada algo crítico nesta situação (um combate contra alguém invisível, por exemplo).

ENTRADA NA IRMANDADE- se o seu Personagem for um ladino, um trapper ou um ilusionista, ele poderá tentar entrar na Irmandade dos Ladrões, caso contrário, mesmo sendo um Halfling, ele teria sua entrada negada. Mais adiante vamos oferecer um panorama mais detalhado desses.

Halflings (Novas Classes)

Um Halfling também é dividido em três funções: Ladino, Trappers e Ilusionistas. Aqui seguirão as regras para os respectivos sistemas [3D&T, Anime RPG e RPGQuest] para a criação de Halflings nestes sistemas.

Halfling Ladino [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 2 pontos de Aprimoramento; 165 pontos de Perícia.

Restrição: apenas Halflings.

Perícias: adaga 20/20, Heráldica élfica 30, Literatura élfica 20, Alquimia 20, Rituais 20, Teoria da Magia 45, Leitura Labial 10, Pesquisa 20, Procura 40.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3.

Habilidades Especiais: Sobremacia, Roubo de Itens.

Halfling Ladino [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 2 pontos.

Restrição: nenhuma.

Vantagens/Desvantagens: Crime, H+1 (até um máximo de H5).

Halfling Ladino [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 8 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacia, Armadilhas [Bom], Disfarces, Falsificação, Fechaduras e Furtividade [escolha duas em Bom e as demais em Normal].

Armas: escolha 2 em Nível Bom.

Habilidades Especiais: Esquiva Sobrenatural ou Ataque Furtivo; Sobremacia.

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

Sobremacia: um halfling sabe sempre onde melhor acertar seu oponente. Caso o mesmo atinga com um ataque crítico/furtivo (sim, isso mesmo) recebe-se um bônus de +1d3/+1d6 de dano no ataque, não sendo cumulativo (como um ataque furtivo crítico, por exemplo). Em caso de outros detalhes, consulte o seu Mestre!

Roubo de Itens: para os sistemas RPGQuest e 3D&T - um ladino pode fazer um teste de ataque para, em vez de acertar o inimigo (e causar dano!), roubar um item do mesmo: um dos pertences do alvo ou, caso o mesmo esteja sem pertences, uma peça de roupa dele. Monstros pelados não se aplicam esta regra. Para os jogadores de Daemon, procure pelo Aprimoramento **Furto em Combate**, do livro anterior que escrevi (junto de meu mano, Rodrigo "Yoshiro" Jeferson), APRIMORAMENTOS DE ANIME. **NOTA**: O roubo de itens deve ser anunciado ANTES do ataque!

Halfling Trapper [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 1 ponto de Aprimoramento; 135 pontos de Perícia.

Restrição: apenas Halflings.

Perícias: escolha uma arma 20/20, Armadilhas 40, Escapismo 30, Heráldica 20, Disfarce 10, Furtividade 30, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30.

Aprimoramentos: Mestre, Senso de Direção.

Habilidades Especiais: Pai das Armadilhas, Desarmamento, Detecção de armadilhas.

Halfling Trapper [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 1 ponto.

Restrição: apenas Halflings.

Vantagens/Desvantagens: Genialidade (quando for se tratar APENAS de armadilhas), Mestre (sempre têm alguém que ensina o ofício de trapper), Armadilhas.

Halfling Trapper [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 10 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas [Ótimo]; Decifrar, Furtividade e Sobrevivência [escolha duas em Normal].

Armas: escolha 1 em Nível Normal.

Habilidades Especiais: Movimento Rápido ou Perícia Adicional; Pai das Armadilhas, Desarmamento, Detecção de armadilhas.

Pai das Armadilhas: um halfling trapper recebe +1/+5% (a cada dois Níveis em Anime RPG ou 1.000 XP em RPGQuest e 10 pontos de exp em 3D&T) na Defesa/Teste de Defesa ou esquiva no sistema utilizado. Isto indica a tranquilidade de um trapper e sua velocidade em escapar de armadilhas, quando acionadas!

Desarmamento: um trapper halfling pode CONSEGUIR desarmar qualquer tipo de armadilha, até mesmo sendo uma armadilha mágica. Faça os testes normais para desarmar as armadilhas (quem sabe eu detalho mais sobre estes testes!).

Detectar armadilhas: um halfling pode fazer um teste Médio de WILL/R para tentar detectar armadilhas num raio de 12m². Saiba que, detectar armadilhas NÃO o faz desarmá-la - isso apenas informa a localização (funciona mais ou menos com o poder dos paladinos de D&D chamado *Detectar o Mal* ou à magia *Detectar Magia*).

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

Halfling Ilusionista [Kit de Personagem, Anime RPG].

Custo: 2 pontos de Aprimoramento; 180 pontos de Perícia.

Restrição: apenas Halflings.

Perícias: uma arma 10/10, Canto 10, Atuação 20, Escapismo 20, Ilusionismo 40, Pretidigitação 40, Literatura 20, Falsificação 30, Empatia 30, Hipnose 20, Lábria 20.

Aprimoramentos: Afinidade com Magia (escolha o elemento), Deflexão.

Habilidades Especiais: Mágica manual.

Halfling Ilusionista [Kit de Personagem, 3D&T].

Custo: 3 pontos.

Restrição: apenas Halflings.

Vantagens/Desvantagens: Deflexão, Forma Alternativa (apenas para as ilusões), Separação, Fetiche (equipamentos como cartas de baralho e outros aparatos, para criar suas ilusões "mágicas").

Halfling Ilusionista [Classe de Personagem, RPGQuest].

PVs Iniciais: 10 +2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Profissão [Ilusionismo] [Ótimo], Falsificação, Disfarce, Profissão [Cantor], escolha duas em Nível Normal.

Armas: escolha 1 em Nível Normal.

Habilidades Especiais: mágica manual.

Mágica Manual: um ilusionista possui o Dom de criar as coisas a partir de sua alta prestreza! Em termos de regras, ele pode criar coisas, como criaturas animais e até armas -que depois desaparecem! Apesar de serem reais por um momento, tudo criado pelo ilusionista não passou apenas de efeitos (NÃO mágica). Existem muitas lendas a respeito dos ilusionistas halflings e seus misteriosos poderes.

TABELA DE ENCANTAMENTO BÁSICA

Criatura/Objeto (PVs)	Turnos	Perícia ilusionismo
1	1d3	30%/+2
De 2 à 5 PVs	1d6	35%/+3
De 6 à 10 PVs	1d10	45%/+4
De 11 à 20 PVs	2d6	55%/+5

Alguns Itens Mágicos Halflings.

A seguir, alguns novos itens mágicos encontrados por Halflings, podendo ser comprado pelos mesmos na Irmandade dos ladrões. Estes itens são geralmente usado pelos Hals, mas os Jogadores podem usar também (exceto os Anões Puros!). vejamos, então alguns (novos) itens mágicos.

[Bolsa do Espaço Infinito]: é uma bolsa comum, usada por 99,9% do mundo de Arfar - este não é item só de cortesia Halfling. A Bolsa do Espaço Infinito, como diz o nome, é uma bolsa onde está armazenada uma dimensão dentro dela. Não há limites de itens para colocar nela. A única coisa que não pode entrar na bolsa são coisas vivas, como animais, seres e pessoas (até mesmo plantas vivas) e nem coisas enormes, que não passariam pelas bordas da boca da bolsa, como um Colosso. Quando for pegar o itens, basta colocar a mão dentro da bolsa e pensar no item que, magicamente ele é transportado na mão. Ah...além disso, toda bolsa precisa de uma senha: geralmente uma palavra mágica de ativação!

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

[Pérola do Pecado]: esta jóia é colocada em um colar, que favorece as atitudes malignas do indivíduo. Dizem as más línguas que, até mesmo com seu poder, se for tocada em um Paladino, ele perde instantaneamente seu poder! Além disso, com ela, o portador recebe +2 de dano contra qualquer criatura bondosa e também reduz um Nível o teste para roubar uma pessoa boa (de Difícil para Médio, Médio para Fácil, Fácil para acerto em Daemon; diminua 2 na dificuldade em RPGQuest; aumente em +2 em Habilidade na hora do teste de roubar em 3D&T).

[Anel da Agilidade]: Este anel deixa o usuário mais ágil. Aumenta +3 na AGI (Daemon), +1 na AGI (RPGQuest) e +1 em Habilidade (podendo exceder H5) em 3D&T. O anel da Agilidade NÃO aumenta o Deslocamento do personagem.

[Corda especial Halfling]: uma corda comum e mágica. O usuário joga a corda até aonde quer se encontrar que ela gruda no local desejado. Depois, basta o usuário colocar a mão na outra ponta que a mesma vai levando sozinho, como se fosse um tipo de "guindaste". Usado por muitos Hals e outras raças, usado especialmente para escalar.

[Luvas da Deflexão]: um par de luvas com uma lua desenhada em sua face. Em termos de regras, aumenta a Destreza e habilidade manual do Halfling. As Luvas da Deflexão são muito usadas por Hals Ilusionistas. Em termos de regras, usar o par de luvas aumenta em +1 a Habilidade (não podendo exceder H5), +1 em DEX (Daemon) e -1 na Dificuldade dos testes de DEX (qualquer).

[Anel da Sorte]: usado por todos os Hals. O Anel da Sorte possui 10 cargas e pode ser usado até 3 vezes por dia. Nele o usuário ganha ACERTO CRÍTICO em um teste (qualquer um) numa única jogada. Coisas impossíveis podem ser feitas (até como escapar da morte) portanto este valioso anel.

[Manto especial de combate]: aumenta em +3m o Deslocamento do Personagem (Halfling, apenas).

[Adaga Crua e Sangue]: uma adaga comum, mas geralmente usada por Halflings da Irmandade dos Ladrões Hals. Esta é uma arma mágica +1 (Arma Especial em 3D&T) que, quando atinge o alvo, o mesmo deve fazer um teste de CON (Médio em Daemon; dif. 8 em RPGQuest) ou Resistência -1 (3D&T). Falha indica que o personagem atingido foi vítima de uma séria hemorragia (perdendo 1 PV por turno até a morte; apenas poções de cura ou magias de cura podem reverter o efeito da hemorragia!).

[Amuleto Anti-roubo, ou Amuleto de Úrgula]: era de se esperar que os Hals, grandes gatunos de Arfar, não usariam coisas que o protegessem de seus irmãos. O Amuleto Anti-roubo, ou como é conhecido entre os Hals, *Amuleto de Úrgula*, é um amuleto comum mas usado para proteger ladrões. Quando posto o amuleto no pescoço, o usuário fica envolto de uma aura mágica que, quando for roubado, atinge o ladrão com magia, causando 4d6 de dano (em Daemon/3D&T) e 4d3 de dano (em RPGQuest); o amuleto possui 5 cargas, ou seja, só pode ser usado 5 vezes, outrora sendo comprado novamente depois que se acabam às cargas.

[Poção NQD]: poção simples Halfling. Elimina os efeitos de sono e cansaço durante a noite. O alvo fica 1 noite sem dormir. Muito utilizado por ladinos que querem assaltar a noite, não sendo surpreendidos pelo sono que pega de surpresa todos.

Entrada na Irmandade.

Todo Halfling que se preça, gostaria de entrar na Irmandade dos Ladrões. para eles, a Irmandade é um sinal da força da nação Hal. A seguir, como prometido, algum texto sobre a entrada dos Hals na Irmandade dos Ladrões, para dar mais *roleplay* nas suas aventuras e Campanhas!

CANDITADOS: somente Halflings (os elfos encolhidos pela deusa Úrgula) podem entrar. Qualquer poder de transformação, henge no jutsu, doppelganger, etc, serão severamente punidos. A deusa Úrgula é quem analisa pessoalmente os futuros candidatos na entrada na Irmandade - sendo que, qualquer tipo de poder ilusório, será conhecido pela deusa. Qualquer pessoa pega neste ato terá seus PERTENCES (itens mágicos, zaphis, roupas...) roubados e a vítima terá sua memória apagada por 3d6 dias, exilada em algum local - escolhido pela deusa.

FASE DE TESTES: são condicionados alguns testes para aos Hals candidatos entrarem na Irmandade. De acordo com seus resultados, eles poderão ingressar na Irmandade. Dizem que, no último teste, o candidato deve enfrentar um monstro nunca antes encontrado (criado pela própria Úrgula, como dizem as más línguas) e enfrentá-lo, usando seus poderes próprios. Todos estes testes (assim como a própria sede e organizações da Irmandade) são feitos em conclaves (lugares fechados), nunca ninguém podendo entrar. Os membros da Irmandade também podem assistir aos testes dos aspirantes.

HIREARQUIA DA IRMANDADE: existe sim, uma hirearquia na Irmandade, assim como qualquer órgão tradicional. A Hirearquia mede o poder, a honra e a devoção do membro perante aos demais, seguindo uma regra de pontos - quanto mais pontos o membro têm, ele consegue adquirir mais influência na organização, ganhando diversas vantagens - uma delas, inclusive, mandar nos membros menos graduados. Pessoas com alto posto na Irmandade têm acesso aos lucros da Irmandade e itens mágicos mais baratos comprados lá. Compare a tabela e depois veja *Ganhando Pontos*.

GRADUAÇÃO	PONTOS ADQUIRIDOS
Chefe	(apenas Úrgula têm este posto)
Sub-Chefe	600 pontos.
Capitão	400 pontos.
Sub-Capitão	250 pontos.
Major	150 pontos.
Membro Comum	100 pontos.

GANHANDO PONTOS: todo Hal começa em "Membro Comum", com 100 pontos (que podem ser perdidos). Um Hal ganha pontos quando completa missões (entre 1 à 10, dependendo do nível da missão), entre 1 e 3 (sobre a lealdade) e entre 2 a 15 (dependendo do item mágico que trouxe na Irmandade). Quando adquire os pontos, a própria Úrgula o gradua; assim sendo, o Personagem ganha +10% de dinheiro por graduação existente (assim sendo, se um Personagem é Major e completa uma missão que vale 10.000 zaphis, ele recebe +2.000 zaphis [equivalente à 20%], recebendo assim no total 12.000 zaphis!

Bem, pessoal. Terminei mais um livro. Espero que todos tenham gostado do material. O mundo de GLADIADORES DO OESTE irá crescer, com certeza!^^

Não perca o próximo netbook: O LIVRO DAS RAÇAS 4: BUMIRIS.