

KOREN KAZYR

A CIDADE SECRETA DOS LADRÕES



WEB ENHANCEMENT PARA DAEMON

Introdução

Koren-Kazyr, a Cidade secreta dos Ladrões foi publicada na revista *Dragão Brasil #115*, com regras para D20 System. Repetindo o exemplo de GAIA 400X, a REDERPG apresenta adaptações para os principais sistemas de jogo existentes no Brasil e nesta versão, temos a adaptação para o SISTEMA DAEMON.

Aqui, encontra-se as adaptações de todas as fichas de NPCs, regras para o perigosíssimo Veneno Urkai e as fichas das criaturas que infestam o submundo. Além disso, encontramos também materiais extras como novos aprimoramentos, nova perícia e novos Kits de personagens, todos de acordo com o estilo sombrio e pesado da Cidade dos Ladrões.

Todo o material aqui descrito é compatível com todas os jogos da Daemon Editora, sendo especialmente recomendados os jogos *Hi-Brazil*, *Anime RPG*, e *Tormenta Módulo Básico*. Os *Netbooks Daemon Medieval – Espadas e Magia*, de Leandro “Gandolfo” e *Guia de Kits*, de Bruno Garrido; para o bom aproveitamento deste jogo.

Bom Divertimento e Até.

Adriano Mágico

Novo Patrono

Guilda Negra

Custo: 2 Pontos

Os Membros da Guilda Negra recebem um bônus de +10% em quaisquer duas perícias a sua escolha, desde que estas não ultra-

passem o limite máximo de 50+Atributo, se escolhido no primeiro nível.

Veneno do Submundo - Urkai

- Tipo: Contato;
- Resistência: Com Difícil para receber metade do dano secundário, não estar envenenado e não receber penalidade na Con;
- Dano Inicial: 1d6 na Constituição. Os Pontos de Vida devem ser recalculados após a falha no teste de Resistência;
- Dano Secundário: 2d6 PV por rodada.

Nova Perícia

Venefício [0]

O Personagem sabe preparar e utilizar venenos derivados de plantas, misturas químicas ou animais peçonhentos, além de conhecer várias formas de aplicação, efeitos e antídotos. Existe 5% de chance de o Personagem se envenenar enquanto prepara um veneno e obtém uma falha crítica no Teste. Em caso de estar usando uma arma envenenada e conseguir uma falha no ataque, há uma chance de 10% que ele se envenene acidentalmente com a lâmina.

Novos Aprimoramentos

Acrobático

1 ponto: o personagem é muito ágil. Ele ganha um bônus de 10% em todos os testes envolvendo movimentos corporais, esquivas, acrobacias e afins. Ele ganha a perícia Esportes (acrobacia) em 30%, e este

bônus aumenta em +5% para cada nível que alcance.

Ataque Assassino

2 pontos: sempre que o adversário não souber da presença do personagem, ele ganha um bônus de +1d6 para cada dois níveis que o atacante possuir. Em caso de acerto crítico este bônus não é dobrado.

Classe Social

Todos os personagens são considerados “Classe média” a menos que eles comprem níveis positivos ou negativos neste Aprimoramento. Na maioria dos cenários o nível social está diretamente relacionado à riqueza: multiplique a renda inicial do Personagem por 2 para cada Nível de Classe social que ele tem acima de zero (x2 para nível 1, x4 para nível 2, e assim por diante) ou divida por 2 para cada nível abaixo de zero.

7 pontos: Rei

6 pontos: Príncipe, duque

5 pontos: Barão, conde

4 pontos: Grande fazendeiro

3 pontos: Proprietário menor

2 pontos: Cavaleiro, prefeito, grande comerciante

1 ponto: Escudeiro, capitão, comerciante

0 pontos: Plebeu, Camponês

-1 pontos: Servo feudal ou criado

-2 pontos: Mendigo de rua

-3 pontos: Servo ou escravo

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de um teste de Medo, ou em Testes de WILL contra magias que gerem esse efeito, os testes são sempre fáceis.

Severo

1 ponto: seu ar severo e rigoroso faz muitas vezes com que outras pessoas se sintam desconfortáveis e, portanto, mais dispostas a se curvarem à sua vontade. Seus Testes das Perícias Interrogatório, Intimidação e Liderança serão sempre Fáceis, nos quais sua austeridade pode ajudá-lo a intimidar outras pessoas. Entretanto, você pode vir a ter dificuldades para deixar outras pessoas à vontade. O Mestre pode impor uma penalidade igual à -25% para Testes quando se tratar de outras Perícias sociais.

Alcoólatra

-1 ponto: o Personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o Personagem é considerado um paria da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O Personagem pode ser considerado um herege, um Bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Raças

Entre esses ladrões são aceitos humanos, meio-elfos, halflings e goblins.

Meio Elfo

Custo: 1 Ponto de Aprimoramento

Atributos: AGI +1, CON -1

Vantagens: Enxergar no Escuro

Desvantagens:

Nenhuma

Nascidos da união entre Elfos e Humanos, os Meio Elfos representam o que há de melhor e pior das duas raças. Possuem mais massa muscular e são capazes enxergar no escuro. Possuem orelhas pontudas, mas menores quando comparadas com os elfos. Seu tom de pele pode variar de acordo com a etnia da qual pertence o humano que o gerou. Podem viver apenas o dobro do tempo de vida de um humano normal.

Uma raça sem pátria, os Meio-Elfos espelham a cultura e mentalidade da região onde nascem e vivem.

Halfling

Custo: 1 Ponto

Atributos: AGI +3, DEX +3, FR -4, CON -2

Vantagens: Nenhuma

Desvantagens: Nenhuma

Halflings são criaturas pequenas e de pés peludos. Nunca atingem mais 90cm de altura e não podem usar roupas, armas e equipamentos feitos para Humanos. São extremamente ágeis, brincalhões e bem humorados, vivendo em grandes grupos em aldeias ou vilas.

Goblin

Custo: 0

Atributos: FR -4, CON -2, DEX +2, AGI +2, INT -2, PER +2, CAR -4

Vantagens: Enxergam no escuro (60m)

Desvantagens: Estigma Social

Os Goblins são uma raça que infestam as grandes cidades. Variam de tamanho e forma, mas geralmente possuem cerca de 1m de altura, pesam entre 40 a 60 kg, pele marrom cor-de-terra, com olhos vermelhos que brilham na escuridão. Possuem orelhas pontudas, narizes pontudos, e aparência suspeita. Vivem de 40 a 50 anos, atingindo a puberdade aos 12 e maioridade aos 16.

São os que mais sofrem com o preconceito racial, sendo mal vistos pela grande maioria da população dos locais onde residem. Por este motivo, a maioria dos trabalhos forçados ou impróprios são realizados por eles. É comum ver goblins como marginais, atuando com bandos de criminosos.

Novos Kits

Trombadinha

Em grandes centros urbanos, é comum encontrar menores abandonados deixados à própria sorte.

Vítimas do destino, estas crianças tem como única forma de sobrevivência, a prática de roubos e assaltos a residências, estabelecimentos comerciais e transeuntes. Dadas às dificuldades que enfrentam, costumam reunirem-se em bandos, formando e integrando

grupos e associações criminosas das quais através da exploração, acabam lhe ensinando novas técnicas e táticas de seu “ofício”.

Custo: 95 Pontos de Personagem;

Perícias: Adaga ou Faca (Dex) 20/20, Camuflagem (Per) 10%, Escalar (Agi) 10%, Escutar (Per) 10%, Furtar (Dex) 30%, Furtividade (Agi) 20%, Manha (Car) 20%;

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2

Aprimoramentos Negativos: Estigma Social

Equipamento Inicial: Traje Plebeu (rasgado), Faca enferrujada.

Criminoso

Os Criminosos são pessoas que durante toda sua vida, conviveram com o que há de pior da sociedade. Completamente marginalizados e sem esperança, os criminosos infestam os centros urbanos cometendo todos os tipos de crimes possíveis, desde um simples furto até um seqüestro ou cometendo assassinatos, sejam atuando sozinhos ou em grupos. São eles quem servem como capangas das principais guildas e organizações que operam à margem da lei.

Custo: 2 Pontos de Aprimoramento; 135 Pontos de Perícia;

Perícias: Arma Corpo a Corpo 30/30 ou Arma de Longa Distância 30/0, Acrobacia (Agi) 10%, Camuflagem (Per) 20%, Escalar (Agi) 10%, Escapismo (Agi) 10%, Escutar (per) 10%, Furtar (Dex) 40%, Furtividade (Agi) 30%, Lábia (Car) 20%, Manha (Car) 30%, Manuseio de fechaduras (0) 20%;

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Contatos 1

Aprimoramentos Negativos: Estigma Social

Equipamento Inicial: Traje Plebeu, Faca, Instrumentos de Ladrão Comum.



Membro da Guilda Negra

O Membro da Guilda Negra é alguém que foi aceito e iniciados nos segredos da Guilda, sendo agora um membro ativo e a serviço da organização. Além de aprimorar suas habilidades, O membro é treinado em outras áreas e por isto, é capaz de agir tanto como um batedor, assaltante ou espião para a Guilda Negra.
Custo: 2 Pontos de Aprimoramento, 275 Pontos de Perícias

Perícias: Arma Corpo a Corpo (Escolher uma, Dex) 30/20, Arma de Longa Distância (Escolher Uma, Dex) 20/0, Camuflagem (Car) 40%, Furtar (Dex) 50%, Furtividade (Agi) 40%, Manuseio de Fechaduras (0) 30%, Manha (Car) 30%, Lábria (Car) 30%, Escalar (Agi) 20, Escutar (Per) 20%, Escapismo (Agi) 20%, Intimidação (Will) 20%, Interrogatório (Int) 10%, Manobra: Refém;
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Patrono
Aprimoramentos Negativos: Estigma Social

Contrabandista

Criminosos especialistas em recepção e distribuição de produtos ilegais. Possuem conhecimento a respeito das rotas de entrada e saídas dos centros urbanos além de possuir contatos com muitos clientes interessados em seus serviços, além de potenciais inimigos, sejam elas as guardas de fronteira ou contrabandistas rivais.
Custo: 4 Pontos de Aprimoramentos, 135 Pontos de Perícia;

Perícias: Avaliação de Objetos (Per) 30%, Direito (Int) 10%, Condução ou Montaria (Agi) 10%, Falsificação (Int) 30%, Interrogatório (Int) 20%, Intimidação (Int) 20%, Manha (Car) 20%, Barganha (Car) 40%, Lábria (Car) 20%
Aprimoramento: Recursos 3, Contatos 2, Pontos Heróicos 2
Aprimoramentos Negativos: Inimigo

Ladinos da Cidade Secreta

Os ladrões da cidade subterrânea dividem-se em três grupos distintos: os Ratos de Rua, os Dardos Negros e os Servos das Sombras.

Ratos de Rua

CON 12, FR 12, AGI 14, DEX 14, INT 13, WILL 10, PER 12, Car 08

Nível 1, IP: 00, PV 13 + 2

Espada Curta: 30/30, Dano 1d6, # Ataque: 01

Perícias: Esquiva 34%, Armadilhas 33%, Artes (Escapismo 25%), Avaliação de Objetos 32%, Camuflagem 34%, Furtar 34%, Escutar 32%, Esporte (Acrobacia 34%, Escalar 34%), Furtividade 34%, Manha 28%, Manuseio de Fechaduras 20%, Pesquisa/Investigação 32%

Aprimoramentos: Patrono: Guilda Negra, Contatos 2, Pontos Heróicos 2

Equipamentos: Vestes imundas, Espada Curta (Dano: 1d6)

Novatos

Experientes

CON 13, FR 12, AGI 15, DEX 14, INT 13, WILL 10, PER 12, Car 09

Nível 3, IP: 01, PV 15 + 6

Espada Curta: 40/30, Dano 1d6, # Ataque: 01

Perícias: Esquiva 44%, Armadilhas 33%, Escapismo 25%, Avaliação de Objetos 32%, Camuflagem 45%, Furtar 44%, Escutar 32%, Acrobacia 34%, Escalar 34%, Furtividade 44%, Manha 28%, Manuseio de Fechaduras 40%, Pesquisa/Investigação 32%

Aprimoramentos: Patrono: Guilda Negra, Contatos 2, Pontos Heróicos 2

Equipamentos: Vestes imundas, Corselete de Couro (IP 01), Espada Curta (Dano: 1d6)

Veteranos

CON 13, FR 12, AGI 15, DEX 14, INT 13, WILL 10, PER 12, Car 09

Nível 6, IP: 01, PV 18 + 12

Espada Curta: 60/40, Dano 1d6, # Ataque: 01

Perícias: Esquiva 44%, Armadilhas 33%, Escapismo 25%, Avaliação de Objetos 32%, Camuflagem 65%, Furtar 50%, Escutar 32%, Acrobacia 34%, Escalar 34%, Furtividade 54%, Manha 38%, Manuseio de Fechaduras 50%, Pesquisa/Investigação 32%

Aprimoramentos: Patrono: Guilda Negra, Contatos 2, Pontos Heróicos 2

Equipamentos: Vestes imundas, Corselete de Couro (IP 01), Espada Curta (Dano: 1d6)

Dardos Negros

Novatos

CON 12, FR 12, AGI 14, DEX 14, INT 13, WILL 10, PER 12, Car 08

Nível 1, IP: 01, PV 13 + 2

Zarabatana 30/0, Dano 1 mais Veneno,

Perícias: Esquiva 34%, Armadilhas 33%, Escapismo 30%, Avaliação de Objetos 32%, Furtar 34%, Escutar 32%, Acrobacia 34%, Escalar 34%, Furtividade 40%, Manha 30%, Manuseio de Fechaduras 30%

Aprimoramentos: Patrono: Guilda Negra, Pontos heróicos 2

Equipamentos: Vestes imundas, Armadura acolchoada puída (IP 01), Zarabatana (Dano: 1)

Experientes

CON 12, FR 12, AGI 14, DEX 15, INT 14, WILL 10, PER 13, Car 08

Nível 3, IP: 01, PV 15 + 6

Zarabatana 40/0, Dano 1 mais Veneno,



Perícias: Esquiva 44%, Armadilhas 33%, Escapismo 40%, Camuflagem 30%, Furtar 34%, Escutar 32%, Acrobacia 34%, Escalar 34%, Furtividade 40%, Manha 30%, Manuseio de Fechaduras 30%

Aprimoramentos: Patrono: Guilda Negra, Ataque Assassino, Pontos Heróicos 2

Equipamentos: Vestes imundas, Armadura acolchoada puída (IP 01), Zarabatana (Dano: 1)

Veteranos

CON 12, FR 12, AGI 14, DEX 15, INT 14, WILL 13, PER 13, Car 08

Nível 6, IP: 01, PV 18 + 12

Zarabatana 60/0, Dano 1 mais Veneno,

Perícias: Esquiva 54%, Armadilhas 33%, Escapismo 40%, Camuflagem 60%, Furtar 34%, Escutar 32%, Acrobacia 34%, Escalar 34%, Furtividade 50%, Manha 30%, Manuseio de Fechaduras 30%

Aprimoramentos: Patrono: Guilda Negra, Ataque Assassino, Pontos Heróicos 2

Equipamentos: Vestes imundas, Armadura acolchoada puída (IP 01), Zarabatana (Dano: 1)

Servos das Sombras

CON 13, FR 12, AGI 15, DEX 14, INT 15, WILL 12, PER 12, Car 12

Nível 8, IP: 01, PV 18 + 13

Espada Curta: 60/40, Dano 1d6, # Ataque: 01

Perícias: Esquiva 45%, Armadilhas 43%, Escapismo 35%, Avaliação de Objetos 42%, Camuflagem 65%, Furtar 50%, Escutar 52%, Acrobacia 35%, Escalar 35%, Furtividade 65%, Manha 62%, Manuseio de Fechaduras 60%, Pesquisa/Investigação 42%

Aprimoramentos: Patrono: Guilda Negra, Ataque Assassino, Contatos 3, Pontos Heróicos 3,

Equipamentos: Vestes imundas, Corselete de Couro (IP 01), Espada Curta (Dano: 1d6)

Mestres da Cidade Secreta

Mordamir, Senhor dos Ladrões

CON 14, FR 12, AGI 8, DEX 10, INT 18, WILL 17, PER 17, CAR 16

Nível 12, PV 25, PH 24, IP 05

Perícias: Esquiva 28%, Armadilhas 47%, Escapismo 18%, Avaliação de Objetos 50%, Furtar 30%, Disfarce 38%, Escutar 47%, Acrobacia 28%, Escalar 28%, Furtividade 38%, Lábria 50%, Manha 50%, Manuseio de Fechaduras 30%, Pesquisa 60%, Falsificação 90%, Intimidação 90%, Liderança 90%, Diplomacia 78%;

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos heróicos 2, Recursos 4, Senso de Direção, Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Defeito Físico (Gordo);

Equipamento: Vestes elegantes, anel de proteção +5, manto de invisibilidade, jóia-lágrima.

Duranamur, Druida Subterrâneo

CON 12, FR 09, AGI 15, DEX 14, INT 15, WILL 19, PER 14, CAR 14,

Nível 08, PV 19, PH 16, PF 10, IP 1

Ataques: Adaga 45/45, Dano 1d3 mais veneno (Urkai); Zarabatana 30/0, Dano 1 mais veneno (Urkai)

Perícias: Domar Animais 50%, Venefício 90%, Herbalismo 40%, Ler e Escrever 30%,

Empatia 44%, Liderança 54%, Pesquisa 54%, Primeiros Socorros 45%, Religião 55%, Esquiva 35%, Armadilhas 34%, Escapismo 25%, Avaliação de Objetos 34%, Furtar 35%, Disfarce 35%, Escutar 34%, Acrobacia 35%, Escalar 35%, Furtividade 45%, Lábria 34%, Manha 34%, Manuseio de Fechaduras 20%

Aprimoramentos: Meio Elfo, Enxergar no Escuro, Contatos 2, Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 3, Mascote (Rato Atroz)

Aprimoramentos Negativos: Esquizofrênico



Equipamento: vestes imundas, corselete de couro, adaga, diversos componentes mágicos, algumas doses de Veneno do Submundo (Urkai), badulaques e bugigangas.

Magias: Amizade de Animais, Conversar com Animais, Cura, Cura de Doenças, Detectar Venenos, Masmorra do Arbítrio

Rato Atroz:

CON 16, FR 12, AGI 19, DEX 0, INT 1, WILL 0, PER 12, CAR 4

IP 8, PV 19, Desl 12m, Escalar 6m

Ataques: 01; Mordida 60/0, Dano 1d6 mais Mal do Subterrâneo.

Habilidades especiais: Faro, Visão na Penumbra, Mal do Subterrâneo, Devoção, Evasão, Truques Adicionais (definir até 3 truques).

Perícias: Escalar 60%, Camuflagem 60%, Furtividade 35%

Criaturas do Submundo

Ratos do Submundo

Duranamur desenvolveu uma mistura de musgos e fungos com que ensinou os ladrões a passar no corpo com alguma frequência, para evitar que fossem atacados ou mordidos. Qualquer um que não tenha passado essa mistura no corpo nos últimos três dias pode ser atacado por essas criaturas pestilentas.

Ratazana

CON 10, FR 2, AGI 15, DEX 0, INT 2, WILL 0, PER 8, CAR 2

IP 0, PV 1, Desl 4,5m, Escalar 4,5m

Ataques: 01; Mordida 25/0, Dano 1d6-3 (com 10% de chance para causar a doença Mal do Subterrâneo).

Habilidades especiais: Faro, Visão na Penumbra, Mal do Subterrâneo.

Perícias: Equilíbrio 50%, Escalar 60%, Esconder-se 70%, Furtividade 50%, Natação 50%

Rato Atroz

CON 12, FR 10, AGI 17, DEX 0, INT 1, WILL 0, PER 12, CAR 4

IP 2, PV 5, Desl 12m, Escalar 6m

Ataques: 01; Mordida 40/0, Dano 1d6 (com 30% de chance para causar a doença Mal do Subterrâneo).

Habilidades especiais: Faro, Visão na Penumbra, Mal do Subterrâneo.

Perícias: Equilíbrio 55%, Escalar 40%, Esconder-se 40%, Furtividade 20%, Natação 55%

Roedor Gigante

CON 12, FR 16, AGI 17, DEX 0, INT 1, WILL 0, PER 12, CAR 4

IP 4, PV 14, Desl 12m, Escalar 6m

Ataques: 01; Mordida 55/0, Dano 1d6+1 mais o Mal do Subterrâneo.

Habilidades especiais: Faro, Visão na Penumbra, Mal do Subterrâneo.

Perícias: Equilíbrio 50%, Escalar 60%, Esconder-se 40%, Furtividade 40%, Natação 50%

Nova Habilidade

Mal do Subterrâneo: Cada mordida que acerta uma vítima tem 20% de chance de obrigá-la a fazer um teste de resistência de Constituição. Dano inicial: 1 Con, Dano Secundário: 1d4 Des e manchas vermelhas que duram enquanto este dano perdurar. Os danos são rolagens apenas uma vez, mas a duração e seus efeitos desta doença perduram até que seja curada com remédios que somente podem ser encontradas em alguma das Guildas.

Novo Artefato

Mezad-Kazyr, a Jóia Lagrima

Antes de Mordamir, nenhum outro ser vivo teve coragem de tocar numa relíquia tão

preciosa e por essa razão seu poder jamais foi utilizado por uma alma mortal até então.

Uma de suas características mais fascinantes é que a jóia-lágrima pode ser utilizada por qualquer ser consciente, bastando apenas colocar as duas mãos sobre o topo do artefato e concentrar sua mente em um lugar da metrópole acima ou das catacumbas logo abaixo. Não é preciso mais nada.

Como resposta, a Mezad-Kazyr permite que o dono tenha uma visão clara do que está acontecendo naquele lugar, naquele mesmo instante. Uma vez por dia, ela também oferece um bônus mágico de +6 para um teste de perícia, ataque ou resistência de qualquer criatura que estiver sendo observada; basta apenas que o observador assim o deseje.

Quando um observador focaliza sua mente no que se encontra por trás do portão de Koren-Kazyr, é preciso fazer um teste de Vontade (WILL Difícil) para não ficar 'abalado' (-2 ou 10% nos ataques, testes de resistência, perícias e de habilidades) durante 2d10 rodadas e impossibilitado de observar além do portão de novo pelos próximos 1d4 meses. Mordamir ainda não identificou o que viu, mas acredita ser uma terrível criatura demoníaca adormecida no salão ao lado.



Este Web-Enhancement com a adaptação de Koren-Kazyr para Daemon foi produzido para a REDERPG (www.rederpg.com.br) por Adriano "Mágico".

Koren-Kazyr é um cenário original de Pedro Borges, publicado na revista Dragão Brasil #115 (www.dragaobrasil.com.br).

Ilustrações por Alexandre Bar.