



MONGOOSE PUBLISHING



A QUINTESSÊNCIA DO GUERREIRO

Série Quintessência

Livro Vm

Este livro requer o uso do Livro do Jogador
de Dungeons & Dragons® 3ª Edição,
publicado pela Devir Livraria®





A Quintessência do Guerreiro

Matthew Sprange

Conteúdo

- 2 Introdução
- 4 Conceitos de Personagem
- 14 O Guerreiro de Prestígio
- 27 Truques do Ofício
- 37 Talentos para Guerreiros
- 44 Ferramentas do Ofício
- 56 Armas de Pólvora
- 61 Estilos de Luta
- 92 Torneios
- 97 Mercenários
- 101 Combate em Massa
- 111 Fortalezas
- 117 Notas do Autor
- 119 Sumário de Regras
- 122 Índice
- 124 Ficha de Personagem de Guerreiro
- 128 Licença OGL/D20

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. 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) 32111907 • jambo@jamborgp.com.br
www.jamborgp.com.br

MONGOOSE PUBLISHING

Mongoose Publishing, PO Box 1018
Swindon, SN3 1DG, United Kingdom
info@mongoosepublishing.com
Visit the Mongoose Publishing website at
www.mongoosepublishing.com for additional rules and news

Créditos

Editor – Alexander Fennell
Arte da Capa – Anne Stokes
Ilustrações Interiores – Marcio Fiorito, Anne Stokes, Stephen Shepherd, Judy Perrin, Eric Lofgren, Reynaldo Batista, Nathan Webb
Texto Adicional – Lee Hammock, William J. Pennington, Harris Rotman, Ian Barstow, Jeff Ibach, August Hahn
Revisão – Ian Barstow
Playtesters – James Sparling, Shannon Sparling, Jimi Braun, Michelle Braun, Jason Thornton, Bill 'Urkloré' Schwartz, Tim Elkins, William Adley, Jeff Ibach, Philips Van-Mater-Miner, Cheryl Van Mater-Miner, Angelo Sargentini

Edição Brasileira

Copyright: Mongoose Publishing
Título Original: The Quintessential Fighter
Tradução: André Mendes Rotta e Leonel Caldela
Revisão: Rafael Dei Svaldi
Editoração Eletrônica: Guilherme Dei Svaldi

Conteúdo de Open Game e Informação de Copyright

A Quintessência do Guerreiro é ©2001 Mongoose Publishing. Todos os direitos reservados. Reprodução de material desta obra que não seja Open Game por quaisquer métodos sem o consentimento escrito do editor é expressamente proibido. A Quintessência do Guerreiro é apresentado sob as Licenças D20 e Open Game. Veja a página 128 para os textos dessas licenças. Todas as mecânicas de jogo e estatísticas derivadas do conteúdo de Open Game e o System Reference Document devem ser consideradas conteúdo Open Game. Todos os outros personagens, nomes, lugares, itens, arte e texto aqui apresentados são marca registrada pela Mongoose Publishing. Todos os direitos reservados. "d20 System" e o logo "d20 System" são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast e são usadas de acordo com os termos da Licença d20 System versão 1.0. Uma cópia dessa licença pode ser encontrada em www.wizards.com. A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não representa um desafio à marca comercial registrada referida. Dungeons & Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais da Wizards of the Coast, e são usadas com permissão.

ISBN: 85-89134-04-0
Publicado em maio de 2003

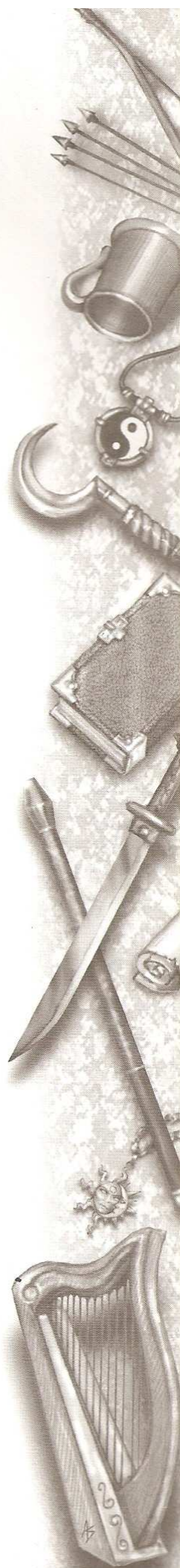
S867q Sprange, Matthew

A quintessência do guerreiro / Matthew Sprange;
tradução de André Mendes Rotta e Leonel Caldela;
editor Rafael Dei Svaldi. -- Porto Alegre : Jambô,
2003. -- (Série Quintessência, 1)

128p. Il.

1. Jogos eletrônicos. I. Rotta, André Mendes II. Caldela, Leonel. III. Svaldi, Rafael D. IV. Título. V. Série.

CDU 794:681.31



INTRODUÇÃO

O bravo e devoto cavaleiro vestido em sua armadura brilhante e montado em seu fogaço corcel. O soldado veterano, marcado por centenas de batalhas ao longo dos anos. O guerreiro tribal exilado por seus companheiros, forçado a enfrentar o mundo tendo apenas sua lança como aliada. O audacioso nobre que fascina as damas da alta sociedade com sua boa aparência, esperteza e habilidade com o florete. Todos estes são exemplos de guerreiros, a classe de personagem que talvez seja a mais diversificada dentro do Sistema d20. *A Quintessência do Guerreiro* é um livro que expandirá muito esta classe, fazendo com que o guerreiro deixe de ser simplesmente alguém que anda por aí balançando sua espada, e transformando-o em um personagem completamente detalhado, tão interessante e inovador quanto o mais sábio dos magos, artilheiro dos ladrões ou vingativo dos clérigos.

De todas as classes descritas dentro do Sistema d20, é o guerreiro que mais se destaca. Possuindo uma habilidade devastadora em combate, o guerreiro é tanto disposto quanto mais do que capaz de se lançar em combate com qualquer tipo de criatura ou inimigo que confronte seu grupo de aliados. Durante o clímax da aventura, será ele que procurará o maior e mais difícil dos inimigos para combatê-lo um contra um enquanto o resto do grupo enfrenta seus lacaios. Enquanto seus companheiros batem em retirada diante de sucessivas investidas de goblinóides e outras criaturas terríveis, é o guerreiro que ficará para trás para atrasar os inimigos e garantir a fuga de seus aliados.

A SÉRIE QUINTESSÊNCIA

A Série Quintessência é uma série de livros de classe e de raça publicados pela Mongoose Publishing, e trazidos ao Brasil pela Jambô Editora, todos projetados para aumentar as opções dos jogadores para seus personagens dentro dos jogos do Sistema d20. Encaixando-se praticamente em qualquer campanha baseada em um cenário de fantasia, cada livro irá lhe proporcionar conhecimento sobre uma classe ou raça dentro do jogo, permitindo tanto aos jogadores quanto ao Mestre ter a chance de apresentar personagens velhos de uma maneira nova sem que isto os torne poderosos demais ou desequilibre o jogo como um todo. A Série Quintessência não permitirá necessariamente que se construam personagens mais poderosos, mas sim que se faça muito mais com eles do que já se pensou antes.

A QUINTESSÊNCIA DO GUERREIRO

Com a ajuda deste livro, qualquer personagem que escolher a classe de guerreiro descobrirá que suas opções e capacidades serão aumentadas em proporções em que antes só éramos capazes de sonhar. Através do uso de Conceitos de Personagem, os guerreiros podem ser

complementados com detalhes de seu passado, tais como as circunstâncias que o levaram a ser um guerreiro. Novas Classes de Prestígio são apresentadas para aqueles que aspiram se tornar um guerreiro melhor – mas poucos terão a sagacidade, coragem e habilidade para receber o reconhecimento supremo e se tornarem uma Lenda. Novos talentos atordoarão os outros membros do grupo enquanto o guerreiro pratica movimentos incríveis durante o combate, derrubando seus inimigos enquanto protege seus aliados. Novas armas, armaduras e equipamentos proporcionam ao guerreiro as ferramentas necessárias para que ele cumpra suas tarefas com maior eficiência. Todo guerreiro digno de sua espada deseja vestir uma armadura tão afamada quanto uma armadura de escamas de dragão.

À medida que um guerreiro ganha experiência ele começa a aprender novos estilos de luta, concedendo-lhe uma vantagem ainda maior sobre seus inimigos à medida que escala as escadas da maestria em uma variedade de novas disciplinas. Alguns podem se aventurar, brevemente, no uso das raras armas de pólvora, mas a maioria terá a sabedoria para se afastar destes aparatos, tão perigosos para quem os usa quanto para aqueles contra os quais são usadas. A espada de um guerreiro logo irá lhe render respeito e riquezas e com estes, responsabilidade. Não tardará o dia que o guerreiro se verá na frente de um



grande número de homens, liderando-os para a batalha, talvez até mesmo como o líder de um grande exército para tentar criar seu próprio destino sobre a face da terra. Os maiores guerreiros de todos irão conquistar seu território e construir sua fortaleza, ou até mesmo seu castelo, iniciando sua dinastia e forjando sua própria nação.

Existem, realmente, poucos limites para o que um guerreiro pode conquistar durante sua carreira, contanto que ele mantenha sua habilidade com a espada e evite a morte final. *A Quintessência do Guerreiro* levará tais personagens por todo o caminho, do 1º ao 20º nível, e além.

O cavalo entrou no acampamento de Zuabir à galope, espantando o rebanho misto de galinhas e cabras que vagavam livres por entre as tendas. Vários guardas bem armados, porém despreocupados, olharam. Ninguém buscou suas armas. O jovem cavaleiro saltou de cima de sua montaria ao mesmo tempo em que esta era parada de sopetão por ele; o salto de pernas cruzadas foi executado com tal estilo e perfeição que era impossível negar as horas de treino. O silêncio era ensurdecedor e o acampamento voltou aos seus afazeres como se a chegada deste jovem nunca houvesse ocorrido. Nem mesmos as cabras pareciam impressionadas. Helix, filho de Ghili, da tribo de Nigal ficou ali parado, desconcertado por sua aparente falta de impacto. Ocorreu a Helix que talvez ele estivesse no lugar errado, e sua mão desceu para o cabo de seu tulwar instintivamente.

“E o que você pretende fazer com isto garoto?” Perguntou um homem baixo e atarracado, suas pernas arqueadas indicando que passara grande parte de sua vida no lombo de um cavalo.

“Eu procuro o grande Zuabir.” Disse Helix desafiadoramente. Não havia dúvidas que este cão da areia poderia indicar a direção correta.

“Ah, você procura, não é? E porque você o procura?”

“Se é que isto lhe interessa,” respondeu Helix, já irritado com atitude deste servo, “eu vim para aprender com ele as artes do estilo Flechas do Vento.”

O homem deu uma risada de leve. “E o que lhe faz pensar que mestre Zaubir está aqui ou deseja lhe ter como aprendiz?”

Helix se esforçou para controlar as fortes emoções que surgiam. Ele explicou para o homem porque ele havia sido mandado, esperando que isto fosse suficiente para conseguir seguir com seu objetivo. O homem olhou direto nos olhos de Helix, enquanto coçava seu queixo no qual podia se ver uma barbicha que parecia mais o papo de uma galinha e que parecia estar muito familiarizado com gordura de galinha. Ele balançou a cabeça devagar e perguntou: “Por que você deseja lutar?”

Helix riu, feliz com a pergunta, esquecendo por um momento a insignificância do homem de tribo. “Eu adoro lutar! Adoro! Desde que eu era um fedelho na tenda de meu pai. Vê-lo cavalgar de volta de um saque, abarrotado de ouro e peles, com uma mulher amarrada ao pescoço de seu pônei. Existe algo mais na vida?”

“Muitos acham que ser um grande feiticeiro ou um sábio sacerdote é o corolário de uma vida.” Gabou-se o homem.

“Ha! Estes são a carne em minha mesa. Caminharia sobre os corpos deles e tomaria suas mulheres para mim!” disse Helix, com seu sangue subindo conforme falava. Talvez este homem fosse mais interessante do que pensara primeiramente.

“Mas quanto à morte?” pressionou o homem. “Você não teme perder a vida?”

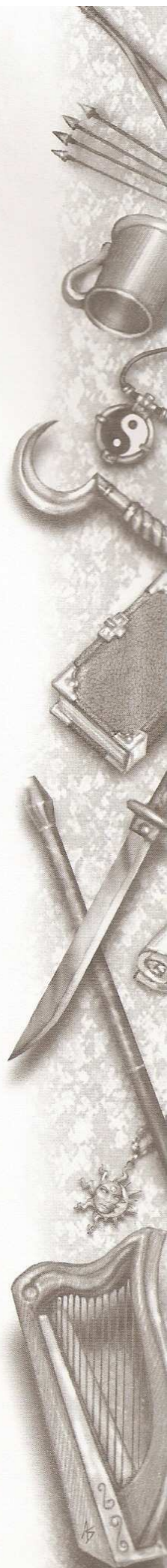
Helix ergueu sua cabeça, permitindo que seu longo cabelo descesse por sua espinha quase até a cintura e riu com vontade. “Vida é o que você faz dela, velhote! Eu pretendo cavalgar através das planícies até que não possa mais montar. Liderarei minha tribo em incontáveis cavalgadas, e se eu tiver que morrer? Então que seja! Ter vivido sem vida não é viver.” Esta última parte era a frase favorita de seu pai e o mote dos Nigal.

“Então está pronto para aprender?”

“Sim, eu estou.” Afirmou Helix, seu pulso ainda acelerado pela vida que planejava. Ele jogaria seus dados bem alto e quando eles caíssem ele já teria vivido sua parte. Depois disso, o que importaria?

“Me siga então”, ordenou o homem, direcionando-se para a maior tenda do acampamento. Helix seguiu obedientemente e entraram nela. O aroma era maravilhoso. Velas e incensos brilhavam de cima de pedestais e ricas mobílias repousavam sobre tapetes finamente trançados. Era difícil se lembrar que aquilo era uma mera tenda. “Bem, você queria conhecer Zuabir...” riu o homem.

“...e aqui estou.” Disse uma outra voz vindo das sombras da tenda. “Eu vejo que conheceu Treg, o bobo do acampamento. Espero que ele não o tenha detido por muito tempo. Temos muito que conversar. Você é Helix, filho de Ghili da tribo de Nigal, eu suponho?”



CONCEITOS DE PERSONAGEM

Um guerreiro é muito mais do que alguém que anda por aí brandindo sua espada. Na realidade, ele tem o potencial para ser a classe de personagem mais flexível de todas, pois suas habilidades de combate, já bastante evoluídas, deixam espaço de sobra para os jogadores se concentrarem no passado de seu personagem, associações antigas, história recente e, acima de tudo, nos motivos que o levaram a se tornar um guerreiro. Seja fugindo das forças da lei e da ordem como um bandido, servindo um grupo mercenário ou executando atos heróicos para defender a sua aldeia natal, todo guerreiro tem a sua própria história para contar. Neste capítulo nós daremos uma olhada em um grande número de possibilidades para personagens que começam suas carreiras como guerreiros.

Conceitos de Personagem são uma idéia central nos livros da Série Quintessência. Eles trazem uma gama de modelos para cada classe de personagem, permitindo a um jogador adicionar um pano de fundo pronto para todo personagem novo que ele crie, de maneira rápida e fácil. Cada conceito traz pequenos benefícios e penalidades, dando uma base pronta para interpretação e concedendo a inspiração necessária para que o jogador se sinta à vontade com o seu novo personagem.

Qualquer Conceito de Personagem pode ser aplicado a um personagem que está sendo criado. Basta aplicar os benefícios e as penalidades listadas, incluir as descrições de interpretação e o personagem estará pronto para jogo! Vale ressaltar que tanto o jogador quanto o Mestre devem estar atentos ao Conceito de Personagem escolhido, e tomar cuidado para que o personagem seja jogado adequadamente. Deve-se ter em mente que os Conceitos de Personagem são também uma ferramenta de atuação, e não apenas um método para ganhar habilidades novas!

BANDIDO

Nem todo guerreiro tem as origens promissoras de um cavaleiro ou sua maestria em armas. Muitos daqueles que descobrem seus talentos para lutar cedo na vida simplesmente vendem seus serviços como músculos de aluguel para quem pagar mais. Participando de atividades nefastas e muitas vezes ilegais por entre os becos escuros das grandes cidades, bandidos são geralmente considerados como a escória, nada melhores do que simples ladrões e assassinos. Geralmente confundidos com ladrões, bandidos são guerreiros aptos, destruindo lojas daqueles que não pagam por sua proteção tão facilmente como matam os bandidos que trabalham para um criminoso rival.

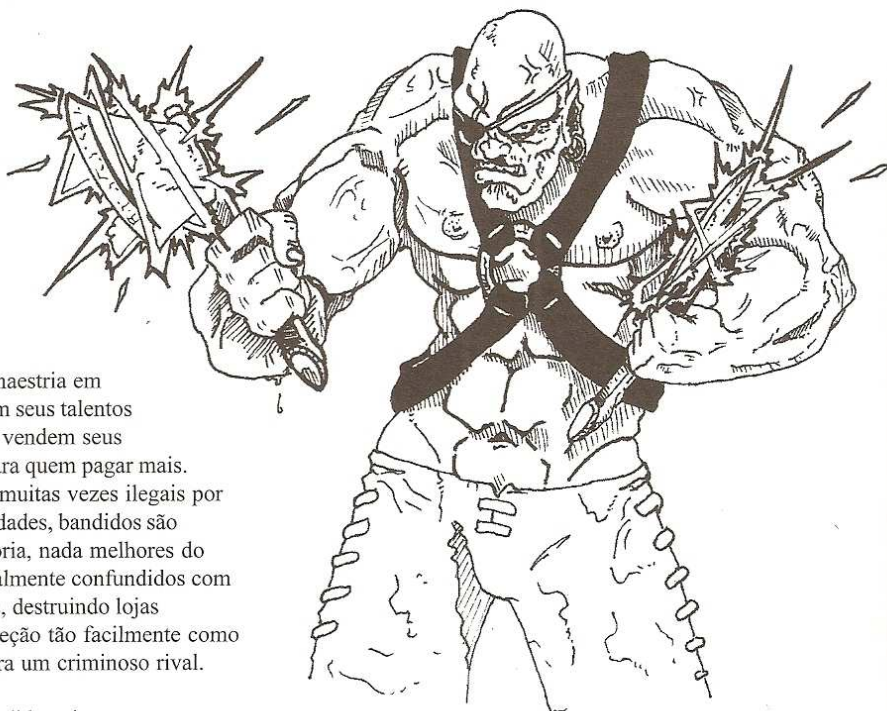
Aventuras: A grande maioria dos bandidos vive e morre nas ruas de seu território, sem nunca ascender além de suas

posições de simples soldados do crime. Alguns poucos, entretanto, rapidamente percebem que nunca sairão do lugar se continuarem a vender seus músculos a senhores do crime de baixo poder. Arriscando-se por si só, estes bandidos juntam suas economias, junto com quaisquer coisas que possam roubar de seus antigos patrões e partem da cidade para começar uma nova vida de aventuras. Confiantes de que nenhum mero goblin seja páreo para sua brutalidade, muitos bandidos experimentam um rude despertar no momento em que enfrentam pela primeira vez alguém de poder maior que o seu.

Características: O bandido é um indivíduo extremamente bruto, tendo crescido na mais rude das vizinhanças, sem nunca ter recebido uma chance durante sua vida. Ele não espera a ajuda de ninguém e sabe que, no fim, a única pessoa em quem ele pode confiar é ele mesmo e em seus próprios métodos brutais. Ele tem poucos amigos, porém tem muitos conhecidos (e não confia em nenhum deles). Raramente buscando a fama, o bandido procura geralmente por riqueza, esperando um dia juntar o suficiente para se tornar o líder de sua própria organização.

Benefícios: Bandidos são brutais e sabem exatamente como impressionar aqueles mais fracos do que ele e forçá-los a fazer o que quer. O bandido recebe +4 de bônus de competência em testes de Intimidar.

Penalidades: Apesar de muitos bandidos tentarem esconder suas origens, várias pessoas o reconhecem pelo que ele realmente é – meros músculos de aluguel. O bandido sofre -4 de penalidade de circunstância em testes de Diplomacia.



ESCRAVO GLADIADOR

A prática do escravismo foi banida da maioria das sociedades realmente civilizadas, mas ainda existem muito escravistas que operam sob o manto do submundo ou com a licença de legisladores corruptos. Entretanto, a presença de uma grande arena de gladiadores faz necessário o uso contínuo de escravos para suprir a demanda de lutadores para as areias da arena. Neste tipo de cidades, escravidão é considerada parte do dia-a-dia, e a privação da liberdade de um ser pensante é geralmente aceita. Uma das maneiras de se medir a riqueza de uma pessoa, neste tipo de local, é simplesmente contar quantos escravos ele possui – geralmente, a vida de um escravo fora da arena pode ser considerada segura e talvez até monótona. Porém, um escravo comprado e treinado para lutar na arena pode esperar por apenas dois destinos: escapar, ou cair morto sobre a areia.

Aventuras: Todo escravo sonha com a liberdade, mas apenas aqueles treinados para as arenas têm realmente as habilidades para conseguí-la, se tiverem a chance. Um escravo gladiador fugitivo sem dúvida será caçado sem descanso por seus antigos donos, já que ele representa um investimento considerável pela parte deles. Ao escapar da nação brutal e opressiva à qual servia, o escravo gladiador geralmente embarca numa vida de aventuras, já que ele provavelmente não tem muitas outras opções, e é neste tipo de vida que suas habilidades de combate se fazem mais úteis.

Características: O escravo gladiador é em sua essência um guerreiro competente e sabe disto. Tendo derrotado dezenas de inimigos na arena, o escravo gladiador é um especialista em combate um contra um, e aprendeu como estudar seu adversário cuidadosamente antes de começar a usar sua arma. Ele é também um artista e tende a ter um estilo de luta extravagante, constantemente usando de floreios e piruetas que outros guerreiros julgariam desnecessários. Entretanto, o escravo gladiador está sempre atento e preocupado, já que teme ser encontrado, capturado e levado de volta às arenas das quais teve tanto trabalho para escapar.

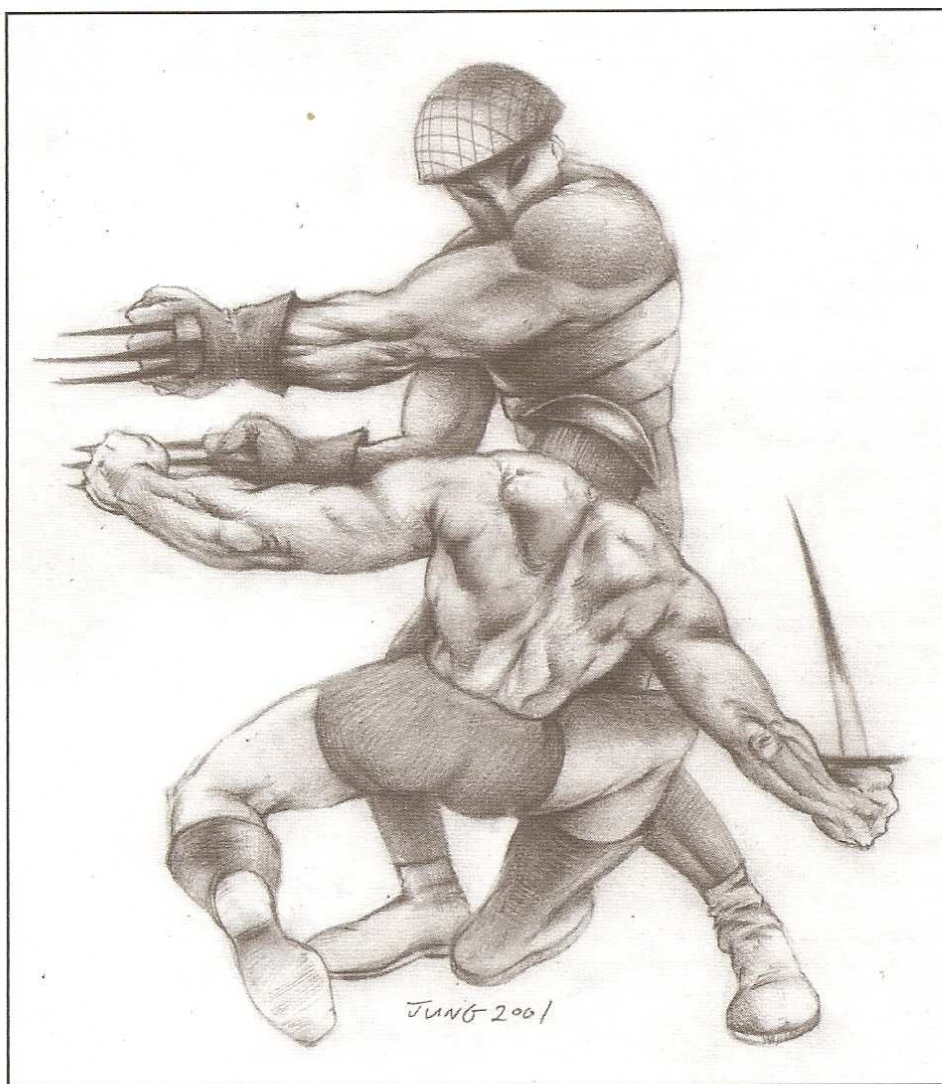
Benefícios: O escravo gladiador é treinado em muitos tipos de armas estranhas e fascinantes, portanto ele automaticamente começa o

jogo com três talentos Usar Arma Exótica à sua escolha. Ele também começa o jogo com qualquer armadura leve à sua escolha e uma das armas exóticas nas quais foi treinado.

Penalidades: Um escravo fugitivo tem poucos aliados e menos ouro ainda. Forçado a sobreviver apenas com sua esperteza até que consiga ganhar algum dinheiro ou roubá-lo, o escravo gladiador começa o jogo com somente 1d6 peças de ouro.

EXPLORADOR

Dentro de muitos queima o desejo de ver, conhecer e de explorar. Muitos se juntam a navios mercantes e de guerra, conseguindo assim conhecer muitas terras e civilizações estranhas. Outros, entretanto, arriscam-se sozinhos, decididos a não serem guiados pelos desejos de um capitão de navios. Através dos mais altos picos, dentro das mais profundas selvas e das mais escuras ruínas, estes exploradores arriscam suas vidas e almas à procura de glória e ouro, tentando encontrar os tesouros da antiguidade, até agora escondidos do resto do mundo. No entanto, é a paixão por explorar o desconhecido que queima mais forte no coração destes aventureiros, e mesmo aqueles que já juntaram riquezas inimagináveis as usam



CONCEITOS DE PERSONAGEM

apenas para patrocinar suas novas explorações em terras desconhecidas. Muitos encontram uma morte solitária nas mãos de terrores inimagináveis, mas uma pouca minoria tem a chance de posar dentre os mais renomados indivíduos conhecidos em todas as nações por virtude de suas descobertas.

Aventuras: Poucos exploradores têm os fundos ou a posição social necessários para juntar a grande quantidade de indivíduos necessários para empreender uma jornada por entre as selvas e mares que o levaram em direção aos seus maiores sonhos. Sem muitas escolhas, muitos se tornam aventureiros normais, esperando ter sorte o suficiente para encontrar ouro e tesouros o suficiente para permitir que eles levem adiante seus ambiciosos planos de descobrir novas terras, novos povos e ainda mais riquezas.

Características: De muitas formas, o explorador é movido por uma sede de conhecimento muito maior até do que a de muitos sábios. Porém, livros e tomos empoeirados não fazem parte de seu mundo e ele se importa muito pouco com estudos. Movido pelo simples desejo de colocar seus olhos naquilo que nenhum outro homem vivo já tenha visto, o explorador pode ser um aliado perigoso, já que ele correrá qualquer risco pela oportunidade de dar apenas uma olhadela no desconhecido. O explorador tem grande respeito por aqueles que pensam como ele, mesmo aqueles que possam ser considerados como seus rivais, desprezando os que se contentam em ficar a salvo em casa e não experimentam a totalidade das maravilhas que o mundo tem a oferecer.

Benefícios: O explorador é um indivíduo muito habilidoso. Ao começar o jogo ele recebe 8 pontos de perícia para serem gastos nas seguintes perícias: Adestrar Animais, Cavalgar, Conhecimento (natureza), Cura, Falar Idioma, Observar, Procurar, Senso de Direção e Sobrevivência.

Penalidades: Tendo passado mais tempo explorando do que lutando, o explorador tem menos experiência de combate que outros guerreiros. O explorador não recebe o talento adicional concedido pelo 1º nível de guerreiro. Ele ainda recebe o talento adicional por ser um personagem de 1º nível e o talento adicional por ser humano, caso o seja.

FORA-DA-LEI

Os bandos de foras-da-lei das regiões ermas têm péssima reputação nas cidades das nações civilizadas, sendo vistos como a pior espécie de ladrões, bandidos e arruaceiros que espream, matam e roubam quaisquer viajantes desavisados. Muitos foras-da-lei seguem realmente este caminho, mas em regiões dominadas por governantes tiranos, muitas pessoas escolhem deixar o conforto

das cidades e se juntam aos grupos de fora-da-lei, para não se submeterem a leis desumanas e cruéis. Tais foras-da-lei geralmente se tornam heróis para as aldeias próximas, que sofrem sob o jugo de governantes malignos e pagam taxas abusivas que forçam suas famílias a passar fome. Ao prover estas famílias com comida e uma certa proteção contra os soldados de seu governante, os fora-da-lei podem criar toda uma cadeia de vilas dispostas a lhes ajudar e escondê-los quando mais precisarem.

Aventuras: A notoriedade é tanto uma aliada como uma inimiga dos foras-da-lei. Um fora-da-lei conhecido pode forçar uma caravana inteira de comércio a se render sem luta apenas aparecendo à frente de seu bando, assim como ser capaz de contar com a ajuda de qualquer vila que tenha ajudado. Por outro lado, ao passo que sua lenda cresce, cresce também, no coração do soberano de sua região, o desejo de capturá-lo e destruí-lo. Muitos bandos de foras-da-lei são geralmente forçados a se separar e escapar com pressa da região em que



operam. Até mesmo os mais jovens e inexperientes membros do bando terão um preço por suas cabeças e muitos destes, sem um lar para retornar, embarcam em uma vida de aventuras, mantendo seu passado em segredo.

Características: Muitos foras-da-lei levam a vida de acordo com o estereótipo esperado deles, contando com sua fama de terríveis ladrões e assassinos e usando sua reputação para conseguir o que quiserem da vida. No entanto, existem aqueles que possuem um forte senso ético que faz com que lutem contra as injustiças onde quer que as encontrem. Isto leva muitos deles a odiarem aqueles com poder ou riquezas, que dançam e bebem em glamorosos salões enquanto o resto da população passa fome.

Benefícios: O fora-da-lei está acostumado a lutar contra todas as chances, lutando contra vários soldados treinados e equipados nos bosques, florestas e áreas selvagens próximas às cidades, já que ele está acostumado a usar o terreno à sua volta em seu favor. Sempre que estiver em seu terreno selecionado (geralmente florestas ou montanhas, mas qualquer terreno pode ser escolhido), o fora-da-lei recebe +2 de bônus de competência em testes de Esconder-se, Furtividade e Sobrevivência.

Penalidades: Por passar muito tempo enfrentando seus inimigos nos ermos, o fora-da-lei valoriza velocidade e furtividade no lugar de vigor no combate. O fora da lei só sabe usar armaduras leves.

GUERREIRO ASSASSINO

A maioria dos assassinos opera como indivíduos altamente experientes e sombrios, atacando suas presas na escuridão e ganhando quantias enormes de ouro por suas habilidades mortais. Treinados nas artes de silêncio e cautela, eles são inimigos verdadeiramente terríveis. Outros, porém, são treinados puramente para lutar, e enquanto muitos os vêem como pouco mais que meros bandidos de rua, estes guerreiros assassinos renunciaram à cautela de suas contrapartes furtivas para se concentrar em puro poder de combate. Pagos para arriscar suas vidas assassinando alvos que são, também, guerreiros excelentes, o guerreiro assassino confia pouco em subterfúgio, preferindo se armar e se equipar para a batalha na linha de frente.

Aventuras: Os guerreiros assassinos tendem a ser homens de muitos talentos, e freqüentemente buscam aventuras quando suas habilidades mortais não estão sendo procuradas por empregadores. Notoriedade não tarda a chegar para um guerreiro assassino, sua fama cresce rapidamente na cidade em que atua e logo fica difícil para ele se aproximar do alvo despercebido ou evitar a guarda local. Porém, as habilidades destes guerreiros são bem

apropriadas para aventureiros, e muitos grupos prontamente aceitarão um guerreiro tão capaz, contanto que ele não insista muito em agir como no passado.

Características: Cruel, frio e caprichoso, assim é um guerreiro assassino. Um mercenário no total sentido da palavra, ele fará praticamente qualquer coisa por ouro e trairá os amigos e aliados prontamente pelo preço certo. Este comportamento começa a envenenar a mente do guerreiro assassino, e ele será rápido em acreditar que todo o mundo pensa da mesma forma que ele. Isto o faz suspeitar das verdadeiras intenções de todos e ele sempre pensa o pior dos outros.

Benefícios: Embora se concentre em treinar suas habilidades de combate, o guerreiro assassino sabe o valor de chegar no alvo antes que ele o perceba. Esconder-se e Furtividade são perícias de classe para o guerreiro assassino.

Penalidades: O guerreiro assassino tem grande dificuldade em se relacionar bem com outras pessoas, e ele sempre presume que os outros irão trai-lo na primeira oportunidade. Ele recebe -2 de penalidade de circunstância em todos os testes baseados em Carisma.



GUERREIRO HONRADO

Códigos de honra não fazem parte apenas do mundo dos cavaleiros e dos paladinos. Muitos guerreiros seguem algum código de conduta que determina seu comportamento tanto nas batalhas como fora delas. Algumas vezes este código de honra vem de fora do guerreiro, ensinado pelo mesmo mestre que lhes ensinou suas técnicas de combate, outras vezes vem da criação do guerreiro, tendo sido forjado em seu caráter por sua família ou pelos valores presentes em seu local de origem. Qualquer que seja o caso estes valores são difíceis de serem postos de lado ou ignorados, e este código define o que é este guerreiro honrado e tudo o que ele faz. Independente da adoção de um código de honra, nem todos os guerreiros honrados são indivíduos de bom coração. Muitos deles são produtos de suas culturas, seja para o bem ou para o mal.

Aventuras: Guerreiros honrados, se forem reconhecidos como tal, geralmente são levados a se aventurar devido a pedidos feitos por aqueles que confiam em suas habilidades e atitudes. É claro que este pedido nem sempre vem de pessoas confiáveis ou de bom caráter. Um guerreiro honrado pode estar também a serviço de sua nação como um soldado ou em algum outro papel para o qual se necessite um guerreiro. De qualquer forma, não importa como um guerreiro honrado se tome um aventureiro, seu código de honra andarão sempre a seu lado, guiando (e algumas vezes barrando) seus passos em sua jornada pela vida.

Características: A coisa mais importante na vida de um guerreiro honrado é seu código de conduta, pois ele não somente determina como o guerreiro honrado reagirá a cada situação de sua vida como também definirá como os outros reagirão a ele. Todos aqueles que souberem sobre o código de honra do guerreiro honrado geralmente reagirão ao código, ao invés de reagirem em relação ao guerreiro honrado diretamente. Isto pode gerar situações de interpretação muito interessantes, principalmente se isto levar o guerreiro honrado a questionar os valores que vem lhe acompanhando a vida inteira. Poucos daqueles que iniciam sua jornada por este caminho estreito e direto chegam ao seu final, porém mesmo estes que se perdem durante seu caminho descobrem que sua jornada é cheia de excitação e recompensas. É comum que guerreiros honrados se tornem guerreiros sagrados, monges ou clérigos, já que sua disciplina e devoção tornam estes papéis naturais para eles.

Benefícios: Embora possa se tornar limitante, um código de conduta pode ser algo reconfortante para aqueles que lidam com um guerreiro honrado. Esta estabilidade faz do guerreiro honrado alguém muito confiável, alguém com quem se pode contar. Quem conversa com um guerreiro honrado pode estar seguro de que ele fará exatamente o que ele disse que iria fazer. O guerreiro honrado recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Obter Informações, desde que possa ser reconhecido como tal, seja através de um uniforme, estandarte ou qualquer outro meio.

Penalidades: A maior desvantagem de um guerreiro honrado é seu código de conduta, que o prende a certos tipos de atitudes e lhe veta outros tipos de comportamento, determinados pelo jogador e pelo Mestre. Todos os guerreiros honrados devem ser de tendência Leal. O guerreiro honrado perde todos os seus

benefícios se abandonar a tendência Leal, mesmo que a outra parte de sua tendência permaneça inalterada. Além disso, todos aqueles que conhecessem o guerreiro honrado antes da mudança de tendência, tenderão a agir de forma desaprovadora perante sua “perda de fé”, impondo -1 de penalidade em todos os teste baseados em Carisma feitos pelo guerreiro honrado em relação a eles.

GUERREIRO TRIBAL

A maior parte da população mundial vive nos grandes centros urbanos, tanto se beneficiando dos confortos oferecidos pela civilização como suportando o preço que devem pagar para usufruir destes benefícios. No entanto, nas mais profundas e remotas regiões ermas do mundo, existem aqueles que rejeitam este tipo de vida. Tribos que têm sobrevivido por séculos retirando seu sustento dos mais inóspitos tipos de terreno, contando com nada mais do que pura força e um grande senso de irmandade. O guerreiro tribal é o protetor de seu povo, um guerreiro que irá se manter firme na defesa de sua tribo contra qualquer adversidade e inimigo, por mais impossíveis que sejam suas chances de vitória. Usando-se de sua grande habilidade e da ajuda de seus companheiros, o guerreiro tribal prevalecerá contra todos os perigos que rondam as terras selvagens.

Aventuras: Muitos jovens guerreiros deixam suas tribos em busca de aventura e excitação. Sejam eles expulsos devido a alguma terrível transgressão às leis da tribo, ou estejam eles simplesmente tentando se livrar de uma vida restrita, castigada e cheia de dificuldades, eles buscam nas aventuras um modo de vida. O guerreiro tribal é um lutador competente e extremamente leal àqueles que considera seus amigos, mesmo que muitas vezes ele se sinta um pouco fora do lugar quando confrontado com a glória da civilização.

Características: O guerreiro tribal é um membro muito valorizado em qualquer grupo de aventureiros, pois ele, acima de todos, sabe a força que vem da união e lutará ao lado de seus companheiros até o fim. De fato, qualquer grupo de aventureiros ao lado de quem ele tenha lutado por certo tempo irá se tornar sua nova tribo. Entretanto, o guerreiro tribal é muito desconfiado de qualquer estranho e nunca perdoará qualquer traição que tenha sofrido de qualquer um que tenha se dito seu amigo.

Benefícios: Tendo vivido nas regiões mais difíceis do mundo por toda sua vida, o guerreiro tribal está extremamente adaptado para sobreviver em regiões selvagens. Ele recebe +3 de bônus de competência em testes de Sobrevivência.

Penalidades: O guerreiro tribal foi criado em uma cultura muito menos sofisticada do que a das regiões civilizadas, e tem grande dificuldade em entender porque as pessoas das cidades fazem as coisas que elas fazem. O guerreiro tribal sofre -2 de penalidade de competência em testes baseados em Carisma (incluindo perícias que tenham Carisma como habilidade chave) quando estiver em uma vila ou cidade.

MARINHEIRO

A vida em um navio em alto mar pode ser muito difícil. A constante presença de bestas mágicas marinhas faz de piratas a menor das preocupações da tripulação. Humanóides aquáticos,

dragões tartaruga e até mesmo as sombras do passado que habitam navios perdidos podem tornar uma pacífica viagem marítima um pesadelo. Tudo isto faz com que capitães mais sábios contratem homens fortes e com algum treinamento marcial para fazerem parte de sua tripulação. De primeiros imediatos que comandam a tripulação durante as batalhas até guarda-costas contratados para proteger passageiros indefesos, um marinheiro pode preencher muitos papéis. Para fazer tudo isso efetivamente, o marinheiro é treinado para enfrentar todas as variantes de um combate em um navio. Tendo aprendido a lidar com as peculiaridades que vêm de lutar por entre as velas e cordames, ele pode usar estes obstáculos em seu favor.

Aventuras: Marinheiros tendem a começar suas carreiras como aventureiros quando a aventura vem a eles. Aventuras baseadas em ambientes aquáticos vêm naturalmente, mas destroços de navios e outros eventos podem levar os marinheiros a descobrir novos meios de retirar seu sustento dos mares. Sempre que possível um marinheiro preferirá ficar próximo à costa ou embarcar em qualquer barco que estiver partindo para novas terras. Trazendo a mentalidade de alguém acostumado a enfrentar o perigo, analisando cada ângulo de uma situação e utilizando recursos limitados, um marinheiro pode ser um membro valioso dentro de um grupo de aventureiros.

Características: O marinheiro joga em equipe, tendo aprendido desde cedo que uma tripulação habilidosa pode fazer muito mais que um único indivíduo. Sua natureza energética e atitude positiva são geralmente inspiradoras para seus novos amigos. Ele trabalha duro, joga duro e dificilmente entende aqueles que não tiram o máximo de suas vidas. Mesmo em terra firme a natureza de um homem do mar está presente em cada gesto e palavra.

Benefícios: Estando adaptado aos rigores da vida a bordo, o marinheiro está acostumado a lidar com ambientes instáveis. Ele recebe +1 de bônus de competência em testes de Equilíbrio, +1 de bônus de competência em jogadas de ataque quando estiver lutando a bordo de alguma embarcação e recebe Usar Cordas como perícia de classe devido à sua experiência com velas e cordames. Nenhuma destas habilidades permanece enquanto o marinheiro estiver usando uma arma de combate corpo a corpo de duas mãos, um escudo ou uma armadura pesada.

Penalidades: O marinheiro está acostumado a lutar por entre obstáculos, onde ter as duas mãos ocupadas é uma terrível penalidade. Como consequência disto, o marinheiro começa o jogo sem saber usar escudos ou armaduras pesadas. Além disto, o marinheiro não pode começar o jogo escolhendo Foco em Arma em nenhuma arma de duas mãos.

MESTRE DAS FERAS

Nascido em regiões selvagens, ou tendo sido exilado da civilização quando criança, o mestre das feras acredita que sua própria raça não merece confiança, e acaba desenvolvendo um estranho laço com os animais selvagens. Poucos são aqueles capazes de formar estes laços, mas muitos acreditam que este tipo de relação assemelhe-se àquela existente entre um mago ou feiticeiro e seus familiares. Entretanto, nada de mágico

existe na união entre um mestre das feras e seu animal, que é forjada na adversidade e nas dificuldades existentes na vida levada nas regiões selvagens. Apesar de não possuir as habilidades especializadas de um ranger, o mestre das feras sabe como sobreviver por si e possui habilidades de combate superiores que lhe permitem sobreviver sozinho na natureza.

Aventuras: A maioria dos mestres das feras vivem afastados em seus domínios nas regiões selvagens, nunca se aproximando da civilização por escolha própria. Porém, de vez em quando, eles são obrigados a isto devido às necessidades de seus amigos animais – por não serem capazes de curar algum ferimento que o animal tenha sofrido, ou porque a civilização avançou tão dentro dos domínios de seus animais que precisa ser parada. Durante estes tempos de perigo, o mestre das feras pode ser afortunado o suficiente para fazer amizade com outras raças inteligentes e talvez descobrir que nem todos são tão maus como pensava antes.

Características: O mestre das feras tem uma empatia natural com todos os animais, parecendo às vezes ser capaz até de conversar com eles. Ele respeita toda manifestação de força natural, agilidade ou rapidez de pensamento, e geralmente julga estas qualidades como não existentes em sua própria raça. Na verdade, muitos chegam a pensar que ele prefira a companhia de animais à dos seres inteligentes. Desta forma, o mestre das feras parece uma pessoa remota, entretanto é muito provável que ele venha a se relacionar com qualquer um que pareça demonstrar as qualidades que ele respeita em seus companheiros animais.

Benefícios: O mestre das feras tem a característica de classe Companheiro Animal como um druida. Além disso, ele pode conjurar a magia *cativar animais* uma vez por dia, como se fosse um druida de seu nível. Isto é uma habilidade sobrenatural. Empatia com Animais é uma perícia de classe para um mestre das feras.

Penalidades: Estar afastado da civilização por tanto tempo geralmente limita muito a escolha de equipamentos de um mestre das feras. Ele aprendeu a confiar tanto no que a natureza tem para lhe oferecer que ele despreza as bugigangas da civilização. O mestre das feras começa o jogo sem dinheiro algum, somente com uma lança (qualquer tipo), uma adaga, um arco curto e uma aljava com 20 flechas. Nenhum outro equipamento é permitido, e ele só sabe usar armaduras leves e as armas listadas acima.

NOBRE

Sempre cercados de servos para lhes satisfazer cada desejo sua vida inteira, alguns jovens nobres desejam por uma vida de aventuras e perigos, e movidos por este desejo começam um treinamento na arte da batalha e do combate. Longe de serem os herdeiros mimados de algum título de nobreza, estes jovens buscam fazer um nome para si no mundo, longe da alta sociedade que vieram a detestar. Alguns poucos deixam sua vida antiga com a bênção de seus pais, que talvez tenham sido eles mesmos membros de um grupo de aventureiros em sua juventude, mas a maioria parte em desgraça. Dando as costas para o dinheiro e títulos, estes jovens nobres buscam forjar seu próprio destino, achando que nada é mais recompensador que o trabalho duro e enfrentar os maiores perigos.



CONCEITOS DE PERSONAGEM

Aventuras: Alguns nobres embarcam em uma vida de aventuras movidos por puro tédio. Tendo provado de todos os deleites que a alta sociedade tem a oferecer, acabam por se tornar tão desinteressados que somente a emoção de um combate mortal pode lhes estimular. Muitos destes homens e mulheres aceitariam qualquer risco, pondo suas vidas e as de outros em perigo, somente pelo prazer de se sentirem vivos outra vez. Existem, porém, aqueles jovens nobres que rejeitam tão intensamente os preconceitos existentes em sua sociedade que acabam por desenvolver um forte código de honra que os força a abandonar seus títulos para proteger aqueles abaixo dele dos perigos do mundo.

Características: Seja buscando emoções ou trabalhando em prol de algum código de honra, todos os nobres tendem a ser um pouco afastados da realidade e da vida diária das outras classes. Eles simplesmente não possuem qualquer referência do que é sentir fome ou ser forçado a trabalhar para viver. Isto pode levá-los a fazer comentários dos mais impróprios que podem chegar até a colocar em risco a sua vida e a de seus companheiros.

Alguns membros do grupo podem até desconfiar que o nobre faz estas coisas de propósito, somente para adicionar um pouco mais de emoção ao dia.

Benefícios: Mesmo alguém que foi banido da alta sociedade irá manter os luxos e posses às quais estava acostumado.

O nobre começa o jogo com 8d4 x 10 PO para serem gastos com equipamento inicial. Este equipamento inicial não está sujeito às penalidades abaixo.

Penalidades: Nascido em berço de ouro, o nobre tem que trabalhar duro para perder antigos hábitos. Até alcançar o 5º nível, tudo que o nobre comprar para si deve ser da mais alta qualidade. Todo equipamento que o nobre comprar custará 20% a mais que o preço listado, devido ao fato de que o nobre não se contentará em usar os itens básicos usados pelos outros —ele insistirá que sua espada e bainha sejam altamente decoradas, suas roupas sejam de materiais de alta qualidade e seu cavalo da mais pura linhagem. Ao atingir o 5º nível o nobre já estará mais acostumado com o mundo e será capaz de

aceitar a vida mais comum que todos os outros suportam. Entretanto, muitos daqueles que já fizeram sua fortuna não irão se contentar com menos.

NÔMADE

As vastas estepes são o lar de tribos de cavaleiros, normalmente grandes bandos nômades que tiram seu sustento de terras inóspitas. Viajando com grandes quantidades de gado do qual a tribo tira seus recursos durante o ano, os nômades aprenderam a enfrentar os maiores perigos da natureza sem medo. Mesmo que seus hábitos sejam muito distantes dos hábitos das regiões mais civilizadas, muitos reconhecem neles uma certa nobreza, tendo suas vidas forjadas por um forte código de honra pessoal que lhes proíbe de obter uma vantagem desleal daqueles iguais a eles e os compele a defender aqueles mais fracos com suas próprias vidas. Acima de tudo, o nômade é um guerreiro feroz, que se recusa a fugir da batalha mesmo perante o maior dos inimigos.

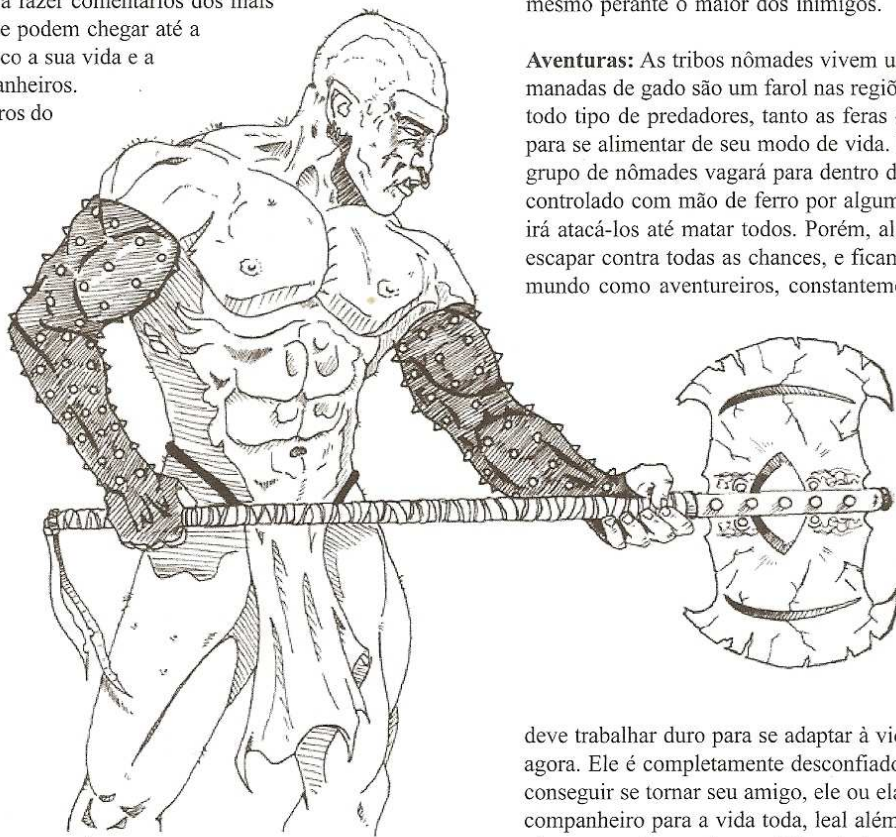
Aventuras: As tribos nômades vivem uma vida perigosa. Suas manadas de gado são um farol nas regiões selvagens, atraindo todo tipo de predadores, tanto as feras como humanóides, para se alimentar de seu modo de vida. Frequentemente um grupo de nômades vagará para dentro de algum território controlado com mão de ferro por algum inimigo poderoso que irá atacá-los até matar todos. Porém, alguns conseguem escapar contra todas as chances, e ficam destinados a vagar o mundo como aventureiros, constantemente movidos pela culpa de terem abandonado sua tribo a uma terrível sina.

Características: O nômade pode parecer distante para forasteiros de terras mais civilizadas. Estando separado de sua tribo, na qual passou toda sua vida, o nômade

deve trabalhar duro para se adaptar à vida nova que começa agora. Ele é completamente desconfiado, mas se alguém conseguir se tornar seu amigo, ele ou ela ganhará um companheiro para a vida toda, leal além da morte e que irá vigorosamente seguir seu código de honra na defesa de seus amigos.

Benefícios: O nômade nasce em uma sela e considera esta o seu verdadeiro lar. Ele começa o jogo com um cavalo leve ou pônei. Além disso, ele recebe +2 de bônus de competência em testes de Cavalgar.

Penalidades: Tribos nômades existem longe da civilização e têm seu próprio estilo de luta. Ao começar o jogo, o nômade pode comprar apenas, e só sabe usar, as seguintes armas: adaga, lança leve, cimitarra, arco curto (inclusive composto) e lanças (todos os tipos).



SELVAGEM

Facilmente confundido com um guerreiro tribal por aqueles mais desavisados, o selvagem vem de terras primitivas imaculadas pela corrupção da civilização. Ao passo que um guerreiro tribal sabe da existência das grandes cidades e pode eventualmente fazer trocas com elas, o selvagem nunca viu uma construção, um cavalo puxando uma carroça ou uma arma com mecanismo, como por exemplo uma besta. Entretanto, ele é um guerreiro poderoso, que sobrevive valendo-se de sua força e sagacidade, no lugar de armaduras e armas poderosas. O selvagem está em perfeita sintonia com o meio ambiente e supera grandes adversidades nas profundezas das regiões selvagens onde outros guerreiros fracassariam.

Aventuras: Raros são os selvagens que escolhem deixar seus lares. Geralmente são forçados para longe por alguma criatura poderosa ou são alcançados sem aviso pela civilização. Forçado a enfrentar o mundo exterior, o selvagem acha difícil se encaixar em qualquer lugar no mundo civilizado e tende naturalmente a gravitar em volta de uma vida de aventureiro, onde ele acabará por encontrar outros tipos, embora diferentes, de párias e rejeitados. Um grupo de aventureiros se beneficia muito da vontade inquebrável e da força de um selvagem em batalha; em contraponto, o selvagem pode viver melhor na civilização ao possuir um grupo de aliados que o ajude a enfrentar os seus piores excessos.

Características: O selvagem não tem nenhum entendimento sobre a civilização ou de como ela funciona. Ele acredita somente no que ele vê, e nunca esteve em contato com nenhum tipo de mecanismo, livro ou mágica organizada e estudada. Ele é desconfiado de tudo aquilo que é novo ou não se encaixa em sua visão bem definida de mundo, e é provável que externar seu desconforto de uma forma hostil – em toda sua vida o selvagem não tem sido capaz de contar com nada além de si e suas habilidades, e quando isto se torna insuficiente a sua frustração pode ser enorme. É provável também que ele se recuse a aceitar qualquer coisa que considere não natural, como armas com mecanismos, mágica e camas quentes dentro de tavernas barulhentas. Somente depois de grande exposição a este tipo de coisas que ele pode lentamente vir a aceitá-las.

Benefícios: O selvagem é muito desconfiado de qualquer coisa que esteja fora de seu mundo de compreensão, e pode geralmente sentir quando está próximo de algo não natural. Ele pode usar *detectar magia* (como se fosse um feiticeiro de seu nível) livremente, entretanto a informação que poderá obter é apenas a presença ou ausência de auras mágicas em uma determinada área; nenhum detalhe além deste pode ser obtido. Esta é uma habilidade extraordinária.

Penalidades: O selvagem não começa com nenhuma PO. No entanto, ele pode escolher até três destes seguintes itens: adaga, arco curto e 20 flechas, azagaia, clava, funda, lança curta, lança longa, machado de arremesso, machado de guerra, machado grande e meia-lança. Ele pode começar também com uma armadura de couro ou gibão de peles e uma variedade de itens de baixo custo e primitivos com a permissão do Mestre. Nenhum de seus equipamentos pode ser de qualidade de obra-prima. O selvagem é analfabeto da mesma forma que um bárbaro, como descrito no *Livro de Regras Básicas I*, mas não pode gastar pontos de perícia no 1º nível para alfabetizar-se.

SOLDADO PROFISSIONAL

Seja servindo como parte do exército de um reino, ou como membro de um grupo de mercenários, o soldado profissional foi treinado nas táticas de guerra e da batalha durante toda a sua vida. Ele é um guerreiro sólido e confiável, que entende completamente o benefício de lutar em um grupo que combine as forças de seus integrantes para superar inimigos terríveis, e que fará o possível para garantir a segurança de todos os



CONCEITOS DE PERSONAGEM

membros do grupo. Soldados profissionais que serviram por muito tempo tendem a ser indivíduos endurecidos e marcados por terem testemunhado muitas vezes e em primeira mão o massacre sempre presente nos campos de batalha. Tendo aberto seu caminho até alcançar postos não comissionados, presenciando muitas vezes amigos e rivais tombarem perante as armas inimigas, muitos atingem o posto de sargentos ou líderes de unidade e são capazes tanto de dar ordens como de segui-las ao pé da letra.

Aventuras: Soldados profissionais tendem a entrar na vida de aventureiro por duas rotas distintas. Muitos simplesmente cansam de ganhar a vida matando por pouco dinheiro e se arriscando todos os dias. Outros descobrem que seu exército ou grupo mercenário não precisa mais deles depois da guerra terminada e ganha – enquanto seus companheiros de batalhas se entregam às bebidas e reclamam sobre os tempos de paz, relembando as glórias passadas no campo de batalha, o verdadeiro soldado profissional acabará lutando como aventureiro se não arranjar nenhum outro emprego como lutador. Seja qual for a forma, as habilidades e táticas de um soldado profissional são uma ótima aquisição para qualquer grupo de aventureiros.

Características: O soldado profissional geralmente aparenta ser um indivíduo muito sério. Ao mesmo tempo em que o soldado profissional se destaca no campo de combate ele pode parecer ser muito indiferente perante os ferimentos e morte dos outros. Mesmo que possa sempre respeitar a morte de um guerreiro digno e honrado, o soldado profissional já presenciou muitas mortes para se permitir ficar muito comovido com mais uma. Um pequeno número deles levará a morte como um meio de vida ao extremo, a ponto de ir atrás de problemas para acender aquela pequena faísca que trará excitação para um dia monótono. Aqueles que se aventuram com estes começaram a suspeitar que eles estão procurando, na verdade, encontrar sua própria morte...

Benefícios: O soldado profissional pode escolher o talento Especialização em Arma no 1º nível, devido à sua experiência em combate. Ele ainda precisa possuir Foco em Arma com a arma apropriada e não poderá escolher outra vez o

talento Especialização em Arma até alcançar o 4º nível de Guerreiro.

Penalidades: Mesmo com toda sua perícia em combate o soldado profissional tende a ser muito mal pago por seus serviços e geralmente deixa o exército ou grupo mercenário com pouco mais do que as armas que foi capaz de roubar ou manter. O soldado profissional começa com apenas 4d4 x 10 PO para comprar seu equipamento.

ÚLTIMO SOBREVIVENTE

O mundo é cheio de perigos e de maldade, e geralmente são os fracos e indefesos que sofrem sob os calcanhares de cruéis conquistadores e saqueadores. O último sobrevivente é alguém que uma vez desfrutou de uma vida pacífica e proveitosa em alguma vila periférica, longe das grandes cidades, enquanto



arava a terra, observava seu pequeno rebanho e cuidava de sua família. Esta vida idílica mudou completamente no dia em que os invasores chegaram. Tenha sido o ataque de um grupo de guerreiros de uma aldeia rival, ou o poderio de uma invasão de goblinóides ou orcs, o último sobrevivente foi forçado a lutar pela sobrevivência de sua família. Conforme levava e mais levava de invasores avançavam queimando cada construção à sua frente, o último sobrevivente travava um combate mortal, brandindo sua arma improvisada e tentando manter os inimigos a distância enquanto sua família era morta. Em algum momento durante a batalha ele foi derrubado inconsciente e acordou somente para ver sua vila destruída e descobrir que os saqueadores haviam partido. Agora, sem lar e desprovido de seu ganha-pão, o último sobrevivente jurou vingança contra aqueles que destruíram sua vida e mataram seus familiares e amigos.

Aventuras: Últimos sobreviventes tendem a vagar por regiões selvagens, procurando aqueles que lhe trouxeram tanta dor. Muitos morrem em seus esforços de vingança, muitas vezes pelos mesmos que destruíram sua vila. Outros são encontrados por grupos de aventureiros que se apiedam de seus destinos e talvez até jurem vingança tentando endireitar este mal. Mesmo tendo dificuldade de se concentrar em qualquer tarefa que não a sua busca, o último sobrevivente pode rapidamente se tornar um ótimo amigo daqueles que se propõem a ajudá-lo em sua tarefa.

Características: Tendo recentemente experimentado a perda de tudo aquilo que um dia lhe foi muito querido, o último sobrevivente é uma figura quieta e distante, cheio de um insaciável desejo de vingança. Ele se sente vivo somente quando perseguindo diretamente a vingança sobre aqueles que o desgraçaram, aquietando-se quando desviado deste caminho. Quando seu objetivo estiver completo, o último sobrevivente pode se sentir um pouco perdido e desorientado se não tiver o apoio de um grupo de aliados ou não possuir algum outro objetivo definido para perseguir. Dentro dele pode surgir um desejo de lutar contra o mal e o sofrimento onde quer que possam ser encontrados.

Benefícios: O último sobrevivente pode escolher um inimigo predileto, da mesma forma que um ranger. Este inimigo deve ser um dos que tenham destruído sua aldeia e matado sua família. O último sobrevivente só poderá ter um tipo de inimigo predileto, a não ser que algum dia venha a se tornar um ranger.

Penalidades: O último sobrevivente é um indivíduo de bom coração e não pode começar com nenhuma tendência maligna. Entretanto ele não é realmente um guerreiro mesmo que os últimos eventos tenham lhe ensinado muito sobre combate. Ele não sabe usar armaduras médias e pesadas e escudos.

VIGARISTA

Facilmente confundido com um mero espadachim, dândi ou tolo da alta sociedade, o vigarista é hábil e rápido com sua espada, cortejando belas donzelas e vivendo um estilo de vida abastado enquanto trabalha o menos possível. Na verdade, muitos são pobres e poucos têm alguma ligação verdadeira com a nobreza, mas o vigarista tenta convencer outros de que

é um homem de distinção, classe e família. Muitos simplesmente não conseguem evitar serem atraídos pelas vestimentas e status das classes mais altas e acreditam serem iguais àqueles que enganam. Outros são movidos por pura ganância e passam os dias espreitando viúvas ricas com a única intenção de conseguir ouro e jóias. Poucos são ladrões de verdade, mas seus métodos são no mínimo questionáveis. Geralmente no centro de qualquer controvérsia que abale a alta sociedade, vigaristas rapidamente aprendem a arte da esgrima, tanto para proteger seus "bons" nomes como para ganhar o respeito da nobreza que considera a habilidade com armas, em especial com o sabre, o sinal de um cavalheiro.

Aventuras: Um vigarista normalmente torna-se aventureiro por necessidade. Tendo passado a perna na família nobre errada, ele agora encontra sua vida em risco e é forçado a desaparecer por um bom tempo. Muitos começam a acreditar em suas próprias histórias, acreditando que sua habilidade com o sabre é a marca de um grande guerreiro, e partem para uma vida de aventuras em busca de glória e riquezas. A maioria destes homens cai perante a primeira machadada de um orc, mas alguns poucos descobrem que eles realmente têm o que é necessário para se tornarem aventureiros de sucesso.

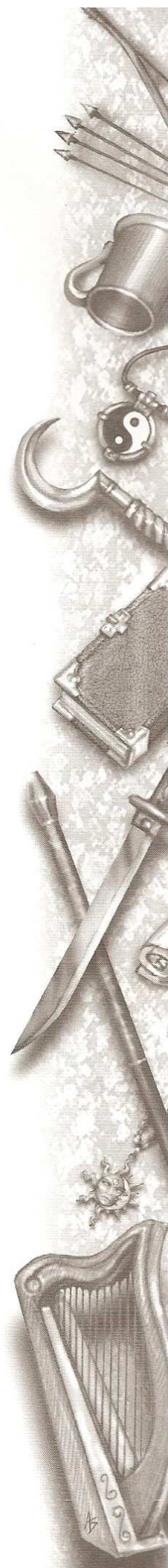
Características: O vigarista pode ser uma fonte tanto de humor como de incomodação. Ele é uma pessoa fácil de se gostar, melhor descrito como charmoso. Porém ele é incorrigível com relação aos membros do sexo oposto e parece nunca saber quando foi longe demais, facilmente trazendo uma grande quantidade de problemas com apenas um comentário ou pergunta mal feitos. Ele é atraído pela alta sociedade como uma mariposa pela luz, e a visão da nobreza cercada de riquezas pode amortecer seus sentidos a ponto de torná-lo cego perante a maldade e a corrupção que existe dentro da classe que admira tanto.

Benefícios: Passar muito tempo praticando sua habilidade como um cavalheiro espadachim realmente fez do vigarista um guerreiro competente. Ele recebe automaticamente Acuidade com Arma (sabre) ou Foco em Arma (sabre) como um talento adicional.

Penalidades: O vigarista desdenha armaduras pesadas e fora de moda, acreditando que estas sejam as ferramentas de homens brutos e bregas. Ele só sabe usar armaduras leves.

"Não me leve a mal, eu adoro uma boa briga e um pouco de aventura. O problema é que eu gosto muito mais de mulheres."

Willi Frundsz, vigarista confesso



O GUERREIRO DE PRESTÍGIO

Como personagens, guerreiros possuem uma gama enorme de possibilidades. Um jogador pode evoluir um personagem guerreiro do 1º até o 20º nível sem se arrepender, pois eles se desenvolvem em impressionantes máquinas de matar. Poucas coisas podem fazer frente a um guerreiro de alto nível e ter esperanças de sobreviver, pois são os guerreiros que realmente forjam as lendas em um grupo de aventureiros.

Porém, em algum momento durante a evolução do personagem, muitos jogadores procuram dar a eles vantagens maiores do que o extraordinário número de talentos adicionais que recebem como guerreiros. Uma classe de prestígio escolhida com cuidado pode melhorar muito um guerreiro, dando-lhe acesso a habilidades especiais muito além das de seus semelhantes, permitindo ao mesmo tempo que ele volte a evoluir em sua classe básica quando quiser. Descritas aqui estão uma série de classes de prestígio, que têm como objetivo fazer com que seu guerreiro cruze a fronteira que separa o simples lutador dos guerreiros de verdade, destinados a marcharem orgulhosos à frente de seu grupo de aventureiros. Enquanto que outras classes podem adotar estas classes de prestígio livremente, desde que preencham os pré-requisitos, é a classe do guerreiro que melhor aproveita as habilidades especiais oferecidas por elas. Um guerreiro descobrirá que suas opções são muito vastas, podendo escolher entre as variadas classes aqui descritas – algumas podem ser adotadas em níveis de experiência mais baixos e outras exigirão que os guerreiros trilhem uma caminhada mais longa para alcançá-las.

Usando estas classes de prestígio, será fácil para seu guerreiro provar que é o membro mais capaz de seu grupo, enfrentando os inimigos enquanto seus companheiros planejam suas fugas.

BERSERKER

Facilmente confundido com um bárbaro comum, o berserker é um guerreiro capaz de atingir um estado mental superior em combate. Conhecidos por serem guerreiros mortíferos, berserkers entram em um estado de fúria letal antes de se lançar à batalha e atacar de frente seus inimigos, independentemente das conseqüências, tão grande é seu desejo de matar. Esta fúria permite que o berserker lute por mais tempo e bata com mais força que o normal, enquanto recebe os golpes de seus inimigos como se estes fossem apenas leves carícias. Poucos seriam capazes de enfrentar a poderosa fúria

sanguinária da investida de um berserker, a maioria apenas fugiria perante tamanha ira.

Berserkers do Mestre são geralmente encontrados nos exércitos menos disciplinados que se espalham pelo mundo, onde suas habilidades de combate abrem feridas em qualquer força inimiga. Considerados por muitos como completos psicopatas, eles ainda são valiosos como mercenários para líderes que procuram destruir por completo seus inimigos.

Dado de Vida: d10



O Berserker

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	
1	+1	+2	+0	+0	Fúria berserker
2	+2	+3	+0	+0	Medo selvagem
3	+3	+3	+1	+1	Ataque berserker
4	+4	+4	+1	+1	Pêlo duro
5	+5	+4	+1	+1	Determinação cega

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +4

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma, Foco em Arma, Trespasar, Tolerância.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um berserker (e a habilidade chave para cada uma) são: Adestrar Animais (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Natação (For) e Saltar (For). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O berserker sabe usar todas as armas simples e comuns e todas as armaduras. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Fúria Berserker: O berserker pode canalizar sua fúria interior com o único propósito de matar. O berserker pode entrar em Fúria como um bárbaro uma vez por dia gastando uma ação de ataque total.

Medo Selvagem: Ao atingir o 2º nível o berserker adquire a habilidade de aterrorizar inimigos em combate devido à selvageria em seus olhos e o poder de seus golpes. Qualquer inimigo atingido pelo berserker em combate será automaticamente afetado como se tivesse sido alvo da magia *medo*, a não ser que seja bem sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 10 + o nível do berserker. Criaturas com 5 ou mais Dados de Vida não são afetadas.

Ataque Berserker: Ao atingir o 3º nível, o berserker se torna um redemoinho de pura fúria em combate corpo a corpo. Durante qualquer rodada de combate o berserker pode escolher fazer um ataque extra com o seu melhor bônus base de ataque. Entretanto, todos os ataques feitos durante esta rodada sofrem -5 de penalidade de circunstância em suas jogadas.

Pêlo Duro: Uma névoa vermelha desce sobre o berserker quando em combate. Ao atingir o 4º nível, o berserker pode, uma vez por dia, ignorar todo dano recebido de uma única fonte enquanto estiver em estado de fúria berserker.

Determinação Cega: Ao atingir o 5º nível, o berserker ignora qualquer distração quando atinge seu estado de fúria, concentrando-se exclusivamente na matança a sua frente. Quando em estado de Fúria Berserker, o berserker pode adicionar seu nível em qualquer teste de resistência contra efeitos que afetam a mente.

CAVALEIRO DO GRIFO

Uma ordem esotérica e altamente difundida de cavaleiros, raramente os guerreiros pertencentes à Ordem do Grifo são encontrados juntos se amontoando em exércitos contra o mal. Ao invés disso, tais cavaleiros tendem a viajar sozinhos, ou com um ou dois criados, procurando seres malignos para derrotar em nome de tudo aquilo que é certo e justo. Seguindo um rígido código que os impele em face à adversidade, não importando o custo pessoal, os cavaleiros do grifo estão entre os defensores mais proeminentes da civilização através do mundo. Entretanto, eles não juram lealdade a nenhum reino ou nação específica.

Cavaleiros do grifo do Mestre podem ser encontrados quase em qualquer lugar no mundo, onde quer que as forças do mal surjam para ameaçar o bem.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro do grifo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7

Talentos: Especialização em Arma, Foco em Arma, Trespasar Aprimorado.

Tendência: Leal e Bom.



O Cavaleiro do Grifo

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	
1	+1	+2	+0	+0	Resoluto
2	+2	+3	+0	+0	Investida controlada
3	+3	+3	+1	+1	Resistência heróica
4	+4	+4	+1	+1	Contra-investida
5	+5	+4	+1	+1	Destemido

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro do grifo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Obter Informação (Car) e Sentir Motivação (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O cavaleiro do grifo sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Resoluto: O cavaleiro do grifo raramente é abalado pelo terror que as forças do mal podem liberar. Ele pode usar seu nível de classe como um bônus de moral para qualquer teste de resistência contra efeitos de medo.

Investida Controlada: Frequentemente forçado a lutar só e sem aliados para vigiar sua retaguarda, o cavaleiro aprende a controlar seus movimentos quando atacando em investida. A partir do 2º nível o cavaleiro do grifo não sofre mais a penalidade de -2 em sua Classe de Armadura quando realiza uma ação de investida.

Resistência Heróica: A partir do 3º nível, o cavaleiro do grifo terá se tornado tão dedicado à perseguição contra o mal que ele nunca se renderá em batalha. O cavaleiro do grifo pode continuar lutando normalmente até alcançar -10 pontos de vida, quando ele cairá morto automaticamente.

Contra-Investida: Na 1ª rodada de combate, se o cavaleiro do grifo não for surpreendido, ele poderá lançar uma contra-investida contra qualquer oponente que o ataque em investida. Uma contra-investida é um ataque adicional, com os modificadores de uma investida, que o cavaleiro do grifo realiza simultaneamente ao ataque de seu oponente.

Destemido: Ao atingir o 5º nível, o cavaleiro do grifo se torna completamente destemido em sua perseguição daqueles que espalham o mal. Ele é agora completamente imune aos efeitos de medo, independente de sua fonte. Tal é a aura de calma e retidão do cavaleiro do grifo que ele também conferirá esta habilidade a qualquer aliado dentro de três metros de distância dele.

DEFENSOR NOBRE

O sistema feudal de inúmeras nações é dominado pelas classes nobres. Em geral, apenas esta classe superior tem o direito de possuir terras e todos abaixo deles estão ligados a eles por leis de proteção e justiça. Isto demanda que os nobres sejam mais do que soberanos indulgentes se quiserem manter uma terra próspera e pacífica. O dever mais importante de um nobre é o de proteger seus súditos de ameaças exteriores, e, portanto, muitos nobres se tornam guerreiros competentes. Em regiões há muito estabelecidas, a nobreza é hereditária, mas em regiões mais periféricas um guerreiro carismático e competente pode conseguir um pequeno baronato ou cidade para controlar. Afinal, quem melhor do que ele pode garantir a segurança destes locais?

Nobres defensores serão encontrados em qualquer lugar onde um sistema feudal vigore e algum tipo de ameaça militar exista. Dificilmente serão encontrados em cidades ou regiões pacíficas. Ao contrário, estes guerreiros governarão onde suas habilidades marciais sejam necessárias.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +9

Perícias: Diplomacia 6 graduações.

Talentos: Liderança.

Tendência: Qualquer não Caótico e não Mau.

Especial: Possuir um título de nobreza equivalente a barão ou mais alto, além de manter um castelo dentro de um território com no mínimo 15 km de lado. Precisa fazer parte de um reino ou nação que viva dentro de um sistema feudal.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um defensor nobre (e a habilidade chave para cada uma) são: Bleafar (Car), Conhecimento (nobreza) (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Obter Informação (Car), Sentir motivação (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

O Defensor Nobre

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Voz de comando +1
2	+2	+3	+0	+0	Aura de nobreza
3	+3	+3	+1	+1	Voz de comando +2
4	+4	+4	+1	+1	Castelo
5	+5	+4	+1	+1	Voz de comando +3

Usar Armas e Armaduras: O defensor nobre sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e pesadas e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Voz de Comando: O defensor nobre é um indivíduo corajoso, e sua presença em um campo de batalha inspira os homens a lutar com dedicação ainda maior. O defensor nobre pode adicionar o valor listado ao seu valor de Liderança.

Aura de Nobreza: A reputação de um defensor nobre como governante justo e competente é bem conhecida e lhe auxilia muito ao lidar tanto com aliados quanto com inimigos. Chegando ao 2º nível o nobre defensor recebe +4 de bônus de competência em testes baseados em Carisma feitos em relação ao seu povo ou em relação à terra que governa.

Castelo: A partir do 4º nível, o defensor nobre já provou ser um governante sábio e justo e é então recompensado por seu suserano. O defensor nobre recebe 100.000 PO para aprimorar sua fortaleza ou construir um novo castelo, da forma que desejar.

ESGRIMISTA

Abrindo mão da armadura em prol de mobilidade, o esgrimista é um herói audacioso, sempre pronto para batalhar contra seus inimigos com nada mais do que uma espada cintilante e esperteza. Tipicamente encontrado bebendo em áreas urbanas ou portuárias, o esgrimista combate com estilo, sempre atento à última moda e buscando conquistar o coração da mais bela donzela da nobreza, mesmo quando balançando em um candelabro no meio de uma briga de taverna. Esgrimistas podem ser encontrados entre piratas, soldados ou mesmo entre a nobreza, mas todos possuem um certo charme que os distingue de um guerreiro comum.

Esgrimistas do Mestre podem ser facilmente encontrados entre piratas e guardas de elite.



Geralmente membros da aristocracia tornam-se esgrimistas, destacando-se em estilo e classe.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Acrobacia 6 graduações, Escalar 6 graduações, Saltar 8 graduações.

Talentos: Esquiva, Especialização, Desarme Aprimorado, Mobilidade.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um esgrimista (e a habilidade chave para cada uma) são: Acrobacia (Des), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For), Obter Informação (Car), Saltar (For) e Usar Cordas (Des). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modif. de Inteligência.

O Esgrimista

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Esquiva acrobática
2	+2	+3	+0	+0	Acrobata
3	+3	+3	+1	+1	Evasão
4	+4	+4	+1	+1	Esquiva sobrenatural
5	+5	+4	+1	+1	Liberdade de movimentos

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O esgrimista sabe usar todas as armas simples e comuns. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Esquiva Acrobática: Sempre que não estiver usando armadura, o esgrimista é capaz de saltar da frente dos golpes de seus inimigos, nunca permitindo que um golpe de espada nem mesmo desfie suas finas sedas. O esgrimista pode

adicionar seu nível de classe em sua Classe de Armadura quando não estiver usando qualquer armadura ou escudo. Ele não pode se beneficiar da Esquiva Acrobática quando for surpreendido.

Acrobata: Ao atingir o segundo nível, o esgrimista se torna um guerreiro realmente audacioso, executando manobras acrobáticas que muitos julgariam insanas. Ele recebe +4 de bônus de competência em todos os testes de Acrobacia, Equilíbrio, Escalar e Saltar.

Evasão: Os reflexos de um esgrimista tornam-se tão rápidos quanto um relâmpago ao atingir o 3º nível, permitindo que ele escape de muitos perigos sem um arranhão sequer. Ele não sofrerá nenhum dano (em caso de sucesso) de ataques que permitam um teste de resistência de Reflexos, e causarão a metade do dano caso estes fossem bem-sucedidos (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*). Esta é uma habilidade extraordinária.

Esquiva Sobrenatural: Ao atingir o 4º nível, o esgrimista recebe a habilidade de classe Esquiva Sobrenatural, permitindo que ele reaja ao perigo mais rapidamente que seus sentidos normalmente permitiriam. O esgrimista nunca é surpreendido em combate.

Liberdade de Movimentos: Ao atingir o 5º nível, o esgrimista é completamente impossível de ser detido em combate, levando a luta até seus inimigos independentemente das dificuldades. Quando exposto a qualquer efeito que limite sua movimentação (como as magias *teia* ou *lentidão*), o esgrimista pode refazer uma vez qualquer teste de resistência em que tenha falhado.

HERÓI CAMPONÊS

A vida de um camponês é geralmente brutal, faminta e, acima de tudo, curta. Vilas afastadas devem suportar os constantes ataques de saqueadores e monstros, enquanto que aquelas mais próximas à civilização são geralmente mantidas sob as botas de um governante cruel que pouco se importa com o bem estar de seus súditos. Porém, de vez em quando, surge destas vilas um herói que ousa desafiar perigos terríveis para defender sua família e povo. Mesmo que não seja necessariamente um grande guerreiro, o herói



camponês tem consigo o amor das pessoas de sua aldeia e muita bravura. Infelizmente, na maioria das vezes estes homens e mulheres são vistos pela nobreza como perturbadores da paz e são forçados a se tornar foras-da-lei, apesar de seus bons corações e tremenda força de vontade.

Heróis camponeses do Mestre não são muito comuns, mas podem ser encontrados em qualquer vila de camponeses longe das cidades maiores para usufruir a proteção de uma guarnição e que freqüentemente enfrenta alguma adversidade. Seja lutando contra nobres corruptos ou saqueadores humanóides, estes heróis camponeses são os campeões de seu povo.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +2 ou +3 apenas.

Tendência: Qualquer não Caótico ou Mau.

Camponês Humilde: Precisa ter lutado para defender seu próprio povoado ou aldeia.

Usando o Herói Camponês

Mesmo que algum jogador deseje tentar a sorte com a classe de prestígio do herói camponês, ela foi projetada para a classe de PdM do plebeu. Sendo assim, o Mestre pode desejar que esta classe seja exclusiva para PdMs, porém pode ser bem interessante um jogador começar sua carreira como camponês e então se tornar um herói camponês quando preencher os pré-requisitos.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um herói camponês (e a habilidade chave para cada uma) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modif. de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O herói camponês sabe usar todas as armas simples, mas não sabe usar nenhuma armadura

ou escudo. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Arma de Camponês Toda vez que o herói camponês ganhar um novo nível, ele pode selecionar uma das seguintes armas: adaga, ancinho de guerra, bordão, espada curta, foice longa, lança curta ou machado de carpinteiro. O herói camponês recebe +1 de bônus em todos os ataques feitos com esta arma.

Inspirar Camponeses: Ao atingir o 2º nível, o herói camponês pode prontamente conseguir a atenção de seu povo e uni-los contra um inimigo comum. Passando uma hora dando um discurso na praça de sua vila e sendo bem-sucedido em um teste de Carisma contra CD 15, o herói camponês pode recrutar 4d10 plebeus de 1º nível capazes e dispostos a segui-lo para lutar contra um mal que ameace sua vila inteira. Eles não possuem armadura, estarão armados apenas com lanças curtas e irão segui-lo por apenas um dia antes de retornarem para suas casas.

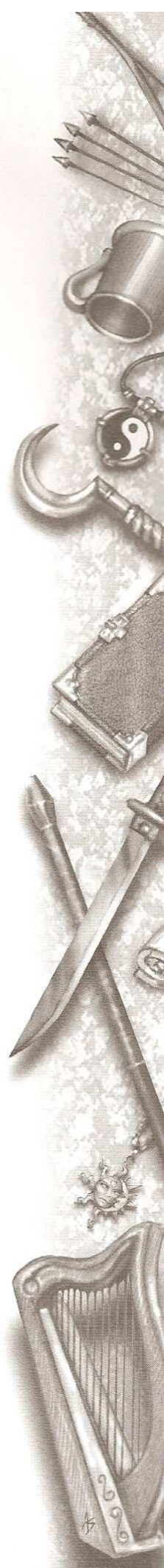
Mentira Leve: O herói camponês logo aprende que guerreiros poderosos e senhores de guerra muito facilmente subestimam suas habilidades, ou até mesmo o ignoram completamente. Ao atingir o 3º nível, o herói camponês pode usar deste preconceito a seu favor antes de atacar. Ele deve ser bem-sucedido em um teste resistido de Belfar contra Sentir Motivação do inimigo, somando seu nível de herói camponês ao total. Se o herói camponês vencer a disputa ele automaticamente pegará seu oponente de surpresa durante a primeira rodada de combate.

Arma Improvisada: Movido pelo desespero durante as batalhas contra oponentes mais poderosos, o herói camponês usa qualquer objeto que possa segurar como arma. O Mestre deve determinar o dano e o sucesso decisivo da arma improvisada, baseando-se na clava e na clava grande. Considera-se que o herói camponês sabe usar qualquer arma improvisada, e possui o talento Foco em Arma com ela.

Perícia não Convencional: Atingindo o 5º nível, o herói camponês aprende a usar sua arma de uma maneira não convencional, confundindo e aturdindo aqueles com treinamento mais formal. O herói camponês recebe +2 de bônus de circunstância em todas as jogadas de ataque feitas com uma arma de camponês, detalhadas acima.

O Herói Camponês

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Arma de camponês
2	+2	+3	+0	+0	Inspirar camponeses
3	+3	+3	+1	+1	Mentira leve
4	+4	+4	+1	+1	Arma improvisada
5	+5	+4	+1	+1	Perícia não convencional



O Lâmina Viva

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Mestre em arma
2	+2	+3	+0	+0	Especialização soberba
3	+3	+3	+1	+1	Oponente mortífero
4	+4	+4	+1	+1	Teia da morte
5	+5	+4	+1	+1	Ataque rápido

LÂMINA VIVA

Dedicando sua vida a aperfeiçoar a habilidade no uso de uma única arma branca, o lâmina viva é um mestre do combate, a epítome de todos os guerreiros. Vindos de uma variedade de origens e disciplinas diferentes, o propósito de qualquer lâmina viva é o combate, sempre procurando inimigos cada vez mais poderosos contra os quais testar sua habilidade. Poucos irão cruzar espadas com ele e sobreviver para contar a história, pois o lâmina viva floresce no desafio, percebendo que não testar a si mesmo todo dia é o início de sua decadência.

Lâminas vivas do Mestre podem ser encontrados quase em qualquer lugar, pois são impelidos a testar suas habilidades contra os mais terríveis inimigos. Onde quer que eles existam, um lâmina viva irá encontrá-los e desafiá-los.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +7

Talentos: Ataque Giratório, Especialização em Arma (arma cortante), Foco em Arma (arma cortante)

Perícias de Classe

As perícias de classe de um lâmina viva (e a habilidade chave para cada uma) são: Acrobacia (Des), Concentração (Cons), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For) e Saltar (For). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O lâmina viva sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e pesadas e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Mestre em Arma: O lâmina viva escolhe uma arma cortante. Ele recebe +1 de bônus de competência em suas jogadas de ataque com esta arma.

Especialização Soberba: Ao atingir o 2º nível o lâmina viva

aprende como concentrar seus ataques em golpes terrivelmente letais. Ele recebe +2 de bônus de competência em todas as jogadas de dano feitas com sua arma de escolha.

Oponente Mortífero: Ao atingir o 3º nível, o lâmina viva se torna hábil o suficiente em combate para impedir que seus oponentes o acertem. Ele pode abrir mão de um de seus ataques em combate corpo a corpo para negar um ataque de seu adversário. Os dois ataques perdidos devem ser os ataques com menor bônus base de ataque de cada combatente. O lâmina viva precisa declarar esta ação no início de sua rodada de combate.

Teia da Morte: O lâmina viva é capaz de forjar uma teia de morte com sua arma de preferência, desafiando seus inimigos a se aproximarem e encontrarem seu fim. Todos os adversários que estiverem atacando o lâmina viva sofrem -1 de penalidade



A Lenda

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Escolhido pelos deuses 1/dia
2	+2	+3	+0	+0	A dor nos torna mais fortes
3	+3	+3	+1	+1	Inspiração, escolhido pelos deuses 2/dia
4	+4	+4	+1	+1	Máquina de matar
5	+5	+4	+1	+1	Até o fim, escolhido pelos deuses 3/dia

de circunstância em sua Classe de Armadura.

Ataque Rápido: Ao atingir o 5º nível, o lâmina viva se torna capaz de fazer um ataque extra com seu pior bônus base de ataque ao realizar uma manobra de ataque total.

LENDA

Poucos camponeses acreditam que a lenda realmente exista – com certeza um homem ou mulher deste tipo é coisa de mitos e sonhos, derrotando sozinho exércitos inteiros, dragões imensos e salvando o mundo civilizado diversas vezes. Muitos se decepcionam ao encontrar uma lenda, pois tal guerreiro despreza fama e fortuna, buscando apenas fazer o que é certo e viver de acordo com seu código de honra pessoal. Entretanto, poucos ousam sequer sussurrar o nome daqueles heróis lendários que se voltaram para o caminho do mal, trabalhando para trazer a ruína a todos e buscando seu próprio benefício.

Lendas do Mestre são muito raras, mas têm um efeito muito importante no mundo onde quer que apareçam, liderando exércitos e matando dragões e demônios.

Dado de Vida: d12

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +15

Talentos: Corrida, Especialização em Arma, Grande Fortitude, Liderança, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tolerância, Trespasar Aprimorado e Vitalidade.

Tendência: Bom.

Especial: Precisa ter derrotado sem auxílio uma criatura de nível de desafio 15 ou maior.

Perícias de Classe

A lenda é uma pessoa muito talentosa e possui as mais extraordinárias capacidades. Todas as perícias são consideradas perícias de classe para uma lenda. Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modif. de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: A lenda sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e pesadas e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Escolhido pelos Deuses: Divindades maiores observam cada passo de uma lenda, disputando entre si o direito de influenciar seu destino. A lenda pode ignorar qualquer jogada de d20 que ele faça e determinar o resultado de sua ação. Um resultado de 1 não pode ser ignorado, já que este é uma falha automática. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia determinado por seu nível, como mostrado na tabela.

A Dor nos Torna Mais Fortes: De alguma maneira estranha, a lenda vive pela dor e adversidade. Sempre que ele sofrer





O GUERREIRO DE PRESTÍGIO

dano, ele recebe +2 de bônus de circunstância em sua Força por uma hora. A lenda pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Inspiração: Ao atingir o 3º nível, o mito que cerca a lenda cresce e aqueles que lutam ao seu lado começam a acreditar que nunca serão derrotados. Sempre que estiver liderando uma unidade usando as regras de SACM da página 101, a lenda concede +2 de bônus de competência em todas as jogadas de ataque e dano de sua unidade. Além disso a unidade conta como se tivesse o dobro de seu tamanho real (ver página 101).

Máquina de Matar: A lenda é um demônio no campo de batalha, uma máquina que canaliza sua energia para um só propósito – matar. Ao usar o talento Trespasar Aprimorado, a lenda pode dar um passo de 1,5 metro para atacar outro oponente. Se bem sucedido neste ataque ele pode então dar outro passo de 1,5 metro para atacar um terceiro oponente e assim por diante. A distância máxima que ele pode percorrer assim não pode exceder seu movimento básico.

Até o Fim: A lenda se recusa a sucumbir perante grandes dificuldades, continuando a lutar além do ponto onde qualquer outro guerreiro desistiria e morreria. Ao alcançar o 5º nível, a lenda continua lutando até atingir -10 pontos de vida. Durante cada rodada de combate em que ele estiver com -10 pontos de vida ou menos, a lenda precisa ser bem sucedida em um teste de resistência contra CD 10 +1 para cada ponto de vida abaixo de -10. Sucesso significa que ele está de pé e lutando, uma falha significa que ele está morto. Preste atenção que a lenda está tecnicamente morta ao alcançar -10 pontos de vida e, portanto, não pode ser curada por meio algum depois de cruzar esta linha.

LUTADOR DE RINHA

Existem aqueles que lutam por dinheiro nas arenas, exibindo-se com sua habilidade de combate perante os gritos eufóricos de seus fãs enquanto participam deste esporte de contato. E existem aqueles que não vêem isto como um esporte de forma alguma. Um lutador de rinha está para um gladiador da mesma forma que um bem afiado e velho gládio está para uma espada cerimonial. Ambos podem matar, mas o anterior faz isto sem nenhum floreio ou estilo. Geralmente criado desde criança para lutar nas rinhas por aqueles que proporcionam tal “entretenimento”, lutadores de rinha raramente conhecem outro tipo de vida e não possuem qualquer ilusão de liberdade ou riqueza para lhes dar qualquer força para seguir adiante.

O lutador de rinha passa de uma batalha a outra com a única motivação de sobreviver. Uma turba eufórica pode até gritar seu nome, e uma ocasional moeda pode cair na rinha enquanto ele luta para viver, mas entre os últimos suspiros de cada oponente que cai, existe apenas a expectativa do próximo combate. A vida de um lutador de rinha é desesperançosa, brutal e árdua.

Ocasionalmente, entretanto, alguma esperança pode iluminar a monotonia de sua existência. Senhores de rinha, algumas vezes, oferecem seus melhores e mais inteligentes lutadores para contratos como mercenários a qualquer um que possa pagar o preço. Uma vez que um lutador de rinha sinta o gosto da liberdade desta forma, ele fará qualquer coisa para que esta liberdade dure. Alguns lutadores de rinha retornam a seus donos quando o contrato termina, mas outros fogem para o mais longe que podem. Guerreiros deste tipo geralmente acabam como músculos contratados em qualquer lugar que escolham

“Levante-se!” a voz era dura e desagradável, deixando poucas dúvidas sobre a quem ela pertencia. Além disso, Jolloc era a única pessoa que ousava falar assim com ele.

“Estou de pé.” O que não era realmente verdade, mas o gorducho não precisava saber disso, já que a jaula em que ele mantinha Morshk era tão escura que ele não podia saber o que acontecia em suas profundezas. Até que os grossos dedos do escravista erguessem sua lanterna para iluminar a cela, Morshk já havia saído de seu saco de dormir sem emitir ruído algum e vestido sua túnica de couro.

“Você não dorme nunca?” os olhos se esforçaram por baixo de grossas sobrancelhas para ver Morshk sob a fraca luz da lanterna. Ele torceu seu nariz quando o fedor do suor seco que há três dias se acumulava nas roupas de seu captor impregnou sua cela. A porta ainda não havia sido aberta, já que Jolloc não era um tolo por completo, mas o humano cheirava tão mal que mesmo a fresta mais estreita era o suficiente para proporcionar uma amostra de seu odor.

“Hrrrmf” rosou Morshk. “E dizem que minha raça é porca...”

Jolloc o encarou através de uma pequena fresta e disse: “Falar desse jeito não vai fazer com que seja libertado mais cedo, orc!”

Isto foi o suficiente. Morshk juntou seu banco e o arremessou contra a porta. Pelo som de surpresa e de dor que veio do outro lado, ele percebeu que havia atingido, com pelo menos uma das pernas do banco, aquele saco de banha de porco. O móvel se partiu com o choque, deixando-lhe sem nenhum assento, mas esta perda valeu a pena.

“Selvagem desgraçado! Será açoitado por isso! Vou te ver sofrer!” a voz abafada e aguda indicava a Morshk que Jolloc agora falava por de trás de um nariz quebrado. Perder o banco realmente tinha valido a pena.

“Não, você não irá. Você perderá muito ouro se eu não sobreviver esta temporada.” Morshk ouviu o resmungo ultrajado de Jolloc; ele estava certo. “Agora vá embora e leve esse seu cheiro de porca preta com você.”

O Lutador de Rinha

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Sobrevivente
2	+2	+3	+0	+0	Ataque mortífero
3	+3	+3	+1	+1	Agüentar no osso
4	+4	+4	+1	+1	Talento adicional
5	+5	+4	+1	+1	Contra todas as chances

como novo lar. Um guerreiro que faça tudo para viver um dia após o outro é um bem muito valioso no fim das contas.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um lutador de rinha, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4

Talentos: Quaisquer três talentos da lista de talentos adicionais do guerreiro, Grande Fortitude e Vitalidade.

Especial: Deve ter realmente lutado em uma arena.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um lutador de rinha (e a habilidade chave para cada uma) são: Acrobacia (Des), Cura (Sab), Escalar (For), Intimidar (Car), Ofícios (Int) e Saltar (For). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O lutador de rinha sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Sobrevivente: Um lutador de rinha sempre acha um jeito de sobreviver a qualquer situação. Esta vitalidade extrema se expressa na forma de 1 ponto de redução de dano contra ataques físicos não mágicos e 1 ponto de resistência contra todas as cinco formas elementais de dano (fogo, frio, ácido, eletricidade e sônico) como a magia *resistência a elementos*.

Ataque Mortífero: Um lutador de rinha pode fazer um ataque desesperado tentando infligir um golpe fatal em seu oponente, deixando a si mesmo desprotegido e aberto a ferimentos no processo. Ataque Mortífero pode ser aplicado a qualquer um ataque em uma rodada, cede um ataque de oportunidade a qualquer inimigo que ameace o lutador de rinha no momento do ataque, e causa 1d8 pontos de dano por tentativa. Se o ataque for bem-sucedido, ele causará 2d8 pontos de dano adicionais. O ataque original precisa causar

algun dano ao alvo para que este dano extra seja aplicado.

Agüentar no Osso: Lutadores de rinha estão constantemente sujeitos a ferimentos, por isso aprendem a evitar parte deste dano sempre que possível, enrijecendo áreas vitais no momento do golpe e ignorando dores incapacitantes. Neste nível de treinamento sua redução de dano de 1 ponto funciona contra qualquer tipo de ataque físico e, uma vez por dia, o lutador de rinha pode fazer com que um ataque que ele tenha sofrido cause somente sua quantidade mínima de dano. Esta redução pode ser aplicada a qualquer fonte de dano, seja ela mágica ou semelhante à magia.

Talento Adicional: Devido ao tipo de treinamento que pode vir somente através da superação das adversidades, o lutador de rinha aprendeu um novo truque ou técnica de luta. O lutador de rinha pode escolher qualquer talento que faça parte da lista de talentos adicionais da classe de Guerreiro.

Contra todas as Chances: Mesmo quando o lutador de rinha estiver obviamente abatido, ele ainda poderá causar sérios danos a seus adversários antes de sucumbir ao inevitável. Ao atingir o 5º nível, o lutador de rinha pode executar ações normalmente, mesmo que seus pontos de vida cheguem a 0 ou menos e ele não morrerá antes de alcançar -10 + -3 para cada talento Vitalidade que ele possuir (-13 normalmente, ou -16 se ele possuir outro talento Vitalidade e assim por diante).

MESTRE ARQUEIRO

Raros são os arqueiros que atingem o nível de um mestre arqueiro, pois poucos possuem a determinação ou a concentração necessárias para alcançar a maestria com suas armas. Verdadeiros mestres arqueiros são geralmente encontrados em reclusão, afinando suas habilidades em quieta contemplação. Tais guerreiros são famosos por sua mira e por suas sempre letais flechas. É dito que um verdadeiro mestre arqueiro possui poderes sobrenaturais que guiam suas flechas, fazendo-as acertar com precisão todo alvo escolhido por ele, independente da proteção ou velocidade do alvo. Totalmente confiantes de suas habilidades, mestres arqueiros raramente perdem seu tempo provando suas habilidades a mortais sem importância.

Mestres arqueiros do Mestre podem se encontrados em regiões não habitadas, aperfeiçoando sua arte em reclusão. Alguns poucos se tornam heróis ou reis, já que em sua maioria eles dão pouca importância a demonstrações inúteis de suas perícias.

Dado de Vida: d8



O GUERREIRO DE PRESTÍGIO

O Mestre Arqueiro

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Tiro de mestre
2	+2	+3	+0	+0	Flecha oportunista
3	+3	+3	+1	+1	Precisão de mestre
4	+4	+4	+1	+1	Olhos que tudo vêem
5	+5	+4	+1	+1	Pontaria cega

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +12

Perícias: Concentração 4 graduações, Ofícios (arco e flechas) 8 graduações.

Talentos: Especialização em Arma (qualquer arco), Foco em Arma (qualquer arco), Precisão, Tiro Certo, Tiro em Movimento, Tiro Longo e Tiro Rápido.



Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre arqueiro (e a habilidade chave para cada uma) são: Concentração (Cons), Escalar (For), Esconder-se (Des), Esconder-se (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (arcos e flechas) (Int) e Ouvir (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O mestre arqueiro sabe usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Tiro de Mestre: Ao disparar somente uma flecha em uma rodada, o mestre arqueiro pode adicionar seu nível de classe ao ataque e dano deste disparo.

Flecha Oportunista: Armado com qualquer tipo de arco, o mestre arqueiro ameaça uma área à sua volta igual a 6 metros. Ele pode executar ataques de oportunidade normalmente com seu arco dentro desta área ameaçada como se estivesse usando uma arma de combate corpo a corpo.

Precisão de Mestre: Mirando cuidadosamente, um mestre arqueiro pode acertar suas flechas nos pontos mais críticos quando dispara. Ao atingir o 3º nível, o mestre arqueiro pode adicionar 1d6 pontos de dano a qualquer flechada que disparar, contanto que ele não se mova ou execute uma ação equivalente a movimento durante esta rodada.

Olhos que Tudo Vêem: Ao atingir o 4º nível, o mestre arqueiro não é somente hábil com sua arma, como pode também prever as ações de arqueiros menos habilidosos. O mestre arqueiro não é mais surpreendido por nenhum ataque à distância.

Pontaria Cega: Cobertura densa não significa muito para um mestre arqueiro, que pode discernir alvos escondidos atrás de folhagem ou muros com facilidade. Ao atingir o 5º nível, qualquer alvo escolhido pelo mestre arqueiro não pode se beneficiar de mais do que um quarto de bônus de cobertura ou

O Oficial de Guerra

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	
1	+1	+2	+0	+0	Comandar
2	+2	+3	+0	+0	Grito de guerra
3	+3	+3	+1	+1	Marcha cadenciada
4	+4	+4	+1	+1	Presença reconfortante
5	+5	+4	+1	+1	Discurso inspirador

camuflagem. Alvos protegidos por cobertura ou camuflagem total são imunes a esta habilidade.

OFICIAL DE GUERRA

Exércitos precisam de líderes para funcionar, e bons líderes para alcançar a vitória. Oficiais de guerra são indivíduos treinados para liderar soldados em batalhas e trazê-los de volta para casa vivos. Um bom oficial de guerra é aquele que motiva suas tropas com discursos inspiradores e faz todo o possível para cumprir as ordens dadas a ele por seus superiores ao mesmo tempo em que tenta manter o número máximo de soldados vivos que puder. Tais pessoas são muito raras e valiosas para qualquer exército, possuindo habilidades de liderança e perícia com armas difíceis de se encontrar.

Oficiais de guerra do mestre são geralmente encontrados em exércitos bem treinados e companhias mercenárias, geralmente dentre os figurões de tais organizações.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um oficial de guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7

Perícias: Conhecimento (militar) 8 graduações.

Talentos: Liderança e Tolerância.

Tendência: Qualquer não Caótico.

Especial: Precisa ter comandado uma unidade com no mínimo 20 mercenários ou soldados.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um oficial de guerra (e a habilidade chave para cada uma) são: Adestrar Animais (Car), Conhecimento (militar) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Saltar (For), Sobrevivência (Sab). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O oficial de guerra sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e pesadas e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas

às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Comandar: Oficiais de guerra sabem como comandar eficientemente um número grande de homens em batalha e manter a unidade coesa. Eles podem adicionar seu nível de oficial de guerra em seu valor de Liderança.

Grito de Guerra: A partir do 2º nível o oficial de guerra pode dar gritos de encorajamento para qualquer tropa que estiver quebrando sua formação e que esteja a até 18 metros dele como uma ação padrão. Todos os aliados do oficial de guerra que estiverem na área podem fazer um teste de resistência de Vontade contra CD 15 para remover os efeitos de abalado, amedrontado, assustado ou apavorado que os estiverem afetando. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia por nível de oficial de guerra que o personagem possuir.

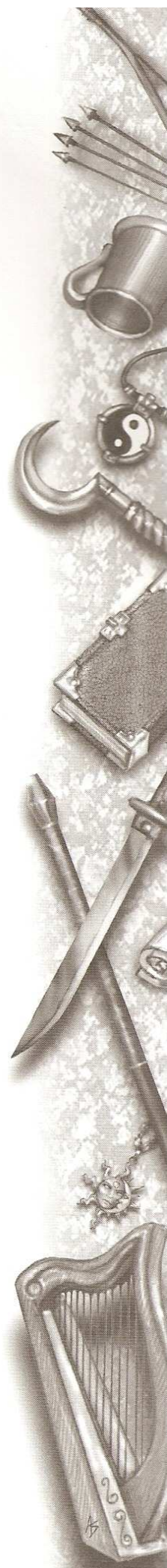
Marcha Cadenciada: Conhecendo os benefícios de mover tropas até suas posições rapidamente, o oficial de guerra pode forçar a marcha de qualquer tropa sem nenhuma penalidade. A unidade pode aumentar a distância percorrida por dia em 25%.

Presença Reconfortante: A partir do 4º nível o oficial de guerra emana uma confiança que motiva seus homens no calor da batalha. Todos os aliados do oficial de guerra que estiverem a 18 metros dele recebem +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade.

Discurso Inspirador: Antes de entrar em batalha, o oficial de guerra pode dar um discurso de inspiração aos homens que lidera em combate. Isto leva um minuto e afeta qualquer aliado que possa ouvir o discurso. Quando o discurso inspirador estiver concluído, o oficial de guerra faz um teste de Liderança (1d20 + valor de Liderança) contra CD 20. Se for bem sucedido, todos aqueles que foram testemunhas do discurso recebem +1 de bônus de moral em todas as jogadas de resistência, ataque e dano que fizerem na próxima hora.

PUGILISTA

Poucos são os guerreiros que têm uma reputação tão baixa quanto a dos pugilistas, cuja perícia raramente é reconhecida. Considerados como simples valentões de salões de bar, pugilistas são conhecidos por se provalecerem dos mais fracos simplesmente por prazer e diversão. O que poucos reconhecem é que, de fato, pugilistas são indivíduos altamente talentosos que se impõem tanta auto-disciplina quanto um cavaleiro, mesmo que suas origens sejam um pouco mais desafortunadas. Especialistas em combate desarmado, o pugilista ganha seu pão como campeão de alguma taverna,



O Pugilista

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Ataque surpresa +1d6
2	+2	+3	+0	+0	Combatente atento
3	+3	+3	+1	+1	Soco poderoso
4	+4	+4	+1	+1	Sempre em guarda
5	+5	+4	+1	+1	Fúria de bar, ataque surpresa +2d6

competindo com pugilistas de outras tavernas durante todo ano para manter seu título de melhor lutador da cidade. Ele também sabe acalmar multidões quando brigas comuns começam em sua taverna, conquistando assim a hospitalidade do taverneiro até que algum pugilista mais habilidoso lhe derrote.

Pugilistas do Mestre são geralmente encontrados em tavernas e hospedarias, onde escolhem oponentes dignos com quem testar suas habilidades. Seja qual for a raça, um pugilista pode dar conta de qualquer grupo de aventureiros que decidir causar problemas em sua taverna.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Habilidades: For 15+

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Prontidão.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um pugilista (e a habilidade chave para cada uma) são: Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For) e Saltar (For). Veja o *Livro de Regras Básicas I* para a descrição das perícias.

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O pugilista não sabe usar nenhum tipo de arma ou armadura. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Ataque Surpresa: O pugilista está acostumado a botar oponentes para dormir durante um combate antes que estes tomem nota de sua presença. O pugilista pode aplicar Ataques Furtivos da mesma forma que um ladino. Este bônus acumula com qualquer outro Ataque Furtivo que ele possua.

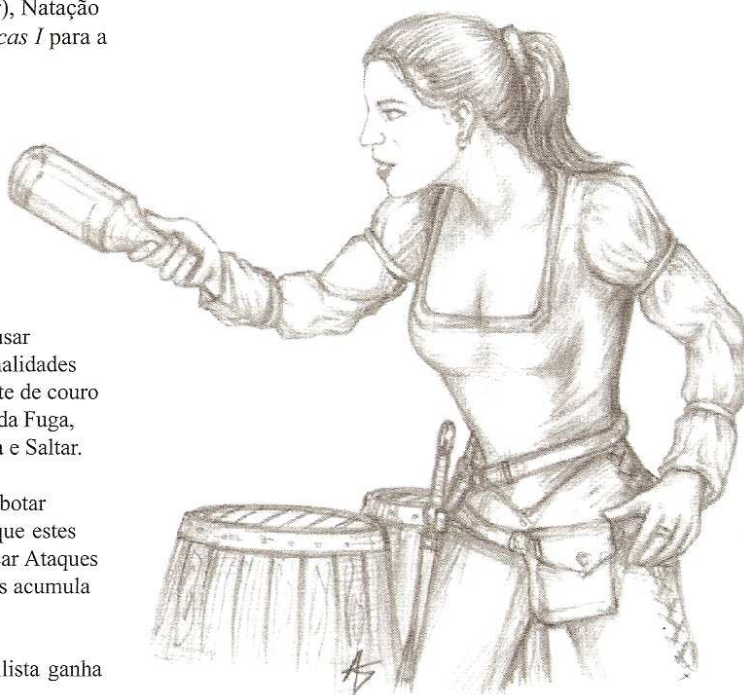
Combatente Atento: Ao atingir o 2º nível, o pugilista ganha

a habilidade de se defender de vários oponentes ao mesmo tempo, uma habilidade muito útil quando estiver enfrentando multidões enfurecidas em um briga de bar. Quando enfrentando oponentes desarmados, o pugilista não pode ser flanqueado e seus oponentes não recebem nenhum bônus por flanqueá-lo.

Soco Poderoso: O pugilista concentra seu poder em seus punhos e é conhecido por não precisar de arma alguma além de seus punhos de ferro. A partir do 3º nível em diante, o pugilista causa 1d6 pontos de dano com seus ataques desarmados.

Sempre em Guarda: Conhecendo o valor de manter os olhos abertos durante uma briga, o pugilista dificilmente é pego desprevenido. Qualquer Ataque Furtivo feito contra um pugilista tem duas vezes o nível do pugilista diminuído de seu dano.

Fúria de Bar: Chegando ao 5º nível o pugilista pode entrar em um estado de fúria semelhante à Fúria Bárbara uma vez por dia.



TRUQUES DO OFÍCIO

Independente do que acreditam magos, ladinos e clérigos, há muito mais que um guerreiro precisa aprender do que simplesmente entrar na batalha, com sua arma chacinando inimigos por todos os lados. O guerreiro verdadeiramente experiente conhecerá muitos truques e táticas que ele pode usar em combate para ganhar uma vantagem contra seus adversários, lutando o tempo todo por uma vitória completa e total. Os outros membros do grupo podem desdenhar desses métodos, julgando-os extravagantes, mas todos estarão gratos quando, mais uma vez, o guerreiro houver provado seu valor salvando todas as suas vidas em meio à batalha.

Neste capítulo são apresentados vários novos truques que um personagem pode tentar em batalha, para obter uma vantagem sobre o inimigo. A menos que seja dito algo em contrário, todas estas regras podem ser usadas por qualquer classe de personagem, mas é o guerreiro, com sua habilidade bruta de combate, que poderá desempañhá-los com maior sucesso.

FAZENDO ARMAS E ARMADURAS

Muitos dos que regularmente entram em batalha contentam-se em deixar a feitura e manutenção de suas armas e armaduras para outros, entregando seu ouro suado para garantir que um especialista as deixe em condições de lutar.

Contudo, os guerreiros mais experientes detestam deixar tais coisas com os outros, sabendo que as únicas pessoas que provavelmente deixarão seu equipamento nas melhores condições são eles mesmos. Afinal, nenhum armeiro ou ferreiro estará arriscando a sua vida em batalha com a espada e

a cota de malha que um guerreiro entrega para ser consertada. Outros guerreiros simplesmente se recusam a usar qualquer arma que eles próprios não tenham forjado, e trabalham duro para balancear aquelas que eles forjam apenas para seu uso pessoal.

Um personagem que cria armaduras e escudos terá a penalidade por armadura destes itens reduzidas em 1, apenas para ele mesmo, pois ele pode ajustar perfeitamente a armadura para seu próprio físico.

Um personagem que forja suas próprias armas irá tratá-las como se fossem obras-primas, pois ele pode perfeitamente balanceá-las para suas próprias mãos. Um personagem apenas recebe tais benefícios com um arco se ele fabricar tanto o arco quanto as flechas que ele usa. Se as flechas de um outro artesão forem usadas com seu arco, ou vice-versa, o bônus é perdido.

Um outro personagem usando a arma não pode se beneficiar destes bônus em nenhuma circunstância. Estes bônus são, contudo, cumulativos com quaisquer outros bônus de melhoria.

ARMADURAS

Para criar qualquer armadura ou gibão de couro, um personagem precisará de ferramentas de artesanato em couro (veja o capítulo Ferramentas do Ofício para mais detalhes), enquanto aqueles que desejarem forjar qualquer tipo de armadura de metal precisarão de uma forjaria completa. A perícia Ofícios (fazer armaduras) é utilizada para criar ambos os tipos de armaduras.

O custo para criar qualquer tipo de armadura ou escudo será a metade do preço listado no *Livro de Regras Básicas 1* e demorará 1 semana para cada 100 PO, ou parte deste valor, contanto que o personagem passe pelo menos 8 horas por dia trabalhando. O personagem pode parar a criação da armadura a qualquer hora, e voltar a trabalhar de onde parou mais tarde sem penalidade nenhuma.

Para criar uma armadura, deve ser feito um teste de Ofícios (fazer armaduras) contra CD 10 + o Bônus de Armadura da armadura sendo criada. Uma falha força o personagem a passar outra semana corrigindo os defeitos na armadura, quando então outro teste deve ser feito. Uma armadura defeituosa ainda pode ser usada (e, na verdade, vendida, se um teste resistido de Blefar contra Sentir Motivação for bem-sucedido), mas terá um Bônus de Armadura dois pontos menor que o normal.

Para criar escudos e armaduras obras-primas, um personagem usará as regras acima (levando em conta o custo maior, como normal), mas o teste de Ofícios (fazer armaduras) é feito contra CD 30 + Bônus de Armadura.

Um aprendiz pode ser contratado pelo personagem (normalmente por 2 PO



TRUQUES DO OFÍCIO

por semana) para auxiliar na criação da armadura. Tal aprendiz irá reduzir o tempo necessário para criar a armadura em uma semana (para um mínimo de uma semana para qualquer armadura) e adicionará +2 de bônus de competência para todos os testes de Ofícios (fazer armaduras).

Qualquer armadura danificada pode ser consertada em uma semana pelo personagem com um teste bem-sucedido de Ofícios (fazer armaduras) contra CD 15 + o Bônus de Armadura da armadura. O custo para fazê-lo será um quarto do custo base da armadura listado no *Livro de Regras Básicas I*. Mesmo uma armadura mágica pode ser consertada desta maneira.

ARMAS

Para criar qualquer arma, um personagem precisará de uma forjaria completa. A perícia Ofícios (arreiro) é utilizada para criar quaisquer armas exceto arcos.

O custo para criar qualquer tipo de arma será a metade do preço básico listado no *Livro de Regras Básicas I* e demorará 1 dia para cada 5 PO, ou parte deste valor, contanto que o personagem passe pelo menos 8 horas por dia trabalhando. O personagem pode parar a criação da arma a qualquer hora, e voltar a trabalhar de onde parou mais tarde sem penalidade nenhuma.

Um teste de Ofícios (arreiro) deve ser feito contra CD 15 para fabricar com sucesso qualquer arma. Armas pequenas dão +2 de bônus de competência neste teste, enquanto armas grandes sofrem -4 de penalidade.

Uma falha força o personagem a passar outro dia corrigindo os defeitos na arma, quando então outro teste deve ser feito. Armas defeituosas ainda podem ser usadas, mas irão automaticamente se quebrar em qualquer jogada de ataque de 1.

Para criar armas obras-primas, um personagem utilizará as regras acima (levando em conta o custo maior), mas o teste de Ofícios (arreiro) será feito contra CD 30.

Qualquer arma danificada ou quebrada pode ser consertada em um dia pelo personagem com um teste bem-sucedido de Ofícios (arreiro) contra CD 15, com os bônus e penalidades normais por armas pequenas e grandes. O custo para fazê-lo será um quarto do custo básico da armas listado no *Livro de Regras Básicas I*. Armas mágicas danificadas podem ser consertadas desta maneira, mas armas mágicas quebradas não.

ARCOS E FLECHAS

Para criar qualquer arco, besta, virote ou flecha, um personagem irá precisar de ferramentas para a criação de arcos e flechas e a perícia Ofícios (fazer arcos e flechas).

O custo para criar qualquer tipo de arco ou munição será a metade do preço básico listado no *Livro de Regras Básicas I* e demorará 1 dia para cada 10 PO, ou parte deste valor, contanto que o personagem passe pelo menos 8 horas por dia trabalhando. Munição é criada em quantidades de 20 tiros por vez. O personagem pode parar a criação de arcos e munição a qualquer hora, e voltar a trabalhar de onde parou mais tarde

sem penalidade nenhuma.

Um teste de Ofícios (fazer arcos e flechas) contra CD 15 deve ser feito para fabricar com sucesso a arma ou munição. Uma falha força o personagem a passar outro dia corrigindo as falhas na arma ou munição, quando então outro teste deve ser feito. Armas ou munição defeituosas ainda podem ser usadas, mas irão automaticamente se quebrar em qualquer jogada de ataque de 1.

Para criar arcos e flechas obras-primas, um personagem usará as regras acima (levando em conta o custo maior como é normal), mas o teste de Ofícios (fazer arcos e flechas) é feito contra CD 20.

Qualquer arco danificado pode ser consertado em um dia pelo personagem com um teste bem-sucedido de Ofícios (fazer arcos e flechas) contra CD 15. O custo para fazê-lo será um quarto do custo básico do arco listado no *Livro de Regras Básicas I*. Mesmo arcos mágicos podem ser consertados desta maneira.

QUEBRANDO ARMAS

Qualquer guerreiro pode acertar a arma do oponente propositalmente, na esperança de destruí-la com um golpe poderoso, e então torná-lo indefeso contra ataques futuros. Contudo, muitos guerreiros escolhem especializar-se no uso de quebra-espadas, pequenas espadas ou adagas forjadas com sulcos e dentes traçoceiros, especificamente desenhados para prender a espada de um oponente e parti-la com um movimento hábil.

Um personagem apenas pode escolher quebrar a arma do oponente desta maneira se ele estiver armado com um quebra-espadas ou um agarra-espadas, como explicado no capítulo Ferramentas do Ofício. Além disso, apenas espadas e adagas podem ser quebradas desta forma – outras armas devem ser destruídas utilizando as regras normais para atacar armas. Se um personagem utilizar um quebra-espadas ou um agarra-espadas em conjunto com qualquer outra arma, as penalidades para lutar com duas armas aplicam-se normalmente.

Para utilizar uma destas armas desta maneira, um personagem deve declarar no início da rodada de combate que nenhum ataque será feito com ela. Ao invés disto, ele mantém a arma afastada, pronta para capturar a lâmina do inimigo – é por isso que muitos guerreiros usam quebra-espadas e agarra-espadas como armas secundárias.

Uma tentativa de quebrar uma arma pode ser realizada a qualquer momento que um inimigo falhar em uma jogada de ataque contra o personagem. Ambos imediatamente fazem um teste resistido de Destreza enquanto o personagem tenta capturar a lâmina e o inimigo tenta puxá-la de volta rapidamente. Quebra-espadas e agarra-espadas obras-primas adicionam +1 de bônus para este teste.

Se for bem-sucedido em capturar a lâmina do inimigo, o personagem deve fazer um teste de Força contra uma CD igual à dureza e os pontos de vida combinados da arma. Se for bem-sucedido, a arma é automaticamente quebrada. Uma falha resultará em nenhum dano à arma. Quebra-espadas e agarra-

espadas não podem quebrar armas com bônus mágico maior que eles mesmos.

ATAQUES MIRADOS

Guerreiros e, na verdade, quaisquer personagens engajados em combate normalmente buscam destruir seus inimigos da maneira mais rápida possível, antes de sucumbir aos seus ataques. Há pouco espaço para fineza e elegância no fundo das masmorras mais escuras, e a sobrevivência normalmente depende de reflexos com a velocidade de um mão combinados com golpes devastadores que asseguram que, uma vez que um inimigo vá ao chão, ele permaneça lá.

Contudo, como qualquer guerreiro sabe, há muitas outras maneiras de incapacitar e derrotar um inimigo do que simplesmente golpear-lo com uma espada repetidamente. Alguns ao invés disso procuram mirar seus golpes em partes específicas do corpo do inimigo, não apenas fazendo dano, mas também tentando diminuir a sua capacidade de continuar lutando de maneira eficiente. Atacando cabeças, olhos, braços e pernas, um guerreiro pode incapacitar completamente um inimigo, tornando-o vulnerável tanto aos seus ataques quanto aos de seus aliados. Mesmo o maior general orc estará em uma grande desvantagem depois que um guerreiro habilmente arrancar um de seus olhos com uma estocada de sua espada.

Fazendo um Ataque Mirado

Vários ataques mirados podem ser feitos por um personagem que tenha os pré-requisitos, como detalhado abaixo. Para fazer um ataque mirado, um personagem deve fazer uma ameaça de sucesso decisivo contra um inimigo, e então declarar um dos ataques mirados abaixo (anunciando "ataque mirado na cabeça!" por exemplo), ao invés de tentar um sucesso decisivo. O dano é aplicado normalmente com a primeira jogada de ataque, mas então uma outra jogada é feita imediatamente. Se este segundo ataque também for bem-sucedido, então não há nenhum dano extra, mas ao invés disto os efeitos do ataque mirado são aplicados.

Ataques mirados podem ser tentados apenas com ataques de corpo a corpo e, além disso, não podem ser feitos contra nenhum inimigo imune a sucessos decisivos. Os efeitos de um ataque mirado podem ser negados através do uso de qualquer magia de cura ou com um teste de Cura contra CD 15.



Ataque Mirado no Braço

Qualquer inimigo que sofra um ataque mirado no braço estará em grande desvantagem na batalha, pois um de seus membros estará inútil por algum tempo. Um ataque mirado no braço não pode ser feito contra um inimigo que carregue um escudo. Contudo, um ataque bem-sucedido irá fazer com que a vítima largue qualquer coisa que esteja carregando na mão, desarmando-a automaticamente. Além disso, ela sofrerá 1d4 pontos de dano e sofrerá -4 de penalidade de circunstância para todos os testes e jogadas de ataque feitos utilizando o braço ferido.

Os efeitos de um ataque mirado no braço duram 1d6 rodadas a menos que sejam curados.

Um personagem deve ter um bônus base de ataque de +2 para poder fazer um ataque mirado no braço.

Ataque Mirado no Olho

Acertando o olho de um oponente, o personagem pode cegá-lo, ou, pelo menos, fazer com que o sangramento prejudique sua visão. Uma vítima de um ataque mirado no olho bem-sucedido recebe 1d6 pontos de dano adicionais e sofre -4 de penalidade de circunstância para todas as jogadas de ataque e testes de resistência de Reflexos. Além disso, a vítima perderá 3 metros da sua velocidade básica e sofrerá -4 de penalidade de circunstância para todos os testes baseados em Destreza. Uma vítima que sofra um outro ataque mirado no olho enquanto estiver sob estes efeitos estará automaticamente cega.

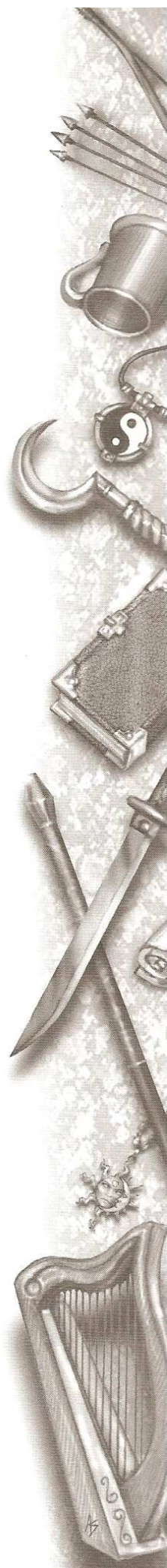
Os efeitos de um ataque mirado no olho durarão 1d6 horas a menos que sejam curados. Depois deste tempo, a vítima deve fazer um teste de resistência de Fortitude contra CD 15 para restaurar sua visão ao normal. Se ela falhar, os efeitos de perder um olho serão permanentes até que uma magia de regeneração ou similar seja aplicada.

Um personagem deve ter um bônus base de ataque de +10 para poder fazer um ataque mirado no olho.

Ataque Mirado na Virilha

Visto como um dos truques mais baixos usados em combate, o ataque mirado na virilha é utilizado por muitos guerreiros que atacam da maneira mais suja possível, dispostos a tudo para derrotar um oponente. A vítima de um ataque mirado na virilha bem-sucedido (também conhecido como ataque quebra-ovos) estará zonzo e só poderá fazer ações parciais por 1d6 rodadas a menos que seja curada.

Um personagem deve ter um bônus base de ataque de +2 para poder fazer um ataque mirado na virilha.



TRUQUES DO OFÍCIO

Ataque Mirado na Cabeça

Atacando a cabeça de um oponente, o personagem atinge uma das partes mais vulneráveis da anatomia e pode causar muita dor e sofrimento com um único golpe. Uma vítima de um ataque mirado na cabeça estará atordoada e sofrerá 1d4 pontos de dano adicionais. Durante este tempo, ela também perderá qualquer bônus de Destreza para a Classe de Armadura e não poderá realizar nenhuma ação. Qualquer um que a ataque ganhará +2 de bônus para todas as jogadas de ataque contra a vítima atordoada.

Os efeitos de um ataque mirado na cabeça durarão 1d4 rodadas a menos que sejam curados.

Um personagem deve ter um bônus base de ataque de +8 para poder fazer um ataque mirado na cabeça.

Ataque Mirado na Perna

Atacando a perna de um oponente, um personagem pode prejudicar sua habilidade de lutar efetivamente, e certamente reduzirá suas chances de escapar. Uma vítima de um ataque mirado na perna bem-sucedido sofrerá 1d4 pontos de dano adicionais e terá sua velocidade básica diminuída pela metade. Além disso, todos os testes de Escalar, Natação e Saltar serão feitos com -4 de penalidade de circunstância.

Os efeitos de um ataque mirado na perna durarão 1d6 rodadas a menos que sejam curados.

Um personagem deve ter um bônus base de ataque de +2 para poder fazer um ataque mirado na perna.

DUELOS

Existem poucas visões mais espetaculares do que a de dois guerreiros experientes engajados em combate mortal, trocando golpes, aparando ataques e então lançando seus contra-ataques em um turbilhão estonteante de lâminas. Tais duelos são raros nas regiões selvagens e não-civilizadas, mas sempre são um privilégio para quem os assiste, pois esta forma de luta representa o pináculo da arte do guerreiro.

Um duelo é realizado entre dois oponentes. Se quaisquer outros personagens atacarem um deles, o duelo está terminado e um combate normal começa. Um duelo pode ser iniciado por qualquer personagem a 1,5 m de um inimigo que aceite o desafio. Se o duelo é recusado, em seu lugar ocorre um combate normal.

Se aceito, o duelo começa com os dois oponentes a 1,5 m de distância, com armas de corpo a corpo nas mãos e prontas. Apesar de que muitos duelos entre a nobreza têm regras rigorosas regulando o uso de armas e armaduras específicas, duelos “de verdade”, dos quais se espera que só um oponente saia vivo, não têm tais restrições.

O Embate

Um duelo é dividido em embates, três dos quais acontecem em cada rodada de combate. Sempre se considera que personagens que estejam duelando estão realizando ataques totais.

Passo 1: Um teste de Iniciativa é feito. O vencedor do teste de Iniciativa é considerado o atacante pelos três próximos embates (igual a uma rodada de combate), enquanto que o perdedor é considerado o defensor.

Passo 2: Um embate consiste no atacante escolher uma opção de ataque da lista abaixo.

Passo 3: Um teste de Duelo é então feito, ambos os oponentes fazendo um teste resistido de ataque. Se o atacante vencer o teste de Duelo, ele irá causar dano ao defensor, de acordo com a arma que estiver usando. Para propósitos de duelo, considera-se que o defensor tenha Redução de Dano igual a um quarto da sua Categoria de Armadura, arredondado para baixo.

Se o atacante vencer o teste de Duelo, ele permanece o atacante, faz o dano e retorna ao passo 2, escolhendo outra opção de ataque. Se o defensor vencer, o duelo volta ao passo 1, onde a Iniciativa é testada novamente e o defensor terá uma chance de se tornar o atacante.

Opções de Ataque de Duelo

Um atacante em um duelo pode escolher utilizar uma das seguintes opções de ataque a cada embate.

Quebrar Arma: Ao invés de fazer dano no seu oponente em um teste bem-sucedido de Duelo, o atacante irá fazer dano à arma do oponente, utilizando as regras normais para dureza da arma e pontos de vida. A menos que o atacante tenha o talento Separar, isto irá gerar um ataque de oportunidade imediatamente. Como alternativa, se armado com um quebra-espadas ou com um agarra-espadas, o atacante pode fazer um teste imediato de Destreza para capturar a arma do defensor. Se for bem-sucedido, ele pode quebrar a arma, usando as regras descritas na página 28.

Aproximar-se: O atacante se move e tenta se aproximar do seu oponente, negando a ambos os duelistas o benefício total de armas maiores. Ambos os oponentes sofrem -4 de penalidade de circunstância para seu próximo teste de Duelo a menos que estejam armados com armas Pequenas ou Miúdas, ou se estiverem lutando desarmados.

Desarmar: Ataques para desarmar em um duelo são feitos da mesma forma que aqueles no *Livro de Regras Básicas I*. Repare que um personagem sem o talento Desarme Aprimorado gerará um ataque de oportunidade.

Golpe Feroz: Com um grande urro, o atacante golpeia fortemente seu oponente. O atacante pode escolher subtrair um número (no máximo 5) de seu próximo teste de Duelo, e adicionar este número a qualquer jogada de dano que ele faça durante o embate. Esta opção de ataque pode ser combinada com o talento Ataque Poderoso.

Agarrar: Uma vez que um atacante escolha agarrar seu oponente, o duelo acaba e combate normal corpo a corpo reinicia, utilizando as regras para agarrar no *Livro de Regras Básicas I*.

Estocada: Saltando para frente, o atacante tenta espetar o oponente na ponta da sua arma. Estocadas apenas podem ser



tentadas com armas perfurantes ou espadas. O atacante sofre -2 de penalidade de circunstância para o seu próximo teste de Duelo, mas a margem de ameaça e o sucesso decisivo da sua arma irão ambos aumentar em um (então, por exemplo, uma espada longa irá se tornar 18-20/x3).

Golpe com Escudo: Abalroando seu oponente com seu escudo, o atacante cria uma abertura através da qual pode atacar. O atacante faz dano com seu escudo ao invés de com sua arma se ele vencer o teste de Duelo. Além disso, o defensor perderá o equilíbrio por causa deste ataque, e sofrerá -2 de penalidade de circunstância para o seu próximo teste de Duelo. O atacante deve usar um escudo para utilizar esta opção de ataque.

Recuar: O atacante se afasta, tentando ganhar espaço para atacar. Ambos os oponentes sofrerão -4 de penalidade de circunstância para seu próximo teste de Duelo a menos que estejam armados com armas Grandes ou maiores.

Golpear: O atacante simplesmente tenta matar seu oponente com uma série de cortes e outros ataques. Ele não recebe nenhum bônus ou penalidade para o seu teste de Duelo.

Imobilizar: Ataques de imobilização são feitos da mesma forma que aqueles no *Livro de Regras Básicas I*.

Ataque com Duas Armas: Muitos guerreiros entram em duelos armados com duas armas, utilizando ambas para constantemente atacar e distrair um oponente, ganhando uma grande vantagem em combate. O atacante faz uma jogada para cada arma durante o seu teste de Duelo, comparando ambas com o teste resistido do defensor. Se ambas vencerem a jogada de ataque resistida do defensor, então o dano será feito com ambas as armas. O atacante sofre as penalidades normais para a sua jogada de ataque resistida para lutar com duas armas.

Terminando o Duelo

O duelo terminará tão logo um personagem seja reduzido a 0 ou menos pontos de vida. O duelo também terminará e irá se tornar um combate corpo a corpo normal assim que um oponente for atacado por um inimigo que não seja parte do duelo. Cada oponente envolvido no duelo pode escolher terminá-lo ao final de cada embate, quando então o combate corpo a corpo normal reiniciará.

JUSTA

Há poucas formas de combate que garantem emoção e adrenalina tão rápido quanto a justa. Enquanto dois guerreiros investem um contra o outro à toda velocidade, a respiração de suas montarias como vapor no ar frio, cada um deles sabe que apenas a precisão absoluta com sua lança e bravura frente à arma do outro irão levá-los à vitória. A justa é um evento espetacular de ser visto e é então o ponto alto de muitos torneios através de qualquer reino. Contudo, a justa "limpa" dos torneios, com suas lanças rombudas e gritos de apoio das nobres, está muito afastada dos campos sangrentos da batalha, onde guerreiros fazem justas com intenções mortais, determinados a trespassar o inimigo com a ponta afiada da sua lança antes de serem eles próprios mortos.

A justa ocorre quando dois oponentes investem um contra o outro montados, e ambos estão armados com lanças ou lanças montadas. Há algumas diferenças importantes entre a justa e o combate corpo a corpo normal, contudo.

Iniciativa

Apenas dois combatentes podem engajar-se em uma justa e pelo menos 9 metros devem separá-los antes que eles iniciem suas investidas. Se mais lutadores estão presentes no mesmo combate, regras normais de combate corpo a corpo são



utilizadas. Nenhum teste de Iniciativa é feito em uma justa, já que a ordem dos ataques depende puramente do comprimento da lança usada – a lança mais longa sempre atacará primeiro. Se os combatentes estiverem ambos usando lanças do mesmo comprimento, então ambos irão atacar simultaneamente.

Lanças curtas e lanças montadas leves dão ao cavaleiro um alcance de 1,5 m além da cabeça de sua montaria, enquanto lanças longas dão um alcance de 2,5 m. A maior parte dos guerreiros engajados em justas, contudo, irá utilizar a lança montada pesada, que dá um alcance de 3 m além da cabeça da montaria e, assim, uma grande vantagem na justa.

Os guerreiros muitas vezes arranjam para que se forje lanças mais longas, com a intenção de lhes dar um alcance maior e assim uma vantagem maior em combate. Contudo, tais lanças de tamanho exagerado são difíceis de serem balanceadas de uma sela e são frequentemente desajeitadas.

Qualquer lança pode ser aumentada ao custo de 2 PO por cada 0,3 m. Nenhuma lança pode ser aumentada mais do que 1,5 m.

Golpeando

Só é permitido aos combatentes fazer uma jogada de ataque durante uma justa, independente do seu número normal de ataques ou quaisquer influências mágicas, já que a velocidade das duas montarias se aproximando não dá chance para ataques adicionais. Este ataque será feito com o maior bônus base de ataque possível. Uma jogada de ataque corpo a corpo é feita normalmente para atacar um inimigo em uma justa e ambos os combatentes são considerados como estando em investida. Contudo, -2 de penalidade de circunstância é aplicada para este ataque para cada 0,3 m em que a lança tenha sido aumentada.

Se a jogada de ataque for bem-sucedida, a vítima recebe dano

normalmente e, além disso, deve tentar permanecer montado sob o tremendo impacto. Permanecer montado requer um sucesso em um teste de Cavalgar contra CD 5 + o dano infligido.

Um atacante pode intencionalmente mirar na cabeça do seu oponente, pois, enquanto este é um alvo muito mais difícil de ser atingido com uma lança de trás de uma montaria a galope, é bem mais provável que ele derrube o adversário. A jogada de ataque recebe -5 de penalidade de circunstância, mas se esta jogada for bem-sucedida, a vítima precisará ser bem-sucedida em um teste de Cavalgar contra CD 10 + o dano infligido para evitar cair de sua montaria.

Se o cavaleiro conseguir permanecer montado depois de ser atingido, ele pode atacar com sua própria lança, se ainda não houver feito isto.

O impacto estremecedor do golpe de lança durante a justa costuma quebrar e estilhaçar estas armas. Qualquer lança montada pesada que faça mais de 15 pontos de dano irá automaticamente se partir. Lanças montadas leves e lanças comuns irão se quebrar se fizerem mais do que 12 pontos de dano durante uma justa.

Depois que ambos os combatentes houverem feito suas jogadas de ataque, ou um deles (ou ambos) houver sido derrubados, considera-se que a justa acabou, mas outra pode imediatamente começar se os oponentes voltarem-se um para o outro e investirem mais uma vez.

Derrubado do Cavalo

Ser jogado da sela nas grandes velocidades envolvidas em uma justa pode causar uma grande quantidade de dano ao cavaleiro, não importando quão pesada for sua armadura. Muitos guerreiros terminam seus dias de batalha simplesmente sendo

aliçados quando eles são derrubados de seus cavalos durante uma justa.

Quando um cavaleiro tem um resultado de 1 no seu teste de Cavalgar para permanecer montado durante uma justa, ele automaticamente falha e cai ao chão. Além disso, ele também deve rolar na tabela abaixo para descobrir os efeitos adicionais de seu ferimento.

Tabela de Ferimento em Justa

D20 Ferimento

- 1-4 **Ombro Deslocado:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 dias a não ser que seja curado magicamente ou um teste de Cura contra CD 10 seja feito.
- 5-9 **Braço Deslocado:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 dias a não ser que seja curado magicamente ou um teste de Cura contra CD 10 seja feito. Além disso, ele sofrerá -2 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque e testes de perícias que requirem o uso do braço.
- 10-15 **Perna Deslocada:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 dias a não ser que seja curado magicamente ou um teste de Cura contra CD 10 seja feito. Além disso, ele sofrerá -2 de penalidade de circunstância em todos os testes de resistência de Reflexos.
- 16-17 **Braço Quebrado:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 semanas a não ser que seja curado magicamente. Um teste de Cura contra CD 15 reduzirá este tempo para 1 semana. Além disso, ele também estará completamente incapaz de utilizar o braço durante este tempo para qualquer ação.
- 18-19 **Perna Quebrada:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 semanas a não ser que seja curado magicamente. Um teste de Cura contra CD 20 reduzirá este tempo para 1 semana. Além disso, ele também estará completamente incapaz de utilizar a perna durante este tempo para qualquer ação.
- 20 **Pescoço Quebrado:** O cavaleiro é imediatamente reduzido a -1 pontos de vida e irá começar a morrer como normal. Testes de Cura para fazer primeiros socorros serão feitos contra CD 25, devido à seriedade do ferimento. Mesmo se curado magicamente, o personagem necessitará de descanso absoluto por 1d3 semanas, estando incapaz de fazer qualquer ação durante a sua recuperação. Uma magia de regeneração irá negar a necessidade de descanso completo.

PAREDES DE ESCUDOS

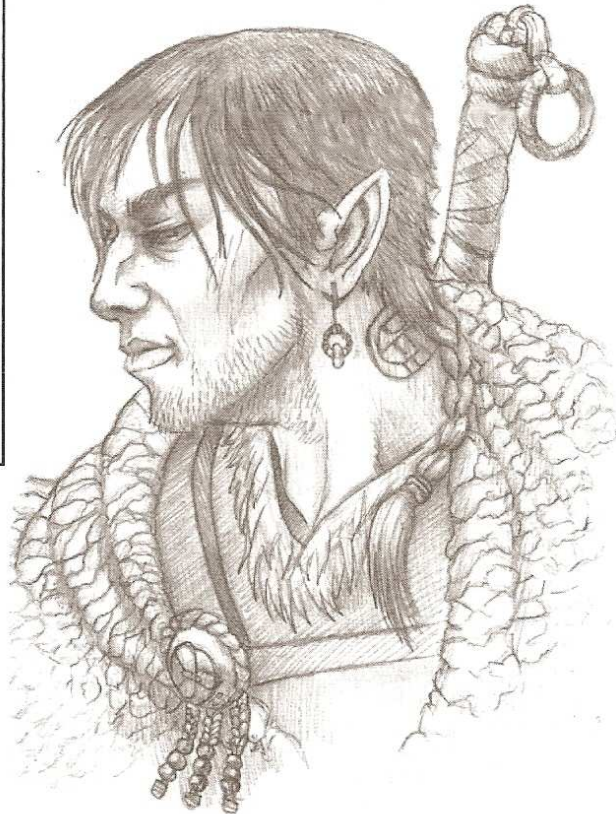
Guerreiros, mais do que todos os outros, entendem a necessidade de solidariedade em combate, e a proteção dos aliados muitas vezes garante a sua sobrevivência. Muitos truques e técnicas foram desenvolvidos para assegurar segurança mútua, mas poucas se provaram tão eficientes quanto a parede de escudos. Ficando próximos uns dos outros e encarándo o inimigo enquanto juntam os escudos firmemente, um pequeno grupo de guerreiros pode segurar oponentes em grande vantagem numérica com relativa facilidade.

Pelo menos quatro personagens são necessários para formar uma parede de escudos, e todos devem usar um escudo grande. Em uma ação padrão, todos os participantes formam a parede de escudos, e o líder deve ser escolhido entre eles para coordenar as ações de todos. Este líder deve ser bem-sucedido em um teste de Carisma contra CD 10 + 1 por membro da parede de escudos para juntar seus aliados numa formação compacta, mas se ele possuir o talento Liderança, recebe +5 de bônus de competência neste teste. Se todos os personagens envolvidos possuírem a classe guerreiro, então nenhum teste é necessário – a parede de escudos é formada automaticamente.

Uma falha resulta na parede sendo formada incorretamente e sem coerência suficiente – nenhum bônus será ganho e todos os personagens envolvidos combaterão normalmente.

Personagens dentro de uma parede de escudos bem-sucedida ganham +1 de bônus de moral para todas as jogadas de ataque e +2 de bônus de moral para todos os testes de resistência de Vontade e para sua Classe de Armadura enquanto a parede de escudos for mantida. Cada personagem também ocupará metade do espaço que normalmente ocupa, permitindo que números maiores lutem em uma frente estreita.

Personagens atrás de uma parede de escudos podem lutar normalmente através da linha de escudos, desde que tenham armas de longa distância ou com alcance. Uma parede de escudos pode ser dissolvida a qualquer momento pelos personagens que a formam. Uma parede de escudos é automaticamente dissolvida se menos de quatro pessoas estão presentes nela.



ACROBACIAS EM COMBATE

Uma batalha é sempre algo caótico e perigoso, algo em que guerreiros experientes entram sabendo que ficar parado significa morrer rapidamente. Um lutador hábil está sempre se movendo. Mesmo um guerreiro sob o peso de uma armadura de placas e um escudo grande faz o seu melhor para mudar seu peso de um pé para o outro e se mover sempre que possível, impedindo que seu oponente possa contar que um ponto fraco esteja no mesmo lugar duas vezes.

Uma armadura, por definição, se move contra quem a está usando, cobrindo juntas e partes vitais com placas que deslizam ou elos de corrente. A única maneira de manter esta proteção constante é permanecer em movimento e manter o máximo de cobertura voltado para o inimigo. Uma das razões pelas quais o ataque furtivo de um ladino funciona tão eficientemente é que quando a atenção de um guerreiro está voltada para um oponente, a sua armadura também está focalizada em proteger naquela direção. Isto deixa “buracos” em outros lugares, espaços dos quais um atacante habilidoso pode tirar vantagem. Para minimizar este risco, guerreiros astutos estão constantemente se movendo para superar estas vulnerabilidades.

Algumas vezes, simplesmente mover-se não é o bastante. As condições da batalha podem se complicar, com múltiplos oponentes, perigos do terreno e a posição dos aliados para serem levados em conta. Ainda assim, normalmente é melhor mover-se de um ponto a outro do campo de batalha, mesmo enquanto lutando contra um inimigo, do que simplesmente ficar parado golpeando. Acrobacias não é uma perícia comum entre guerreiros, já que seu treinamento normalmente é mais voltado para armas e armaduras pesadas. Contudo, dada a utilidade de mover-se constantemente para um guerreiro, adquirir esta perícia pode ser algo a se levar em conta seriamente. Apesar disso, pode ser difícil fazer isto sem um personagem multiclasse. Para superar este problema, um guerreiro pode tentar uma de duas opções. Primeiramente, um guerreiro pode trocar seu talento Usar Armadura Pesada para ter Acrobacias como uma perícia de classe. Isto é apropriado para campanhas com escolas de combate que ensinam mobilidade ao invés do uso de armaduras massivas. A outra opção é permitir que qualquer guerreiro ganhe Acrobacias, assim como outros benefícios, ao custo de um talento.

Luta Acrobática (Geral)

Seu estilo de luta inclui uma boa quantidade de movimentos rápidos e cuidadosos.

Pré-Requisitos: Esquiva, bônus base de ataque +1.

Benefício: Você ganha Acrobacias como uma perícia de classe; esta perícia custa 1 ponto por graduação independente da sua classe de personagem atual. Além disso, você ganha +1 de bônus de competência para testes de Acrobacias sempre que usar a perícia para evitar ataques de oportunidade ou quando em combate corpo a corpo. Por causa do seu treinamento de combate, você pode fazer testes de Acrobacias usando armaduras médias, desde que esta seja a única razão pela qual seu movimento está reduzido.

Em combate, fazer acrobacias pode ter vários outros usos além de impedir ataques extras de seus oponentes. Um guerreiro habilidoso pode usar sua agilidade para fazer manobras espetaculares, incluindo mover-se usando acrobacias por uma distância maior, fazer ajustes de 3 metros, mover-se em linhas diagonais sem sofrer uma penalidade de distância e até mesmo negar possíveis ataques furtivos. Estas manobras trazem todas alguma penalidade para atacar, mas condições táticas podem exigir movimento ao invés de força bruta.

FAZENDO UMA MANOBRA ACROBÁTICA

Para realizar uma manobra acrobática, o combatente não pode ter seu movimento impedido por efeitos mágicos (*lentidão*, *teia* ou outras magias similares) ou por dano físico de armas como estrepes ou ataques mirados nas pernas. Personagens montados não podem realizar nenhum tipo de manobra acrobática. Ambas as mãos podem estar ocupadas antes da manobra ser tentada, mas ambas devem poder soltar o que quer que estejam carregando facilmente. Obviamente, personagens envolvidos em uma manobra Agarrar não podem realizar estas ações até que estejam livres. O Mestre deve determinar se um personagem tem no momento mobilidade suficiente para tentar uma manobra acrobática.

A menos que seja dito especificamente, todas as manobras são ações equivalentes a movimento. Fazer uma manobra exige um teste de Acrobacias e, quando for dito, em caso de falha um teste de resistência de Reflexos. Estas jogadas são feitas assim que a manobra é tentada, com uma falha resultando na penalidade especificada individualmente. Além destas penalidades, qualquer manobra acrobática resultante em falha enquanto em uma área ameaçada provoca um ataque de oportunidade.

Acrobacia Distante

CD do teste de Acrobacias: 20 para 9 metros, 30 para 12 metros.

Teste de Resistência de Reflexos: Não.

Quando realizar esta ação, você pode mover-se em acrobacias até 9 metros sem provocar ataques de oportunidade. Isto simula rolamentos, saltos mortais e cambalhotas para evitar oponentes e perigos. Se você tiver mais do que 9 metros de deslocamento básico em terra, você pode aumentar a distância de movimento desta manobra adicionando 5 na CD para cada 1,5 metro de distância adicional (até a sua taxa de movimento básico máxima).

Penalidade por Falha: Por causa da dificuldade adicional envolvida em mover-se acrobaticamente com tamanha rapidez, uma falha no teste da perícia resulta no personagem ficando caído na metade do movimento e sofrendo 1d6 pontos de dano de contusão.

Ajuste Duplo

CD do teste de Acrobacias: 30

Teste de Resistência de Reflexos: Sim, para evitar um ataque de oportunidade; CD 10 + o maior bônus base de ataque dos oponentes.

Dando um salto mortal para trás e rapidamente voltando a ficar de pé, você pode realizar um ajuste de 3 metros no lugar do passo de 1,5 metro. Devido ao esforço envolvido nesta manobra, ela não pode ser tentada em duas rodadas seguidas.

Penalidade por Falha: Se o teste de Acrobacias falhar, você

sofre um ataque de oportunidade e não pode fazer um passo ou ação de movimento de qualquer tipo nesta rodada.

Movimento Diagonal

CD do teste de Acrobacias: 15

Teste de Resistência de Reflexos: Não.

Quando em movimento diagonal, um em cada dois quadrados é considerado uma distância de 3 metros ao invés de 1,5 metro (esta é normalmente uma regra opcional de movimento). Usar esta manobra é uma ação livre realizada em conjunto com movimento normal. Se o teste de Acrobacias for bem-sucedido, este aumento não ocorre em relação ao seu movimento contanto que o seu movimento seja uma linha reta. Não é possível realizar nenhuma curva com esta ação.

Penalidade por Falha: Se o teste de Acrobacias falhar, um em cada dois quadrados conta como normal e o seu movimento será menor do que você pretendia. Se você acabar em uma área ameaçada, você será sujeito a um ataque de oportunidade imediato.

Saltar sobre o Oponente

CD do teste de Acrobacias: 25

Teste de Resistência de Reflexos: Sim, CD 20.

Com esta ação, você pode dar um salto mortal sobre o seu oponente atual em combate corpo a corpo (que não pode ser mais do que uma categoria de tamanho maior do que você) como o seu passo de 1,5 metro. Nenhuma outra ação de movimento é possível nesta rodada, mas você ainda pode fazer outra ação de rodada completa em conjunto, incluindo a ação de ataque total. O fator surpresa envolvido nesta manobra concede um bônus de circunstância de +2 no seu próximo ataque contra seu oponente. Este bônus não pode ser aplicado mais de uma vez contra o mesmo oponente.

Penalidade por Falha: Se você falhar no teste de Acrobacias, não poderá fazer nenhum tipo de movimento e estará caído na sua localização atual. Se você falhar no teste de resistência de Reflexos, você é bem-sucedido no salto mas sofre um ataque de oportunidade do seu oponente.

Ficar de Pé

CD do teste de Acrobacias: 25

Teste de Resistência de Reflexos: Não.

Sempre que estiver caído (a menos que isto seja resultado de uma falha em uma manobra acrobática) e ainda tiver a opção de fazer alguma coisa nesta rodada, mesmo que seja apenas uma ação parcial, você pode tentar voltar a ficar de pé como uma ação livre. Você não pode ter começado a rodada surpreendido e usar esta ação, nem pode Ficar de Pé se estiver pasmo ou sofrendo de algum efeito de pânico ou medo.

Penalidade por Falha: Se você falhar, perde qualquer ação que ainda tivesse nesta rodada.

Negar Ataque Furtivo

CD do teste de Acrobacias: 30

Teste de Resistência de Reflexos: Teste de resistência de Reflexos resistido contra o atacante.

Contanto que não esteja surpreendido, você pode tentar virar-se e fazer um rolamento para evitar um ataque furtivo. Você deve usar esta habilidade imediatamente após ter sido atingido por um ataque furtivo e não pode estar atordoado, pasmo ou sob efeito de *confusão*. As acrobacias envolvidas nesta ação

fazem com que você se mova 1,5 metro em qualquer direção que você escolha que não esteja ocupada. Se não houver nenhum lugar para onde se mover, você não pode Negar Ataque Furtivo. Usar esta habilidade com sucesso reduz o ataque para o seu dano normal, negando os dados extras causados pelo ataque furtivo. Você deve conhecer a localização do seu atacante para usar esta habilidade.

Penalidade por Falha: Se o teste de Acrobacias falhar, a manobra não tem sucesso e você provoca um ataque de oportunidade de qualquer outro oponente (que não o autor do ataque furtivo) que o estiver ameaçando. Se o teste de resistência resistido de Reflexos falhar, você deixa uma abertura para um acerto ainda mais mortal, adicionando +1d6 ao ataque.

Trocar Oponentes

CD do teste de Acrobacias: 20

Teste de Resistência de Reflexos: Não.

Para tentar esta manobra, você deve ter um aliado a 1,5 metro de você que esteja engajado em combate corpo a corpo contra um oponente. Na sua rodada, você pode agarrar o seu aliado com um ataque de toque corpo a corpo e trocar suas posições. O aliado agora está no seu quadrado e você agora está engajado com o oponente em questão. Você pode adiar sua ação em contingência com seu aliado ser atacado e realizar esta manobra quando esta condição ocorrer. Se você estiver na área ameaçada de alguém quando fizer esta ação, você também deve fazer um teste de Acrobacias como normal para evitar o ataque de oportunidade que você provoca por fazer isto. O aliado que você escolheu não provoca um ataque de oportunidade de qualquer tipo como resultado desta manobra.



TRUQUES DO OFÍCIO

Penalidade por Falha: Falhar no teste de Acrobacias provoca um ataque de oportunidade do oponente do seu aliado, mesmo que você não esteja na área ameaçada. A troca não ocorre.

Lutando com Estilo

O combate deve ser mais do que simplesmente fazer jogadas de ataque, somar o dano e anotar os pontos de vida. Em um RPG, a ênfase deve ser maior nos detalhes das ações dos personagens, especialmente durante um evento tão emocionante quanto lutas de vida ou morte contra temíveis oponentes e monstros aterradores. Em um filme de ação ou nas páginas de um romance de fantasia, quando uma batalha é descrita é exatamente isto que ocorre – ela é descrita. A cena não é narrada “Oponente B rola um 23. Acerta. Você recebe 13 pontos de dano. Sua rodada”. Isto não é apenas uma representação pobre, é extremamente chato.

O problema de tornar o combate mais emocionante reside parcialmente nas próprias regras. Existe um número de ações aceitáveis que um personagem pode tomar durante uma luta (desarmar, agarrar, etc.), mas existem centenas de outras coisas que poderiam ser tentadas com apenas um pouco de imaginação e alguma cooperação entre o jogador e o Mestre. O sistema de combate como ele é não incorpora prontamente ações que não tenham um conjunto direto de regras para apoiá-las.

É aí que entram a representação e a descrição. Dependendo do que o jogador quiser fazer, estas ações não-ortodoxas podem ser lidadas de duas maneiras diferentes. O primeiro método de julgamento é simples. Desde que o Mestre aprove um curso de

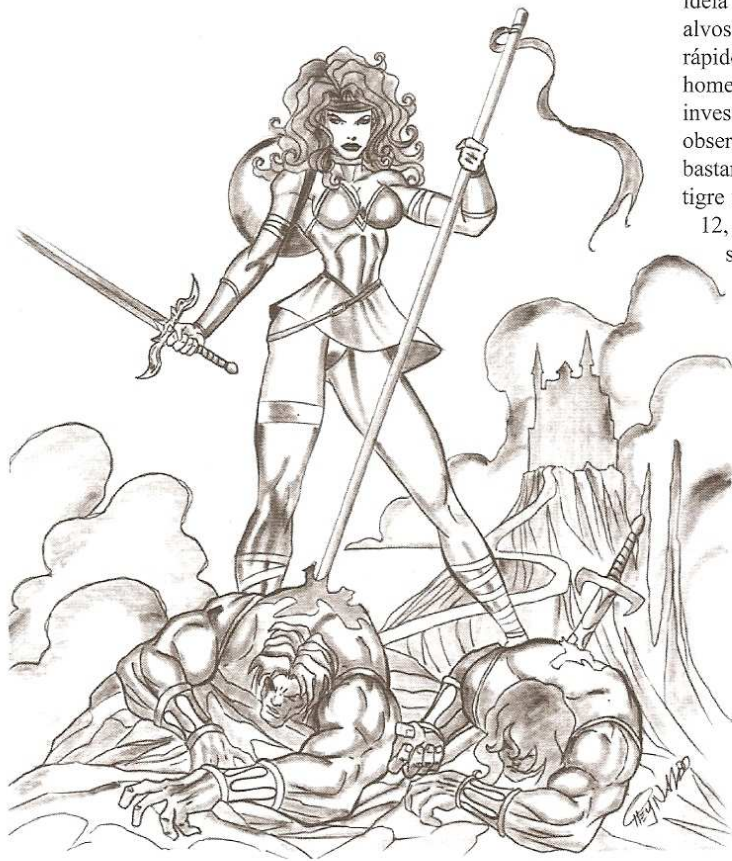
ação descrito, um teste de uma perícia ou habilidade apropriadas deve ser feito e, em caso de sucesso, um bônus de circunstância de +1 a +4 pode ser aplicado para o tipo de ação com que ele mais se pareça. Desta maneira, um ataque descrito de forma criativa ganha um bônus devido à sua natureza única.

Um exemplo disto seria: o jogador diz ao Mestre que ele, com a mão livre do seu personagem, quer afastar a arma que o seu oponente usa para aparar, no momento exato para que a sua própria espada possa passar. Isto não é exatamente uma tentativa de desarme, então o Mestre decide que um teste de Destreza contra CD 20 é necessário. Em caso do sucesso, ele dá ao jogador +2 de bônus no seu ataque por haver prejudicado o bônus defensivo do seu oponente por aparar.

O segundo método é mais apropriado para quando a ação sugerida não se parece com uma ação normal o suficiente para simplesmente fornecer um bônus. Para ter direito a isto, o jogador deve descrever uma ação que tire vantagem das habilidades do seu personagem e reflita a situação atual de maneira adequada o suficiente para que o Mestre a permita. Se a ação é essencialmente de combate, uma jogada de ataque deve ser exigida. Se parecer mais defensiva, um teste de resistência apropriado (normalmente de Reflexos) deve ser feito. Se nenhuma destas parece se encaixar, testes de habilidades sempre podem ser pedidos. Algumas vezes, outros indivíduos que não o personagem em questão precisarão fazer as jogadas envolvidas.

Um exemplo deste tipo de ação especial seria: o jogador descreve que seu personagem pega um punhado de pó de pedras preciosas e atira-o no ar para distrair um licantropo homem-tigre que vem em investida. O jogador, baseado na idéia de que felinos têm excelente visão para perseguir seus alvos e são facilmente distraídos por objetos brilhantes ou em rápido movimento, sugere que, caso a ação funcione, o homem-tigre vai estar surpreso o suficiente para parar em sua investida e talvez até mesmo perder sua ação enquanto observa a poeira cintilante. O Mestre, considerando isto bastante criativo, permite. Ele determina que se o homem-tigre falhar em um teste de resistência de Vontade contra CD 12, ele vai ser distraído pelo pó de pedras preciosas e cessar seu movimento.

Uma nota final sobre lutar com estilo; esta idéia deve ser implementada devagar e com justiça. Os jogadores devem estar cientes de que, se eles podem tirar vantagem destas ações especiais, os oponentes também poderão. É melhor usar estes bônus esparsamente, com o combate normal sendo o sistema primário para resolver conflitos. Os jogadores podem ficar tentados a procurar bônus extras constantemente, mas quando um guerreiro usar o truque favorito do grupo contra eles mesmos, eles provavelmente vão concordar voluntariamente em limitar o uso destas ações.



TALENTOS PARA GUERREIROS

É sabido entre os grupos de aventureiros que o guerreiro é capaz de incríveis feitos de coragem em combate. Mais ainda que as capacidades especiais do paladino, do bárbaro e do ranger, é a combinação de talentos com habilidade crua de combate do guerreiro que faz dele o lutador principal de qualquer grupo. Enquanto que seus companheiros devem se contentar simplesmente em golpear seus adversários até que estes caiam, o guerreiro pode confiar em um repertório enorme de técnicas e habilidades para superar seus inimigos, muitas vezes com um estilo e graça que as outras classes de personagem simplesmente não têm, ou na melhor das hipóteses, têm de esperar muito tempo para obter.

Provavelmente os guerreiros sejam mais bem conhecidos entre os jogadores pela vasta quantidade de talentos que estes podem ganhar, até mesmo em níveis relativamente baixos. Apesar do guerreiro dificilmente ter acesso a habilidades especiais e feitiços concedidos por outras classes de personagem, ele recebe uma quantidade de talentos capaz de torná-lo uma máquina de combate que intimidaria até o poderoso bárbaro. Este livro traz uma extensa lista de novos talentos que os jogadores com personagens guerreiros podem gostar de experimentar.

Deve-se notar que qualquer talento aqui marcado como sendo “geral” pode ser usado por personagens de qualquer classe que preencha os pré-requisitos. E aqueles marcados como “guerreiro” só podem ser escolhidos pela classe de guerreiro.

Ataque com Escudo Aprimorado (Guerreiro)

Você é tão habilidoso empunhando seu escudo como uma arma que ele ainda lhe fornece proteção mesmo quando você ataca com ele.

Pré-requisitos: For 15+, Bônus base de ataque +4, Combater com Duas Armas, Usar Escudo.

Benefício: Quando fizer um ataque com escudo você perderá seu bônus de defesa na Classe de Armadura somente durante a sua ação. Somente aqueles que tiverem uma ação preparada contra você ou aqueles que agirem durante a mesma iniciativa que você poderão se beneficiar da perda em sua Classe de

Armadura. Você mantém o bônus de armadura do escudo em sua defesa durante todo o resto do tempo. Você também recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque e dano quando fizer ataques com escudo.

Ataque Imprudente (Guerreiro)

Você luta de maneira selvagem quando está em um combate corpo a corpo, canalizando toda sua energia para eliminar seus inimigos o mais rápido possível. Seus ataques ensandecidos e descuidados são muito poderosos, e poucos oponentes são capazes de resistir à fúria de seus golpes.

Pré-requisitos: For 15+, Ataque Poderoso.

Benefício: Durante sua ação, antes de fazer as jogadas de ataque, você pode subtrair um valor de sua Classe de Armadura e adicionar este número a suas jogadas de dano de combate corpo a corpo. Este número não pode exceder seu bônus base de ataque. As alterações na Classe de Armadura e no dano são aplicadas até sua próxima ação. Ataque Descuidado pode ser usado em conjunto com Ataque Poderoso.



TALENTOS PARA GUERREIROS

Ataque Mirado Aprimorado (Guerreiro)

Você é particularmente bom em atacar seus inimigos para aleijá-los ao invés de matá-los de uma vez.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +2.

Benefício: Você soma +2 de bônus de circunstância em todas as jogadas de ataque que sejam um ataque mirado (ver página 29).

Defesa Contra Conjuradores (Guerreiro)

Você já enfrentou muitos conjuradores em sua carreira e aprendeu grande parte dos truques que um conjurador usa para lançar suas magias durante um combate. Devido aos seus reflexos rápidos e experiência em combate, poucos conjuradores são capazes de lançar magias perto de você.

Pré-requisitos: Des 13+, bônus base de ataque +5, Reflexos Rápidos.

Benefício: Toda vez que você ganhar um ataque de

oportunidade contra um conjurador inimigo que está tentando conjurar uma magia, ele receberá -4 de penalidade em seu teste de Concentração para não perder a magia se você feri-lo. Além disso, você também acrescenta -4 de penalidade no teste de Concentração para lançamento defensivo de magia de seu inimigo se você estiver a 1,5 metro dele.

Defesa Total (Guerreiro)

Usando suas armas com grande habilidade, você é capaz de bloquear e aparar os ataques de seus inimigos com facilidade, sendo difícil para seus adversários lhe atingirem com eficácia.

Pré-requisitos: Des 15+, Esquiva, Guerreiro Defensivo.

Benefício: Ao usar a manobra de defesa total você receberá +6 de bônus de esquiva para sua Classe de Armadura, mas só poderá dar um passo de 1,5 metro.

Normal: Como uma ação padrão, um personagem pode se defender, ganhando +4 de bônus para sua Classe de Armadura. Ele não poderá realizar nenhuma outra ação, a não ser percorrer seu deslocamento básico.

Descansar de Armadura (Guerreiro)

Você está acostumado a dormir desconfortavelmente e adotou a prática de descansar vestindo uma armadura caso tenha de lutar assim que seja acordado. Ainda que desconfortável, você pode resistir os efeitos de dormir usando uma armadura por muitos dias.

Pré-requisitos: Cons 13+, Vitalidade.

Benefício: Você pode dormir vestindo uma armadura sem sofrer nenhuma penalidade por isso. Você pode fazer isso por uma quantidade de dias seguidos igual ao seu nível de personagem.

Normal: Um personagem que durma vestindo uma armadura com penalidade por armadura de -5 ou superior desperta automaticamente fatigado no dia seguinte.

Distrair (Guerreiro)

Você é um dos poucos guerreiros capazes de facilmente desequilibrar seus oponentes e diminuir-lhes a eficácia em combate. Através de uma combinação de fintas e distrações, você é capaz de manter seus oponentes na defensiva enquanto mantém seus próprios ataques.

Pré-requisitos: Car 13+.

Benefício: Usar este talento é uma ação livre. Se você for bem sucedido em um teste de Carisma contra uma CD de 10 + o nível de personagem/DV do oponente, você o força a fazer apenas uma ação parcial durante a próxima rodada de combate. É impossível usar este talento contra criaturas com Inteligência menor que 3.



Dominar Arma Exótica (Guerreiro)

Sua dedicação a uma arma exótica lhe concede grande habilidade no manuseio desta.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque -12. Usar Arma Exótica, ser capaz de escolher Especialização em Arma.

Benefício: Você soma +1 em todas as jogadas de ataque com armas exóticas que você saiba usar. Este bônus acumula com o de Foco em Arma. Se você já possuir Foco em Arma com esta arma exótica você recebe também +2 de bônus em suas jogadas de dano. Este bônus acumula com o bônus concedido por Especialização em Arma. Se você já possuir Especialização em Arma com esta arma exótica você aumenta em um o multiplicador de sucesso decisivo da arma.

Especialista em Agarrar (Guerreiro)

Você é um especialista em derrubar seus inimigos quando desarmado e é capaz de se livrar dos mais poderosos agarrões. Até os oponentes maiores do que você têm dificuldade em imobilizá-lo.

Pré-requisitos: For 13+, Des 15+, Foco em Arma (agarrar).

Benefício: Você pode adicionar o seu modificador de Destreza além de seu modificador de Força em todos os seus testes de Agarrar.

Normal: Um teste de Agarrar é baseado normalmente no bônus base de ataque, mais seu modificador de Força mais seu modificador de tamanho.



Cletus sorriu amavelmente para seu oponente. Só isso já era garantia de que seu adversário ficaria perturbado. Ambos estavam andando em círculos, um de frente para o outro, e Cletus notou que o anão estava com a testa franzida, claramente aborrecido. Era hora de fazer um pouco mais, pensou Cletus.

Ele largou seu escudo.

Isso, claramente confundiu o anão que, por uns poucos instantes, baixou surpreso sua guarda.

Então Cletus arremessou sua espada para cima, que rodopiou elegantemente pelo ar.

O anão estava pasmo, incapaz de desviar os olhos da lâmina que rodopiava desafiando a gravidade. “Que diabos este humano louco está fazendo?”

O resultado final de tudo isto era que o anão não havia percebido a bota com cravos de seu oponente, até que esta estivesse desconfortavelmente alojada em sua virilha – um a zero.

“E ninguém aqui para ver isto”, suspirou Cletus, certificando-se que os dez centímetros de lâmina envenenada estivessem limpos antes de retornarem a seu lugar dentro da sola de sua bota de cavalgar. Ele olhou para o anão, sua expressão de confusão para sempre congelada em sua face de morte. “Quem se importa?” E então direcionou sua atenção para coisas mais importantes, como recolher suas armas de verdade.

Especialista em Arma Secundária (Geral)

Você é tão treinado no uso de sua mão inábil que qualquer arma empunhada por esta mão se torna tão letal quanto como se fosse empunhada em sua mão hábil.

Pré-requisitos: Des 13+, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando você ataca um oponente com uma arma da mão inábil você pode adicionar todo o seu bônus de Força em sua jogada de dano.

Normal: Quando um personagem causa dano com sua mão inábil ele só adiciona metade de seu bônus de Força na jogada de dano.

Especialização em Armadura (Geral)

Escolha um destes tipos de armadura: leve, média ou pesada. Você é especialmente treinado em usar esta categoria de armadura, instintivamente girando e movendo seu corpo de

modo a aproveitar o máximo da proteção de sua armadura, colocando suas partes mais resistente no caminho dos golpes de seu adversário. Golpes de espada e estocadas de lanças deslizarão inofensivamente nas placas de sua armadura.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2, Usar Armadura do tipo escolhido.

Benefício: Você acrescenta +1 de bônus de competência a sua Classe de Armadura quando estiver usando este tipo de armadura em combate corpo a corpo.

Esquiva Aprimorada (Geral)

Quando você está lutando, você parece possuir uma espécie de sexto sentido que faz com que você instintivamente desvie de golpes bem mirados de seus inimigos. Essa habilidade já salvou sua vida mais vezes do que você é capaz de se lembrar.

Pré-requisitos: Des 13+, Esquiva, Reflexos Rápidos.

Benefício: Você recebe +1 de bônus de esquiva para sua Classe de Armadura contra todos os adversários que o estiverem atacando. Este talento não se acumula com Esquiva.

Exibição Espantosa (Guerreiro)

Sua habilidade com sua arma é tanta que você é capaz de rodopiá-la em sua mão, fazer malabarismos com ela e até fazê-la cantar enquanto corta o ar. Estes rápidos movimentos de aparência letal podem intimidar seus inimigos antes que qualquer golpe de verdade seja desferido.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +3, Intimidar 6 graduações.

Benefício: Escolha um inimigo que esteja até 9 metros de você. Usando uma arma de combate corpo a corpo, você poderá executar uma exibição espantosa contra ele. Faça um teste de Intimidar contra uma CD igual a 10 + o nível de personagem do adversário. Se você for bem-sucedido, seu inimigo receberá -1 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque e dano até o final do combate. Este talento só pode ser usado contra cada inimigo uma vez por combate.

Exímio Atirador (Guerreiro)

Você é um ótimo atirador, capaz de apontar sua arma de ataque à distância com precisão mortal.

Pré-requisitos: Des 15+, Foco em Arma (qualquer arma de ataque à distância).

Benefício: Você pode fazer ataques mirados (ver página 29) com qualquer arma de ataque à distância com a qual você possua Foco em Arma.

Flanquear em Equipe (Guerreiro)

Treinado para lutar como parte de um grupo, você é muito eficaz quando flanqueando seus inimigos.



Pré-requisito: Bônus base de ataque +6.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em suas jogadas de ataque toda vez que estiver flanqueando um inimigo. O aliado que estiver lhe ajudando a flanquear recebe seu bônus normal de +2.

Normal: Ao atacar um inimigo que você esteja flanqueando, você recebe +2 de bônus em suas jogadas de ataque.

Foco em Arma Aprimorado (Guerreiro)

Escolha um tipo de arma. Você é excepcionalmente bom usando essa arma, sendo capaz de acertar golpes rápidos e precisos que desafiam a lógica. Você é realmente um mestre na arte de combater.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +8, Foco em Arma com

a arma escolhida.

Benefício: De agora em diante você soma +2 em todas as jogadas de ataque feitas com a arma escolhida. Este bônus substitui o bônus concedido por Foco em Arma.

Especial: Você pode escolher esse talento diversas vezes. Seu efeito não se acumula. Cada vez que você o escolhe, ele se aplica a uma nova arma.

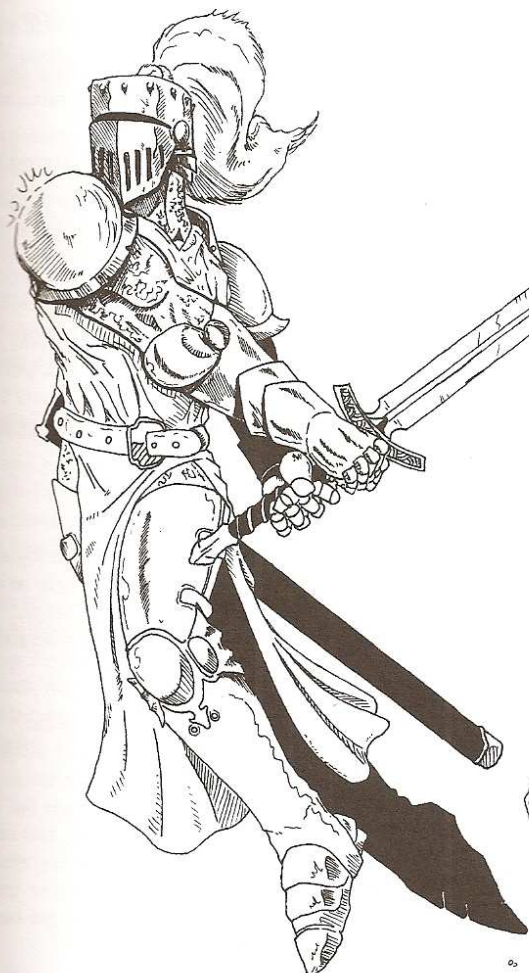
Golpe Poderoso (Guerreiro)

Você aprendeu a usar armas grandes com mais eficiência, utilizando seu peso e balanço para infligir mais dano.

Pré-requisitos: For 15+, Ataque Poderoso.

Benefício: Você pode adicionar o dobro do seu bônus de Força em suas jogadas de dano quando estiver usando uma arma de combate corpo a corpo com as duas mãos. Este talento não pode ser usado em conjunto com Iniciativa Aprimorada ou Rápido como um Raio e só pode ser usado quando você estiver realizando uma ação de ataque total.

Normal: Sem esse talento, um personagem só adiciona uma vez e meia seu bônus de Força às jogadas de dano quando usando uma arma de combate corpo a corpo com as duas mãos.



Grandão (Geral)

Você é muito maior que os seres normais da sua espécie.

Pré-requisitos: For 15+, Cons 15+, categoria de tamanho original deve ser Pequeno ou Médio.

Benefício: Você é uma categoria de tamanho maior do que os outros seres de sua raça. Isto traz todas as penalidades e benefícios associados com o tamanho maior, incluindo um dano desarmado maior, penalidades para a Classe de Armadura e nas jogadas de ataque (se houver) e a capacidade de usar armas maiores. Equipamentos e vestimentas para seu tamanho podem ser mais difíceis de se encontrar e mais caras.

Especial: Este talento está disponível somente para personagens de 1º nível.

Guerreiro Defensivo (Guerreiro)

Muitas vezes em uma batalha o ataque não é a melhor opção, e suas maiores chances estão em ganhar tempo lutando defensivamente. Você é treinado neste método de lutar e pode manter os inimigos à distância e ainda revidar seus golpes efetivamente.

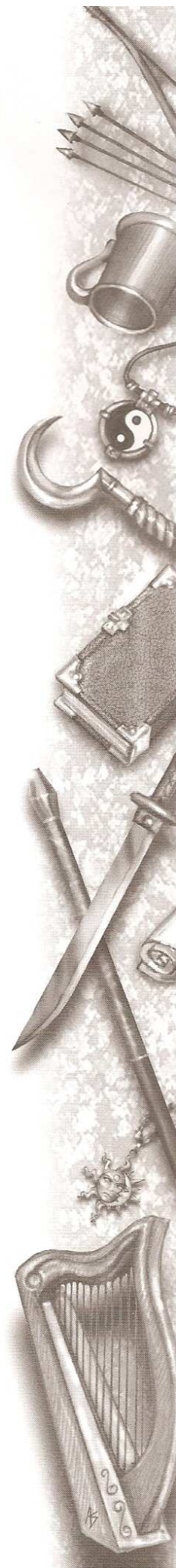
Pré-requisitos: Des 13+, bônus base de ataque +2.

Benefício: Ao lutar defensivamente, você sofre apenas -2 de penalidade em seus ataques.

Normal: Ao lutar defensivamente, um personagem sofre -4 de penalidade em todos os seus ataques.

Instinto Assassino (Geral)

Seja devido à sua habilidade ou pura força bruta, quando você derruba um adversário ele geralmente continua caído.



TALENTOS PARA GUERREIROS

Benefício: Sempre que você reduzir um inimigo a 0 Pontos de Vida, ele ficará com -1 pontos de vida mas ainda poderá fazer suas jogadas para ver se sua situação se estabilizou. Porém, se você reduzir seu oponente a menos de 0 Pontos de Vida, ele não poderá fazer suas jogadas para verificar se sua situação se estabilizou por 1d4 rodadas devido à natureza críticas dos ferimentos que sofreu. Você precisa estar portando uma arma de corte ou perfuração ou ser capaz de causar dano normal com suas mãos para que este talento tenha efeito.

Investida Poderosa (Guerreiro)

Você é conhecido por suas poderosas investidas, capazes de terminar um combate antes mesmo que ele comece.

Pré-requisitos: For 15+, Ataque Poderoso.

Benefício: Quando fizer uma investida, você recebe +4 de bônus em sua jogada de ataque, ao invés de +2. Você ainda sofre -2 de penalidade em sua CA.

Lutar Lado a Lado (Guerreiro)

Você é muito prezado por seus amigos por ser uma pessoa que conhece o valor do trabalho em equipe durante uma luta. Outras pessoas gostam de lutar a seu lado, pois sabem que você não ficará simplesmente observando enquanto eles são mortos.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +3.

Benefício: Quando estiver lutando e não estiver a mais de 1,5 metro de um aliado, você automaticamente o beneficia com se estivesse fazendo uma manobra de prestar ajuda sem a necessidade de se fazer um ataque contra CA 10. O uso deste talento é uma ação padrão.

Normal: Se o personagem estiver ameaçando um oponente que esteja engajado em combate corpo a corpo com um aliado, o personagem pode tentar uma jogada de ataque contra CA 10 para fornecer +2 de bônus de circunstância para o ataque ou para a CA de seu aliado contra aquele oponente.

Penetrar Armaduras (Geral)

Você é altamente treinado em procurar os pontos fracos nas armaduras de seus oponentes. A menor abertura entre as placas de metal de uma armadura se torna o alvo para sua arma, lhe permitindo penetrar armaduras com relativa facilidade.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +6.

Benefício: Você soma +1 em todas as suas jogadas de ataque corpo a corpo se seu oponente estiver usando armadura. Se a defesa do oponente for baseada somente em escudo e/ou armadura natural, Penetrar Armaduras não terá efeito.

Pontaria Certa (Geral)

Você é um ótimo atirador, sabendo esperar o momento exato de atirar. Sincronizando sua respiração e escolhendo cuidadosamente sua vítima, cada tiro seu encontra o alvo.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +3, Foco em Arma (com a arma de ataque à distância escolhida).

Benefício: Para cada ação padrão consecutiva em que você não fizer nada além de mirar em um único alvo, você receberá +1 de bônus em sua próxima jogada de ataque com uma arma de ataque à longa distância. O bônus máximo que você pode

receber desta maneira é +3. Este talento só pode ser usado em conjunto com uma arma de ataque à distância da mesma categoria de tamanho que você ou uma categoria maior.

“Terceiro cavaleiro, perna esquerda!”

“Soldado de infantaria com uma bandeira, cabeça!”

“Oficial de aparência pomposa... virilha!”

Conversa escutada de dois mestres arqueiros, Righthal e Francesco, tirando uma folga durante um cerco para fazer uma aposta.

Rápido como um Raio (Geral)

Você reage aos movimentos de seus adversários com grande rapidez, atacando aqueles ao seu redor antes que estes tenham tempo de reagir.

Pré-requisitos: Teste base de Reflexos +6, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em suas jogadas de Iniciativa. Este bônus acumula com outros bônus relacionados.

Recarregar Aprimorado (Geral)

Um dos maiores defeitos das armas de pólvora é o tempo necessário para recarregá-las. Você foi bem treinado no uso destas armas e é capaz de recarregá-las mais rápido que o normal.

Pré-requisito: Usar Arma Exótica (armas de pólvora)

Benefício: O tempo de recarga de qualquer arma de pólvora é reduzido em uma ação padrão. No entanto, o uso deste talento não pode reduzir o tempo de recarga para menos de uma ação padrão.

Revezamento (Guerreiro)

Guerreiros que continuamente enfrentam o inimigo logo ficam cansados e feridos. Você aprendeu a se atirar no meio de um combate corpo a corpo e tomar o lugar de seus aliados, liberando-os para que eles possam se retirar para descansar e tratar seus ferimentos.

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

Benefício: Você pode trocar de lugar com qualquer aliado que esteja envolvido em combate corpo a corpo e que esteja a 1,5 metro de você. Isto é uma ação padrão que não cede um ataque de oportunidade contra você ou seu aliado. Isto ocorre durante a sua iniciativa e não afeta a iniciativa de seu aliado de forma alguma. Revezamento não pode ser efetuado se seu aliado não estiver disposto a trocar de lugar com você ou se você já estiver sendo ameaçado por um inimigo.

Tiros Gêmeos (Geral)

Geralmente uma habilidade de homens de circos viajantes, você é bem treinado no uso de duas armas de ataque à distância e é capaz de usar armas menores em cada uma de suas mãos. Esta não é a maneira mais precisa de atirar, mas aumenta consideravelmente seu poder de fogo.

Pré-requisitos: Ambidestria.

Benefício: Você pode usar simultaneamente, em cada uma de suas mãos, quaisquer pistolas ou bestas que sejam de uma categoria de tamanho menor do que a sua. Cada arma sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque.

Tolerância Incrível (Geral)

Você é capaz de feitos sobrenaturais de resistência, sendo capaz de suportar adversidade por um grande período de tempo.

Pré-requisitos: Cons 15+, Tolerância.

Benefício: Todos os seus testes de Constituição e Fortitude para executar ações físicas prolongadas (correr, nadar, prender a respiração etc) recebem +4 de bônus. Este bônus acumula com qualquer outro bônus relacionado.

Usar Armaduras Aprimorado (Guerreiro)

Escolha uma armadura, como por exemplo o camisão de cota de malha. Você é especialmente hábil em vestir essa armadura específica e dificilmente é afetado por seu peso.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1.

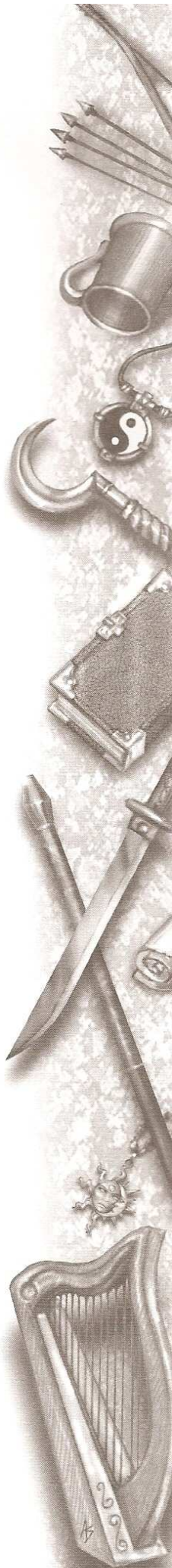
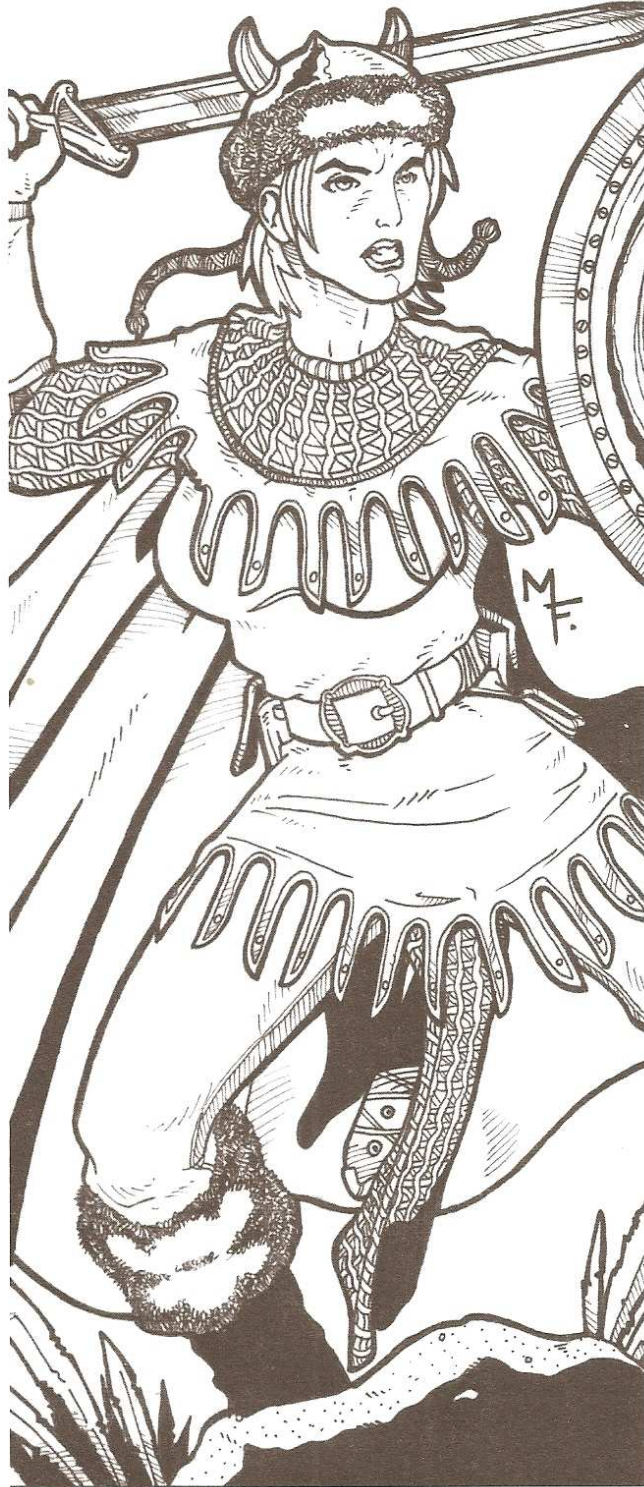
Benefício: Você reduz a penalidade por armadura em 1 quando estiver usando a armadura escolhida. Por exemplo, a penalidade por armadura de um camisão de cota de malha passaria de -2 para -1. A penalidade por armadura de uma armadura nunca será melhor que 0.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seu efeito não se acumula. Cada vez que você o escolhe, ele se aplica a uma nova armadura.

Vestir Armaduras (Guerreiro)

Você está acostumado a vestir e remover sua armadura em um período de tempo menor, permitindo que você reaja rapidamente quando for atacado em acampamentos ou em outros locais de descanso.

Benefício: Você pode vestir ou remover sua armadura mais rapidamente. Divida pela metade o tempo descrito no Livro de Regras Básicas 1 para vestir ou retirar uma armadura, quer seja com auxílio ou não. Você ainda precisa de ajuda para vestir uma meia armadura ou uma armadura de batalha.



FERRAMENTAS DO OFÍCIO

Mais do que qualquer outra classe, o guerreiro confia em seu equipamento para ajudá-lo a vencer obstáculos e adversidades. São uma boa arma e uma resistente armadura que permitem que o guerreiro permaneça na linha de frente de um grupo de aventureiros, mantendo os inimigos afastados para que seus amigos possam escapar em segurança. Todo guerreiro sabe o valor do equipamento de qualidade superior e muitos passarão muito tempo escolhendo cuidadosamente novas armas e armaduras, medindo seus pontos fortes e fracos antes de gastar seu ouro suado nelas.

ARMAS

Existem muitos tipos diferentes de armas disponíveis a um guerreiro, e enquanto muitos se especializam no uso de só algumas poucas, eles também reconhecem os benefícios existentes nos modelos mais exóticos de armas. Cada arma é projetada com um objetivo específico em mente. O objetivo da maioria é somente matar um inimigo antes que ele mate quem a está empunhando, mas muitas armas foram adaptadas durante os séculos para cumprir funções mais específicas. Detalhadas aqui estão muitas armas disponíveis ao guerreiro que quer expandir suas capacidades de combate.

Aclis: A aclis não é nada mais que uma clava amarrada à ponta de uma corda leve. Usada principalmente em combate corpo a corpo, pode também ser arremessada, com a corda sendo usada para puxar a aclis de volta para ser usada novamente. Não é a arma ideal para ser usada em um combate normal, mas pode pregar uma terrível surpresa a um oponente se for usada por vários indivíduos ao mesmo tempo, podendo

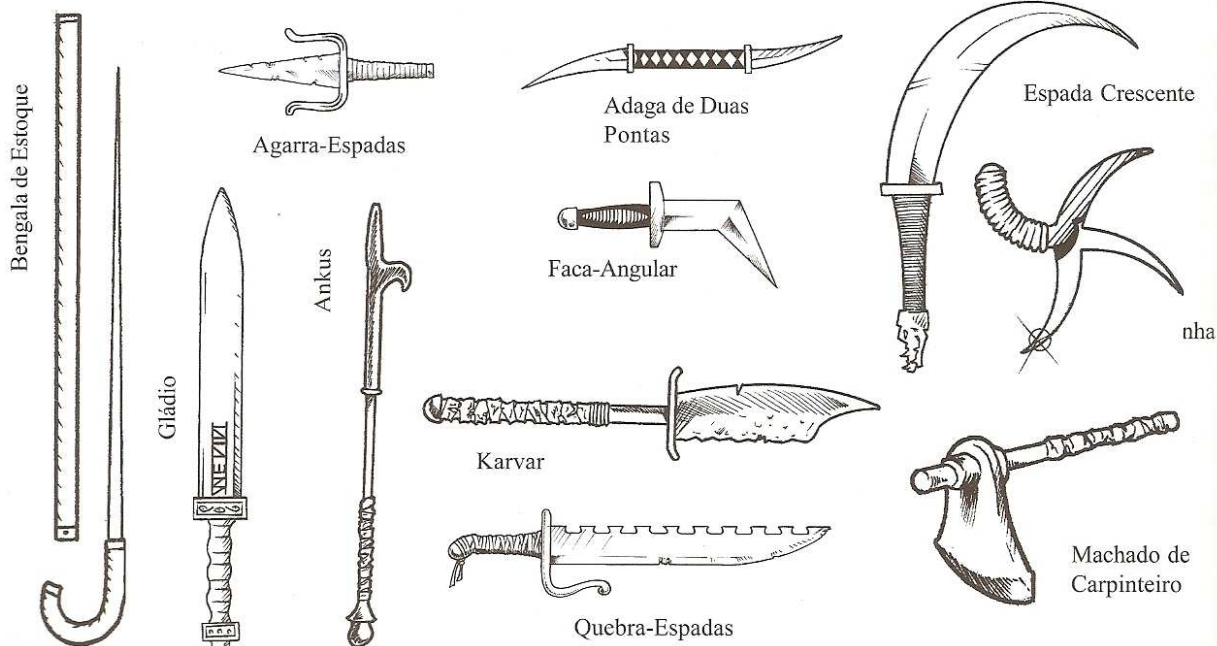
até mesmo interromper uma carga. A aclis tem um alcance máximo de 9 metros, já que este é o comprimento da corda. Puxar a clava de volta é uma ação de movimento.

Adaga de Duas Pontas: Consistindo de duas lâminas unidas por um único cabo, a adaga de duas pontas é letal nas mãos de um usuário competente que a rodopie constantemente, confundindo o inimigo antes de golpear-lo com força mortífera. A adaga de duas pontas é uma arma dupla. Você pode lutar usando-a como se empunhasse duas armas, mas se o fizer sofrerá as penalidades normais de ataques associadas a combate com duas armas. Ela não pode ser usada como uma arma dupla se você estiver usando também outra arma.

Adaga de Empunhadura Lateral: Uma lâmina de adaga, com um pequeno cabo normal e um cabo maior montado perpendicularmente à guarda da arma, esta arma é usada segurando-se o cabo lateral e apoiando-se o outro cabo em seu antebraço. Alguns exemplares possuem uma segunda guarda presa à lâmina, mas estas são muito raras. Uma adaga de empunhadura lateral é pouco eficiente quando usada defensivamente, infligindo -2 de penalidade de circunstância em sua Classe de Armadura sempre que o usuário tentar aparar ou tentar uma defesa total.

Agarra-Espadas: Menor que um quebra-espadas, esta arma do tamanho de uma adaga baseia-se no mesmo princípio, forjado com dois apêndices projetados para prender e quebrar espadas. As regras completas para quebrar a arma de um oponente podem ser encontradas na página 28.

Agarra-Homens: A agarra-homens é uma arma de haste, usada para auxiliar em manobras Agarrar. Atacando um oponente a uma distância segura, ele pode ser mantido imobilizado e incapaz de revidar seus ataques. A agarra-homens possui uma série de cravos em suas grandes pinças de metal que podem infligir muita dor a qualquer um preso em seu abraço. Se usada em uma manobra Agarrar, ela não concede um ataque de oportunidade e concede +2 de bônus de competência nessa manobra. Uma vez que um oponente esteja preso pela arma, o atacante pode escolher causar automaticamente 1d3 pontos de dano por rodada.



Ancinho de Guerra: Não muito mais do que uma ferramenta de camponês adaptada para o combate, o ancinho de guerra é escolhido por guerreiros que procuram passar uma imagem mais exótica. Apenas algumas poucas destas armas são forjadas por fabricantes de armas de verdade, geralmente sendo apenas ancinhos de fazendeiros bem afiados ou com cravos ou picaretas afiadas. Um ancinho de guerra pode ser usado para uma Imobilização. Caso você seja imobilizado em sua tentativa, é possível largar o ancinho de guerra para se libertar.

Anéis com Lâminas: Um conjunto completo de anéis articulados, geralmente ornamentados com metais e jóias preciosas, esta arma se parece tanto com uma armadura para os dedos quanto com uma jóia. Cada anel ostenta uma pequena e afiada lâmina com uma ponta no formato de um gancho. Usadas para arranhar o adversário, as lâminas não infligem muito dano por si; seu objetivo é envenenar o alvo através dos ferimentos. Qualquer toxina usada nesta arma recebe +1 de bônus na CD do teste de resistência de ferimento. Elas adicionam +10 a jogadas para evitar ser desarmado em combate.

Ankus: Usado primariamente para cutucar grandes animais, o ankus possui uma haste curta e afiada na ponta, com um gancho usado para persuadir os animais a andarem. O ankus dá +2 de bônus de circunstância em testes de Adestrar Animais feitos contra criaturas de categoria de tamanho Grande ou maior.

Arco com Lâmina: Um projeto inovador para arcos, o arco com lâmina é considerado pela maioria dos guerreiros experientes como um desperdício. Com o formato de um arco longo com uma pequena porém muito afiada lâmina em uma ponta, a arma pretende fornecer aos arqueiros uma defesa quando forem atacados em combate corpo a corpo. Porém esta lâmina não substitui uma boa espada, torna o arco mais pesado que os modelos convencionais e tem a força equivalente somente à de um arco curto, o que reduz muito sua efetividade. Entretanto ele é usado por algumas companhias

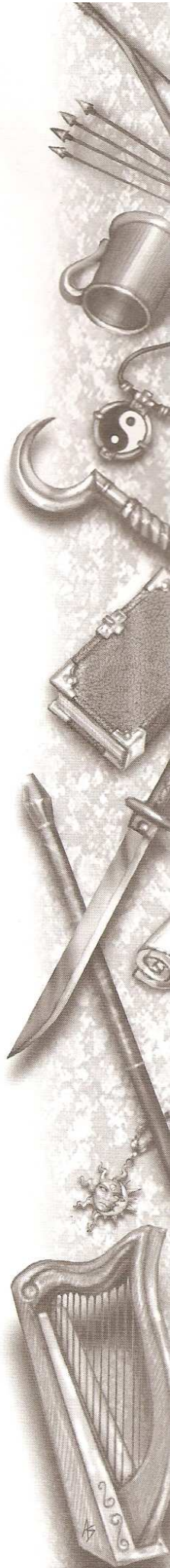
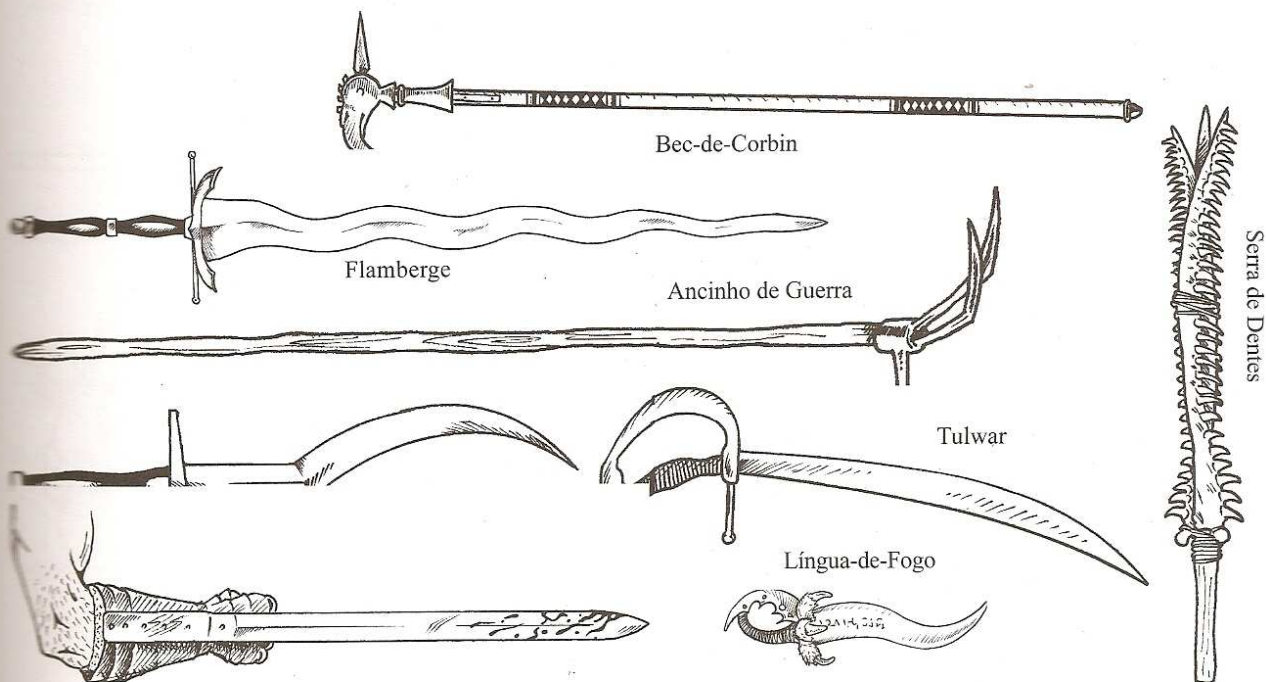
de mercenários que preferem que seus arqueiros não percam um tempo precioso trocando armas quando forem atacados em combate corpo a corpo.

Arco de Pé: Uma arma massiva e desproporcional, o arco de pé divide muitas características com o arco longo, mas é ainda maior, com alguns passando de 3 metros. Geralmente usado por defensores em posições mais altas, o arco de pé só pode ser disparado por um personagem que estiver deitado. Sentando-se o personagem coloca os pés em dois pequenos pedais, então ele arma a flecha e estica o arco até a altura de seu queixo antes de disparar. Duas mãos e dois pés são necessários para se disparar um arco de pé, porém, uma criatura de categoria de tamanho Grande ou maior pode usá-lo como se fosse um arco longo. Duas ações de rodada completa são necessárias para se recarregar esta arma. O arco de pé possui um alcance extraordinário, mas requer muita prática para ser utilizado apropriadamente.

Arco de Pulso: Uma besta em miniatura acoplada a um pesado bracelete de metal, esta arma usa 3 shuriken por ataque como munição. O arco pode ser recolhido puxando-se uma alavanca posicionada no lado do bracelete e estendido para o uso soltando-se uma presilha que fica na parte inferior do bracelete. Já que a arma é mantida carregada, ela pode ser armada e disparada como parte da mesma ação de ataque, porém recarregá-la toma uma ação equivalente a movimento. Braceletes mágicos podem ser adaptados para este tipo de dispositivo pagando seu custo total, porém o arco de pulso deve ser uma obra-prima.

Armas de Pólvora: Detalhes sobre armas de pólvora podem ser encontrados na página 56.

Bec-de-Corbin (Bico-de-Corvo): Esta arma tem a forma de uma pequena arma de haste combinada com um martelo e uma picareta em sua ponta. Balançada com grande força, permite ao seu usuário concentrar toda a força de seus golpes na ponta afiada da picareta, fazendo com que esta arma seja muito eficiente e cause muito dano contra oponentes com armaduras pesadas, sendo encontrada principalmente nas mãos de



FERRAMENTAS DO OFÍCIO

guerreiros que esperam enfrentar cavaleiros vestidos com metal. A bec-de-corbin pode ser usada como uma arma de perfuração com sua parte de picareta, ou como arma de concussão com sua parte martelo. Entretanto não pode ser usada como ambas na mesma rodada de combate.

Bengala de Estoque: Esta arma engenhosa, preferida entre nobres e cavaleiros, possui uma fina lâmina pontiaguda parecida com a de um florete. Porém esta arma fica geralmente escondida dentro de uma bengala ornamentada, deixando inimigos completamente desprevenidos de que seu alvo na realidade está armado com uma arma letal. O talento Acuidade com Armas pode ser adotado para esta arma.

Besta de Cerco: Geralmente chamada de balestra portátil, a besta de cerco é uma volumosa arma de incrível poder. Impossível de ser usada por um humano sem que este a apóie em alguma superfície sólida ou faça uso do apoio dobrável que fica preso em sua parte inferior, a besta de cerco é a arma certa para intimidar um inimigo, pois seus virotes poderosos fazem pouco de qualquer armadura. Carregar uma besta de cerco toma duas ações de rodada completa, cedendo ataques de oportunidade em ambas rodadas. Entretanto o alvo desta arma não adiciona nenhum bônus por escudo ou armadura em sua Classe de Armadura.

Besta Mecânica Pesada: Uma versão melhorada da besta de repetição, uma besta mecânica pesada apresenta um complexo sistema de engrenagens e polias que permitem dispará-la de acordo com sua quantidade normal de ataques, sem precisar recarregar. A não ser pelas diferenças em suas estatísticas, uma besta mecânica pesada funciona da mesma forma que uma besta de repetição. O mesmo talento de Usar Armas Exóticas usado para uma besta de repetição é usado para uma besta mecânica pesada.

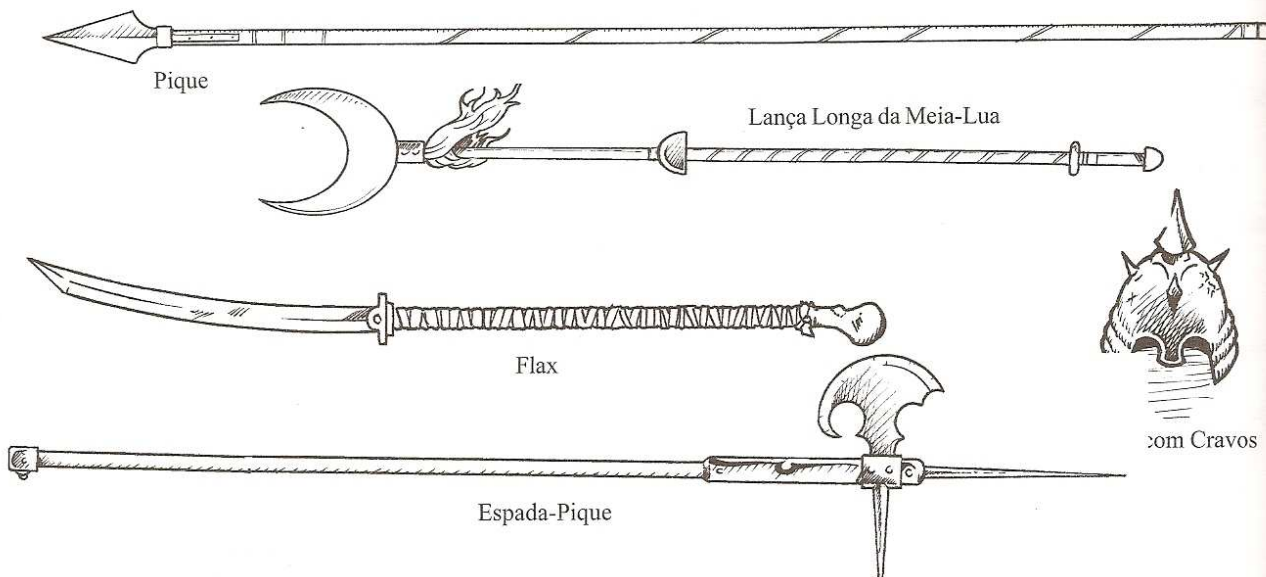
Boleadeira de Três Bolas: A boleadeira de três bolas é feita de três esferas de madeira pesada ou até metal, unidas por uma corrente ou corda forte e é uma arma projetada não só para imobilizar como também para causar dano à distância. Quando você arremessar esta arma faça uma jogada de ataque de toque à distância. Se você acertar, o alvo estará imobilizado e ele não poderá tentar Imobilizar você. Se o alvo falhar em um teste de Agarrar contra sua jogada de ataque ele também estará

preso em uma manobra Agarrar. A boleadeira só é útil em uma manobra Agarrar contra criaturas de categorias de tamanho entre Miúdo e Grande. O alvo pode se libertar da boleadeira usando uma ação de rodada completa.

Cajado-Funda: Uma invenção simples, consistindo de uma funda presa à ponta de uma haste de 2 metros, esta arma aprimora em muito o uso de balas de funda. Usando o comprimento da haste para aumentar consideravelmente o impulso das balas lançadas, os projéteis partem da arma com velocidades incríveis, causando muito dano ao impacto. O cajado-funda usa balas normais de funda.

Chakram: O chakram é um pesado disco de metal com bordas afiadas, projetado não somente para obter um vôo estável quando arremessado na direção de um inimigo, mas também para retornar ao seu arremessador, através do uso de uma corda circulando seu centro, no caso de errar o alvo. Uma pesada manopla de metal (incluída na hora da compra) deve ser usada para se empunhar esta arma, pois é muito provável que dedos e até mãos possam ser decepadas tentando recuperar a arma que retorna em grande velocidade ao seu arremessador. O alcance máximo de um chakram é de 9 metros. São usadas as mesmas regras para armas arremessadas para esta arma, porém, ela retorna automaticamente para a mão de seu usuário acertando ou errando seu alvo. Se quem a arremessou não estiver usando uma manopla de metal, sofrerá o dano normal da arma quando esta retornar a sua mão.

Changiri: Uma arma exótica que requer o tipo certo de guerreiro para fazer uso dela, a changiri é uma máscara com cravos e lâminas que possui um par de grandes presas afiadas como seu ornamento central. Atacar com uma changiri lembra a investida de um rinoceronte e a mordida selvagem de um tigre dentes-de-sabre. Vestir uma changiri substitui qualquer ataque natural com mordidas que você possa possuir, mas também permite que você faça um ataque bônus extra de mordida por rodada com o seu melhor bônus de ataque -5, caso você faça uma ação de rodada completa. A aparência assustadora de uma changiri adiciona +2 de bônus de equipamento em testes de Intimidar, ao mesmo tempo em que confere -2 de penalidade de equipamento em testes de Diplomacia.



Elmo com Cravos: Este é um elmo resistente e bem protegido, com um longo e afiado cravo preso a seu topo. Formatos e estilos variam, mas os cravos tendem a medir em média mais de 30 centímetros. É uma arma pouco prática, mas pode pegar um adversário de surpresa e geralmente é considerada como uma arma secundária. Atacar com um elmo com cravos conta como um ataque desarmado. O elmo com cravos inflige dano dobrado se usado em uma Investida.

Espada Crescente: A espada crescente é uma arma de aparência muito peculiar que necessita muita prática para ser usada efetivamente. Parecendo uma cimitarra muito exagerada, sua lâmina pode possuir um arco que quase volta até seu usuário. Isto permite que a espada crescente curve-se por cima de um escudo quando balançada, tornando escudos completamente ineficazes contra ela. Um usuário desta arma que possua o talento Usar Armas Exóticas (espada crescente), ignora completamente o bônus de escudo na Classe de Armadura de seu adversário ao atacá-lo.

Espada de Manopla: Geralmente vista em arenas de gladiadores, esta arma é a simples combinação de uma manopla de metal na qual a lâmina de uma espada longa é acoplada. Muitos gladiadores ganham muitos fãs ao entretê-los na arena usando uma arma destas em cada mão. Uma espada de manopla parece muito natural de se usar, porém ela restringe muito o uso da mão à qual está presa, conferindo -4 de penalidade de circunstância em todos os testes baseados em Destreza feitos com esta mão. No entanto a forma firme com que a arma é presa elimina qualquer chance de seu usuário ser desarmado.

Espada-Pique: Facilmente confundida com uma lança elaborada, a espada-pique é uma arma de haste com uma espada longa presa à sua ponta. Usada tanto para perfurar como cortar seus inimigos, ela é capaz de causar muito dano, apesar de não ter o alcance de outras armas de haste.

Faca Aranha: Uma adaga de múltiplas lâminas terrivelmente afiadas. Esta arma é bem equilibrada para um arremesso horizontal, onde suas múltiplas lâminas podem ferir gravemente seu alvo.

Faca-Angular: Alguns exemplares desta adaga curva de dois gumes possuem uma curvatura tão extrema que sua ponta

chega a formar ângulos retos com o cabo. A faca-angular pode ser uma arma terrível nas mãos certas, causando danos sérios até mesmo nos mais bem protegidos oponentes.

Flamberge: A flamberge é uma espada enorme, nascida nas lendas e normalmente usada por guerreiros em busca de fama e reputação. Forjada com uma lâmina ondulada, este desenho aumenta em muito a superfície de lâmina da arma, permitindo ao atacante penetrar as defesas do adversário com facilidade e causar danos incapacitantes. Ela é, entretanto, difícil de se forjar e portanto muito cara.

Flax: Uma arma muito pouco sofisticada, o flax consiste de uma lâmina levemente curvada acoplada à ponta de uma haste de 60 centímetros. É uma espada bem pesada e, apesar de não ser necessária muita habilidade para usá-la, os ferimentos causados por ela são geralmente severos.

Gládio: Parecendo-se muito com uma espada curta ornamentada, o gládio é uma arma muito diferente. Com uma lâmina preparada até se tornar muito afiada, o gládio é extremamente balanceado e extremamente letal se nas mãos certas. Além de possuir uma chance de sucesso decisivo maior do que o de uma espada curta, o gládio é tratado como se fosse uma arma de qualidade de obra-prima.

Karvar: O karvar tem a forma de um grande cutelo preso à ponta de uma haste de 60 centímetros. Uma arma desequilibrada e primitiva, mas capaz de causar grandes ferimentos com um golpe bem sucedido.

Khopesh: Muitas vezes confundido com uma cimitarra, o khopesh é uma arma muito mais pesada e desequilibrada, porém capaz de causar muito dano nas mãos de um guerreiro sem sofisticação.

Lança Longa da Meia-Lua: Uma adaptação da lança longa, a lâmina em formato de meia-lua desta arma é ideal para desmontar um adversário. Qualquer cavaleiro atingido por uma lança longa de meia-lua deve ser bem sucedido em um teste de Cavalgar contra CD 10 + o bônus base de ataque do atacante, ou ser desmontado.

Lança Montada Grande: Essencialmente uma lança de cavalaria, a lança montada grande é mais longa e espessa que uma lança montada pesada e possui um pequeno escudo acoplado logo à frente de seu cabo. Devido a este peso extra a

Cajado-Funda



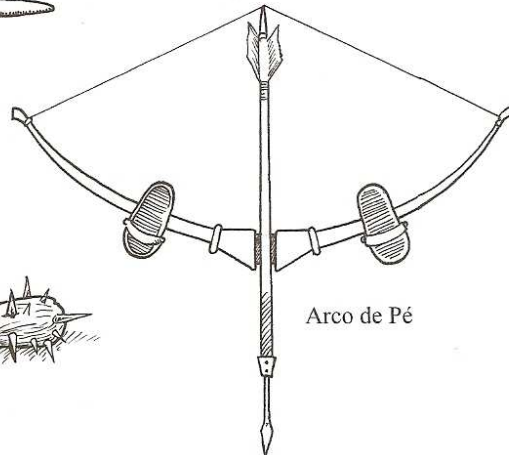
Pilum



Bolaadeira de Três Bolas



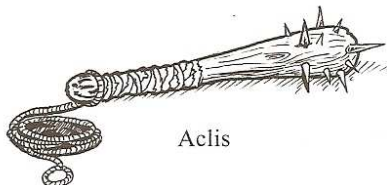
Atl-atl



Arco de Pé



Quebra-Ferro



Aclis



FERRAMENTAS DO OFÍCIO

lança montada grande deve ser usada em conjunto com uma sela especial que possui um apoio para a lança. O cavaleiro precisa das duas mãos livres para usar esta lança de maneira apropriada, o que significa que ele deve guiar sua montaria com os joelhos ao usar esta arma. O escudo da lança confere +1 de bônus de armadura à Classe de Armadura de seu usuário e se a lança for uma obra-prima o escudo pode ser encantado normalmente. Uma lança montada grande é uma arma de haste.

Língua-de-Fogo: A língua-de-fogo possui uma lâmina similar à da flamberge, sendo muito ondulada. Isto confere muitas das vantagens da lâmina maior a esta adaga, permitindo-a causar danos incapacitantes a um inimigo.

Machado de Carpinteiro: Uma ferramenta simples, este machado pode ser empunhado como uma arma formidável nas mãos de um guerreiro surpreendido sem sua espada. Com a lâmina do machado montada em um ângulo reto com sua

pequena haste, esta arma pode literalmente despedaçar um inimigo.

Machado-Maça: Esta pesada e um tanto desbalanceada arma é comum em tribos primitivas e nas mãos de guerreiros provenientes de culturas que valorizam força bruta acima de técnica. Esta arma consiste de uma lâmina de machado presa a um dos lados da cabeça de uma maça. Machados-maça tendem a possuir hastes bem longas para proporcionar o equilíbrio necessário a estas armas. Machados-maça dão ao seu usuário a versatilidade de causar um dano massivo por corte ou severos danos por concussão conforme a exigência do combate.

Pilum: O pilum é uma lança muito sofisticada, projetada com a intenção de prejudicar a habilidade do adversário de lutar eficientemente. Existe um pino de segurança no pilum a mais ou menos dois terços de seu comprimento, que é projetado para se soltar ao impacto, negando a chance de um inimigo arremessá-lo de volta em seu atacante. Um pilum não pode ser

Armas Simples - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Elmo com Cravos	Pequeno	25 PO	1d6	19-20/x2	-	1,5 kg	Perfurante
Machado de Carpinteiro	Pequeno	1 PO	1d6	x3	-	1,5 kg	Cortante
Serra de Dentes	Médio	10 PO	1d8	x3	-	2 kg	Cortante

Armas Comuns - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Aclis	Médio	1 PO	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Concussão
Adaga de Empunhadura Lateral	Miúdo	20 PO	1d4+1	19-20/x2	-	0,5 kg	Cortante ou Perfurante
Ancinho de Guerra	Grande	5 PO	1d8	x3	-	6 kg	Perfurante
Anéis com Lâminas	Miúdo	22 PO	1d3	19-20/x2	-	0,5 kg	Cortante
Ankus	Médio	2 PO	1d4	x2	-	1,5 kg	Perfurante
Bec-de-Corbin	Grande	30 PO	2d4	x4	-	7,5 kg	Perfurante ou Concussão
Bengala de Estoque	Médio	35 PO	1d6	18-20/x2	-	1,5 kg	Perfurante
Espada de Manopla	Médio	45 PO	1d8	18-20/x2	-	2,5 kg	Cortante
Espada-Pique	Grande	35 PO	1d10	19-20/x2	-	9 kg	Cortante e Perfurante
Faca Aranha	Pequeno	10 PO	1d4	19-20/x3	6 m	1 kg	Perfurante
Faca Angular	Pequeno	10 PO	1d4	18-20/x2	3 m	1,5 kg	Perfurante
Flax	Grande	8 PO	2d4	19-20/x2	-	5 kg	Cortante
Gládio	Pequeno	300 PO	1d6	18-20/x2	-	1,5 kg	Perfurante
Karvar	Médio	5 PO	1d6	x3	-	2 kg	Cortante
Khopesh	Médio	15 PO	1d8	19-20/x2	-	2 kg	Cortante
Lança Longa da Meia-Lua	Grande	10 PO	2d4	19-20/x2	-	7,5 kg	Cortante
Lança Montada Grande	Grande	105 PO	1d10	x3	-	7 kg	Perfurante
		(inclui sela)					
Machado-Maça	Médio	15 PO	1d8	x3	-	4,5 kg	Cortante ou Concussão
Pique	Grande	10 PO	1d10	x3	-	8,5 kg	Perfurante
Tulwar	Médio	20 PO	1d6	18-20/x2	-	2 kg	Cortante

Armas Comuns - Ataque à Distância

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Arco com Lâmina	Grande	95 PO	1d6/1d4	x3/x2	18 m / -	2 kg	Perfurante ou Cortante
Cajado-Funda	Grande	3 PO	1d6	x2	30 m	2,5 kg	Concussão
Pilum	Médio	5 PO	1d6	x3	6 m	2,5 kg	Perfurante

usado novamente depois de arremessado, a não ser que o pino de segurança seja reposto (pinos extras custam 1 PP cada). Além disso o pilum é geralmente arremessado nos escudos dos inimigos, prendendo-se a eles e inutilizando-os para o combate corpo a corpo. Ao se obter um ataque com sucesso com um pilum, o atacante pode escolher não causar dano algum, mas sim fazer com que o adversário perca qualquer bônus de escudo em sua Classe de Armadura. É necessária uma ação de rodada completa para se retirar o pilum de um escudo e torná-lo útil novamente.

Pique: Com quase o dobro do tamanho de uma lança longa, o pique é a arma de preferência de camponeses que precisam lutar contra oponentes melhor treinados e melhor protegidos. Um personagem usando um pique pode atacar oponentes que estiverem a 6 metros de distância, mas não pode atacar ninguém que esteja a 3 metros ou menos.

Quebra-Espadas: Uma arma engenhosa projetada para prender, torcer e quebrar a lâmina de seu oponente, geralmente usada por duelistas e esgrimistas. As regras completas para se quebrar a arma de um oponente podem ser encontradas na página 28.

Quebra-Ferro: Uma rara e curiosa arma, a quebra-ferro é a palavra final no uso de balas de funda. Consistindo de uma grande haste côncava que é presa ao antebraço do guerreiro, esta arma propela uma bala de funda tamanho gigante, que é colocada em seu interior, quando balançada com grande força conferindo grande energia a este arremesso. Apesar de requerer grande habilidade para ser usada, a quebra-ferro pode fazer com que uma humilde bala de funda cause muito dano.

Serra de Dentes: Uma das armas mais primitivas carregadas em combate, um serra de dentes consiste de uma série de dentes ou chifres afiados presos ao longo de um lado de uma espada de madeira. Inútil para golpes de ponta, ela ainda é capaz de causar ferimentos sérios quando atinge em cheio, porém será sempre inferior a uma arma forjada de metal.

Tulwar: Um sabre de ponta pesada, o tulwar é uma arma simples de se usar e extremamente funcional. Porém, sua lâmina curvada para baixo, teoricamente projetada para pegar seus oponentes desprevenidos com uma variedade de golpes de ponta e de balanço de diferentes ângulos, não traz nenhuma vantagem real em combate.

Armas Exóticas - Corpo a Corpo

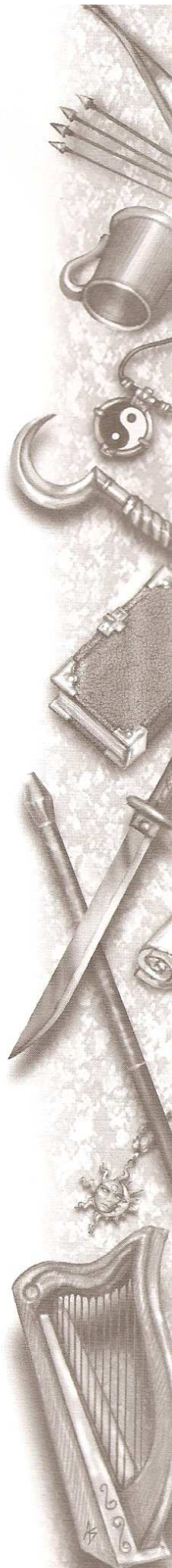
Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Adaga de Duas Pontas	Pequeno	8 PO	1d4	19-20/x2	-	1 kg	Cortante
Agarra-Espadas	Miúdo	6 PO	1d3	19-20/x2	-	0,5 kg	Perfurante
Agarra-Homens	Grande	40 PO	Especial	-	-	6 kg	Especial
Changiri	Pequeno	40 PO	1d4	18-20/x2	-	0,5 kg	Cortante
Espada Crescente	Médio	30 PO	1d6	x2	-	2 kg	Cortante
Flamberge	Grande	195 PO	2d6	18-20/x2	-	8 kg	Cortante
Língua-de-Fogo	Pequeno	45 PO	1d4	18-20/x2	-	1 kg	Perfurante
Quebra-Espadas	Pequeno	10 PO	1d4	19-20/x2	-	1,5 kg	Cortante

Armas Exóticas - Ataque a Distância

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Arco de Pé	Grande	175 PO	1d10	x3	45 m	3,5 kg	Perfurante
Flechas do Arco de Pé (20)	-	5 PO	-	-	-	3 kg	-
Arco de Pulso	Miúdo	200 PO	Igual a shuriken	-	9 m	1,5 kg	Perfurante
Besta de Cerco	Grande	250 PO	2d6	19-20/x2	45 m	12 kg	Perfurante
Virote da Besta de Cerco	-	25 PO	-	-	-	4,5 kg	-
Besta Mecânica Pesada	Grande	350 PO	1d10	19-20/x2	36 m	10 kg	Perfurante
Boleadeira de Três Bolas	Médio	15 PO	1d6	x2	3 m	2 kg	Concussão
Chakram	Pequeno	35 PO	1d8	x3	3 m	1,5 kg	Cortante
Quebra-Ferro	Médio	35 PO	1d10	x2	30 m	3 kg	Concussão
Balas do Quebra-Ferro	-	1 PO	-	-	-	5 kg	-

Armas de Pólvora

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Arma de Estopim, grande	Médio	50 PO	2d8	x3	6 m	5 kg	Perfurante
Arma de Estopim, pequena	Pequeno	20 PO	1d12	x3	3 m	2,5 kg	Perfurante
Pistola de Trava de Mecha	Pequeno	300 PO	1d10	x3	9 m	2 kg	Perfurante
Rifão de Trava de Mecha	Médio	600 PO	1d12	x3	18 m	5 kg	Perfurante
Pistola de Fecharia de Pederneira	Pequeno	750 PO	1d10	x3	15 m	2 kg	Perfurante
Rifão de Fecharia de Pederneira	Médio	1,200 PO	1d12	x3	30 m	5,5 kg	Perfurante
Pólvora (100)	-	60 PO	-	-	-	0,5 kg	-



ARMADURAS

Uma boa armadura protegerá um guerreiro contra os mais terríveis inimigos, ao suportar golpe após golpe enquanto ele luta. Guerreiros geralmente preocupam-se mais com as condições de suas armaduras de que com suas armas, já que uma armadura nova pode ser muito cara, enquanto uma espada pode ser encontrada ao lado de um inimigo morto.

Armadura de Bronze: Assumindo a forma de uma meia-armadura, a armadura de bronze é muito mais leve, abrindo mão de uma melhor proteção em troca de mais mobilidade.

Armadura Desmontável: Um tipo especial de armadura que usa múltiplas camadas de proteção de metal unidas por finas cordas fáceis de se arrebentar. Estas camadas adicionais acrescentam muito em defesa, mas acarretam em perda de mobilidade e velocidade. O propósito desta armadura não é proteção contra golpes e sim contra agarrões e outros impedimentos de movimento. Como uma ação livre, o usuário pode sacrificar um ponto de bônus de armadura para negar uma manobra Agarrar feita por um adversário contra ele, ou para se mover 1,5 metro dentro de uma área que atrapalhe o movimento, como através de uma *teia* ou *constricção*. Pontos de bônus de armadura perdidos podem ser recuperados pelo custo de se consertar uma armadura danificada.

Armadura Falcão: Esta forma específica de lorica segmentada é muito elaborada e ornamentada, apresentando suas tiras de metal no formato de penas e um elmo que lembra

uma ave. A característica mais fascinante nesta armadura é um manto de couro pesado preso às costas e aos pulsos do usuário e coberto de longas “penas” de forma que pareça um par de asas dobradas. Enquanto este manto ocupa a área do corpo destinada a itens mágicos de formato similar, as asas funcionam com um escudo grande, com seu bônus de armadura já adicionado ao da armadura em si. Já que as asas estão presas aos pulsos do usuário, suas duas mãos ficam livres em combate.

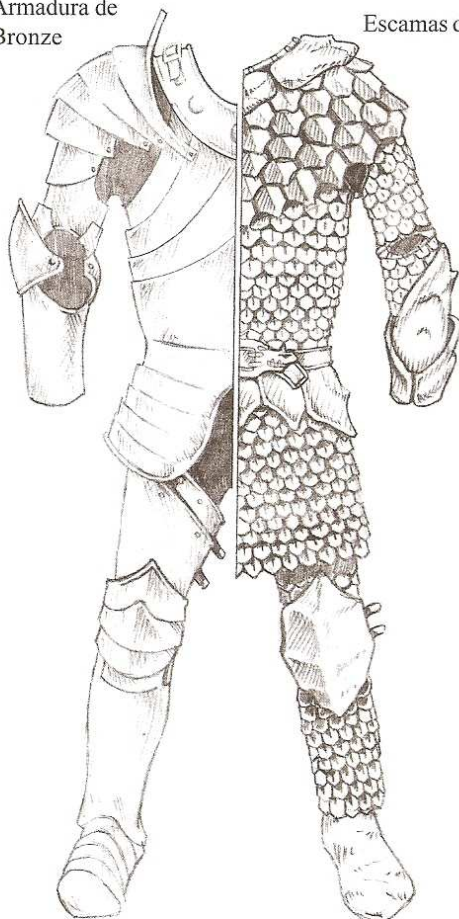
Armadura Reforçada: Uma modificação que pode ser feita em qualquer armadura, reforçar uma armadura consiste em adicionar pequenas placas de metal nas áreas mais vulneráveis da armadura, especialmente nas partes das juntas. Isto adiciona volume e a deixa mais lenta, porém acrescenta um bônus não mágico de 10% de fortificação, da mesma forma que a habilidade especial de armadura do mesmo nome.

Broquel com Cravos: Cravos para escudo normais não podem ser usados em broquéis devido a sua estrutura e peso. Cravos adicionados a um broquel padrão afetariam em muito o equilíbrio e peso deste pequeno escudo. Para que um broquel seja modificado com cravos ele deve ser projetado para isto desde o início de sua confecção, incorporando os cravos desde o começo do processo. Broquéis com cravos são considerados armas simples, e qualquer um que saiba usar escudos pode usar um broquel com cravos como uma arma sem penalidade alguma. Atacar com um broquel com cravos é considerado um ataque normal com arma, e não um ataque com escudo, e nega qualquer bônus de armadura para sua Classe de Armadura que este escudo possa oferecer até sua próxima iniciativa.

Camisa de Seda: Geralmente apreciada por dândis e nobres, a camisa de seda tem propósito real em combate. Mesmo que não conceda nenhum bônus de armadura para a Classe de Armadura, ela pode ser combinada com qualquer outro tipo de

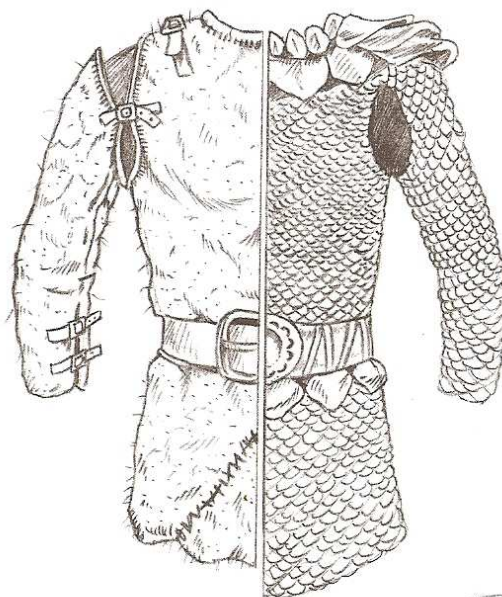
Armadura de Bronze

Escamas de Dragão



Pele de Bugbear

Pele de Hidra



Discos de Reforço



armadura sem acarretar em penalidade alguma. Quando o usuário for atingido por uma arma perfurante de ataque à distância, a seda envolverá a ponta da arma, fazendo com que sua remoção seja muito mais fácil. Qualquer teste de Cura feito para negar os efeitos do dano causado por uma arma de ataque à distância recebe +2 de bônus de circunstância.

Carapaça: Sendo inspirada nos insetos e crustáceos de concha, a carapaça é uma enorme placa, propositadamente exagerada em comparação com o corpo de seu usuário. Seções desta armadura são feitas para ficarem afastadas do corpo do usuário, especialmente em áreas vitais, com acolchoamento e apoios preenchendo o espaço que sobra. Isto serve para canalizar e anular a energia dos golpes recebidos. Porém, tudo isto reduz muito a mobilidade de quem veste uma carapaça.

Cota de Jóias: A cota de jóias é uma visão que certamente distrairia qualquer ladrão, feita de elos de jóias preciosas e semipreciosas escolhidas por sua resistência e dureza.

Geralmente confeccionada por gnomos e anões, a cota de jóias é mais comumente usada para formar as juntas de armaduras mais práticas. Quando usada como uma armadura completa, a cota de jóias, além de fornecer uma boa proteção, desempenha um outro papel, concedendo +2 de bônus de equipamento em testes de Diplomacia e Intimidar.

Couro de Dragão: Muitas peças de armadura feitas dos restos de um dragão são feitas de suas escamas, mas a armadura de couro de dragão é feita de materiais mais leves e refinados da anatomia de um dragão, como de suas asas e orelhas. Estes couros espantosamente resistentes não são tão fortes como as escamas, mas uma armadura feita destes materiais é muito mais leve, ágil e oferece uma proteção que não pode ser encontrada em outros tipos de couro. A habilidade necessária para se produzir tal armadura resulta sempre em uma peça de ótima qualidade, por isso todas as armaduras de couro de dragão são consideradas obras-primas.

Discos de Reforço: Pequenos círculos de metal presos às juntas mais vulneráveis de uma armadura de metal, discos de

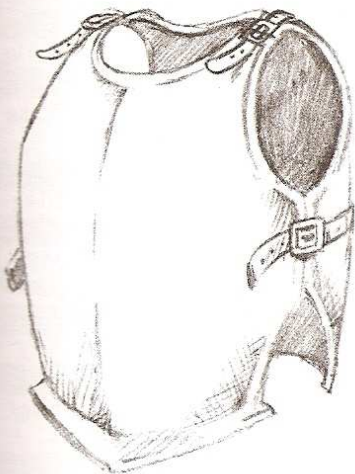
reforço garantem uma maior proteção com o custo de um peso extra. Estes discos podem ser combinados com qualquer armadura média ou pesada, com exceção da armadura de batalha.

Escamas de Dragão: Este é o bem mais precioso que qualquer guerreiro afortunado ou rico o bastante pode possuir. Similar a uma brunea, mas construída das escamas menores de um dragão grande, esta armadura garante a um guerreiro a melhor combinação entre proteção e mobilidade que uma armadura pode oferecer. Além disso, o usuário desta armadura recebe redução de dano 10 contra qualquer ataque relacionado com o tipo de baforada de dragão do dragão da qual foi feita – armaduras feitas das escamas de um dragão vermelho, por exemplo, concederiam uma redução de dano contra todos ataques baseados em fogo. Escamas de dragão são muito raras e muitos guerreiros estariam realmente dispostos aos riscos de encontrar um dragão para obter uma destas armaduras.

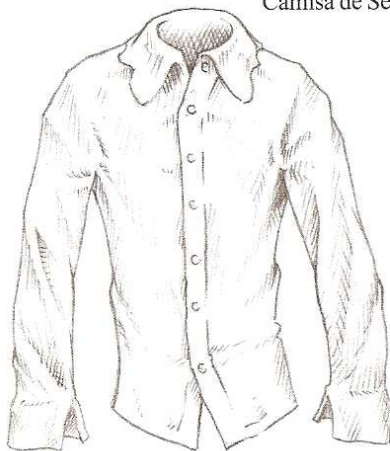
Escudo de Arremesso: Pelo menos um lado deste escudo cuidadosamente equilibrado possui uma lâmina. Escudos deste tipo nunca possuem amarras e geralmente apresentam uma empunhadura extra em um lado do escudo. Projetado para ser arremessado em seus adversários, um golpe de um escudo de arremesso pode ser fatal devido a seu grande peso. Devido à sua natureza ofensiva um escudo de arremesso encantado pode apresentar qualidades mágicas especiais de armas, sendo comum que escudos de arremesso mágicos possuam a qualidade de retorno. Trate escudos de arremesso com se fossem lanças curtas em combate à longa distância.

Escudo de Escama de Dragão: Considerado mais raro do que uma armadura de escamas de dragão, o escudo de escama de dragão é feito de uma única e enorme escama de dragão, somente encontrada nos mais impressionantes dragões. Fornecendo excelente proteção, o escudo de escama de dragão é leve de ser carregado, mesmo que possua o tamanho de um escudo grande normal. Além disso o usuário deste escudo recebe redução de dano 5 contra qualquer ataque relacionado

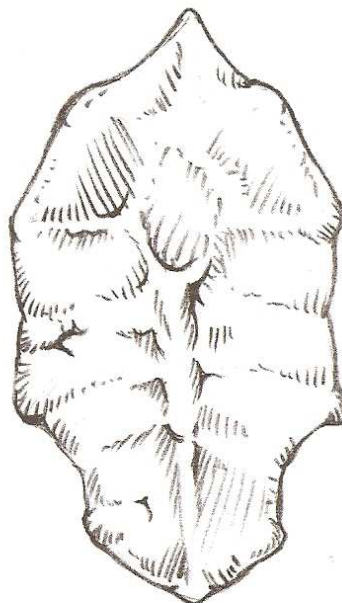
Placa Peitoral



Camisa de Seda



Escudo de Escama de Dragão



FERRAMENTAS DO OFÍCIO

com o tipo de baforada de dragão do dragão do qual foi feito. Veja escamas de dragão para maiores detalhes.

Pele de Bugbear: A pele de bugbear é famosa entre os fabricantes de armaduras por apresentar uma resistência fora do comum aos golpes dos inimigos se for curtida e encerada de maneira apropriada.

Pele de Hidra: Geralmente considerada a armadura de escamas de dragão do cavaleiro pobre, pele de hidra é extremamente resistente porém flexível o suficiente para permitir uma ótima movimentação para seu usuário.

Placa Peitoral: Esta armadura consiste de um conjunto de duas placas, uma para o peito e outra para as costas, geralmente usada em conjunto com armaduras mais leves, fornecendo mais proteção ao custo de peso adicional e perda de movimento. O Bônus de Armadura deve ser adicionado ao de qualquer armadura leve que o personagem já esteja usando, e o conjunto todo passa ser considerado uma armadura média. A placa peitoral pode ser retirada em 5 rodadas e vestida em um minuto sem auxílio, permitindo ao guerreiro mudar rapidamente de uma proteção mais pesada para a agilidade de uma armadura leve de acordo com a situação.

EQUIPAMENTO

Qualquer guerreiro experiente sabe que há mais em um combate do que a pura habilidade de luta, armas e armaduras. Muitas vezes a preparação que precede o combate pode por si só determinar a vitória, e um guerreiro sempre ira se certificar de que possui todas as ferramentas necessárias em mãos antes de arriscar sua vida na linha de frente de uma batalha.

Atl-Atl: O atl-atl é geralmente encontrado entre tribos humanóides que se especializaram no ataque massivo com azagaia, entretanto também pode ser encontrado nas mãos de guerreiros que queiram melhorar a eficiência de uma arma simples de ataque à distância. Um bastão achatado com cordas enroladas em uma ponta e uma ranhura para apoiar uma azagaia em outra ponta descreve um atl-atl, que quando usado como alavanca melhora em muito o alcance e o poder de uma azagaia. Uma azagaia arremessada de um atl-atl tem seu incremento de distância dobrado e recebe +1 de bônus de circunstância em suas jogadas de dado.

Barril Reforçado: Grandes quantidades de pólvora são geralmente guardadas em barris bem construídos, normalmente feitos de tábuas de carvalho firmemente unidas por tiras de ferro. Considerados impermeáveis, são usados para guardar outras coisas de valor além de pólvora. Até 1000 cargas de pólvora podem ser estocadas em um único barril. Barris reforçados possuem dureza 6 e 10 pontos de vida.

Chifre de Pólvora: Normalmente de aparência rebuscada e impermeabilizados com cera, estes chifres de animais são o recipiente ideal para carregar pólvora sem precisar arrastar um barril para lá e para cá. Até 100 cargas de pólvora podem ser armazenadas em um chifre. Chifres possuem dureza 5 e 2 pontos de vida.

Estabilizadores de Arcos: Estabilizadores são pesos fixos na frente do arco com o intuito de manter a arma estável durante tiros a grandes distâncias. Eles aumentam o incremento de distância de qualquer arco modificado por eles em 6 metros. Entretanto, só podem ser usados em conjunto com arcos curtos e arcos longos.

Armaduras

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade por Armadura	Falha de Magia Arcana	Velocidade (9 m) (6 m)	Peso
Armadura Leve							
Camisa de Seda	25 PO	-	-	-	-	9 m 6 m	-
Couro de Dragão	1,450 PO	+4	+8	-	10%	9 m 6 m	10 kg
Armadura Média							
Cota de Jóias	2,500 PO	+5	+2	-5	20%	6 m 4,5 m	25 kg
Escamas de Dragão	4,500 PO	+10	+3	-4	30%	6 m 4,5 m	15 kg
Pele de Bugbear	475 PO	+4	+4	-3	20%	6 m 4,5 m	12,5 kg
Pele de Hidra	1,500 PO	+6	+4	-3	20%	6 m 4,5 m	12,5 kg
Placa Peitoral	50 PO	+2	+2	-5	20%	6 m 4,5 m	7,5 kg
Armadura Pesada							
Armadura de Bronze	900 PO	+6	+2	-5	30%	6 m 4,5 m	20 kg
Armadura Falcão	595 PO	+7	+2	-5	25%	6 m 4,5 m	22,5 kg
Carapaça	900 PO	+10	+0	-8	50%	4,5 m 3 m	35 kg
Escudos							
Broquel com Cravos	45 PO	+1	-	-1	30%	- -	3 kg
Escudo de Arremesso	90 PO	+2	-	-2	15%	- -	5 kg
Escudo de Dragão	3,000 PO	+3	-	-	-	- -	5 kg
Extras							
Armadura Desmontável	400 PO	+6	+2	-5	30%	6 m 4,5 m	20 kg
Armadura Reforçada	+150 PO	+0	-1	-1	+ 5%	-1,5 m -1,5 m	+10 kg
Disco de Reforço	95 PO	+1	-1	-1	-	- -	5 kg

“Mantenham-se juntos! Fiquem firmes!”

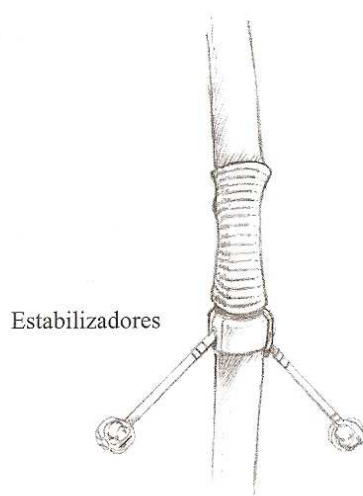
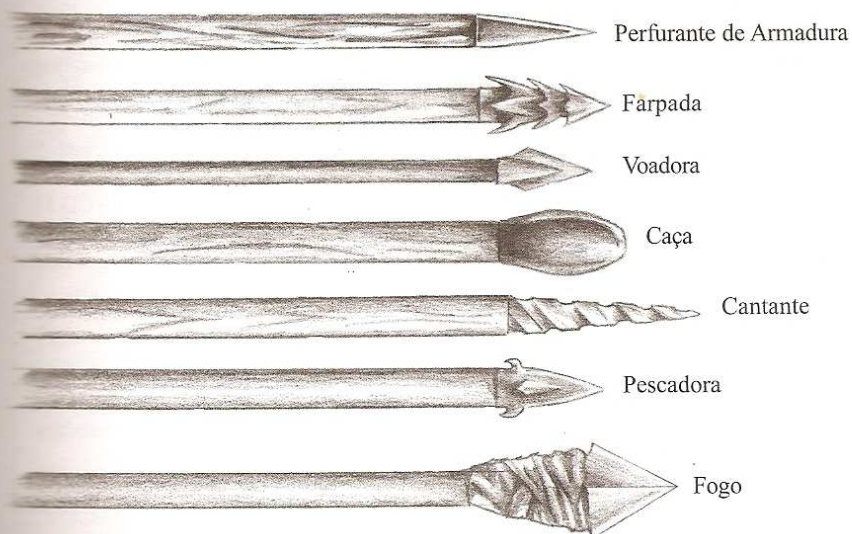
“É fácil para ele dizer,” resmungou Frewin por entre sua respiração. “Este escudo está ficando pesado!”

“Cale a boca e ouça o que ele tem a dizer,” retrucou Pelopidus. O ladrão estava realmente ficando cansado e não lhe agradava a idéia de que uma flecha goblin logo poderia estar em seu estômago.

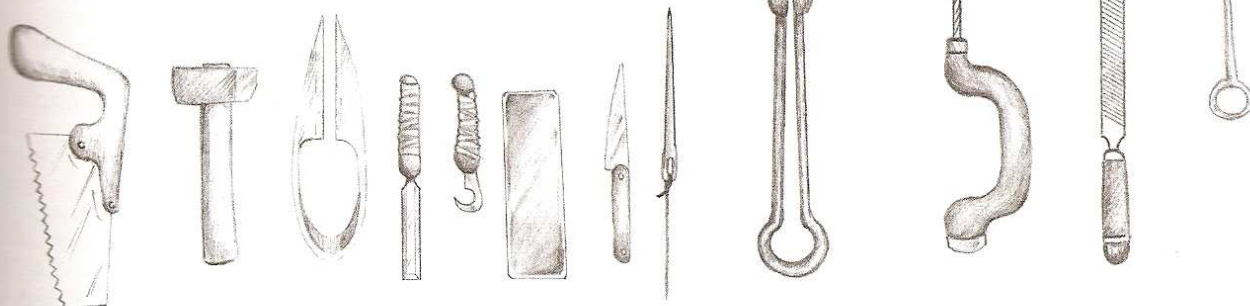
“Para ele é muito fácil,” reclamou Frewin, “Ele não tem que carregar um escudo.”

“Isto é porque Gyrrh precisa das mãos livres para nos manter unidos,” apontou Brunhilda. Ela também estava cansada, mas sabia que o velho combatente tinha um plano e, já que eles não tinham nenhum mago entre si e somente um arqueiro, era melhor deixar que os escudos recebessem a tempestade de flechas que estava por vir ao invés deles próprios. Ela olhou na direção de Loti à direita e esperava que o jovem clérigo tivesse força para continuar lutando. Uma ponta de flecha que apareceu através de seu escudo apenas alguns centímetros de seu rosto lembrou-a de se concentrar em seus próprios esforços para sobreviver e confiar em seus amigos.

“É agora!” gritou Gyrrh. “Aqueles demônios estúpidos gastaram toda sua munição. Pronto, está na hora de massacrá-los!”



Ferramentas de Guerreiros



FERRAMENTAS DO OFÍCIO

Ferramentas para Fabricar Arcos: Este kit contém as ferramentas necessárias para a fabricação de arcos, bestas, flechas e virotes.

Ferramentas para Fabricar Armas de Pólvora: Inclui todas as ferramentas para se trabalhar as partes de madeira e de metal necessárias para fabricar armas de pólvora, assim como sua munição e seus moldes. Sem estas ferramentas um personagem teria que improvisar ferramentas para a fabricação de suas armas e munição e todos seus testes de Ofícios (arma de pólvora) sofreriam -2 de penalidade.

Ferramentas para Fabricar Armas de Pólvora, Obra-Prima: Como as Ferramentas para Fabricar Armas de Pólvora, porém de qualidade superior. Um personagem usando estas ferramentas recebe +2 de bônus de circunstância em todos os seus testes de Ofícios (arma de pólvora).

Ferramentas para Trabalhar em Couro: Inclui as ferramentas necessárias para ensopar, tingir, ferver, encerar e

costurar uma armadura de couro. É essencial para fabricar e reparar armaduras de couro.

Flechas Cantantes: Na maioria das vezes usadas para dar sinais no meio de uma batalha ou como avisos de sentinelas, flechas cantantes emitem um característico som agudo ao canalizar o ar que passa por sulcos em sua ponta. O som é facilmente ouvido por qualquer um que esteja a até 18 metros da flecha ao longo do caminho percorrido durante seu voo e pode ser ouvido por qualquer um que seja bem sucedido em um teste de Ouvir contra CD 10 a até 150 metros. Flechas cantantes causam apenas 1d4 pontos de dano, devido à sua construção mais delicada. Este tipo de flecha só pode ser disparada de arcos.

Flechas de Caça: Flechas de caça possuem pontas pesadas e arredondadas, feitas para atordoar presas pequenas no lugar de destruí-las como uma flecha normal faria. Estas flechas causam apenas dano de concussão. O incremento de distância de qualquer arco que dispare estas flechas será diminuído pela metade, devido à imprevisibilidade do voo destas flechas.

Flechas de Fogo: Flechas de fogo são especialmente construídas para continuarem acesas mesmo no meio de chuva ou durante ventanias, através do uso de um pequeno reservatório interno de óleo em uma ponta larga. Uma flecha de fogo continuará queimando durante 1d6 rodadas depois de acesa e causará dano por fogo ao atingir o alvo. O incremento de distância de qualquer arco disparando estas flechas diminui em 6 metros, devido ao peso extra do projétil.

Flechas Farpadas: Com mal-intencionadas farpas em forma de ganchos alinhadas em sua ponta, estas flechas causam muita dor quando retiradas, já que elas prendem-se à carne de seus alvos. Uma flecha farpada que atinja o alvo tem 50% de chance de se prender nele. Se isto ocorrer, a flecha causará 1d6 pontos de dano adicionais à vítima quando ela for retirada. Ser bem sucedido em um teste de Cura contra CD 15 evita este dano.

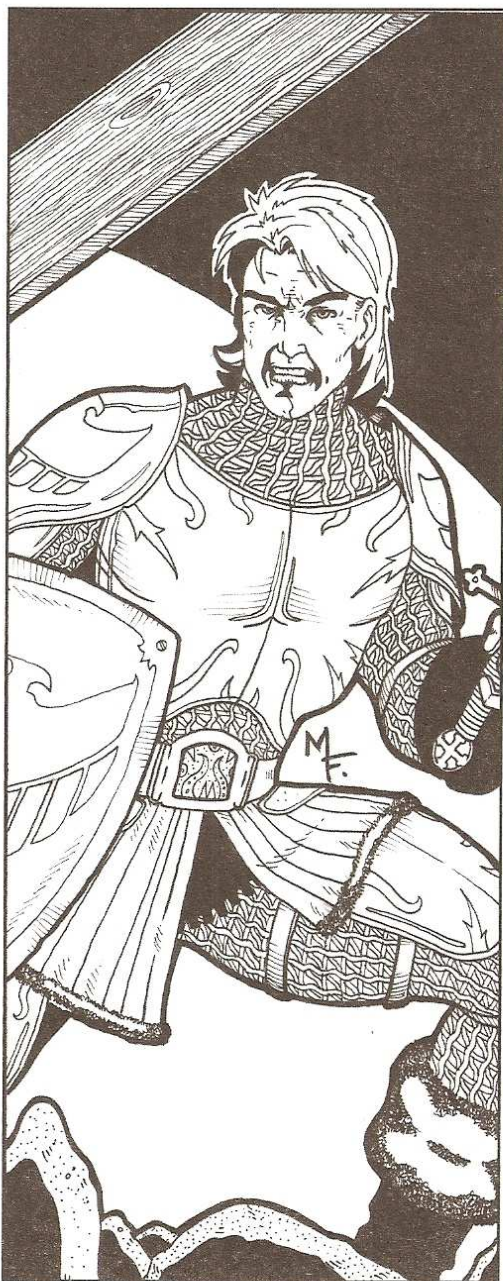
Flechas Perfurantes de Armadura: Estas flechas possuem pontas finas e alongadas, diferente das pontas mais largas usadas na maioria das flechas. A menor área de impacto permite às flechas perfurarem armaduras com maior facilidade. Qualquer um que estiver usando flechas perfurantes de armadura recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque contra alvos que se beneficiarem de algum bônus de armadura de qualquer tipo em sua Classe de Armadura.

Flechas Pescadoras: Algumas vezes usadas em combate para prender linhas em seus alvos, as flechas pescadoras possuem ganchos farpados e penas à prova d'água para permitir que pescadores possam capturar peixes próximos à superfície. Cada flecha possui, presa à sua cauda, 15 metros de linha que suportam até 15 kg.

Flechas Voadoras: Flechas mais leves do que o de costume, flechas voadoras são construídas desta maneira para que voem à distâncias muito maiores. O incremento de distância de qualquer arco que dispare estas flechas será aumentado em 9 metros. Porém, estas flechas causam apenas 1d4 pontos de dano se disparadas de um arco curto e 1d6 pontos de dano se disparadas de um arco longo.

Forja: Utilizada para se forjar armas e armaduras de metal, uma forja inclui uma fornalha, bigorna e todas as ferramentas e moldes necessários.

Lâmina Serrilhada: Alguns fabricantes de arma forjam suas armas com malignas lâminas serrilhadas buscando causar o máximo de dano possível com cada golpe. Somente os mais habilidosos fabricantes de armas são capazes de forjar armas



desta forma que sejam realmente funcionais. Somente armas de qualidade obra-prima podem ter suas lâminas serrilhadas, seja quando forjadas ou mais tarde. Uma arma cortante com a lâmina serrilhada recebe +1 de bônus em suas jogadas de dano.

Penas de Caça: Penas de caça podem ser adicionadas a qualquer flecha, com exceção de flechas de fogo ou flechas cantantes. É necessário um sucesso em um teste de Ofícios (fazer arcos) contra CD 10 para ajustar apropriadamente este aparato. Você pode pagar um fabricante de arcos para fazer isto por 2 PO. Isto faz com que as flechas desacelerem

rapidamente, diminuindo em 6 metros o incremento de distância do arco que as disparar. Porém a chance de se recuperar uma flecha destas depois de disparadas é de 75%.

Tira de Segurança para Arcos: A tira de segurança para arcos é uma ferramenta simples que pode ser usada em conjunto com qualquer arco. Consistindo em nada mais do que uma tira de couro curtido que é presa à mão do arqueiro, a tira impedirá que o arco seja derrubado por acidente. Um personagem usando uma tira de segurança para arcos recebe +4 de bônus de circunstância para evitar ser desarmado de seu arco.



Equipamento

Item	Custo	Peso
Atl-Atl	2 PO	0,5 kg
Barril Reforçado	4 PO	10 kg
Chifre de Pólvora	5 PO	1 kg
Estabilizadores de Arcos	100 PO	1 kg
Ferramentas para fabricar arcos	20 PO	1 kg
Ferramentas para fabricar armas de pólvora	150 PO	2 kg
Ferramentas para fabricar armas de pólvora, obra-prima	800 PO	2 kg
Ferramentas para trabalhar em couro	70 PO	87,5 kg
Flechas Cantantes (20)	10 PO	1,5 kg
Flechas de Caça (20)	4 PO	1,5 kg
Flecha de Fogo	20 PO	1,5 kg
Flechas Farpadas (20)	10 PO	1,5 kg
Flechas Perfurantes de Armadura (20)	7 PO	1,5 kg
Flechas Pescadoras (20)	4 PO	1,5 kg
Flechas Voadoras (20)	1 PO	1,5 kg
Forja	600 PO	625 kg
Lâmina Serrilhada	+300 PO	-
Penas de Caça (20)	2 PO	-
Tira de Segurança para Arcos	1 PO	-

Dominguez arqueou-se sobre proa do navio, tentando ganhar cada centímetro de visão possível. A ilha estava lá em algum lugar, ela sabia. Entretanto, convencer o resto daqueles idiotas tinha sido outro assunto. Agora, três semanas depois, sem nenhum resultado tangível, ele sabia que se não fosse cuidadoso ele acabaria como aperitivo de kraken. Bucaneiros não eram famosos por sua tolerância.

Ele já estava prestes a se resignar e enfrentar a fúria do capitão do navio, quando viu a neblina à distância. Alguns segundos depois a confirmação ecoou vinda da gávea. Dominguez sorriu por dentro, sua visão ainda era melhor do que qualquer outro.

Thadeo, o Corsário, de repente apareceu de seu lado, compartilhando a vista. Bem, este era *seu* navio, apesar de tudo, concluiu Dominguez, dando espaço para o capitão enquanto se movia gentilmente para o lado. "Por que em Nome dos Seis Infernos você está tão excitado? São só névoas?"

"Ah meu caro capitão, é aí que o senhor se engana. Não, não precisa me olhar deste jeito. Admito que conheça estes mares melhor do que ninguém, mas *eu* conheço meus sinais. Aquilo não são névoas – aquilo é neblina. E isto significa terra! Pense nisso, logo veremos coisas que nenhum outro homem já viu antes."

"Contando que eu veja algum ouro nestas coisas," complementou o capitão, se perguntando quantos homens da tripulação a curiosidade deste explorador iria lhe custar.



ARMAS DE PÓLVORA

Poucos cenários de campanha apresentam o uso difundido de armas de pólvora, pois uma mudança tão importante na tecnologia disponível aos habitantes de tais mundos mudaria o jogo irrevogavelmente. Armas de pólvora como pistolas e mosquetes podem facilmente ignorar qualquer armadura, enquanto que grandes quantidades de pólvora podem mandar pelos ares as muralhas de uma fortaleza.

Entretanto, é relativamente comum cenários de campanha apresentarem uma pequena quantidade de armas de pólvora, retratadas como armas novas e pouco confiáveis. Usadas desta forma estas armas podem adicionar uma nova gama de possibilidades para o mundo sob os olhos dos jogadores. Cercando a manufatura e uso destas armas com uma aura de misticismo, os jogadores buscarão estas armas com a mesma reverência que prestam às armas mágicas e relíquias poderosas. Qualquer alquimista capaz de produzir pólvora é realmente um mestre em sua arte, enquanto que o artesão que realmente fabrica uma arma destas é na realidade algum tipo de feiticeiro, que foca toda a sua energia mágica na criação destas poderosas ferramentas. Na maioria dos mundos de fantasia, armas de pólvora devem ser incrivelmente raras. Entretanto, elas são recompensas soberbas quando itens mágicos não são apropriados.

Guerreiros, em particular, podem usufruir as vantagens destas novas armas, por mais raras que estas sejam no mundo da campanha. Sua habilidade com armas garante que cada preciosa porção de pólvora é bem aproveitada e que eles podem diminuir dramaticamente a quantidade de defeitos e explosões que podem surgir de tais armas.

USANDO ARMAS DE PÓLVORA

Armas de pólvora são armas de longo alcance raras e caras, que requerem o talento Usar Armas Exóticas (armas de pólvora) para serem operadas corretamente com certa segurança. Sem este talento, um personagem pode atirar com uma arma destas, porém com -4 de penalidade em suas jogadas de ataque, e não será capaz de recarregá-las.

Devido à sua grande velocidade e ao peso de suas balas, armas de pólvora são muito efetivas contra armaduras. Qualquer alvo de um ataque de armas de pólvora não aproveita mais do que +1 de bônus de armadura ou escudo em sua Classe de Armadura contra este ataque. Além disso um alvo de ataques de armas de pólvora só aproveita metade de seu bônus de armadura natural, arredondado para baixo, em sua Classe de Armadura. Entretanto qualquer bônus de melhoria em Classe de Armadura, não importando a fonte, sempre é contado contra armas de pólvora.

Para todos os outros casos, armas de pólvora seguem as regras normais para armas de ataque à distância. Balas não podem ser recuperadas depois de atiradas, acertando ou não o alvo.

PRODUZINDO PÓLVORA

Produzir pólvora é um processo um tanto simples, uma vez que a fórmula seja descoberta (ou encontrada por acaso). Ela meramente requer que se misture salitre com carvão nas proporções corretas, mas este conhecimento só é dominado pelos mais habilidosos alquimistas.

A matéria prima para se fabricar pólvora pode ser encontrada em qualquer comunidade e custa 3 PP por quantidade de material suficiente para se dar um tiro. É preciso ser bem sucedido em teste de Alquimia contra CD 20 para produzir pólvora, todo o processo leva uma hora e pode-se trabalhar simultaneamente em uma quantidade de material suficiente para se dar 100 tiros. Uma falha significa que o material foi desperdiçado.

ARMAZENANDO PÓLVORA

Armazenar pólvora é algo que deve ser sempre feito com cuidado devido à natureza destrutiva do material. Ela é tipicamente guardada em barris selados ou chifres impermeáveis, já que pólvora molhada é de pouca utilidade.

Pólvora que não for armazenada em locais à prova d'água tem uma chance de 50% de falhar, mesmo se não for exposta à água. Pólvora que tiver sido exposta à água falhará automaticamente.

Pólvora suficiente para 100 tiros (100 cargas) pesa 0,5 kg, mais o peso do objeto no qual estiver estocada. Veja o capítulo Ferramentas da Profissão para barris e chifres reforçados.

Qualquer ataque que cause dano a um recipiente contendo pólvora irá vazá-lo. Um recipiente vazado por dano de fogo fará com que a pólvora dentro dele exploda. A explosão terá uma área igual a três metros por cada cem cargas de pólvora, arredondado para cima. Tudo dentro da área sofre 1d6 pontos de dano por fogo por cada dez cargas de pólvora, arredondadas para cima, armazenadas no recipiente. Ser bem sucedido em um teste de resistência de Reflexos contra CD 15 diminui o dano pela metade.

Guerreiros empreendedores geralmente tentam detonar recipientes de pólvora intencionalmente com o propósito de causar muito dano a algum inimigo ou estrutura. Muitos acendem um rastilho de pólvora para detonar a pólvora estocada a uma distância segura. Se este método for escolhido, a chama queimará 6 metros de rastilho por rodada, até ser apagada ou alcançar o alvo.

Descobrimo a Pólvora

Se a pólvora ainda não estiver presente no cenário de campanha, o Mestre pode permitir que seus jogadores descubram a pólvora através de experimentos. Porém, mesmo que seja relativamente fácil se produzir pólvora, descobrir isto é algo completamente diferente, especialmente para personagens que tenham a típica mentalidade de um mundo de fantasia.

Como o Mestre permitirá que seus jogadores descubram a pólvora fica a cargo dele, mas nós recomendamos algo na linha de um teste de Alquimia contra CD 40 para cada mês que o personagem passe pesquisando em seu laboratório.

Além disso, qualquer jogada que resulte em 1 poderia significar uma grande explosão para aquele personagem que subestimava o poder de sua mistura. Este resultado pode ser fatal, detonando toda pólvora que estiver por perto e causando 1d6 pontos de dano por fogo para cada dez cargas de pólvora, arredondadas para cima, numa área de 3 metros. Ser bem sucedido em um teste de resistência de Reflexos contra CD 15 diminui o dano pela metade. Além disso toda pólvora armazenada a 3 metros de distância irá detonar automaticamente se seus recipientes sofrerem dano suficiente na explosão.

FABRICANTES DE ARMAS DE PÓLVORA

Mesmo que alguns guerreiros nunca vejam além do poder explosivo da pólvora, para a maioria esta substância é apenas uma ferramenta utilizada em algumas das mais assustadoras armas capazes de serem levadas para uma batalha. Muito mais respeitado do que o alquimista é o fabricante de armas de fogo, um homem de uma habilidade incrível que sozinho guarda o segredo da construção destas armas a partir da madeira e do metal.

Balas são normalmente feitas derretendo-se chumbo e derramando-o em um molde. Uma vez frio o molde é aberto e a bala é retirada. Para fazer estas balas é necessário um conjunto de ferramentas para fabricar armas de pólvora (ver página 54) e um sucesso em um teste de Ofícios (armas de pólvora) contra CD 10. A matéria-prima custa 1 PP por bala e até 50 podem ser feitas em uma hora de trabalho com um único teste de Ofícios (armas de pólvora).

Balas de prata também podem ser fabricadas para serem usadas contra alguns seres sobrenaturais vulneráveis a tais armas. A matéria-prima custa 5 PP por bala e a CD do teste de Ofícios (armas de pólvora) sobe para 20.

Estes artesãos podem também fabricar as armas em si. A matéria-prima custa metade do valor total da arma em questão, listado no

capítulo Ferramentas do Ofício, e um sucesso em um teste de Ofícios (armas de pólvora) contra CD 20. Uma semana é necessária para se construir uma arma, uma falha no teste significa que o artesão deve passar outra semana corrigindo imperfeições na arma – no fim da segunda semana outro teste é necessário.

CATEGORIAS DE ARMAS

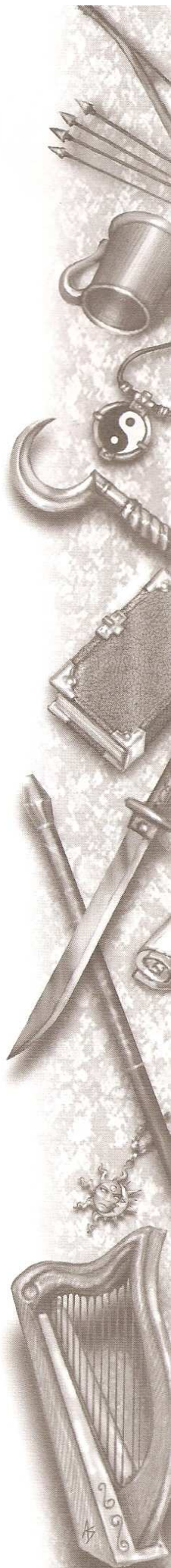
Existem três categorias de armas de pólvora, todas diferenciadas pelo sistema que usam para detonar o explosivo e conseqüentemente atirar a bala. Armas mais avançadas têm menos chance de falhar devido aos avanços de projeção sobre modelos mais antigos. Cada categoria de arma de pólvora é diferenciada por sua Precisão, Chance de Falha, Tempo de Recarga e Modificador de Fabricação. O custo das armas de pólvora pode ser encontrado no capítulo Ferramentas do Ofício.

Precisão

Pode ser necessária uma grande perícia para atirar com uma arma de pólvora com certa precisão. A explosão ensurdecadora e nuvem de fumaça resultantes de um disparo geralmente fazem com que o usuário da arma feche os olhos na hora do disparo, facilmente desperdiçando o tiro. A Precisão listada para cada categoria de arma indica a penalidade de circunstância a ser aplicada nas jogadas de ataque feitos com aquela arma.

Chance de Falha

Armas de pólvora são predispostas a falhar, seja simplesmente não disparando seu projétil, seja explodindo nas mãos de seu usuário. Dois resultados de jogadas de dado são listados na coluna de Chance de Falha para cada categoria de arma de pólvora. O resultado mais baixo indica o resultado necessário na jogada de ataque com a arma de fogo para que a arma



ARMAS DE PÓLVORA

exploda, destruindo-se e causando 2d6 pontos de dano a seu usuário. O resultado mais alto indica que arma só não disparou – ela pode ser recarregada e usada um outra vez sem penalidade alguma. Nenhuma arma de pólvora disparará se estiver molhada ou debaixo d'água.

Tempo de Recarga

Notórias por seu longo tempo de recarga, armas de pólvora costumam receber grande resistência por parte de exércitos que preferem a cadência de tiro mais rápida de bestas e arcos longos aos mais poderosos rifles e mosquetes. Listadas aqui estão o número de ações padrão necessárias para recarregar uma arma de pólvora. Estas ações padrão não precisam ser contínuas – um personagem pode recarregar parcialmente uma arma de pólvora, praticar outra ação e continuar a recarregar a arma mais tarde do ponto que parou. Recarregar uma arma de pólvora gera um ataque de oportunidade.

Modificador de Fabricação

Alguns tipos de arma de pólvora são mais fáceis de fabricar do que outros e tendem a ser bem mais comuns. O Modificador de Construção para cada categoria de arma é uma penalidade ou bônus de circunstância aplicada ao teste de Ofícios (armas de fogo) feito para produzir a arma.

Armas de Estopim

Armas de estopim não são muito mais do que um pequeno recipiente cheio de pólvora, com uma pequena bala colocada dentro que é forçada para fora na hora da explosão. Pouquíssimas são obras-primas ou possuem qualquer ornamentação, pois dificilmente sobrevivem ao uso repetido e prolongado.

Armas de estopim não podem ser recarregadas, pois são severamente retorcidas e danificadas devido à explosão do tiro. Qualquer tentativa de recarregá-las resultará em uma explosão, como foi detalhado anteriormente (2d6 de dano em quem as usa).

Precisão: -6

Chance de Falha: 1-2/3-5

Tempo de Recarga:-

Modificador de Fabricação: +2

Armas de Trava de Mecha

A progressão natural das armas de estopim, armas de trava de mecha utilizam-se de um longo estopim aceso fixado à arma para acender um pequeno prato de pólvora. A queima desta pólvora aciona o mecanismo que dispara a bala para fora do cano da arma.

Precisão: -2

Chance de Falha: 1-2/3-4

Tempo de Recarga: 3

Modificador de Fabricação: -0

Armas de Fecharia de Pederneira

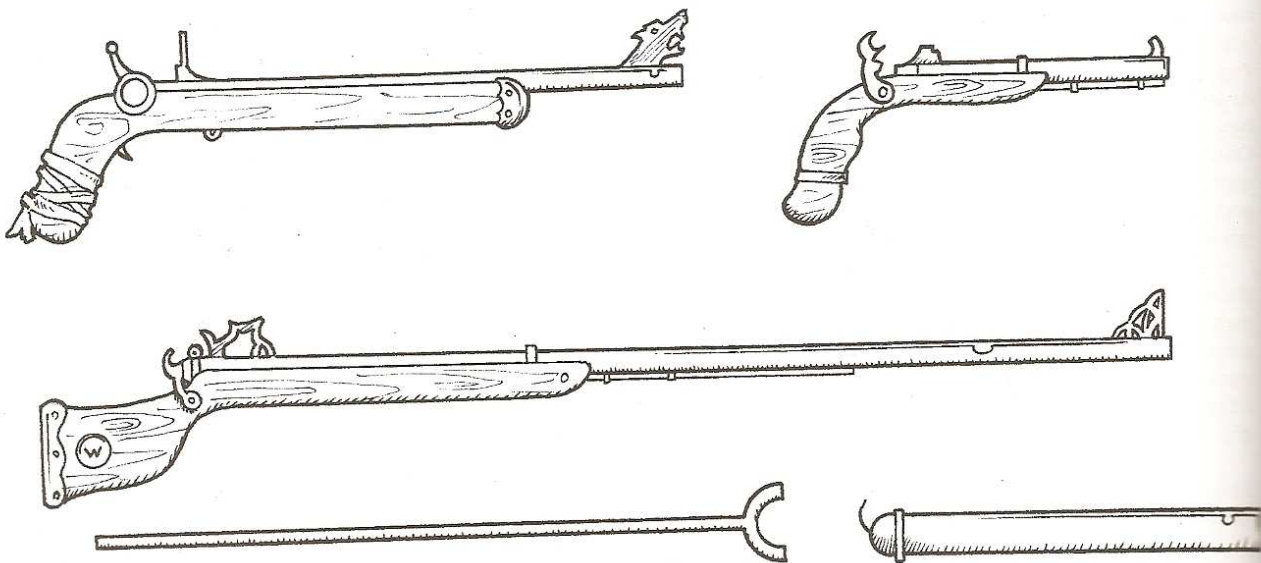
Existem dois tipos de armas de fecharia de pederneira. Ambas utilizam-se de um mecanismo de molas que faz com que metal friccionem contra uma pederneira e produza uma faísca que detona a pólvora que propela a bala. A diferença é que alguns modelos produzem esta faísca com um disco de metal, de forma similar aos isqueiros modernos; estes modelos geralmente são preferidos por aqueles que procuram por um certo grau de estilo. O outro modelo utiliza-se de um percussor que produz a faísca ao se chocar com a pederneira.

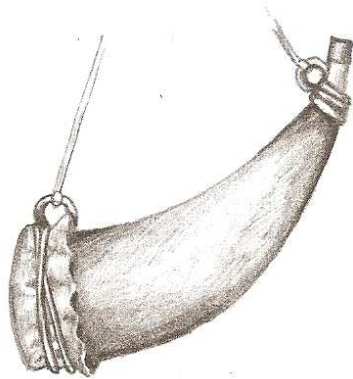
Precisão: -0

Chance de Falha: 1/2-4

Tempo de Recarga: 2

Modificador de Fabricação: -5





Modificações

Poucos fabricantes de armas de pólvora podem resistir à tentação de trabalhar constantemente em seus modelos, tratando cada peça como um obra de arte. Armas de pólvora são muito personalizáveis, levando muitos compradores a exigir projetos cada vez mais caros de seus fabricantes tentando conseguir uma vantagem vital em um combate.

Armas de Cano Duplo

Qualquer categoria de arma de pólvora pode ser modificada desta forma que, teoricamente, duplica seu poder de fogo.

Armas de cano duplo custam três vezes o preço da arma do modelo original – ambos os canos devem ser idênticos e do mesmo tipo – não se pode misturar canos de pistola e rifle, por exemplo, nem categorias diferentes de armas de pólvora. Armas de cano duplo impõem -5 de penalidade adicional no Modificador de Fabricação da arma. Ao se atirar com uma arma de cano duplo é feita somente uma jogada de ataque, mas se esta for bem sucedida, faz-se uma jogada de dano para cada bala.

Cano Raiado

Uma das modificações que a maioria dos fabricantes aspira conseguir é talhar pequenos círculos em espiral dentro do cano de uma arma, fazendo com que a bala saia rodopiando quando disparada.

Fazer isto no cano de uma arma é um processo difícil que acrescenta -5 ao Modificador de Fabricação de qualquer arma. Esta modificação adiciona 7,5 metros ao incremento de distância da arma modificada e custa um adicional de 100 PO para pistolas e 200 PO para rifles.

Luneta Acoplada

Precisão é o ponto fraco das armas de pólvora e isto só tende a piorar com a distância. Para remediar este problema, alguns fabricantes experimentam acoplar um luneta do comprimento do cano calibrada com a arma, através da qual o atirador pode focalizar seu alvo.

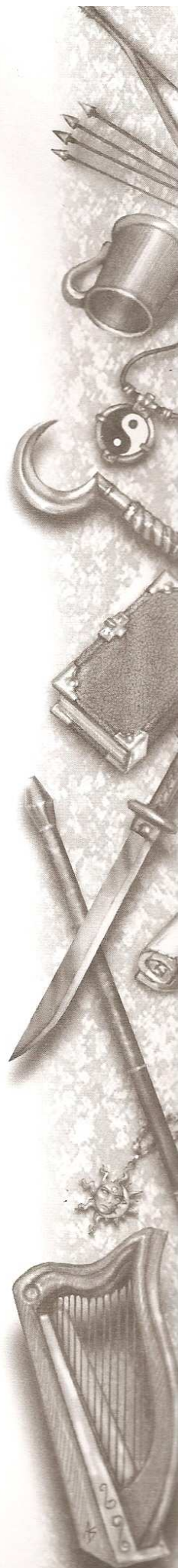
Acoplar uma luneta de boa qualidade de maneira apropriada em uma arma de pólvora custa 1100 PO. O fabricante que faz a modificação deve ser bem sucedido em um teste de Ofícios (armas de pólvora) contra CD 20 para calibrar a luneta

apropriadamente; caso contrário nenhum benefício será concedido. A luneta permite que o atirador ignore todas as penalidades por distância, desde que ele não se mova na rodada em que fizer seu ataque. Lunetas só podem ser acopladas a rifles.

MAGIA E ARMAS DE PÓLVORA

Por mais poderosas e vantajosas que armas de pólvora possam ser, elas não possuem nem de longe o poder destrutivo de uma *varinha de bola de fogo*. Armas de pólvora ocupam bastante espaço e requerem um grande cuidado no manuseio. E podem ser acidentalmente acionadas pela menor chama perdida. Enquanto que a magia prevalece em poder de fogo e confiabilidade, são poucos aqueles com as habilidades necessárias para se tornarem conjuradores. Armas de pólvora, por outro lado, têm a vantagem de poderem ser usadas por qualquer um capaz de acender um pavio ou puxar um gatilho. Ao ponto que uma *chuva de meteoros* pode devastar exércitos, muitos homens podem ser armados com mosquetes para revidar o ataque.

Magia e pólvora não precisam excluir uma à outra. Uma arma de pólvora é acima de tudo um objeto, que pode ser encantado como qualquer outro. Desta forma, versões mágicas destas armas mortíferas podem ser bem possíveis. Armas de pólvora mágicas seguem todas as regras normais para serem encantadas, incluindo a necessidade de serem obras-primas. Em campanhas que incluem armas de pólvora, elas podem aparecer na tabela de Categoria das Armas (Tabela 8-11 do *Livro de Regras Básicas II*) como “99-100 Armas de Pólvora”. Nestes casos o Mestre deve determinar a arma básica encontrada.



ARMAS DE PÓLVORA

Além de encantamentos apropriados para armas de ataque à distância, armas de pólvora podem suportar as seguintes qualidades especiais:

Baforada de Dragão: No lugar de disparar um tiro normal de uma arma de pólvora, esta pistola ou rifle transforma sua carga de pólvora em um borrifo massivo de fogo mortal. Trate este disparo como se fosse uma magia de *mãos flamejantes*, causando 5d4 pontos de dano por fogo. Qualquer bônus de dano que o atirador possa ter (como Especialização em Arma ou o bônus de melhoria da arma) se aplica.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mãos flamejantes*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Carga Infinita: Armas modificadas por este encantamento não precisam de pólvora para disparar sua munição. Balas ainda são necessárias e precisam ser colocadas no cano normalmente, mas pólvora não se faz necessária. Isto reduz o tempo de recarga drasticamente, fazendo com que recarregar uma arma destas seja uma ação livre, permitindo que ela seja disparada quantas vezes forem possíveis em uma rodada.

Nível do item: 10°; *Pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *telecinésia*; *preço de mercado:* +4 de bônus.

Forjadora de Prata: Todas as balas disparadas desta arma transformam-se em balas de prata, o que pode ter efeitos especiais em certos tipos de criatura. Este poder pode simular outras habilidades que transformam a munição de uma arma e pode ser aplicado em qualquer arma de ataque à distância que utilize algum tipo munição.

Nível do item: 10°; *Pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *criar itens temporários*; *preço de mercado:* +1 de bônus.



ESTILOS DE LUTA

Ao invés de meramente andar até um inimigo e ficar por lá com suas armas, os guerreiros muitas vezes desenvolvem estilos de luta específicos para aumentar suas habilidades em combate, deixando o simples matar-e-matado para os bárbaros. Um guerreiro assim irá passar longas horas aperfeiçoando o seu treinamento, afiando suas capacidades e táticas em torno de armas e armaduras específicas. Estas táticas defensivas e ofensivas se juntam para formar um estilo de luta, muitos dos quais estão disponíveis para o guerreiro dedicado, que deve se concentrar em uma disciplina específica para se tornar um verdadeiro mestre. Diz-se que, para se tornar um mestre de qualquer estilo de luta, um guerreiro deve mudar não só a maneira como ele luta, mas também a maneira como ele pensa.

Ocasionalmente, dentro das maiores e mais prósperas cidades, escolas de luta são criadas, treinando guerreiros e outros lutadores em certos estilos. Onde duas ou mais destas escolas existem, rivalidades entre elas também abundam, com duelos nas ruas sendo comuns entre membros convencidos de que o seu estilo é superior. Com as mortes se acumulando como resultado desses duelos, muitas escolas foram banidas em nações e reinos civilizados, mas o estilo que elas ensinavam tende a persistir. Pode ser necessário um mestre em armas de carisma excepcional para controlar seus alunos, especialmente sendo eles freqüentemente jovens, de sangue quente e ansiosos para provar seu valor. Assim, muitos mestres insistem que seus estudantes sigam um certo código de prática e conduta que regula suas atividades fora da escola. Isto muitas vezes funciona na superfície, mas o povo e a guarda geralmente não sabem dos duelos em becos e brigas de bar iniciados por membros de escolas rivais.

Nas regiões selvagens do mundo, estudantes em potencial podem procurar um mestre particularmente renomado que conseguiu todo o possível dentro de um estilo de luta. Os limites no comportamento de um aluno podem ser ainda maiores sob um professor assim, que irá ver a compensação do estudo como a obediência total do aluno. Poucos estudantes persistem através das provações muitas vezes mortais de tais mestres, e muitos simplesmente exasperam-se após cumprirem inúmeras tarefas sem nunca aprenderem uma única nova tática para a batalha.

Contudo, é mais comum que um guerreiro desenvolva e aprenda um estilo de luta por si mesmo, seja usando a sua experiência em combate como ponto de partida, seja observando um estilo particular em ação, muitas vezes de um inimigo competente. Enquanto este modo de aprendizado dá origem a muitas variações de certos estilos, vários são muito semelhantes, sendo assim fácil categorizar os mais comuns.

APRENDENDO ESTILOS DE LUTA

Cada estilo de luta individual coberto neste capítulo é essencialmente uma série de bônus que um guerreiro (ou qualquer outro personagem apropriado) pode aproveitar em combate. Para aprender um estilo de luta novo, o guerreiro deve ter todos os pré-requisitos para entrar e então treinar continuamente por um período mostrado sob cada estilo de luta para atingir o nível de Iniciado. Durante este período de treinamento, o guerreiro não pode ser perturbado e não pode fazer nenhuma ação a não ser comer e dormir. Se o guerreiro for perturbado ou por outro motivo romper seu treinamento por um período maior do que oito horas, então o treinamento é perdido e ele deve começar de novo.

ESCOLAS DE LUTA E MESTRES

Freqüentar uma escola de luta reduzirá este tempo pela metade, mas geralmente é muito caro – mais de 500 PO por semana. O Mestre é o juiz final sobre a existência de uma escola de luta em uma determinada localidade e o que ela vai cobrar pelo ensino. Ele também é livre para envolver os personagens nas rivalidades com outras escolas de luta.

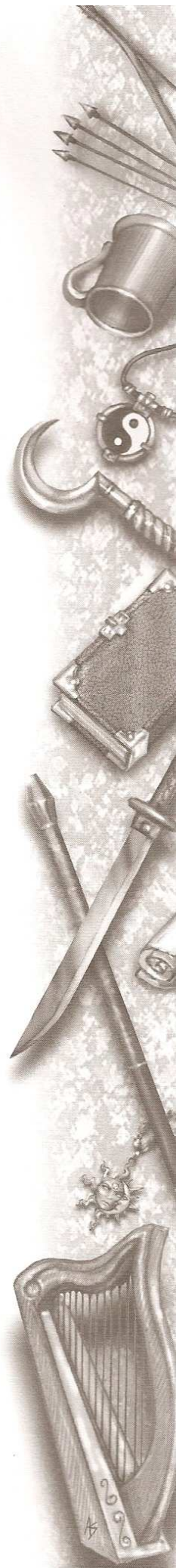
Além disso, um guerreiro também pode localizar um mestre para ensinar-lhe um estilo de luta. Isto irá, novamente, reduzir à metade o tempo necessário de treinamento. Contudo, enquanto um mestre provavelmente irá cobrar pouco ou nada por sua sabedoria, ele provavelmente será muito difícil de ser encontrado, e o Mestre é encorajado a colocar o guerreiro em toda sorte de desafios perigosos para provar para seu novo mestre que ele é digno de aprender o estilo de luta.

ALÉM DE INICIADO

Cada estilo de luta detalhado aqui tem cinco níveis de habilidade, começando por Iniciado. O nível de Iniciado é dado assim que o guerreiro adquire os pré-requisitos listados, conclui o seu treinamento inicial e gasta 100 XP. Deste ponto em diante, ele sempre poderá usar os bônus concedidos pelo estilo de luta. Contudo, continuando no mesmo estilo, o guerreiro pode alcançar níveis ainda maiores de habilidade no seu caminho para o verdadeiro domínio do estilo. Cada novo nível de habilidade tem uma lista de pré-requisitos e um período de treinamento, e ambos devem ser satisfeitos antes que o guerreiro possa avançar mais um passo. O guerreiro também deve gastar uma quantidade de XP mostrada na tabela abaixo.

Nível da Habilidade	Custo em XP
1	100
2	250
3	500
4	1,000
5	2,500

Nenhum nível de habilidade pode ser “pulado” mesmo que o guerreiro tenha os pré-requisitos para um nível de habilidade mais alto – todos devem ser aprendidos, em seqüência, antes



que o guerreiro possa avançar. Uma vez que um novo nível de habilidade seja alcançado, o guerreiro ganha os novos bônus em combate, assim como um novo título que reflete suas capacidades dentro do estilo, que o guerreiro é mais do que bem-vindo a usar quando estiver se apresentando para os outros ("Eu sou Torgar, Sentinela de Stoneholm. Tema o meu machado, goblin").

Todas as habilidades concedidas por um estilo de luta são consideradas habilidades extraordinárias.

RESTRIÇÕES DO ESTILO

Os bônus ganhos por cada nível de habilidade só podem ser aplicados enquanto o guerreiro obedecer as Restrições do Estilo, como listado sob cada estilo de luta individual dentro deste capítulo, muitas vezes limitando bastante as armas e armaduras que ele pode usar. Se utilizar alguma outra arma, armadura ou equipamento não listado sob as Restrições do Estilo em combate, ele não pode se beneficiar de qualquer bônus relacionado ao estilo, a menos que seja dito algo em contrário.

Cada estilo de luta exige muita disciplina mental e fortitude para que um guerreiro entre em sincronia com a sua prática, mesmo aqueles estilos que parecem básicos e primitivos. Nenhum aluno de um estilo pode subir mais no seu nível do que sua Sabedoria -10.

É permitido que um guerreiro aprenda mais de um estilo por vez e, na verdade, muitos verdadeiros mestres de combate podem trocar livremente entre os estilos que conhecem para constantemente confundir seus inimigos. Contudo, os jogadores devem saber que o treinamento exigido para se tornar competente em vários estilos diferentes provavelmente toma muito tempo. Personagens sem nenhum nível de guerreiro podem aprender apenas um estilo de luta e não podem mudar mais tarde.

RECONHECENDO UM ESTILO

Guerreiros muitas vezes passam algum tempo observando seus oponentes antes de entrar em combate, e um personagem hábil pode reconhecer imediatamente quando um inimigo está usando um estilo de luta particular.

Um guerreiro pode identificar um estilo de luta que ele testemunhe sendo utilizado sendo bem-sucedido em um teste de Sabedoria contra CD 15. Isto é uma ação livre. O guerreiro não precisa enfrentar o lutador para fazer isto, meramente observá-lo, e ele pode usar seu bônus base de ataque como um bônus para este teste.

Contudo, muitos lutadores também tentarão disfarçar o seu estilo para impedir que o inimigo ganhe uma vantagem sobre eles. Não há penalidade para disfarçar um estilo, mas um teste resistido de Sabedoria é feito quando outro personagem tenta identificá-lo, usando os bônus base de ataque como descrito acima. O vencedor deste teste resistido pode identificar o estilo ou mantê-lo escondido, como quiser.

CHUVA DE LÂMINAS

Comum em muitas cidades grandes onde guerreiros devem confiar em raciocínio rápido ao invés de puro poder de combate e armaduras pesadas, o estilo de luta da Chuva de Lâminas encoraja seus estudantes a agirem com graça e equilíbrio em todas as situações. Utilizando ataques combinados de sabre e adaga, o mestre da Chuva de Lâminas não precisa depender de placas grossas de metal para protegê-lo em combate, já que ele pode tanto se defender quanto desferir golpes mortais com ambas as armas que usa.

Guerreiros treinados na Chuva de Lâminas insistem em carregar armas da melhor qualidade, muitas vezes supervisionando o processo de forja para garantir que nenhuma falha ocorra na construção que depois vá prejudicar suas habilidades de combate. Duelos não-letais entre estudantes da Chuva de Lâminas são comuns quando eles se encontram e normalmente ocorrem com muita honra e respeito. Os inimigos, contudo, logo aprendem a temer a combinação do brilho do sabre e da adaga sempre presente que marca tais lutadores como guerreiros verdadeiramente hábeis.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Adaga e sabre.

Armadura Exigida: Leve ou nenhuma.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Acuidade com Arma, Ambidestria, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (adaga), Foco em Arma (sabre).

Equipamento: Adaga e sabre obras-primas.

Iniciado

Escudo de Lâminas

Guerreiros do estilo da Chuva de Lâminas primeiro aprendem a bloquear com a adaga, deixando sua arma primária para atacar. Por causa de seu treinamento, eles são particularmente adeptos a usar sua adaga defensivamente.

Benefício: Enquanto faz uma ação de ataque total, o Iniciado ganha +2 de bônus para sua Classe de Armadura, já que ele constantemente apara com sua adaga. Ele não pode atacar com sua adaga enquanto usa o Escudo de Lâminas.

Terceira Espada

Finta e Estocada

Concentrando-se em confundir o inimigo, o Terceira Espada é capaz de utilizar a habilidade de Finta e Estocada para atacar uma área do corpo de um oponente, apenas para reverter a direção e no último momento atacar outro lugar. Contra a maior parte dos lutadores esta é uma manobra muito eficiente, mas não tanto contra outros estudantes da Chuva de Lâminas.

Pré-Requisitos: Int 11+, bônus base de ataque +6, Blear 8 graduações.

Benefício: Quando fazendo uma ação de ataque total, o Terceira Espada pode fazer duas jogadas para seu primeiro bônus de ataque, aceitando o melhor dos dois resultados. Esta habilidade não tem efeito contar um inimigo que também possua Finta e Estocada.

O Estilo de Luta da Chuva de Lâminas

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Escudo de lâminas	1 semana
2	Terceira espada	Finta e estocada	2 semanas
3	Segunda espada	Lança do ombro	1 mês
4	Primeira espada	Tornado voador	2 meses
5	Mestre	Tempestade de lâminas	2 meses

Segunda Espada

Lança do Ombro

Estudantes da Chuva de Lâminas muitas vezes são duelistas competentes e logo desenvolvem a habilidade de desabilitar seus oponentes com um único golpe, prejudicando sua capacidade de continuar lutando. Atacando os músculos do braço da arma de um oponente com um fino corte de sabre, o estudante pode obstruir quaisquer ataques feitos contra ele.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Sucesso Decisivo Aprimorado.

Benefício: Como uma ação de ataque total, o Segunda Espada pode tentar desabilitar o braço da arma de um oponente. Uma única jogada de ataque é feita com -4 de penalidade. Se tiver sucesso, a vítima sofre o dano normal e deve fazer um teste de resistência de Fortitude contra CD 20 ou sofrer 1d4 pontos de dano temporário em Força. Esta habilidade não pode ser usada contra uma criatura imune a sucessos decisivos.

Primeira Espada

Tornado Voador

Uma vez que o estudante progrediu até o nível de Primeira Espada no estilo da Chuva de Lâminas, ele se torna uma máquina de luta formidável. Usando o Tornado Voador, ele pode combater vários adversários ao mesmo tempo.

Pré-Requisitos: Int 13+, bônus base de ataque +10, Ataque Circular.

Benefício: Usando esta habilidade, o Primeira Espada pode usar tanto o sabre como a adaga durante um Ataque Circular.

Mestre

Tempestade de Lâminas

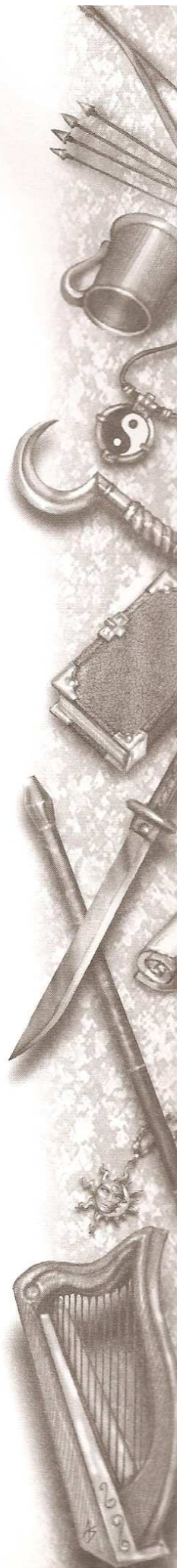
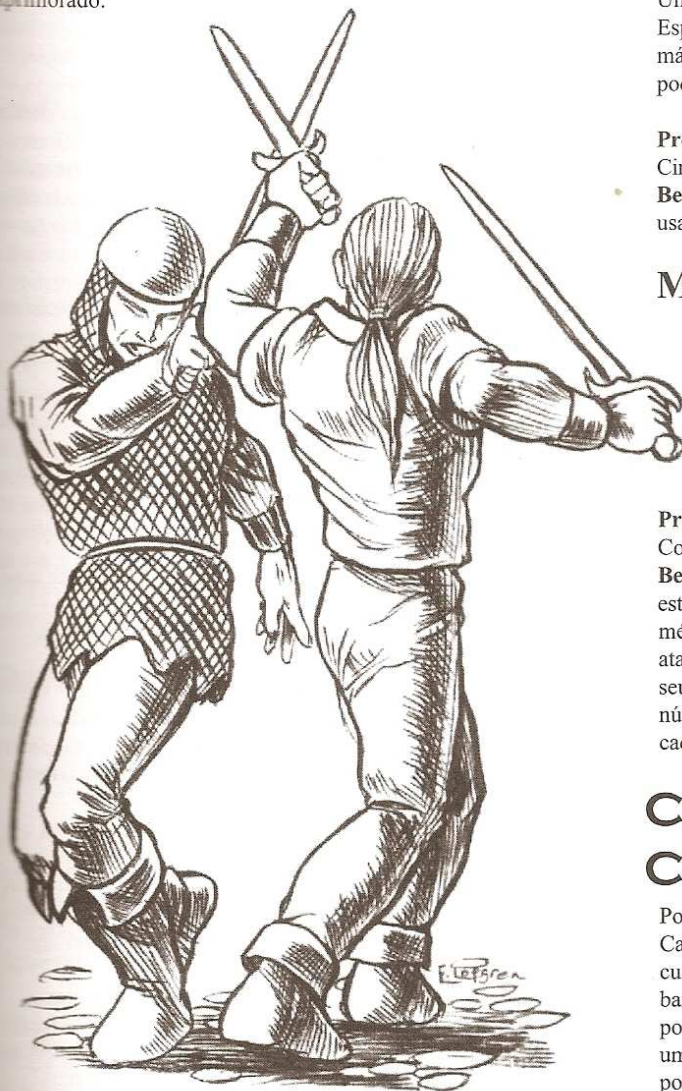
O Mestre da Chuva de Lâminas é totalmente competente no modo de combate do seu estilo. Ele pode agora usar suas habilidades quando em armadura mais pesada e é capaz de tirar vantagem do menor erro feito por seus inimigos, atacando-os quando quer que se distraiam.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +12, Reflexos de Combate.

Benefício: O Mestre pode agora usar qualquer habilidade do estilo da Chuva de Lâminas enquanto estiver usando armadura média. Além disso, sempre que um oponente provocar um ataque de oportunidade, o Mestre pode atacar com sua adaga e seu sabre. Contudo, apenas um ataque será contado contra o número total de ataques de oportunidade que ele pode fazer e cada rodada.

CORAÇÃO DE CARVALHO

Poucos além dos próprios praticantes do estilo do Coração de Carvalho sabem de sua existência. Ele é um segredo cuidadosamente guardado em muitas regiões dominadas por barões tiranos, sendo uma das únicas ferramentas de que o povo dispõe para lutar contra seus senhores. Usando apenas um simples bordão, os praticantes do Coração de Carvalho podem vencer até mesmo cavaleiros de armadura pesada usando uma combinação de astúcia e técnicas não-ortodoxas



ESTILOS DE LUTA

de luta. O estilo também é muitas vezes encontrado entre foras-da-lei e bandidos que apreciam a aparência inofensiva do bordão quando em viagem pelos ermos.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Bordão.

Armadura Exigida: Leve ou nenhuma.

Pré-Requisitos

Habilidades: Cons 15+

Tamanho: Médio.

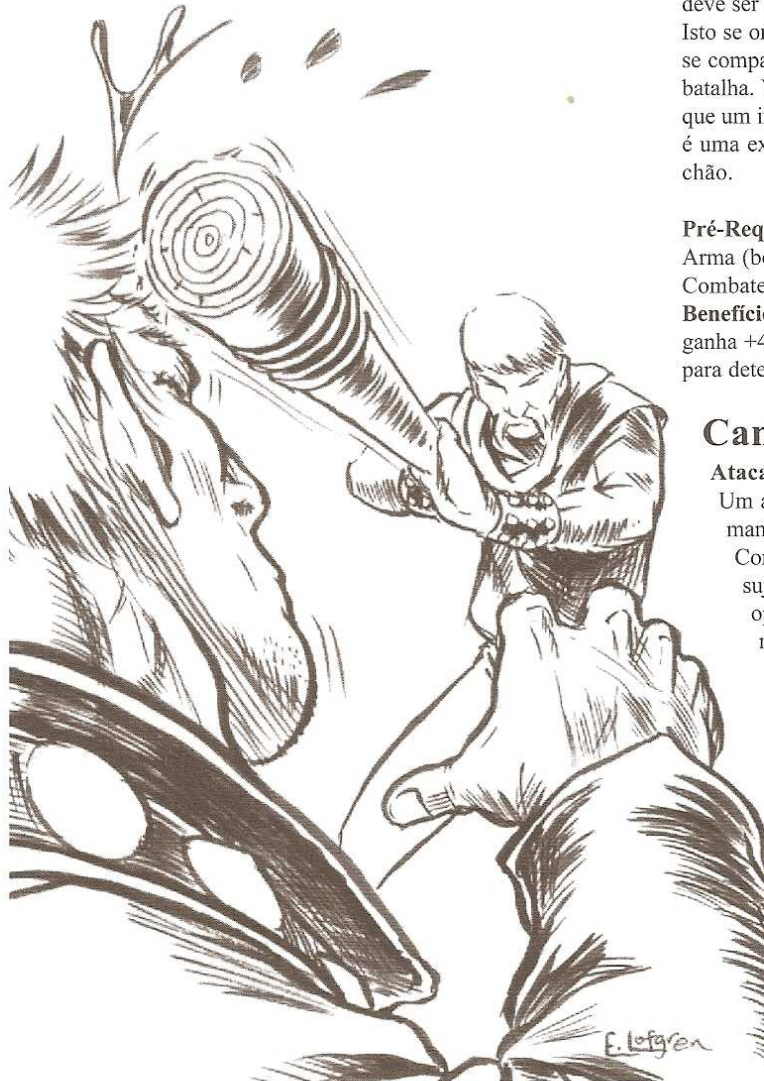
Bônus Base de Ataque: +1

Talentos: Ambidestria, Combater com Duas Armas, Especialização, Foco em Arma (bordão).

Iniciado

Giro Defensivo

O estilo do Coração de Carvalho ensina a seus Iniciados que sobreviver à batalha é mais importante que vencer, e suas lições básicas giram em torno de bloqueios ao invés de ataques. Eles aprendem a maximizar seus esforços quando se concentram na defesa, dando-lhes tempo para bater em retirada ou exaurir seus inimigos.



Benefício: Quando estiver usando a ação de Defesa Total, o Iniciado ganha +2 de bônus adicional para sua Classe de Armadura.

Adepto

Estocada Atordoante

A maior parte dos ataques com um bordão são feitos com a haste da arma, mas ocasionalmente os Adeptos do estilo do Coração de Carvalho usam a ponta de seus bordões em ataques de estocada, muitas vezes pegando seus oponentes completamente desprevenidos. Os Adeptos também treinam para direcionar estas estocadas com precisão, atacando pontos específicos para atordoar seus oponentes.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Ataque Poderoso.

Benefício: Como uma ação padrão, o Adepto pode fazer um ataque de Estocada Atordoante. Isto funciona como um Ataque Atordoante (descrito no *Livro de Regras Básicas I*, página 85) com -4 de penalidade de circunstância na jogada de ataque.

Viajante

Varrer

O estilo do Coração de Carvalho diz que qualquer vantagem deve ser tomada, mesmo se for considerada um truque sujo. Isto se origina do fato que os plebeus muitas vezes não podem se comparar a seus inimigos em termos de equipamento na batalha. Viajantes do estilo do Coração de Carvalho aprendem que um inimigo caído de costas é um alvo fácil e que o bordão é uma excelente ferramenta para mandar um adversário ao chão.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +4, Especialização em Arma (bordão), Imobilizar Aprimorado, Reflexos em Combate.

Benefício: Quando fizer um ataque de imobilizar, o Viajante ganha +4 de bônus para o teste resistido de Força ou Destreza para determinar seu sucesso.

Campeão

Atacar Pontos Vitais

Um ataque nos olhos ou na virilha é freqüentemente uma maneira fácil de vencer uma luta, e os Campeões do Coração de Carvalho especializam-se em tais táticas sujas. Eles muitas vezes usam estes ataques contra oponentes com armadura superior, esperando neutralizar a vantagem de sua proteção pesada.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +6, Sucesso Decisivo Aprimorado (bordão).

Benefício: Um Campeão pode usar esta habilidade como uma ação padrão. Ele faz a sua jogada de ataque com -4 de penalidade contra seu oponente. Se o ataque for bem-sucedido, a vítima sofre o dano normal e também deve fazer um teste de resistência de Fortitude contra CD 25 ou sofrer -4 de penalidade de circunstância para todas as jogadas de ataque e testes de resistência por um número de rodadas igual a 10 menos o seu modificador de Constituição. Atacar Pontos Vitais não afeta criaturas imunes a sucessos decisivos.

O Estilo de Luta do Coração de Carvalho

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Giro defensivo	1 semana
2	Adepto	Estocada atordoante	2 semanas
3	Viajante	Varrer	2 semanas
4	Campeão	Atacar pontos vitais	1 mês
5	Mestre do cajado	Carvalho veloz	2 meses

Mestre do Cajado

Carvalho Veloz

Aqueles que dominam o estilo do Coração de Carvalho tornam-se verdadeiros borrões de madeira aos olhos de seus adversários, atacando com velocidade impressionante. Eles aprendem a golpear repetidamente com ambos os lados do seu bordão, com habilidade incrível.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Combater com Duas Armas Aprimorado.

Benefício: O Mestre do Cajado ganha um ataque adicional sempre que fizer uma ação de ataque total.

armadura. Ele pode ser usado para contra-atacar um oponente muito superior, potencialmente gerando um momento de pausa. Atacar com um escudo é muitas vezes a maneira como um estudante de Cordun pode ser primeiramente identificado na batalha.

Benefício: Quando fazendo uma ação de ataque total, o Iniciado pode fazer um ataque adicional com seu escudo, além de seus ataques normais, sem a penalidade normalmente associada com uma arma na mão esquerda. Isto apenas pode ser tentado com escudos grandes ou pequenos, já que escudos

CORDUN

Um estilo de luta de cavaleiros e nobres que se engajam em atividades militares, o Estilo de Cordun concentra seus seguidores na confiabilidade e defesa total, ao invés de em investidas rápidas e manobras chamativas. Muitos guerreiros consideram o Estilo de Cordun estático e estagnado, mas os Cavaleiros-Campeões de Cordun valorizam a tradição. Cordun é respeitado entre os círculos militares e não é incomum que todos os oficiais de um exército tenham algum grau de habilidade no seu uso.

O Estilo de Cordun gira em torno do uso da espada e do escudo, e seus estudantes são membros valorosos de qualquer unidade de combatentes, capazes de resistir a repetidos assaltos do inimigo e ainda assim manter as linhas, a despeito de condições desfavoráveis. Há pouco espaço dentro da disciplina do estilo para imaginação e interpretação, mas os estudantes tendem a estar entre os mais confiáveis guerreiros que qualquer general pode contratar.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Qualquer espada usada em uma mão.

Armadura Exigida: Armadura média ou pesada, e um escudo pequeno ou grande de aço.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +3.

Bônus Base de Resistência: Fortitude +5.

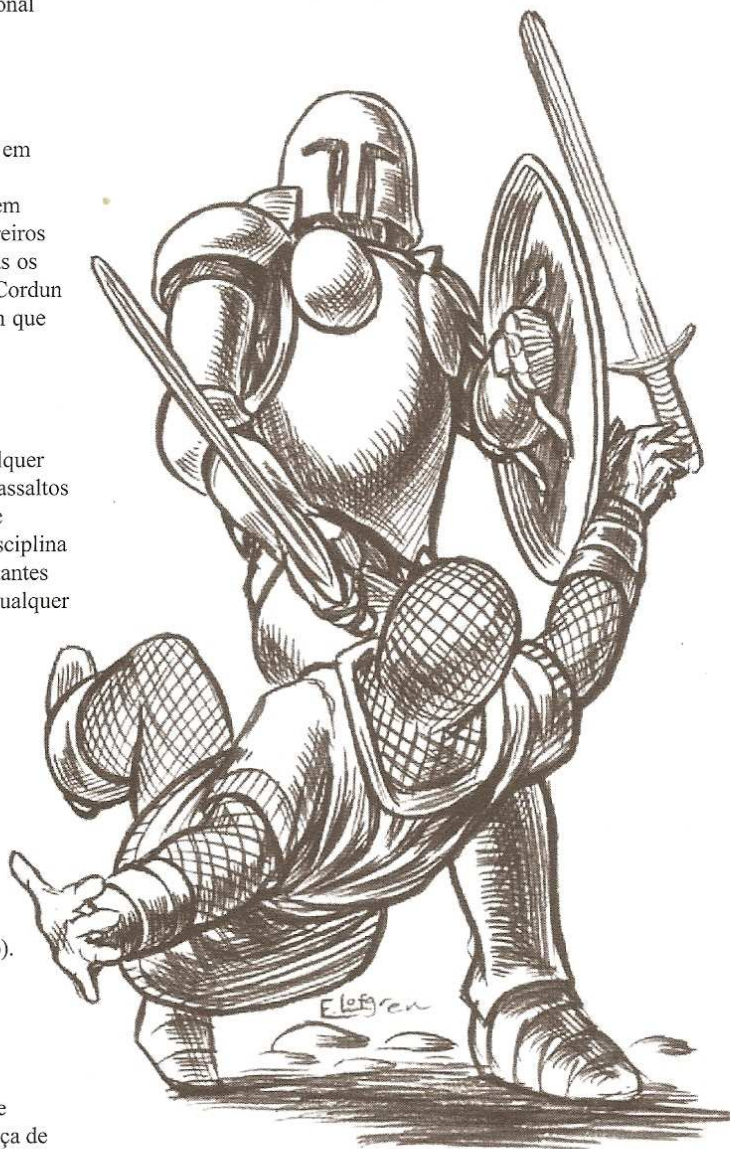
Talentos: Foco em Arma (qualquer espada de uma mão).

Tendência: Qualquer Leal.

Iniciado

Golpe com Escudo

A primeira habilidade que qualquer estudante do estilo de Cordun aprende é que seu escudo é mais do que outra peça de



O Estilo de Luta de Cordun

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Ataque com escudo	1 mês
2	Defensor	Domínio do escudo	1 mês
3	Sargento defensor	Domínio da armadura	2 meses
4	Capitão defensor	Caminho do guardião	2 meses
5	Cavaleiro-campeão defensor	Muralha de defesa	3 meses

de corpo e broquéis não são apropriados para este método de ataque. Como sempre, qualquer bônus de Classe de Armadura associado com o escudo é perdido até a sua próxima ação enquanto utilizar o escudo desta forma.

Defensor

Domínio do Escudo

O estilo de Cordun ensina seus estudantes a tirarem a maior vantagem de seus escudos, deixando que os inimigos façam chover golpe após golpe enquanto eles permanecem seguros. Um estudante hábil pode fazer com que seja excepcionalmente difícil para qualquer inimigo acertá-lo diretamente, colocando-o então em uma grande vantagem em combate.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +6.

Benefício: O Defensor ganha +1 de bônus de cobertura para sua Classe de Armadura contra ataques corpo a corpo de um oponente. Além disso, ele também pode ignorar qualquer penalidade por armadura associada com seu escudo.

Sargento Defensor

Domínio de Armadura

Enquanto o estilo de Cordun concentra-se no uso da espada e escudo em perfeita harmonia, os Sargentos Defensores também treinam para lutar com armaduras pesadas até que possam lutar quase tão bem quanto se estivessem utilizando proteção muito mais leve. Deste ponto em diante, a maioria dos estudantes de Cordun prefere adotar armadura pesada por opção ao invés de confiar em sua própria agilidade para evitar ataques inimigos.

A Reunião dos Oficiais dentro da grande tenda não havia saído como o Rei Hergar havia planejado. De cada lado seus nobres haviam disparado opiniões simplórias sobre como a batalha vindoura deveria transcorrer. Ele havia, na verdade, simplesmente deixado seu pensamento vagar em um momento, no meio do discurso ridículo do Duque Igor sobre como os besteiros mercenários não eram dignos de confiança porque usavam bigodes. Era tolice, ele sabia. Como Rei era sua responsabilidade *não* deixar seu pensamento vagar, mas como poderiam tais absurdos ser tolerados? Provavelmente porque ele é o maior proprietário de terras do reino, *incluindo* eu mesmo, pensou o rei.

Uma rusga entre três ou quatro eminências estava ameaçando se tornar uma luta aberta quando a abertura da tenda foi empurrada e uma figura vestida em robes entrou, partículas de gelo visíveis em suas barbas grisalhas. Ele se dirigiu ao Rei diretamente, num caminho que levou-lhe através da pequena multidão de lordes briguentos, que relutantemente se afastaram para permitir sua passagem. Caso se importasse, o soldado teria notado vários olhares perfurando maliciosamente a simples armadura de placas que ele usava por baixo dos mantos de peles.

Vendo a aproximação do homem, o Rei sorriu com algum alívio, retribuindo a saudação formal. “Quais são as notícias, Capitão Pallius?”

“Eu estive lá fora com os rebeldes desde antes do alvorecer. Eles estão bem. Dentro das profundezas da floresta, mas bem.”

“Eles vão atacar?” o Duque Igor interrompeu.

“Os homens estão prontos,” continuou Pallius, dirigindo-se ao Rei, e enfurecendo o poderoso, mas impotente, Duque.

“Que táticas você irá utilizar?” perguntou Hergar, deixando claro que ele somente havia permitido que seus nobres gatassem saliva por metade de um dia.

“Nós deixaremos que eles venham até nós, meu senhor. Não há outra forma. Os números são grandes demais em seu favor.”

O Duque Igor, juntamente com alguns outros, deu uma risada de desprezo. “Esperar sentado! Esta é a forma dos covardes!” Igor soube o quão errado estava no momento em que as palavras deixaram sua boca. O Capitão da Guarda podia ser um mercenário comum, mas ele também era um Cavaleiro-Campeão Defensor de Cordun, e isto fazia dele um matador. O Duque mexeu-se nervosamente, pensando que deveria falar mais, mas sabendo que já havia levado o cavaleiro até o limite de sua paciência.

Hergar meramente sorriu para a figura sólida, aparentemente imóvel à sua frente. “Que seja a defesa, então, meu Lorde de Cordun. Eu estarei honrado em juntar-me a você no fronte neste dia.”

Pré-Requisitos: For 15+, bônus base de ataque +9.

Benefício: Uma vez a cada hora, o Sargento Defensor pode se mover à sua velocidade sem carga por um minuto enquanto usa armadura média ou pesada. Esta habilidade não funciona se ele estiver carregando carga pesada ou média também.

Capitão Defensor

Caminho do Guardiã

Uma vez que um estudante do estilo atinge o nível de habilidade de Capitão Defensor, ele é incrivelmente bem treinado em métodos de defesa pessoal. Ele pode manter sua guarda erguida em qualquer momento, mesmo quando realizando outras ações em combate.

Pré-Requisitos: Int 13+, bônus base de ataque +12.

Benefício: Uma vez por rodada, o Capitão Defensor pode ignorar um ataque de oportunidade direcionado a ele próprio — em efeito, ele não gera um ataque de oportunidade por uma ação qualquer de sua escolha.

Cavaleiro-Campeão Defensor

Muralha de Defesa

Quando um estudante se torna um Cavaleiro-Campeão, ele se torna um verdadeiro mestre da defesa, capaz de facilmente bloquear os ataques de seus inimigos enquanto ele próprio os golpeia.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +15.

Benefício: Quando o Cavaleiro-Campeão faz uma ação de ataque total, ele pode optar por sacrificar alguns de seus ataques para aparar os golpes de seus inimigos. Ele ganha +2 de bônus para sua Classe de Armadura para cada ataque que sacrifica desta maneira pela duração daquela rodada.

ESCORPIÃO DO DESERTO

Praticado por guerreiros experientes de tribos nômades e caravanas em regiões áridas, o estilo do Escorpião do Deserto favorece a velocidade sobre a força. O estilo é comumente praticado com duas cimitarras, mas guerreiros de regiões civilizadas algumas vezes preferem espadas longas, e esta divisão dentro do Escorpião do Deserto já levou a conflitos sangrentos entre os tradicionalistas e os "forasteiros". Os guerreiros focalizam-se no poder do deserto para encontrar a fonte de sua força em batalha, mas muitos também vêm a se achar fascinados pelo sangue de seus inimigos, usando-o para entrar em um estado de meditação através da qual podem canalizar toda sua energia no simples ato de matar.

"Abençoe-me neste dia, ó Lorde das Mil Estrelas. Faça de minhas lâminas um símbolo da sua divindade. Faça de meus braços os instrumentos de seu julgamento. Que suas areias me dêem abrigo e que sua respiração mantenha minha vida. Eu tomo este sangue em sua honra para que ele purifique meu corpo, para que eu então possa cumprir seus designios com meu coração feliz. Pois eu sou o Vento Oeste, e neste dia o vento sopra forte!"

Sidi ben Gazeer dos Escorpiões do Deserto, antes da Batalha das Sete Dunas.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Duas cimitarras ou duas espadas longas.

Armadura Exigida: Média.

Pré-Requisitos

Pontos de Vida: 30+

Bônus Base de Ataque: +3.

Bônus Base de Resistência: Fortitude +4, Vontade +4.

Talentos: Ambidestria, Combater com Duas Armas, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (cimitarra ou espada longa).

Iniciado

Pé de Areia

Tendo treinado para lutar nas areias móveis das dunas, os guerreiros do Escorpião do Deserto estão acostumados a lutar em terreno traiçoeiro.

Benefício: O Iniciado não sofre nenhuma penalidade em combate associada a falta de equilíbrio ou terreno instável.

Vento Norte

Ferrão Veloz

A velocidade do ferrão do escorpião é um dos focos deste estilo único, e aqueles que alcançam o nível de Vento Norte treinam duro para equiparar-se aos ataques da criatura. Usando rápidas investidas de suas armas, eles tentam pegar os inimigos com a guarda baixa, desferindo então um cruel e cortante ataque.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +6, Especialização em Arma (cimitarra ou espada longa), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

Benefício: Quando fizer o teste de Iniciativa no início do combate, o guerreiro do Vento Norte pode usar sua habilidade de Ferrão Veloz. Ele ganha +2 de bônus para seu teste de Iniciativa, mas pode fazer apenas um ataque na primeira rodada de combate.

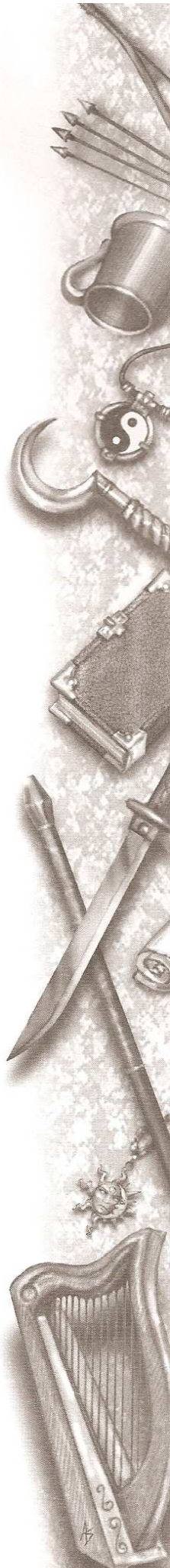
Vento Leste

Tempestade de Areia

Há muitas regras de sobrevivência que devem ser respeitadas dentro do deserto profundo, mas dar igualdade de chances aos inimigos em batalha não é uma delas. Os guerreiros do Escorpião do Deserto começam a ganhar um vasto repertório de truques sujos para serem usados em combate, e a Tempestade de Areia é o mais comum deles.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Reflexos de Combate.

Benefício: Quando estiver lutando em areia, cascalho ou outro material solto, o guerreiro do Vento Leste pode tentar chutar pó no rosto de qualquer inimigo dentro de 1,5 metro. Isto é uma ação equivalente a movimento e é tratada como um ataque de toque à distância. Um ataque bem-sucedido irá cegar parcialmente o alvo, que irá então sofrer -1 de penalidade em suas jogadas de ataque e Classe de Armadura por uma rodada.



O Estilo de Luta do Escorpião do Deserto

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Pé de areia	1 semana
2	Vento norte	Ferrão veloz	2 semanas
3	Vento leste	Tempestade de areia	1 mês
4	Vento sul	Corte sangrento	2 meses
5	Vento oeste	Fúria de sangue	2 meses

Vento Sul

Corte Sangrento

Água é a essência da vida dentro do deserto, e os guerreiros do Escorpião do Deserto logo começam a igualar esta necessidade com o sangue dos seus inimigos. Fazendo cruéis cortes com suas armas, o guerreiro pode fazer com que um inimigo sangre profusamente de cada ferimento, fazendo com que sua vida se esvaia enquanto se defende de outro ataque brutal.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +12, Sucesso Decisivo Aprimorado (cimitarra ou espada longa).

Benefício: Qualquer ataque feito pelo guerreiro do Vento Sul fará com que o inimigo sangre profusamente. Tais ferimentos irão continuar a sangrar e causar um ponto de dano por rodada até que um teste de Curar contra CD 15 seja feito, uma magia de cura seja aplicada ou 10 rodadas menos o modificador de Constituição do inimigo tenham se passado. Múltiplos ferimentos são cumulativos, mas esta habilidade não pode ser usada contra criaturas imunes a sucessos decisivos.

Vento Oeste

Fúria de Sangue

Enquanto o guerreiro progride no estudo e treinamento do estilo de luta do Escorpião do Deserto, ele gradualmente se torna mais e mais obcecado com a idéia de que o sangue é a verdadeira fonte de força para qualquer lutador. Os mestres do Vento Oeste irão começar a realmente beber o sangue de seus inimigos, treinando a si mesmos para entrar em um estado de meditação profunda através do qual podem focalizar a essência da vida de um inimigo poderoso e ganhar sua força na batalha.

Pré-Requisitos: Uma dose (equivalente a uma caneca) de sangue de um inimigo derrotado de nível/Dados de Vida maior do que o guerreiro do Vento Oeste. Este deve ser um inimigo que o guerreiro do Vento Oeste derrotou pessoalmente em combate corpo a corpo.

Benefício: Uma vez por dia, o mestre do Vento Oeste pode beber uma dose de sangue de um inimigo derrotado mais poderoso do que ele próprio e entrar em

um estado de meditação desperta como uma ação de rodada completa. Por dez minutos após isto, ele age em Fúria de Sangue, ganhando +2 de bônus para todas as jogadas de ataque e +4 de bônus para todos os testes de resistência de Vontade.



ESTRELA DE FERRO

Uma forma proeminente e efetiva de luta tanto no campo de justa quanto no campo de batalha, o método de combate com lança montada e escudo da Estrela de Ferro vem da experiência de vida de Methrys Ironstar, criador e mestre do estilo. Conhecedor das limitações que a armadura pesada, um escudo grande e uma lança montada longa impunham enquanto ele tentava controlar sua montaria, Methrys desenvolveu um meio de controlar seu corcel enquanto usava sua arma e suas defesas contra o inimigo. Enquanto o estilo da Estrela de Ferro não é a única escola eficiente de combate montado, ela ganhou popularidade por sua absoluta eficiência.

Guerreiros que seguem o método da Estrela de Ferro também recebem educação nas virtudes da conduta cavaleiresca. O fundador do estilo era um cavaleiro em palavras e feitos; sua visão da vida era permeada por seus ensinamentos e aqueles de seus protegidos. Nem todos os praticantes da Estrela de Ferro agem como cavaleiros, mas a maioria dos que reconhecem o estilo irá esperar dedicação à competição justa e ao combate honrado. Aqueles que não cumprirem este código são desprezados por seus colegas e devem constantemente se defender contra os desafios indignados de estudantes idealistas e ultrajados da Estrela de Ferro.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Qualquer lança ou lança montada.

Armadura Exigida: Apenas pesada e qualquer escudo grande.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +4

Perícias: Cavalgar 5 graduações.

Talentos: Combate Montado, Foco em Arma (qualquer forma de lança ou lança montada), Investida Montada.

Tendência: Qualquer não Caótico.

Equipamento: Lança ou lança montada obra-prima, armadura pesada obra-prima, escudo pesado obra-prima.

Escudeiro

Equitação

Essencial para todas as outras habilidades que o estilo da Estrela de Ferro oferece, Equitação permite que o Escudeiro guie seu cavalo tão eficientemente com seus joelhos como qualquer outro com suas mãos. Através de pressão suave e movimentos corporais, o Escudeiro aprende a interagir com sua montaria de uma forma que vai além da simples perícia em cavalgar e se torna uma ligação quase espiritual entre os dois. Um Escudeiro com a habilidade Equitação é capaz de algumas façanhas equestres surpreendentes, mas o seu corcel precisa estar apto aos rigores do seu treinamento.

Benefício: Um escudeiro automaticamente tem sucesso em qualquer teste de Cavalgar contra CD 15 ou menor, e ganha +2 de bônus de competência em testes de Cavalgar em qualquer outra situação. Ele não precisa de uma mão livre para guiar sua montaria ou para tentar qualquer teste de Cavalgar contra CD 20 ou menor. Testes de cavalgar contra CD 21 ou maior ainda exigem uma mão livre, mas um Escudeiro nunca precisa de mais de uma independente da CD do teste.

Cavaleiro Errante

Guarda Implacável

O estudante do método da Estrela de Ferro agora aprendeu uma de suas defesas-chave - um braço firme segurando o escudo. Feita para agüentar sem ceder contra a força do golpe da arma do inimigo contra o escudo, esta posição imóvel canaliza a força do ataque de volta à própria arma e, com sorte, ao próprio inimigo. Quando feita de maneira correta, a Guarda Implacável pode destruir a arma de um oponente e deixá-lo atordoado, aberto para um contra-ataque devastador.

Pré-Requisitos: For 15+, Cavalgar 8 graduações.

Benefício: Quando montado e em investida, um Cavaleiro Errante pode escolher usar a Guarda Implacável. Fazer isto nega quaisquer bônus de Destreza ou esquiva para sua Classe de Armadura, mas se o ataque inimigo errar e se a jogada de

Reynard riu enquanto o último dos guardas da caravana caía ao chão e era pisoteado por seu corcel. A lança em suas mãos, manchada pelo sangue caro das tropas mercenárias da Duquesa, pingava em um círculo enquanto ele voltava-se para seguir até a carruagem. Seu coração estava tomado de êxtase, a explosão de prazer sempre sentida no calor do combate. Os Três Reis pagariam bem pela captura da mulher, e tanto melhor que eles não se importavam com a condição na qual ela chegasse.

Pousando os olhos na carruagem ornamentada, ele viu o último guarda passando pela primeira parca de cavalos atrelados. O guarda-costas era um homem grande, sentado confortavelmente em sua sela. O sol brilhante acima reluzia em sua armadura polida e jogava sombras profundas pelas dobras de sua capa encarnada. Enquanto Reynard estudava este último defensor, o guarda ergueu sua lança ornamentada em uma saudação que ele conhecia bem.

Se é desta forma que este tolo quer, então que seja. "Reynard, Cavaleiro Galante", ele disse com um sorriso de superioridade, e levantou sua própria arma até as sobranceiras.

"Estrela de Ferro", foi a única resposta do cavaleiro que ele enfrentava. Nenhum título, apenas estas palavras.

"Eu não perguntei a sua escola, idiota. Isto é bastante óbvio! Nome e título, imbecil!"

O guarda trajado em armadura abaixou sua lança e levantou seu escudo em perfeita defesa do seu flanco. "Eu acabei de lhe dizer meu nome, falso escudeiro."

Enquanto a lança do guarda solitário, adornada pela figura de um dragão, se aproximava, o coração de Reynard foi tomado por algo muito diferente...



O Estilo de Luta da Estrela de Ferro

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Escudeiro	Equitação	2 semanas
2	Cavaleiro errante	Guarda implacável	3 semanas
3	Cavaleiro galante	Investida com escudo	1 mês
4	Cavaleiro da lei	A dança do dragão	2 meses
5	Cavaleiro verdadeiro	Mestre da lança	3 meses

ataque for 10 ou maior, assume-se que a arma do adversário acertou o escudo. Isto faz com que a arma imediatamente faça o seu próprio dano contra si mesma em um ataque de Separar que não provoca nenhum ataque de oportunidade. Se este ataque destruir a arma, o usuário deve fazer um teste de resistência de Fortitude contra CD igual ao dano total (ou 20, o que for menor) ou ficar atordoado por uma rodada. A Guarda Implacável afeta apenas o primeiro ataque que um Cavaleiro Errante sofre em uma rodada *após* ele usar a habilidade mas antes de sua ação na iniciativa.

Cavaleiro Galante

Investida com Escudo

Considerada não inteiramente justa em combate honrado, esta técnica é normalmente reservada para o campo de batalha, segundo os ensinamentos do fundador do estilo. Usar Investida com Escudo em um torneio ou outro combate de "espetáculo" é um ato traiçoeiro, severamente reprovado pelos praticantes da Estrela de Ferro. Essencialmente um ataque feito por um lutador montado enquanto ele passa em cavalgada por um oponente, a Investida com Escudo transforma o escudo do estudante em uma arma eficiente, especialmente para derrubar um adversário.

Pré-Requisitos: Des 13+, Cavalgar 10 graduações, Investida Implacável.

Benefício: Um Cavaleiro Galante pode fazer um ataque extra em qualquer rodada que ele faça uma ação de investida e não use a Guarda Implacável. Este ataque extra é sempre com o escudo, e segue todas as regras descritas no *Livro de Regras Básicas I*. O ataque extra usa o bônus de ataque total do Cavaleiro Galante -6 (-4 se ele possui Ambidestria ou -2 se também tem Lutar com Duas Armas).

Cavaleiro da Lei

A Dança do Dragão

Assim chamada por causa da lança do fundador, que exibia um dragão rugindo como um emblema por todo o seu comprimento, A Dança do Dragão consiste em o guerreiro descrever um padrão complexo com sua lança (ou lança montada) enquanto faz uma investida. Isto desorienta o oponente e permite que o Cavaleiro da Lei faça ações de extrema agilidade com sua arma.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +10, Cavalgar 12 graduações, Especialização.

Benefício: O uso da Dança do Dragão nega ao oponente quaisquer modificadores baseados em esquiva para sua Classe de Armadura e permite que o Cavaleiro da Lei faça as manobras de Desarmar ou Imobilizar em combate sem sofrer ataques de oportunidade. Os Cavaleiros da Lei podem também usar suas

lanças para simular um efeito de *mãos mágicas* sem utilizar magia (afetando até 5 kg) em uma distância igual ao comprimento de sua arma.

Cavaleiro Verdadeiro

Mestre da Lança

Poucos aspirantes do estilo da Estrela de Ferro avançam a este nível de habilidade. Oportunidades de treinamento são raras, e o tempo requerido para dominar as complexidades da técnica avançada com lança impede que a maioria dos estudantes aprenda a maior técnica da escola. Um Mestre da Lança é um adversário temível sobre um cavalo, contudo, e aqueles que perseveraram e completam seu treinamento são grandemente recompensados.

Pré-Requisitos: For 17+, bônus base de ataque +14, Cavalgar 15 graduações, Ataque Poderoso, Trespasar Aprimorado.

Benefício: Quando um Cavaleiro Verdadeiro ataca com sua lança (ou lança montada) durante uma investida ou um ataque único após uma ação de movimento, ele pode fazer um único ataque usando o seu bônus de ataque total contra cada adversário que ameaçar durante o seu movimento (usando Investida Montada).

FIO DA TEMPESTADE

Veloz como um relâmpago, mortal como um vendaval furioso, o estilo de luta do Fio da Tempestade focaliza-se em uma única arma e eleva seu uso a uma forma de arte letal. Aqueles que aprendem as técnicas do Fio da Tempestade são os verdadeiros mestres da espada larga, praticamente dançando com suas imensas armas enquanto se movem pelo campo de batalha com uma trilha de adversários mortos marcando seu caminho. Uma espada larga pode fazer grande carnificina nas mãos de qualquer guerreiro; empunhada por um mestre desta escola, a arma é como se utilizada pela própria mão da morte.

A escola do Fio da Tempestade é uma disciplina exigente. A pura força e destreza necessárias para empunhar uma de suas armas, sem falar na constituição indispensável para fazê-lo por qualquer período significativo de tempo, asseguram que apenas os estudantes mais capazes fisicamente formem-se para as disciplinas mais elevadas. Mesmo aqueles que apenas dominam as suas formas mais simples devem ser temidos, pois eles podem causar grande destruição com as suas lâminas.

Devotos desta escola seguem um credo simples. Quando a tempestade chegar, apenas um ficará de pé. Os outros cairão ante o fio da lâmina e encharcarão o campo de batalha com seu sangue.

O Estilo de Luta do Fio da Tempestade

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Vento maligno	Vendaval	1 semana
2	Trovão	Rugido de batalha	3 semanas
3	Relâmpago negro	Ataque do corvo da tempestade	1 mês
4	Tempestade furiosa	Espiral tempestuosa	2 meses
5	Lâmina do corvo	Ataque desconcertante	2 meses

Restrições do Estilo

Arma Exigida: Espada larga.

Armadura Exigida: Qualquer uma.

Restrição Especial: Mesmo se o praticante puder de alguma forma fazê-lo (através de talentos especiais ou membros extras), nenhum escudo ou arma na mão esquerda pode ser usado com o estilo do Fio da Tempestade. Esta escola envolve apenas *uma* espada larga usada com as duas mãos.

Pré-Requisitos

Habilidades: For 13+, Des 13+, Cons 13+.

Bônus Base de Ataque: +4.

Bônus Base de Resistência: Fortitude +4, Reflexos +1.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada larga), Foco em Arma (espada larga), Separar.

Equipamento: Espada larga obra-prima.

Vento Maligno

Vendaval

A manobra inicial que marca um estudante do estilo do Fio da Tempestade é o Vendaval, um ataque circular e uma forma de defesa que enfatiza o movimento constante da espada larga em combate. Um Vento Maligno nunca está parado, nem pausa ou cede enquanto luta. Seu oponente deve sempre estar preparado para bloquear um ataque repentino e irá raramente, se tanto, achar uma falha na guarda do Vento Maligno. O escudo de um adversário é sempre considerado um alvo viável; quando o Vento Maligno não está atacando o seu inimigo, ele normalmente está tentando desviar qualquer coisa do seu caminho.

Benefício: Adversários lentos têm dificuldade em se defender contra um estudante deste estilo; se um oponente não tem um bônus de Destreza para sua Classe de Armadura, ele sofre -2 de penalidade na sua Classe de Armadura contra os ataques do Vento Maligno. Além disso, quando o Vento Maligno ataca um oponente e não acertar, ele pode fazer um ataque automático de Separar contra o escudo do adversário. Apenas um ataque livre de Separar pode ser feito a cada rodada.

Trovão

Rugido de Batalha

Um traço enervante dos lutadores do Fio da Tempestade é a sua tendência a permanecer calmos e quietos durante a batalha. Isto é surpreendentemente quebrado pela habilidade do Trovão de rugir enquanto luta, quebrando o silêncio com um urro ensurdecedor de pura raiva. Usado para focalizar o poder do corpo do Trovão, o Rugido de Batalha normalmente precede um golpe devastador da espada larga do estudante.

Pré-Requisitos: For 15+, bônus base de ataque +6, Intimidar 4 graduações.

Benefício: Um Trovão pode dar o Rugido de Batalha um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez por dia). A natureza selvagem do ataque do Trovão depois do rugido causa -5 de penalidade para sua jogada de ataque, mas, se acertar, o golpe causa dano máximo. Se o ataque for um sucesso decisivo, o dano extra é jogado normalmente, mas o multiplicador da espada aumenta em um.

Relâmpago Negro

Ataque do Corvo da Tempestade

Estudantes avançados da escola do Fio da Tempestade muitas vezes usam o símbolo de um corvo em suas vestes para simbolizar o seu domínio crescente da espada larga. Neste nível de treinamento, o Relâmpago Negro aprende a atacar com suas mãos no início da empunhadura, tirando vantagem do comprimento da lâmina. Os adversários do Relâmpago Negro muitas vezes subestimam-no, sendo atingidos pela espada larga quando pensavam estar fora de alcance.

Pré-Requisitos: Des 15+, bônus base de ataque +8, Esquiva e Mobilidade.

Benefício: Quando utilizando a arma de sua escolha, o Relâmpago Negro tem um alcance de 3 metros. Sempre que usar este alcance para atacar em combate corpo a corpo, ele provoca um ataque de oportunidade por causa de sua postura estendida. O Relâmpago Negro se beneficia do talento Mobilidade contra este ataque.

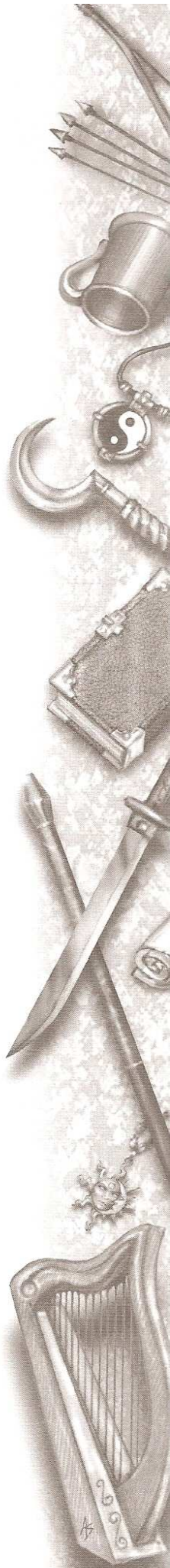
Tempestade Furiosa

Espiral Tempestuosa

Em combate, um estudante do Fio da Tempestade é um ciclone de destruição. A espada larga grita em uma dança circular que abre gargantas e corta através da carne dos inimigos, e o Tempestade Furiosa nunca para de se mover até que todos os que levantavam as mãos contra ele estejam imóveis em meio a um campo de batalha vermelho.

Pré-Requisitos: Cons 15+, bônus base de ataque +10, Atuação (dança) 4 graduações, Ataque Circular, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Uma vez que o Tempestade Furiosa tenha agido em combate (não sendo mais considerado surpreendido), ele não pode ser flanqueado por nenhuma razão. Ele ganha +2 de bônus de competência em todos os testes de resistência contra efeitos que impediriam ou cessariam seu movimento (como por exemplo as magias *lentidão* ou *imobilizar pessoas*, entre outras).



Lâmina do Corvo

Ataque Desconcertante

A forma mais alta desta escola é o Ataque Desconcertante, um golpe tão habilmente colocado, e com tamanha força, que, quando não mata o oponente, ele muitas vezes o empurra e carrega sua força para outro alvo no mesmo movimento. A força por trás de um Ataque Desconcertante é quase inimaginável, mas apenas os mais talentosos e excepcionais entre os estudantes podem chegar a executá-lo.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +13 ou maior, Trespasar Aprimorado e For 17+.

Benefício: Sempre que o Lâmina do Corvo acertar um oponente em combate, a vítima deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD igual ao dano causado pelo ataque) ou se mover 1,5 metro para trás. Apenas criaturas até uma categoria de tamanho maiores que o Lâmina do Corvo podem ser afetadas por esta habilidade. Se o alvo se mover, isto é tratado como derrubar para propósitos dos talentos Trespasar ou Trespasar aprimorado. Um mesmo alvo não pode ser movido mais do que uma vez em cada rodada.

FLECHAS DO VENTO

Muitas vezes usado juntamente com guerreiros da Haste Montada, o estilo das Flechas do Vento é comumente encontrado entre tribos nômades de cavaleiros. Concentrando-se no uso do arco curto enquanto montado, o estilo das Flechas do Vento ensina seus praticantes a atirarem rapidamente e com precisão a todo galope. Em algumas regiões, este estilo ganhou uma má reputação porque é frequentemente usado por tribos de saqueadores, permitindo que eles ataquem um inimigo e fujam rapidamente. Útil quando utilizado por pequenos bandos de guerreiros, a verdadeira força deste estilo se torna aparente quando usado em massa, permitindo que os atacantes escureçam os céus com flechas enquanto fazem manobras para confundir seus inimigos.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Arco curto composto.

Armadura Exigida: Média ou leve.

Equipamento Exigido: Cavalo de guerra.

Pré-Requisitos

Perícias: Cavalgar 8 graduações.

Talentos: Arqueirismo Montado, Foco em Arma (arco curto composto), Combate Montado, Tiro Certoiro, Tiro Rápido.

A estepe aberta.

Um falcão em seu pulso.

O vento em seus cabelos.

Isto é o que há de melhor na vida.

Torko Khan, Mestre dos Ventos das Garras.

Iniciado

Calmo como a Brisa

Já que uma grande parte da vida dos guerreiros das Flechas do Vento é passada na sela, todos os Iniciados aprendem a prever e compensar o movimento de suas montarias. Com o tempo, eles são tão precisos sobre um cavalo como em chão sólido.

Benefício: Quando atirando montado, o Iniciado não sofre nenhuma penalidade para fazer ataques à distância se o seu cavalo está fazendo um movimento duplo, e somente -4 de penalidade se o cavalo está correndo.

Servo dos Ventos

Na Distância que o Vento Sopra

O estilo das Flechas do Vento é mais temível quando usado por um grande grupo de arqueiros montados, permitindo que eles façam chover fogo sobre seus oponentes a grandes distâncias. Servos dos Ventos aprendem a usar a altura de sua montaria e a força dos seus arcos para sua maior vantagem, aumentando a distância a que eles são capazes de usar suas armas efetivamente.

Pré-Requisitos: Cavalgar 10 graduações, Tiro Longo.

Benefício: Servos dos Ventos podem ignorar os primeiros dois pontos de quaisquer penalidades de distância para a jogada de ataque.

Guardião dos Ventos

Altura no Tiro

Usando a altura da sua montaria e a sua habilidade em atirar flechas em arcos sobre qualquer cobertura, Guardiões dos Ventos aprendem como parcialmente negar os efeitos de cobertura quando montados. Ao invés de atirar diretamente no alvo, eles aprendem a atirar em um grande arco que irá levar sua flecha diretamente ao inimigo.

Pré-requisitos: Cavalgar 12 graduações.

Benefício: Quando montados e atacando um oponente sob cobertura, o Guardião dos Ventos ganha +2 de bônus de circunstância para sua jogada de ataque.

O Estilo de Luta das Flechas do Vento

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Calmo como a brisa	2 semanas
2	Servo dos ventos	Na distância que o vento sopra	2 semanas
3	Guardião dos ventos	Altura no tiro	1 mês
4	Irmão dos ventos	Vento serpenteante	2 meses
5	Mestre dos ventos	Ataque das flechas gêmeas	2 meses



Irmão dos Ventos

Vento Serpenteante

Mais preocupados em escapar de ataques à distância do que corpo a corpo, a montaria e o cavaleiro tornaram-se um só quando o estágio de Irmão dos Ventos é obtido. Irmãos dos Ventos aprendem a esquivar-se de ataques quando montados, facilmente cavalgando para dentro e para fora da zona de perigo.

Pré-requisitos: Cavalgar 14 graduações, Esquiva.

Benefício: Quando montado e correndo, um Irmão dos Ventos tem +2 de bônus para sua Classe de Armadura contra todos os ataques à distância e +2 de bônus para seus testes de resistência de Reflexos.

Mestre dos Ventos

Ataque das Flechas Gêmeas

Oponentes que conseguem chegar à distância de combate corpo a corpo são o terror do estilo das Flechas do Vento. Aqueles que avançam ao nível de Mestre dos Ventos aprendem a atirar duas flechas simultaneamente à curta distância, permitindo que mantenham seus oponentes a uma distância segura.

Pré-requisitos: Cavalgar 16 graduações, Especialização em Arma (arco curto composto), Precisão.

Benefício: Quando fazendo um ataque, o Mestre dos Ventos pode atirar duas flechas simultaneamente. Duas jogadas de ataque devem ser feitas com -4 de penalidade. O dano para cada flecha é jogado separadamente. As flechas devem ser miradas no mesmo alvo e o Ataque das Flechas Gêmeas não pode ser usado em um alvo a mais de 9 metros de distância. Além disso, dois alvos a 1,5 metro um do outro podem ser atacados com o Ataque das Flechas Gêmeas, com -8 de penalidade para cada jogada de ataque.

HASTE MONTADA

Mesmo não sendo uma arma associada com combate montado, defensores do estilo de luta da Haste Montada treinam no uso da alabarda na sela, muitas vezes prendendo uma funda na ponta rombuda de sua arma para segurá-la enquanto investem contra o inimigo. Após o ataque inicial, guerreiros da Haste Montada usam sua alabarda com ambas as mãos, usando seus joelhos para guiar suas montarias, uma façanha que requer muita habilidade em cavalgar além de perícia em armas.

Guerreiros da Haste Montada tendem a ser combatentes orgulhosos e muitas vezes prendem bandeiras ou pendentes logo abaixo da cabeça de suas alabardas, exibindo sua considerável lista de vitórias passadas para qualquer inimigo que ouse enfrentá-los.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Alabarda

Armadura Exigida: Qualquer armadura, exceto escudos de qualquer tipo.

Equipamento Exigido: Cavalo de guerra.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Cavalgar 6 graduações.

Talentos: Combate Montado, Especialização em Arma (alabarda), Foco em Arma (alabarda), Investida Montada

Equipamento: Cavalo de guerra.

Iniciado

Guiar sem as Mãos

Porque usam uma arma tão grande e extravagante, os Iniciados da Haste Montada têm de aprender a lutar enquanto usam seus joelhos para guiar suas montarias. Esta é a habilidade básica que todos os guerreiros da Haste Montada devem possuir, pois seu estilo de luta inteiro depende desta capacidade.

Benefício: O Iniciado sempre pode Escolher 10 em qualquer teste de Cavalgar, mesmo quando não estiver usando as mãos.

Mão de Cavalo

Maestria em Investida

Enquanto a maioria dos combatentes montados acredita que a lança é a arma superior do campo de batalha, guerreiros da Haste Montada treinam muito para fazer da alabarda uma arma não menos eficiente quando usada habilmente.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +6, Cavalgar 8 graduações, Investida Implacável.

Benefício: Quando usando o talento Investida Implacável, o dano da alabarda do Mão de Cavalo é triplicado, e não dobrado.

Homem-Cavalo

Investida Forçada

Guerreiros Homens-Cavalos conhecem bem o poder de suas investidas, mas também percebem que nem todos os inimigos podem ser derrotados por tal ataque. Eles treinam para prender os inimigos com suas alabardas quando investem, muitas vezes deixando-os indefesos, estirados ao solo, sem reação frente ao próximo ataque.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Cavalgar 10 graduações, Imobilizar Aprimorado.

Benefício: Depois de acertar um inimigo durante uma carga, o Homem-Cavalo pode fazer uma ação livre de imobilizar imediatamente, ganhando +4 de bônus para o teste resistido de Força contra Destreza. Se o Homem-Cavalo falhar neste teste resistido, ele não pode ser imobilizado em retorno, mas será forçado a largar sua alabarda.

Mestre dos Cavalos

Rugido da Lítania

Guerreiros experientes da Haste Montada desenvolvem uma capacidade tremenda de uivar em ódio e desgosto por seus inimigos, anunciando uma longa série de vitórias e batalhas ganhas, enervando os oponentes antes que o combate comece. Um guerreiro hábil pode tirar vantagem desta confusão, lançando uma série de ataques devastadores impunemente.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +12, Cavalgar 14 graduações.

Benefício: O Mestre dos Cavalos pode soltar um terrível uivo que gela o sangue dos inimigos, conhecido como Rugido da Lítania, toda vez que faz uma investida. Todos os adversários dentro de um raio de 9 metros do Mestre dos Cavalos devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Vontade contra CD 20 ou sofrer -2 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque e dano por 1d6 rodadas. Esta habilidade não funciona

contra inimigos imunes ao medo ou aqueles com 5 ou mais Dados de Vida. Múltiplos Rugidos da Lítania não se acumulam.

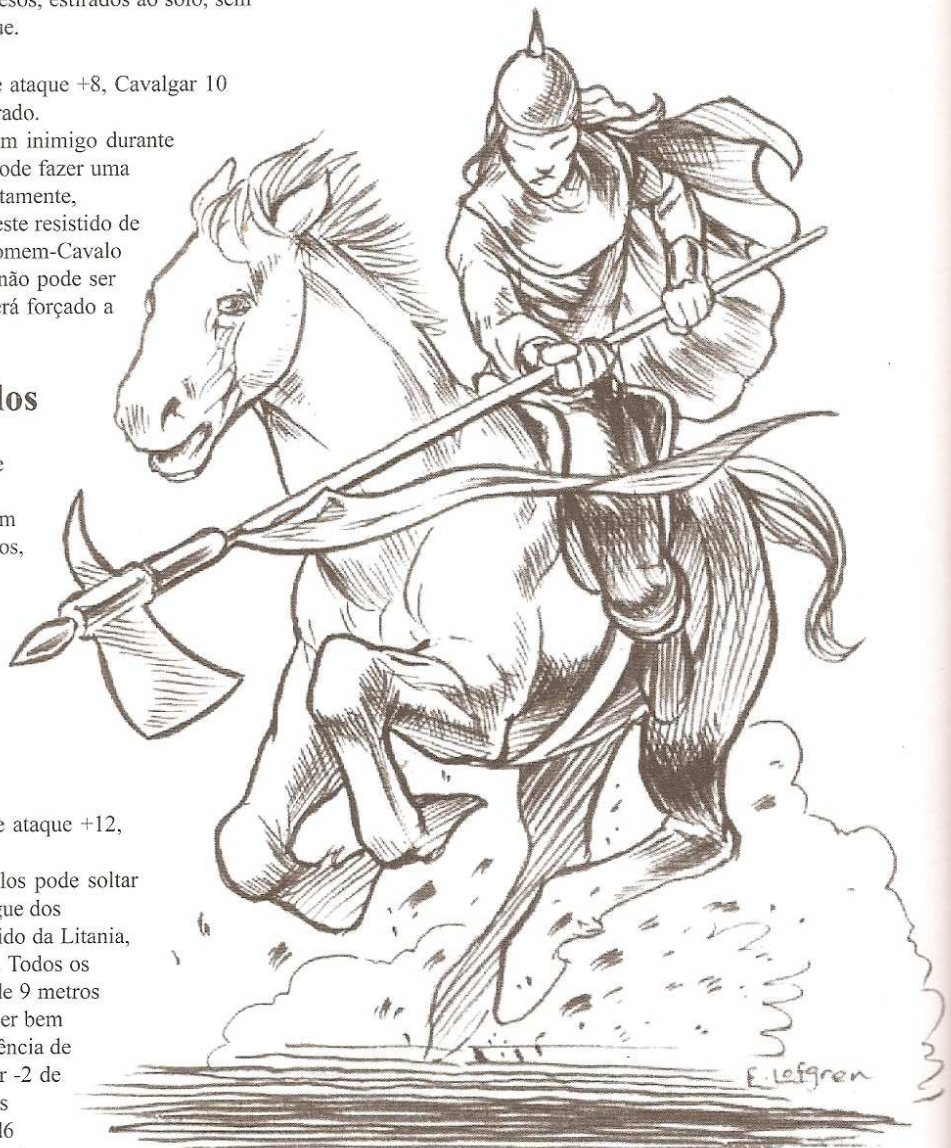
Senhor dos Cavalos

Lorde dos Cavaleiros

O Senhor dos Cavalos é um guerreiro lendário, capaz de debelar grandes formações de tropas inimigas apavoradas enquanto ruge sua lítania durante uma investida. Poucos são seus pares em habilidade na sela ou em armas.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +16, Cavalgar 18 graduações, Liderança.

Benefício: O Senhor dos Cavalos pode fazer o Rugido da Lítania como normal, mas o alcance é aumentado para 18 metros e os inimigos devem fazer um teste de resistência de Vontade contra CD 30. Além disso, a penalidade de moral durará por 2d6 rodadas e o Senhor dos Cavalos ganhará redução de dano 5/+1 enquanto o efeito durar. Múltiplos usos desta habilidade não se acumulam.



O Estilo de Luta da Haste Montada

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Guiar sem as mãos	1 semana
2	Mão de cavalo	Maestria em investida	2 semanas
3	Homem-cavalo	Investida forçada	1 mês
4	Mestre dos cavalos	Rugido da litania	2 meses
5	Senhor dos cavalos	Lorde dos cavaleiros	2 meses

MÃO VALOROSA

Um escudo é um maravilhoso meio de defesa mas, para alguns guerreiros, ter uma mão livre para agir é muito mais valioso. Quer seja para socar, agarrar, desviar um golpe ou saltar de um móvel na face de um inimigo surpreso, uma mão vazia é mais versátil que uma ocupada por um escudo ou uma arma secundária. Enquanto que a maioria dos guerreiros pode fazer uso de uma mão livre, alguns criaram um estilo do uso de uma arma e uma mão livre.

Marcados pelo uso de uma única manopla pesada em sua mão esquerda, estudantes da Mão Valorosa freqüentemente trabalham como mercenários, colocando suas habilidades em bom uso para aqueles com os recursos para pagar bem por um guerreiro bem treinado. De fato, serviço mercenário e a marca registrada da manopla do estilo da Mão Valorosa são sinônimos, e quando quer que um seja visto, o outro é esperado. Praticantes deste estilo muitas vezes recebem ofertas de empregos ou são tratados como mercenários, mesmo que não o sejam.

Restrições do Estilo

Arma Exigida: Manopla ou manopla com cravos, qualquer arma simples ou comum de uma mão.

Armadura Exigida: Qualquer uma.

Pré-Requisitos

Habilidades: For 13+, Des 13+.

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Ambidestria, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (manopla ou manopla com cravos), Foco em Arma (manopla ou manopla com cravos).

Equipamento: Manopla ou manopla com cravos obra-prima.

Mão de Ferro

Golpe Atroz

Com um soco, um devoto da Mão Valorosa pode fazer um oponente recuar, abrindo a distância entre os dois para um golpe letal com sua arma ou dando-lhe a chance para uma retirada segura. A maioria dos que sentem um Golpe Atroz

Talon abaixou-se, evitando por pouco o conjunto de pratos que havia sido arremessado contra ele. Com um rosnado feroz, ele somou o custo desta briga de bar na sua cabeça. Como dono de parte da Beirada, ele teria de pagar por esta bagunça. Claro, como ele havia tecnicamente começado a briga em primeiro lugar, isto provavelmente era óbvio. Com um rápido olhar para cima para assegurar-se de que Tandy ainda estava segura na cozinha, ele levantou-se e apertou a correia da manopla. Se ele fizesse um bom espetáculo, talvez a ex-escrava tornada escravista lhe desse um tempo.

"Já chega!" ele gritou. Ao seu redor, a batalha continuava sem lhe dar atenção. Sobre o barulho de uma briga de bar assim, era difícil ouvir os próprios pensamentos, muito menos um combatente indignado e suas preocupações sobre louça cara. Ele não podia culpá-los, Talon ponderou enquanto uma cadeira acertou-lhe no braço coberto de placas. A cidade estivera em caos por algum tempo agora, e as pessoas freqüentavam a taverna para descontar suas frustrações.

Justo, ele pensou consigo mesmo enquanto esquivava-se de um par de guardas tentando desesperadamente nocautear um ao outro com canecas de cerveja. Ele estava feliz que Laerik tinha aceitado seu conselho e investido nas canecas de aço. Elas machucavam mais, mas o que eles economizavam em copos quebrados fazia valer cada moeda de cobre. Estendendo o braço, tomou as canecas dos dois combatentes tontos e arremessou-as na direção de seu guarda-bebidas, que se encolhia no meio da confusão. O homem amedrontado estendeu os braços, agarrou ambas e desapareceu de novo atrás do bar.

Ele estava passando pela multidão, escolhendo uma briga para separar e evitando todas as outras com facilidade. Comparado a lutar contra mortos vivos e rechaçar uma rebelião, uma lutinha assim era moleza. Ele poderia fazer isto dormindo...

Então um dos clientes que ele estava levantando de uma pilha de quatro em cima de um sacou uma adaga e fez um corte em sua bochecha. De repente, o salão caiu em silêncio. Instantaneamente tornou-se quieto como uma tumba, a tumba na qual todos presumiram que Talon estava prestes a enterrar aquele idiota. Ninguém se movia, muito menos o homem com a faca, atônito. O sangue fluía da pequena cicatriz e começava a escorrer quente sobre a face de Talon.

Um minuto mais tarde, o bar estava vazio e Talon sentava-se sozinho nos degraus na frente da Beirada. Ele olhou de sua bolsa de moedas para a janela da frente estilhaçada, a passagem de cavalos quebrada e a pequena cratera na estrada. Isto iria custar bastante a ele, no final das contas. A vida era bem mais fácil como bandido.



O Estilo de Luta da Mão Valorosa

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Mão de ferro	Golpe atroz	2 semana
2	Brigão	Obstinado	3 semanas
3	Guerreiro de aço	Desviar	1 mês
4	Guarda de batalha	Marcha inviolada	2 meses
5	Senhor da guerra	Dois ataques, um ferimento	2 meses

lembram-se dele por um bom tempo, assumindo que o Mão de Ferro que o desferiu deixe-os viver. Alguns praticantes chegam a ter formas especiais trabalhadas nas suas manoplas, para causar uma melhor "impressão" em seus alvos.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, um Mão de Ferro pode socar um oponente de até uma categoria de tamanho maior ou menor que ele com sua mão esquerda. Se ele acertar este ataque, o oponente recua 1,5 metro e o Mão de Ferro pode fazer um ataque adicional imediato com sua arma primária ou fazer um movimento único com sua velocidade básica normal. Estes são os únicos ataques que o Mão de Ferro pode fazer nesta rodada.

Brigão

Obstinado

Normalmente considerado um termo chulo para os que lutam muito, um estudante da Mão Valorosa vê a palavra "brigão" com orgulho. Este nível de treinamento ensina ao discípulo uma verdade simples: uma vez que você tenha suas mãos em um oponente, não o solte até que ele pare de resistir. Um Brigão luta agarrando habilmente, segurando o adversário com uma mão enquanto ataca implacavelmente com a outra.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +6, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (qualquer arma simples ou comum de uma mão).

Benefício: Fazendo uma ação de agarrar em combate e sofrendo -2 de penalidade de circunstância em todas as jogadas para segurar e prender o oponente, o Brigão pode ainda fazer um único ataque a cada rodada contra seu alvo com sua arma primária, mesmo que a categoria da arma esteja acima de leve. Por causa das habilidades especiais aprendidas para agarrar com uma mão, o Brigão ainda pode fazer qualquer ação relacionada à briga enquanto recebendo este ataque extra.

Guerreiro de Aço

Desviar

Estudantes do estilo da Mão Valorosa trabalham por longas horas para dominar a técnica de Desviar. Com esta técnica, as armas de um oponente não podem prevalecer contra um adepto da Mão Valorosa. Usando reflexos rápidos em conjunto com sua manopla para se proteger dos golpes, um Guerreiro de Aço pode afastar e desarmar armas de combate corpo a corpo que teriam lhe acertado.

Pré-Requisitos: Des 15+, bônus base de ataque +9, Combater com Duas Armas Aprimorado, Desarme Aprimorado.

Benefício: Quando engajado em combate corpo a corpo, o Guerreiro de Aço pode designar um oponente da mesma maneira que com o talento Esquiva. Contra este oponente, o

Guerreiro de Aço recebe +4 de bônus de competência em todos os testes de Desarmar e para o seu bônus total de defesa por esquiva. Além disso, manoplas presas não podem dar nenhum bônus contra as suas tentativas de desarme.

Guarda de Batalha

Marcha Inviolada

Através de disciplina rígida e experiência de combate constante, um Guarda de Batalha aprende a se mover em segurança por um campo de batalha caótico enquanto mantém seus objetivos em mente. Não importa qual a distração, ele pode evitar os ataques de outros por tempo suficiente para chegar até seus inimigos. Este movimento ágil toma um tempo extraordinariamente longo para ser aprendido, mas o trabalho e dedicação são recompensados.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +12, bônus base de resistência de Reflexos +6, Esquiva, Mobilidade.

Benefício: Na sua rodada, o Guarda de Batalha escolhe um inimigo e faz uma ação de movimento ou investida em sua direção. Durante este movimento, ele não pode ser alvo de ataques de oportunidade não importa por quantas áreas ameaçadas ele passe ou quão longe ele vá. Quando alcança o seu alvo, ele recebe +1 de bônus de moral para sua primeira jogada de ataque e dano contra o inimigo.

Senhor da Guerra

Dois Ataques, Um Ferimento

Quando um Senhor da Guerra se engaja em combate com um oponente, ele pode fazer dois ataques com sua manopla e sua arma primária que acertam com tal precisão e sincronia que o resultado parece um único ataque devastador ao invés de dois separados. Através desta técnica, até mesmo criaturas resistentes a ferimentos podem ser muito machucadas.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +15, Sucesso Decisivo Aprimorado (manopla ou manopla com cravos), Sucesso Decisivo Aprimorado (qualquer arma simples ou comum de uma mão).

Benefício: Como uma ação de ataque total, o Senhor da Guerra pode fazer dois ataques em lugar de seus ataques existentes. Cada ataque substituído desta forma envolve tanto a arma primária quanto a manopla, e é jogado como dois ataques. O primeiro é feito com -5 de penalidade de circunstância, e o segundo com -10 de penalidade. Se qualquer um dos dois acertar, ele faz o dano da arma primária mais o dano da manopla combinados. O bônus efetivo do ataque para determinar Redução de Dano é o maior entre as duas armas e conta para a jogada de dano inteira.

O Estilo de Luta Mostern

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Rede na mão	1 semana
2	Infantaria	Atacar os prisioneiros	2 semanas
3	Lanceiro	Bloquear a lâmina	1 mês
4	Gladiador	Capturar	2 meses
5	Mestre	Limpar a rede	2 meses

MOSTERN

Popular em grandes arenas onde gladiadores lutam todos os dias por suas vidas, o estilo Mostern é ensinado principalmente em escolas de gladiadores de alto nível e raramente é visto no campo de batalha, sendo considerado extravagante demais para ser um estilo militar realmente eficiente. Mesmo realmente não sendo apropriado para lutar dentro de unidades, o estilo Mostern é muito efetivo em batalhas pequenas, tanto dentro quanto fora da arena. Muitos soldados têm uma tendência a subestimar as habilidades do estilo Mostern, vendo o quanto estão errados tarde demais.

Muitos dos praticantes do estilo são escravos, lutando dentro da arena na esperança de um dia ganharem sua liberdade. O estilo Mostern lhes dá alguma vantagem sobre seus oponentes, permitindo que eles usem cada confronto como um passo a mais para sua liberdade.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Tridente e rede.

Armadura Exigida: Nenhuma, leve ou média.

Pré-Requisitos

Tamanho: Médio.

Habilidades: For 17+, Des 15+, Cons 13+

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Ambidestria, Combater com Duas Armas, Especialização, Esquiva, Usar Arma Exótica (rede).

Iniciado

Rede na Mão

A rede é, de muitas formas, o foco do estilo Mostern, e os Iniciados aprendem a rapidamente dobrar sua arma após o uso e a desdobrá-la de maneira mais eficiente. Estas lições são os fundamentos para o resto do estilo de luta.

Benefício: O Iniciado de Mostern leva apenas uma ação de rodada completa para dobrar novamente sua rede e sofre apenas -2 de penalidade para jogadas de ataque utilizando a rede sem estar dobrada.

Infantaria

Atacar os Prisioneiros

Uma vez que a rede tenha sido usada para incapacitar um adversário, o tridente é

utilizado para ferir o inimigo e trazer a luta para um fim rápido. Estudantes no nível de Infantaria no estilo Mostern aprendem como atacar rápida e precisamente quando têm um inimigo preso sem danificar a própria rede, permitindo que voltem sua atenção para um outro oponente.

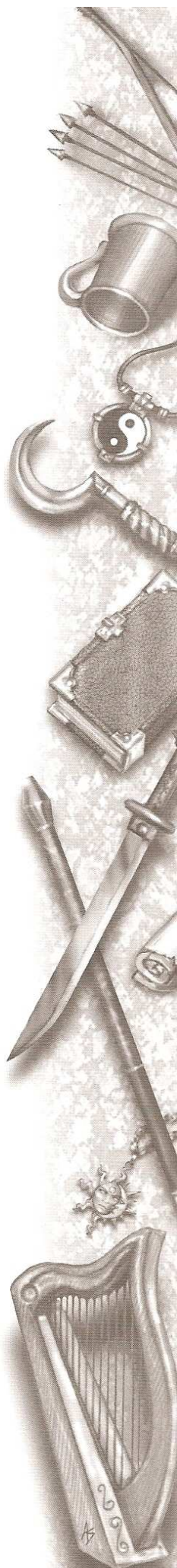
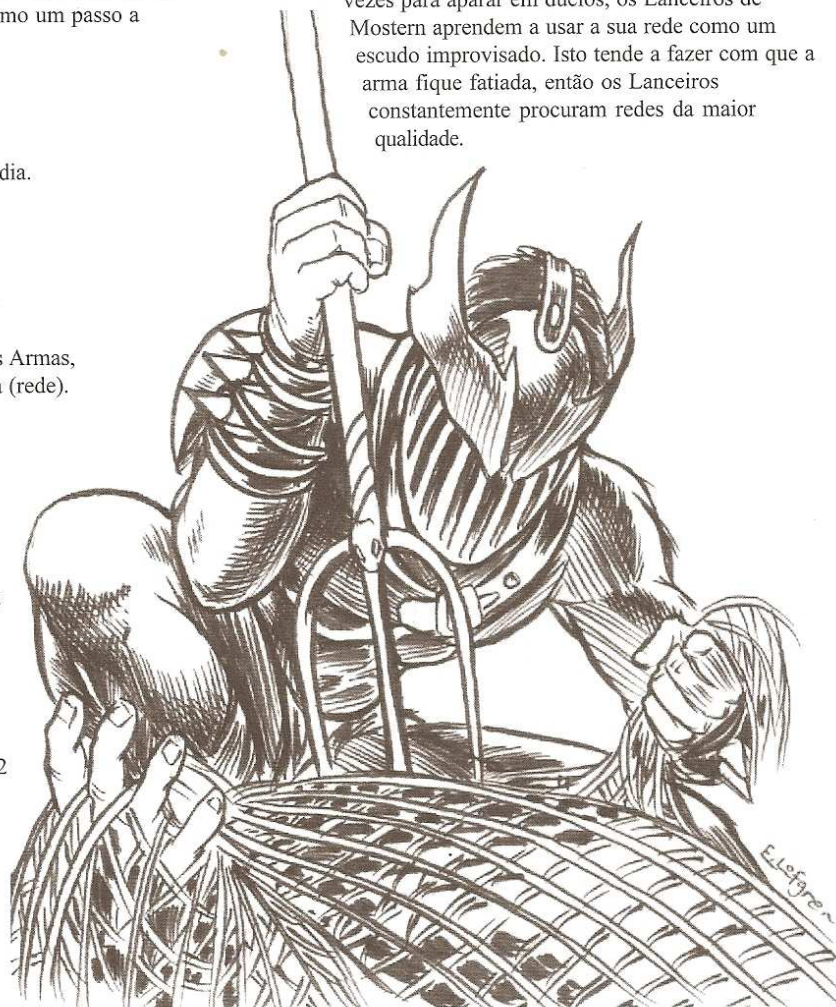
Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Especialização em Arma (tridente), Reflexos de Combate.

Benefício: Quando atacar alguém preso em sua rede, o estudante recebe +2 de bônus em suas jogadas de ataque e dano com seu tridente.

Lanceiro

Bloquear a Lâmina

Da mesma forma que capas são usadas algumas vezes para aparar em duelos, os Lanceiros de Mostern aprendem a usar a sua rede como um escudo improvisado. Isto tende a fazer com que a arma fique fatiada, então os Lanceiros constantemente procuram redes da maior qualidade.





ESTILOS DE LUTA

Kai Pistorius andou até o chão de areia da arena, lembrando-se quando, há muitos anos, multidões haviam se erguido em júbilo quando ele fazia exatamente isto. Ele olhou para a areia, e sentia vontade de pegar um punhado para esfregar em suas mãos. Não, isto pegaria mal.

À sua frente, seis novos gladiadores esperavam para aprender os rudimentos do estilo Mostern de luta. Eles iriam aprender com um mestre. Ele observou-os. O elfo, Nebani, e o gigantesco bárbaro, Tharg, pareciam os mais promissores. Ele havia viajado muito para encontrar aqueles dois. O resto provavelmente iria desistir, mas, se não desistisse, eles iriam para as areias da morte de qualquer forma – ou morreriam no aprendizado.

Ele andou até a prateleira das armas, casualmente escolhendo uma arma de haste.

“Isto, meus filhos, é um tridente. Ele vai ser o seu melhor amigo. E isto,” ele fez uma pausa, estendendo o braço e arremessando o objeto em um único movimento, “é uma rede.”

Sua expressão, enquanto Tharg se abaixava para soltar o anão ao seu lado, falava por si só.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +11, Especialização em Arma (rede), Mobilidade, rede obra-prima.

Benefício: Quando o Lanceiro não usa sua rede para atacar durante a rodada, ele pode ao invés disso usá-la para bloquear, concedendo +2 de bônus para sua Classe de Armadura. Apenas redes obras-primas podem ser usadas para bloquear desta forma, e mesmo elas irão se desintegrar após 1d6 rodadas deste tipo de abuso.

Gladiador

Capturar

Manter um oponente preso é o propósito da rede, e os Gladiadores do estilo Mostern aprendem a manter até mesmo o mais ágil adversário amarrado. Eles também aprendem como utilizar as farpas de suas redes para causar dano aos que ficam presos, permitindo que incapacitem e ataquem o inimigo ao mesmo tempo.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +14, Combater com Duas Armas Aprimorado.

Benefício: Quando um inimigo está preso na rede do Gladiador, ele sofre -10 de penalidade para escapar. Além disso, o Gladiador pode causar 1d4 pontos de dano em oponentes presos como uma ação livre a cada rodada. Além disso, cada vez que um oponente preso tentar escapar, ele irá sofrer 1d6 pontos de dano.

Mestre

Limpar a Rede

Quando enfrenta mais de um inimigo, o Mestre de Mostern deve rapidamente ir de um oponente a outro, usando sua rede contra o maior número de ameaças de cada vez. Para acelerar este processo, os Mestres de Mostern aprendem a realizar ataques extras contra os adversários presos em suas redes, permitindo que rapidamente capturem uma nova vítima uma vez que a anterior estiver fora de combate.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +17, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Quando um Mestre de Mostern está com um inimigo preso em sua rede, ele pode fazer um ataque de oportunidade adicional a cada rodada contra o oponente preso além de quaisquer outros ataques feitos.

ORASK

Muitas vezes utilizado por tribos primitivas ou mesmo por guerreiros orcs e goblinóides, o estilo Orask é baseado em força e resistência ao invés de velocidade ou graça. Superficialmente é um estilo simples, mas poucos de seus seguidores alcançam os níveis mais altos de domínio, já que eles exigem muita disciplina marcial, um traço não muito comum entre tais povos. Mesmo que raro em terras civilizadas, os seus poucos praticantes que habitam cidades tendem a ser superiores na arte, já que combinam a força bruta dos selvagens com treinamento rigoroso e desejo de superar-se em sua prática.

O Estilo Orask focaliza-se em armas poderosas de duas mãos, que guerreiros dedicados acostumam-se a usar continuamente em meio ao combate. Eles acreditam fortemente em uma conexão interior profunda com sua arma escolhida, por vezes banhando-a no próprio sangue para fortalecer o laço. Pintura de guerra também é uma característica comum entre os estudantes de Orask, mesmo em áreas civilizadas, e tais pinturas normalmente tomam a forma de uma caveira com dentes arreganhados aplicada a seus rostos, criando uma máscara terrível feita para apavorar os inimigos em combate. Não é, portanto, nenhuma surpresa que os seguidores de Orask sejam também adoradores de deuses cujos domínios sejam guerra e morte.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Qualquer arma de corpo a corpo de duas mãos.

Armadura Exigida: Qualquer uma, exceto escudos de qualquer tipo.

Pré-Requisitos

Pontos de Vida: 40+

Tamanho: Médio ou maior.

Bônus Base de Ataque: +4.

Bônus Base de Resistência: Fortitude +6

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (qualquer arma de corpo a corpo de duas mãos), Trespassar.

Tendência: Qualquer não Leal.

Religião: Deve adorar um deus da guerra ou da morte.

O Estilo de Luta Orask

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Preparação para a batalha	1 semana
2	Guarda de sangue	Pacto de sangue	2 semanas
3	Sanguinolento	De pé até o fim	1 mês
4	Senhor da guerra	Retribuição sangrenta	2 meses
5	Mestre do sangue	Vento sangrento	2 meses

Iniciado

Preparação para a Batalha

Iniciados de Orask primeiro aprendem como se focalizar em sua arma, para tornarem-se unos com a morte que eles pretendem trazer na batalha. Mesmo que esta meditação seja muito inferior àquela praticada por monges e homens sagrados, ela liga o guerreiro à sua arma, para que ele aja como se ela fosse uma mera extensão do seu corpo.

Benefício: Uma vez por dia, o Iniciado de Orask pode preparar-se antes da batalha. Isto exige uma hora sem nenhuma perturbação e uma área quadrada de 6 metros de lado, no mínimo, onde praticar e golpear com sua arma. Se ele for perturbado, a preparação está arruinada e não pode ser tentada de novo no mesmo dia. Pelas próximas 6 horas, o Iniciado recebe +1 de bônus de moral em todos os testes de resistência de Fortitude e Vontade, e jogadas de dano. O Iniciado deve descansar por 8 horas completas antes de poder usar a Preparação para a Batalha novamente.

Guarda de Sangue

Pacto de Sangue

Enquanto o guerreiro progride no caminho de Orask, ele aprende que a sua arma pode funcionar como uma parte do seu próprio corpo. Para solidificar esta relação entre homem e arma, um ritual conhecido como o Pacto de Sangue é realizado, onde o guerreiro banhará sua arma no próprio sangue.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +7, Especialização em Arma (qualquer arma de corpo a corpo de duas mãos), Tolerância.

Benefício: O Guarda de Sangue pode santificar ritualmente sua arma para ligá-la ainda mais a ele. Isto exige cinco dias de sacrifícios, prática com armas e jejum sem nenhuma perturbação. Se o Guarda de Sangue for interrompido, o ritual inteiro deve começar de novo do início. Quando completado, o Pacto de Sangue irá resultar no guerreiro estando em completa sintonia com sua arma, e ele receberá +1 de bônus de moral permanente em todas as jogadas de ataque enquanto estiver usando-a em combate. Contudo, se ele usar qualquer outra arma, ele sofrerá -2 penalidade de moral em todas as jogadas de ataque até que possa usar sua arma escolhida novamente, ou até que outra possa ser santificada.

Sanguinolento

De Pé até o Fim

Guerreiros estudantes do estilo Orask logo passam a acreditar que fugir da batalha por qualquer razão é vergonhoso. Os heróis são aqueles que continuam a lutar, não importam quais sejam as condições, e o guerreiro treina para agüentar ferimentos debilitantes enquanto permanece na batalha.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +9, bônus base de resistência de Fortitude +9, Vitalidade.

Benefício: Quando o Sanguinolento é reduzido a pontos de vida negativos, ele pode fazer um teste de resistência de Fortitude contra CD 20 a cada rodada. Um sucesso indica que



ESTILOS DE LUTA

o personagem permanece consciente, estável e capaz de continuar lutando. Uma falha faz com que o personagem caia e comece a morrer, como normal. Esta jogada deve ser feita a cada rodada para permanecer consciente, e um Sanguinolento levado a -10 pontos de vida ou menos irá morrer automaticamente.

Senhor da Guerra

Retribuição Sangrenta

Usando feitos de resistência e perseverança quase sobre-humanos, o Senhor da Guerra treina para tirar vantagem dos golpes de seus inimigos, utilizando este momento crítico para lançar seus próprios ataques, encarando a dor e o perigo. Ele passa a acreditar que, quando os inimigos atacam, eles se deixam abertos a um contra-ataque.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +12, bônus base de resistência de Fortitude +12, Reflexos de Combate, .

Benefício: Quando um ataque corpo a corpo causa dano contra o Senhor da Guerra, ele pode fazer um ataque de oportunidade imediato contra o inimigo que o acertou.

Mestre do Sangue

Vento Sangrento

O Vento Sangrento é uma habilidade rara, muitas vezes mencionada mas raramente vista, pois há poucos com a força, agilidade e disciplina mental exigidas para tal feito. Usando o grande poder e alcance da arma a que está ligado, o Mestre do Sangue é capaz de transformar-se em uma máquina cegante de aço e morte, atacando todos os inimigos ao seu redor em uma orgia de derramamento de sangue.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +16, Ataque Circular.

Benefício: Quando o Mestre do Sangue faz um Ataque Circular, ele pode atingir todos os oponentes dentro de 3 metros.

PAR DE FEGRIN

Implacavelmente rechaçado em muitas nações e reinos, o estilo do Par de Fegrin atrai muitos seguidores nefastos como caçadores de recompensas inescrupulosos e assassinos.

Concentrando-se em habilidade rápida e silenciosa, a maioria dos guerreiros adota espadas curtas gêmeas como suas armas favoritas neste estilo, mas também são conhecidos ladinos disciplinados que utilizam adagas.

Contudo, o estilo continua a florescer em becos escuros e nos bairros mais rudes das cidades e é, de fato, um dos mais antigos estilos de luta conhecidos, rivalizando com Stoneholm em antigüidade. Enterrada em mitos está a lenda do primeiro praticante do estilo, o próprio Fegrin, que, segundo o que se

conta, criou doze pares de espadas curtas, carregadas magicamente e perfeitamente balanceadas para o estilo. Todos os guerreiros que adotam este método de luta esperam um dia possuir tais lâminas, mas até agora nenhuma foi descoberta, e muitos duvidam que elas tenham mesmo existido.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Duas espadas curtas ou adagas.

Armaduras Exigidas: Leve ou nenhuma.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Esconder-se 2 graduações, Furtividade 4 graduações.

Talentos: Ambidestria, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada curta ou adaga).

Tendência: Qualquer não Leal, não Bom.

Equipamento: Duas adagas ou espadas curtas obras-primas.



O Estilo de Luta do Par de Fegrin

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Insulto final	1 semana
2	Acólito da lâmina curta	Total maior	2 semanas
3	Adepto da lâmina curta	Solo sangrento	1 mês
4	Mestre da lâmina curta	Ataque único	2 meses
5	Mestre do par de fegrin	Ataque degradante	2 meses

Iniciado

Insulto Final

Mesmo os reles iniciados do estilo aprendem a ser implacáveis em combate, assegurando que qualquer inimigo que caia ao chão fique por lá. Com ataques direcionados a veias e artérias vitais, uma vítima do Iniciado irá muito rapidamente sangrar até a morte a menos que seja curada.

Benefício: Qualquer inimigo reduzido a pontos de vida negativos pelo Iniciado automaticamente perderá 2 pontos de vida por rodada até que se estabilize ou seja curado.

Acólito da Lâmina Curta

Total Maior

Acólitos da Lâmina Curta treinam para atacar seus inimigos com ambas as armas em rápida seqüência, e assim podem sobrepujar as defesas de criaturas muito mais fortes do que eles mesmos. Esta habilidade pode transformar uma espada curta ou adaga, armas relativamente inofensivas, em ferramentas potencialmente letais.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Reflexos de Combate, Trespasar.

Benefício: Quando estiver atacando um inimigo que possua Redução de Dano, o Acólito da Lâmina Curta pode totalizar todo o dano que ele faz contra o oponente em uma mesma rodada. Este total é então comparado à Redução de Dano, ao invés de cada ataque separadamente.

Adepto da Lâmina Curta

Solo Sangrento

Melhorando grandemente as habilidades do Iniciado, o Adepto da Lâmina Curta é capaz de rapidamente despachar seus inimigos enquanto eles jazem sangrando e indefesos no chão. É esta habilidade, mais do que qualquer outra, que rendeu ao estilo de luta sua má reputação.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +11, Conhecimento (anatomia) 4 graduações, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada curta ou adaga).

Benefício: Um Adepto da Lâmina Curta pode fazer um golpe de misericórdia contra um personagem indefeso como uma ação equivalente a movimento. Esta habilidade não pode ser usada contra uma criatura imune a sucessos decisivos.

Mestre da Lâmina Curta

Ataque Único

A perfeição do estilo do Par de Fegrin é muitas vezes considerada como sendo a habilidade de matar um inimigo

com um único acerto, e os guerreiros treinam duro para aumentar a letalidade de suas armas.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +13, Conhecimento (anatomia) 12 graduações.

Benefício: Mestres da Lâmina Curta aumentam tanto a margem de ameaça quanto o multiplicador de dano de sucesso decisivo de adagas e espadas curtas. Esta habilidade não pode ser usada contra uma criatura imune a sucessos decisivos.

Mestre do Par de Fegrin

Ataque Degradante

Nenhum truque sujo está abaixo dos discípulos de Fegrin, e os verdadeiros mestres deste estilo podem lançar ataques surpresas devastadores das sombras, freqüentemente dando cabo de sua presa antes que a vítima perceba a sua presença. Poucos chegam a este nível de habilidade, mas aqueles que o fazem são os verdadeiros mestres da morte e podem estar entre os assassinos mais bem pagos do mundo inteiro.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +15, Esconder-se 8 graduações, Furtividade 10 graduações.

Benefício: O Mestre do Par de Fegrin ganha a característica de classe Ataque Furtivo do ladino, como descrito no *Livro de Regras Básicas I*, fazendo 2d6 pontos de dano adicionais com tal ataque. Se o personagem já possui Ataque Furtivo, ele irá causar 2d6 pontos de dano adicionais além do seu bônus normal.

PENA NEGRA

O Pena Negra focaliza-se no uso especializado do arco longo e, assim, a prática muitas vezes é adotada entre bandidos e foras-da-lei, dando ao estilo uma reputação muito ruim em algumas regiões. Contudo, não há nada inerentemente mau dentro da disciplina do estilo propriamente dito e os guerreiros que treinam duro conseguirão fazer toda sorte de façanhas inacreditáveis com sua arma.

Seguidores do estilo da Pena Negra freqüentemente entram em torneios de arquerismo assim que surge a oportunidade, e alguns conseguem viver bem fazendo pouco mais do que isto. Apesar da fama ruim com que o estilo sofre algumas vezes, a multidão sempre gosta de ver dois ou mais Penas Negras competindo em um torneio, já que eles tendem a ser muito competitivos e sempre procuram superar um ao outro com incríveis tiros especiais que prendem a atenção de todos que os observam.



O Estilo de Luta da Pena Negra

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Atirar abaixado	1 semana
2	Mão livre	Espinho no pé	1 semana
3	Arqueiro	Puxada	2 semanas
4	Arqueiro negro	Tiro especial	1 mês
5	Mestre arqueiro	Penetrar armadura	2 meses

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Arco longo.

Armadura Exigida: Nenhuma restrição.

Pré-Requisitos

Perícias: Concentração 2 graduações, Esconder-se 4 graduações e Sobrevivência 4 graduações.

Talentos: Foco em Arma (arco longo), Tiro Certo, Tiro Longo e Tiro Rápido.

Equipamento: Arco longo obra-prima.

Iniciado

Atirar Abaixado

O Iniciado da Pena Negra primeiro treina para tirar a maior vantagem da cobertura enquanto mantém uma boa posição de tiro, para que ele possa matar seus inimigos e não sofrer nenhum ferimento.

Benefício: Quando estiver atirando por trás de cobertura, o Iniciado conta como estando sob um nível de cobertura acima do que realmente está. Isto não pode ser melhorado acima de nove décimos de cobertura.

Mão Livre

Espinho no Pé

Vários tiros especiais são especialidades dos guerreiros da Pena Negra. Um dos primeiros a serem praticados é o Espinho no Pé, onde uma flecha é atirada na perna ou pé de um inimigo em fuga, com a intenção de torná-lo mais lento.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +4, Tiro em Movimento.

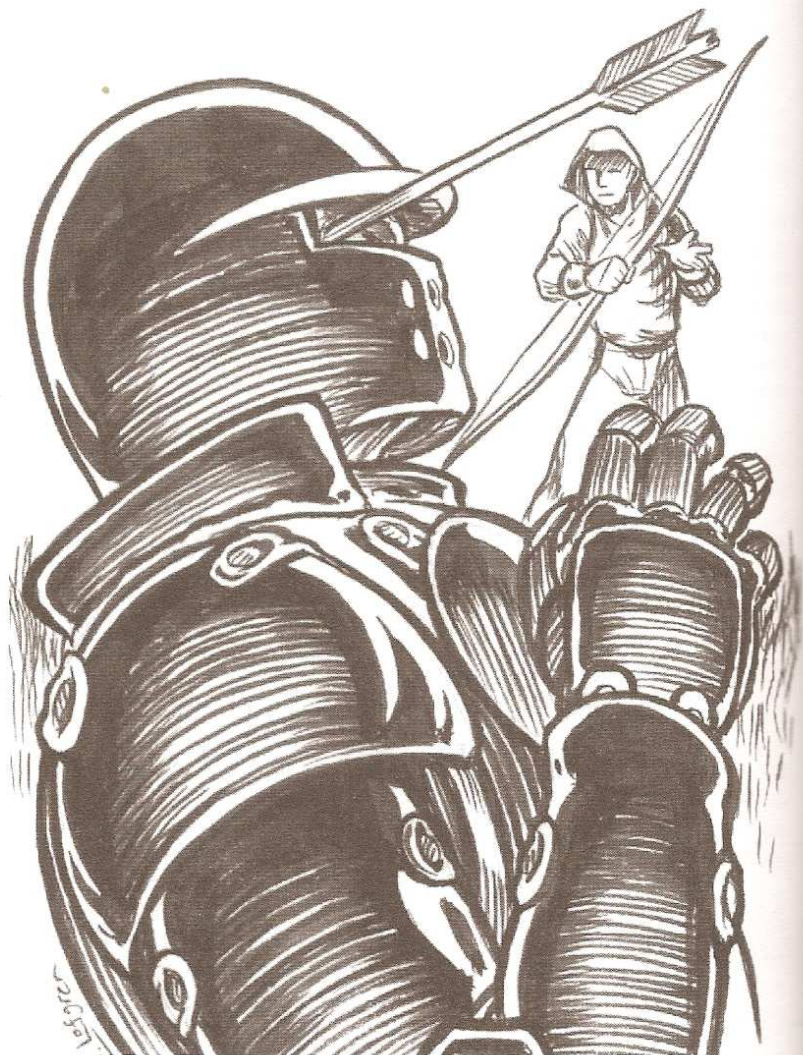
Benefício: Quando realizando uma ação de ataque total, o Mão Livre pode ignorar quaisquer ataques à distância adicionais para fazer uma jogada de ataque de espinho no pé. Se acertar, o dano é causado normalmente mas a vítima também deve fazer um teste de resistência de Fortitude contra CD 20. Uma falha resulta na sua velocidade diminuída pela metade até que seja curada, já que a flecha bem-colocada irá incapacitá-la, tornando o

movimento muito doloroso. Esta habilidade não pode ser usada em nenhuma criatura imune a sucessos decisivos.

Arqueiro

Puxada

Todos os arcos são feitos para atirarem quando sua corda é puxada até um certo ponto, mas Arqueiros são treinados para puxar mais. Isto aumenta muito a força de cada tiro, pelo custo da precisão diminuída. Muitos guerreiros da Pena Negra



“...e naturalmente eu matei a criatura! O que mais poderia fazer?”

Que romântico, pensou Ethelfeda, seus olhos sob o véu repousando com admiração no rosto nobre do Conde Zengo. Ela imaginou-se dançando através dos salões de baile de mármore, sendo arrebatada aos braços do ousado lorde, enquanto uma legião de donzelas invejosas observava desconsoladamente. Ela fechou os olhos, breve e involuntariamente, permitindo que o seu sonho ocupasse seus pensamentos.

Zengo lançou-lhe um olhar, podendo ver, àquela distância, os cílios pesados se cruzando. Ele sorriu, sabendo do efeito que suas histórias estavam tendo na inocente donzela. Ela certamente era bela, ele ponderou, olhando fixamente sem vergonha nenhuma para o generoso decote de Ethelfeda, deixado à mostra pelo vestido de cavalgar de ela usava. Um assobio no ar trouxe ambos os cavaleiros de volta à realidade, e Zengo olhou para o lado rapidamente, enquanto sua companheira abria seus grandes olhos lilases e voltava-se para sorrir-lhe com doçura.

Zengo fingiu estar estudando a floresta pela qual eles cavalgavam. Seu sargento-em-armas tinha avisado-lhe que ultimamente a floresta não era mais segura para viajantes, mas Zengo havia rido com desprezo quando fora sugerido que a cavalgada daquela manhã não era aconselhável. Ridículo! Estas eram as suas terras, e nenhum bando de goblins iria estragar uma viagem para o Lago Jalayne. De qualquer forma, acompanhado pelo sargento e o seu próprio enorme guarda-costas, Grimgor, nenhum grupo de escória humanoíde iria lhe causar problemas. Ainda assim, a linda e fina cota de malha que ele usava sob sua capa de viagem era uma precaução sábia, apenas para garantir.

Zengo repentinamente puxou forte as rédeas. Esta ação veio imediatamente após olhar para trás para checar a posição dos seus dois acompanhantes. Infelizmente para Zengo, a posição deles era estirados no chão olhando para a folhagem, com uma seta com penas negras espetada na garganta de cada um. A espada longa do conde estava em sua mão em um instante. Estes não eram goblins!

Se o homem sentado no galho da árvore soubesse dos pensamentos do conde, teria sorrido melifluamente. Ele esperava o próximo movimento de sua presa, o arco longo que havia matado os guardas descansando sobre seus joelhos. O conde levou alguns segundos para notá-lo na mata, estando todo vestido em couro marrom. Vendo o olhar do conde parar, e ainda não ciente do perigo, Ethelfeda via apenas outra situação romântica. O homem na árvore era, afinal, estonteantemente bonito. Tinha a barba bem feita e, seu cabelo escuro, derramando-se livre por sobre seus ombros, combinava bem com o tom da roupa de couro.

O Pena Negra decidiu que já era suficiente, e rapidamente atravessou uma seta no olho direito de Zengo. Ele atingiu o chão antes que o corpo do nobre, e andou com confiança arrogante até a donzela atônita. Ela sentiu uma vontade súbita de desmontar o mais rápido possível. Permitiu-se imaginar os seu herói arrebatando-a e levando-a para sua casa na floresta. Estes eram os modos dos nobres foras-da-lei, ela sabia.

Foi uma surpresa quando, com um segundo olhar, ela viu que aquele nobre fora-da-lei não mais aparentava ter qualquer necessidade de usar suas calças.

usam este método para todos os tiros, confiando na sua habilidade incrível para assegurar um voo certo para a flecha.

Pré-Requisitos: For 15+, bônus base de ataque +6, Especialização em Arma (arco longo).

Benefício: Um Arqueiro pode dar uma puxada maior no seu arco em todos os tiros. Fazendo isto, ele sofre -2 de penalidade para sua jogada de ataque, mas ganha +2 de bônus para sua jogada de dano.

Arqueiro Negro

Tiro Especial

Arqueiros Negros afiam suas habilidades continuamente, praticando tiros em vários tipos de alvos pequenos e em grande velocidade, como pássaros, cordas balouçantes e bolsas arremessadas. Logo, tal precisão se torna natural para eles.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Precisão, Sucesso Decisivo Aprimorado.

Benefício: Todas as penalidades por distância, tamanho e movimento são diminuídas pela metade quando o Arqueiro

Negro atira com um arco longo. Esta habilidade só pode ser usada em conjunto com um ataque por rodada.

Mestre Arqueiro

Penetrar Armadura

Leva muito tempo e muita prática para tornar-se um Mestre Arqueiro, mas tais guerreiros são acertadamente temidos pelos seus inimigos, pois eles podem colocar uma flecha exatamente onde desejam, em quaisquer condições. Eles se tornam aptos a enxergar pontos fracos na armadura dos oponentes e a enviar uma flecha para acertar nestes locais vulneráveis, fazendo pouco de qualquer proteção que o inimigo utilize.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +16, Reflexos de Combate.

Benefício: Ao invés de fazer ataques normais à distância para acertar um alvo, um Mestre Arqueiro precisa apenas fazer ataques de toque à distância quando estiver usando um arco longo.



QUISANE

Um dos estilos de luta mais incomuns, o estilo Quisane é muitas vezes encontrado entre dois grupos muito diferentes – escravistas e guardas de cidades. O estilo permite que os oponentes sejam atacados e incapacitados sem que seja preciso mudança de armas no meio do combate, um princípio que agrada a ambos os grupos.

O estilo Quisane é comum entre os mercadores de escravos mais abastados e as unidades mais bem treinadas de guardas, com ambos os grupos bastante orgulhosos de suas habilidades. Competições de controle do chicote são comuns, envolvendo testes como apagar velas ou pegar talheres de uma mesa. A habilidade de realizar atos impressionantes com o chicote é orgulho dentro do estilo, e algo que todos os seus guerreiros buscam.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Espada longa e chicote.

Armadura Exigida: Leve, Média ou nenhuma.

Pré-Requisitos

Habilidades: Des 15+.

Tamanho: Médio.

Bônus base de ataque: +4.

Talentos: Ambidestria, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (chicote), Foco em Arma (espada longa), Usar Arma Exótica (chicote).

Iniciado

Estalo

Uma das grandes ferramentas do chicote é o medo que ele inspira nos outros. O estalo de um açoite pode ser muito desconcertante, especialmente quando ele ocorre a centímetros do rosto. Os Iniciados de Quisane aprendem a distrair seus oponentes com seus chicotes, dando às suas espadas aberturas maiores.

Benefício: O Iniciado pode escolher usar esta habilidade em qualquer rodada em que não use o chicote de outra forma. Ao invés disso, ele pode atormentar um oponente com o chicote, tirando sua atenção da espada do Iniciado. O inimigo deve fazer um teste de resistência de Vontade contra CD 20 ou sofrer -2 de penalidade de circunstância em sua Classe de Armadura pelo resto da rodada. O Estalo não afeta criaturas imunes a sucessos decisivos.

Lâmina

Desarme aos Pares

Enquanto desarmar um oponente usando um chicote é relativamente simples para qualquer guerreiro experiente, os Lâminas do estilo Quisane aprendem a fazê-lo com ainda mais facilidade, atacando simultaneamente com sua

espada longa. Os dois ataques combinados permitem que eles desarmem muitos inimigos com facilidade.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +7, Especialização em Arma (chicote), Especialização em Arma (espada longa).

Benefício: Quando fizer um ataque para desarmar com um chicote, o Lâmina pode jogar um segundo ataque contra o oponente usando sua espada longa. Se ambos os ataques forem bem sucedidos, o Lâmina recebe +4 de bônus de circunstância para o primeiro ataque para determinar se a vítima é realmente desarmada.

Chicote

Atacar e Imobilizar

A habilidade de imobilizar do chicote faz com que seja muito fácil para os praticantes do estilo Quisane imobilizarem seus oponentes. Uma vez que eles tenham chegado ao nível de



O Estilo de Luta Quisane

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Estalo	1 semana
2	Lâmina	Desarme aos pares	2 semanas
3	Chicote	Atacar e imobilizar	2 semanas
4	Mestre da lâmina	Ataque e ataque	2 semanas
5	Mestre do chicote	Alcance do vento	1 mês

Chicote, esta facilidade é combinada com treinamento no uso da espada longa para golpear o adversário enquanto ele está desequilibrado, imobilizando-o facilmente.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +10, Imobilizar Aprimorado.

Benefício: Quando fizer um ataque de imobilizar contra um oponente com seu chicote, o estudante de Quisane pode fazer um segundo ataque com sua espada longa. Se ambos os ataques forem bem sucedidos, o Chicote ganha +4 de bônus de circunstância para o teste resistido de Força contra Destreza.

Mestre da Lâmina

Ataque e Ataque

Uma vez que um oponente esteja preso pelo chicote do Mestre da Lâmina, ele perde muito do controle em combate. O Mestre da Lâmina pode então se mover ao redor do seu inimigo para que seus ataques com a espada longa sejam muito mais precisos.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +13, Combater com Duas Armas, Reflexos de Combate.

Benefício: Como uma ação padrão, o Mestre da Lâmina pode tentar prender seu oponente. Isto exige um ataque de toque à distância bem sucedido com seu chicote contra o

inimigo. Em caso de sucesso, o oponente é considerado como estando preso (como se estivesse preso por uma rede), e todos os ataques feitos pelo Mestre da Lâmina com sua espada recebem +2 de bônus de circunstância para as jogadas de ataque e de dano. O oponente preso pode tentar escapar fazendo um teste resistido de Força ou Destreza, o que for maior para o Mestre da Lâmina e sua vítima. Se a vítima vencer o teste resistido, ela se liberta. Ataque & Ataque não funciona contra criaturas com tamanho maior do que Grande.

Mestre do Chicote

Alcance do Vento

Enquanto o chicote por si só não causa muito dano, ele pode ser uma arma mortal nas mãos corretas, especialmente considerando seu alcance. Mestres do Chicote aprendem a atacar com suas armas todos os que entram em seu alcance e fazer com que tais ataques cortem como lâminas.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +16, Iniciativa Aprimorada, chicote obra-prima ou mágico.

Benefício: Os ataques do Mestre do Chicote com seu chicote fazem dano normal ao invés de dano por contusão sempre que ele quiser. Ele agora ameaça uma área de 3 metros. Contudo, ataques de oportunidade contra alvos a mais do que 1,5 metro só podem ser feitos com o chicote.

Os três jovens Iniciados da Chuva de Lâminas cambalearam corajosamente através da cidade, seu dia de estudos completo. Agora os três, Ortiz, Gruy e Eurius, pretendiam beber e divertir-se com as raparigas até perderem os sentidos, pois amanhã era um dia de descanso e eles não tinham nenhum dever dentro da escola até a vigília da tarde. Entregando-se ao tipo de brincadeiras e gargalhadas que, apesar de barulhentas, faziam moradores mais velhos meramente sacudirem as cabeças em aceitação divertida, eles viraram uma esquina e deram de cara com quatro membros da escola Quisane local, aparentemente com as mesmas intenções de diversão.

Os dois grupos se afastaram instintivamente, e, súbito, lâminas estavam em suas mãos. Os quatro Quisanes seguravam espadas longas e chicotes, enquanto que os Iniciados usavam sabres e adagas. Nenhum deles usava armadura.

“Saia de nosso caminho com essa faca de pão, e talvez eu não vá lhes açoitar o traseiro”, grunhiu o líder dos Quisanés, dirigindo-se a Ortiz, que estava entre seus dois amigos.

“Sair do seu caminho, escória escravista?” Ortiz respondeu, suas lâminas cruzadas acima de sua virilha, sua posição firme. Ela dizia que ele não apenas estava armado como também confiante do resultado do conflito.

“Mova-se ou sangue.” Os olhos do Quisane estreitaram-se.

Ortiz abriu suas lâminas – este era o sinal para Gruy e Eurius se espalharem e tomarem posição de luta. Vendo o movimento, os quatro Quisanes responderam com estilo. Eles também eram meros Iniciados, mas havia uma história de sangue entre as duas escolas, e parecia que outro depósito estava prestes a ser feito.

Enquanto voltava correndo pela rua, Ortiz imaginou o que o Mestre Simenon teria a dizer sobre aquele desastre. Ambos os seus companheiros haviam caído, possivelmente mortos, e caberia a ele explicar a mancha que fora feita sobre a honra da escola. Mesmo sendo difícil racionalizar enquanto sendo perseguido por quatro rufiões, Ortiz sabia que fora aquele estalo surpreendente do chicote que provocara a distração fatal. Ele apenas esperava sobreviver para aprender a lição.



O Estilo de Luta Ralix

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	-	Ataque com haste	1 semana
2	-	Afastar	2 semanas
3	-	Derrubar por alavanca	1 mês
4	-	Preparação rápida	2 meses
5	-	Ataque do braço longo	2 meses

RALIX

Muitas vezes desprezado como sendo muito inferior aos estilos de luta "verdadeiros", o Ralix é adotado por plebeus e heróis populares com aptidão para armas militares. Tais estudantes do estilo muitas vezes despontam de milicianos que lutaram em unidades de lanceiros, muitas vezes em defesa de suas casas de saqueadores e outros atacantes.

O estilo Ralix ensina o guerreiro a utilizar armas de haste eficientemente, mesmo quando o inimigo se aproxima e começa a lançar seus próprios ataques. Guerreiros de Ralix frequentemente têm grande prazer em demonstrar sua habilidade, particularmente se eles começaram como milicianos, e tendem a exibir seus movimentos bem-treinados de giro de lanças quando entram em combate. É interessante notar que, possivelmente por causa de suas origens humildes dentro das classes baixas, o estilo não tem nenhum sistema reconhecido de títulos dados aos que alcançam seus níveis de habilidade, e seus praticantes prontamente se juntam em combate contra adversários em comum.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Lança longa ou outra arma de haste.

Armadura Exigida: Leve ou nenhuma.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +1.

Talentos: Foco em Arma (lança longa ou outra arma de haste).

Nível Um

Golpe com a Haste

Armas de haste não podem ser usadas eficientemente contra inimigos que estejam próximos, mas Iniciados de Ralix logo aprendem que a ponta rombuda de sua arma é uma superfície de ataque viável.

Benefício: O guerreiro de Ralix pode atacar com a ponta rombuda de sua arma contra qualquer inimigo dentro de 1,5 metro, usando-a como um cajado. Um ataque assim sofre -2 de penalidade para a jogada de ataque, mas causa 1d6 de dano e tem um sucesso decisivo de x2.

Nível Dois

Afastar

Mesmo que um guerreiro de Ralix não esteja indefeso a curta distância, ele prefere lutar utilizando a vantagem de suas armas longas. Com treinamento, ele logo é capaz de usar seu longo

alcance para manter os inimigos à distância, onde a lâmina e a ponta de sua arma podem ser usadas. Isto pode ser devastador quando utilizado em conjunto com aliados também armados com armas de haste, já que um pode manter o inimigo afastado enquanto os outros continuam a atacar.



Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Ataque Poderoso.
Benefício: Se o guerreiro de Ralix acerta um inimigo com sua arma de haste (sem usar o Golpe com a Haste), ele pode optar por afastar o oponente ao invés de causar dano. Testes resistidos de Força são feitos e, se o guerreiro de Ralix vencer, ele impedirá que o inimigo chegue mais perto por uma rodada.

Nível Três

Derrubar por Alavanca

Apesar de raramente usadas para tal propósito por ninguém fora do estilo de luta Ralix, as longas hastes de suas armas são excelentes ferramentas para derrubar e imobilizar adversários. Um guerreiro de Ralix treina para usar sua arma para derrubar seus inimigos e deixá-los vulneráveis a ataques subsequentes.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Imobilizar Aprimorado.

Benefício: Quando fizer um ataque para imobilizar com sua arma de haste, o guerreiro de Ralix recebe +2 de bônus para sua Força no teste resistido devido à alavanca feita com sua arma e, além disso, não pode ser imobilizado se falhar. Esta habilidade não pode ser usada contra oponentes adjacentes.

Nível Quatro

Preparação Rápida

Guerreiros de Ralix experientes são conhecidos por sua habilidade em se preparar contra uma investida, e é dito que investir contra suas linhas é suicídio. A habilidade de Preparação Rápida requer muita prática, mas é letal contra inimigos atacando.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +5, Especialização em Arma (lança longa ou qualquer arma de haste).

Benefício: Um guerreiro de Ralix precisa de apenas uma ação equivalente a movimento para preparar sua arma contra uma investida. Além disso, ele também recebe +1 de bônus para suas jogadas de ataque enquanto estiver em Preparação Rápida e a margem de ameaça de sua arma aumenta em um.

Nível Cinco

Ataque do Braço Longo

Enquanto até mesmo um guerreiro experiente de Ralix utiliza um estilo de luta composto de ataques relativamente simples, o mestre de Ralix aprende que há muito mais técnicas que podem ser aplicadas a uma arma de haste. Ele ataca qualquer alvo que ouse entrar em seu alcance, mudando de oponente com um mero movimento de seus pulsos e espetando seus inimigos com velocidade incrível.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +6, Ataque Circular.

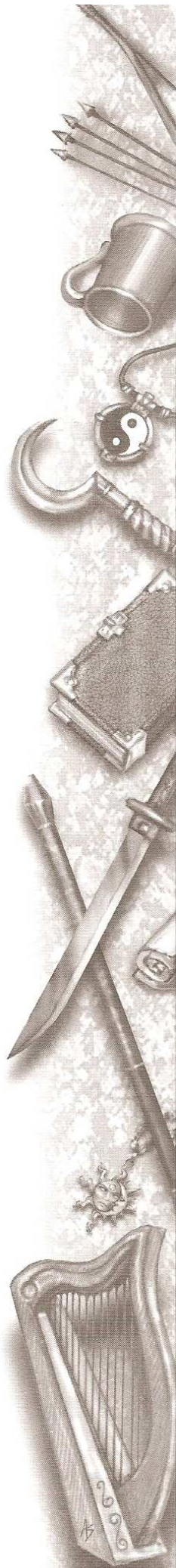
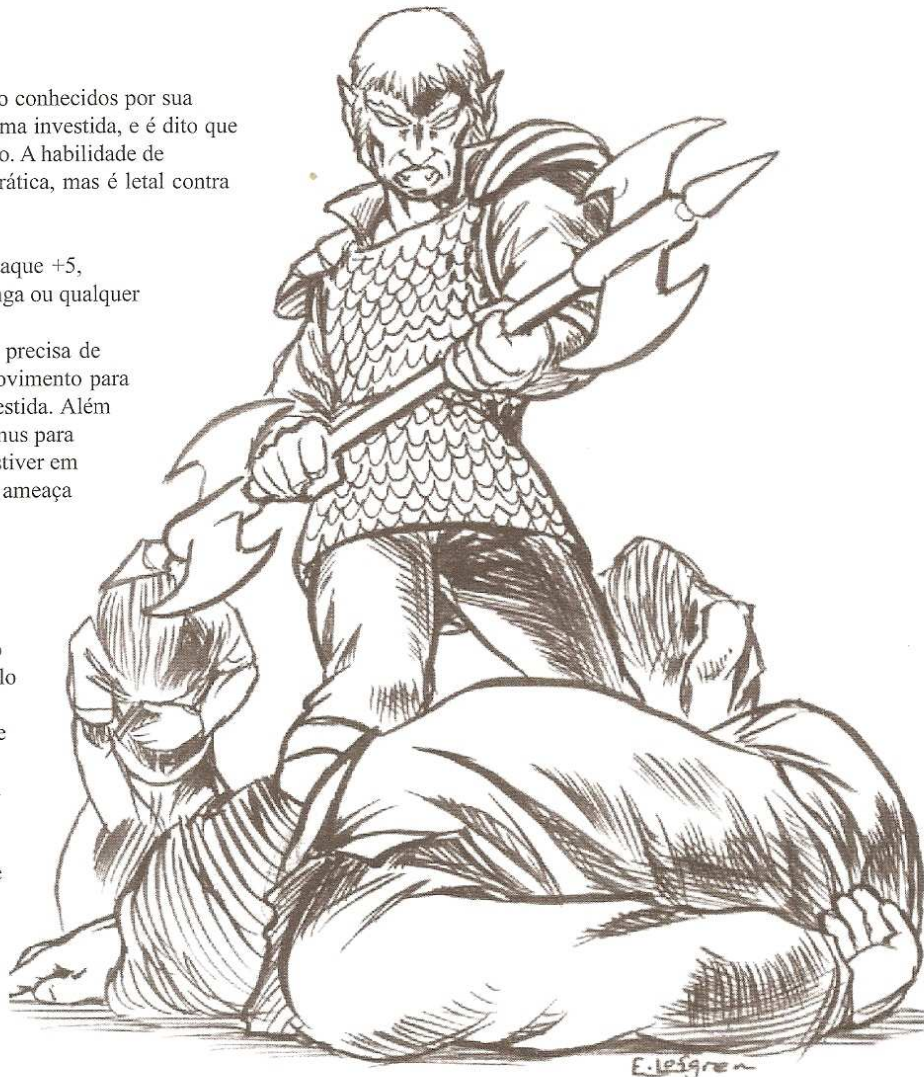
Benefício: O mestre de Ralix ameaça uma área de três metros em todas as direções

enquanto estiver armado com uma arma de haste, ao invés de apenas 1,5 metro.

SANGUE E AÇO

Dentre os estilos de luta este é um dos mais temidos, mais por causa dos que o utilizam que por uma real vantagem em combate. O estilo do Sangue e Aço é praticado principalmente por orcs e meio-orcs usando seu temido machado duplo, fazendo com que o estilo não seja bem-vindo na maioria das regiões civilizadas. Comum entre as camadas mais altas da sociedade orc, os maiores guerreiros de cada tribo ou comunidade normalmente conhecem-no. Aprender o estilo é causa de muito respeito entre os orcs porque isto demonstra dedicação, habilidade e conhecimento das artes da guerra.

Considerando os sentimentos do mundo exterior, os adeptos do estilo do Sangue e Aço raramente lutam entre si, ao invés disso provando suas habilidades contra seus muitos inimigos. Se um guerreiro do Sangue e Aço derrota um inimigo particularmente poderoso, ele muitas vezes toma a mão direita do inimigo, que é então usada pendurada em uma corda



O Estilo de Luta do Sangue e Aço

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Lado do bloqueio	2 semanas
2	Lutador	Iguais em sangue	1 mês
3	Saqueador de sangue	Cadeia de morte	1 mês
4	Esmagador de crânios	Força da morte	2 meses
5	Senhor da chacina	Trovão gêmeo	3 meses

em volta de um ombro. Cada guerreiro do Sangue e Aço é julgado pela sua coleção de mãos e suas histórias dos inimigos de onde elas vieram. Qualquer guerreiro pego mentindo sobre sua coleção de mãos é normalmente executado e esquecido.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Machado duplo orc.

Armadura Exigida: Sem restrição.

Pré-Requisitos

Habilidades: Cons 15+

Raça: Orc ou meio-orc.

Pontos de Vida: 55+

Bônus Base de Ataque: +6

Bônus Base de Resistência: Fortitude +8

Talentos: Ambidestria, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização, Trespasar, Foco em Arma (machado duplo orc), Usar Arma Exótica (machado duplo orc).

Iniciado

Lado do Bloqueio

A primeira lição do estilo do Sangue e Aço mostra como usar ambos os lados do machado duplo para mais do que simplesmente atacar. Os iniciados aprendem como usar um lado para a defesa enquanto atacam com o outro. Mesmo que alguns orcs desprezem esta prática por considerá-la covarde, esta é apenas a primeira de muitas lições.

Benefício: Se o Iniciado escolher não atacar com ambos os lados do machado duplo, ele pode ao invés disso adicionar +2 de bônus para sua Classe de Armadura por bloquear com um dos lados do machado.

Lutador

Iguais em Sangue

Lutadores aprendem a tratar sua arma como uma extensão viva do seu corpo, uma extensão que flui com seu próprio sangue. Eles passam a usar um estilo de luta muito fluido, utilizando mais eficientemente os dois lados da sua arma.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +8, Especialização em Arma (machado duplo orc).

Benefício: Quando atacando com ambos os lados do machado duplo orc, a penalidade por lutar com duas armas é reduzida em um para ambos os ataques.

Saqueador de Sangue

Cadeia de Morte

Um ataque bem-sucedido em um oponente muitas vezes cria uma abertura para um segundo ataque, e os Saqueadores de Sangue aprendem a tirar vantagem de tais aberturas. Eles rapidamente seguem qualquer acerto com um segundo ataque, permitindo que derrotem velozmente qualquer inimigo.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +12, Combater com Duas Armas Aprimorado, Reflexos de Combate.

Benefício: Quando o Saqueador de Sangue acerta um ataque, ele pode imediatamente fazer um novo ataque com o outro lado da sua arma. Este segundo ataque usa o mesmo bônus base de ataque do acerto anterior, modificado pela penalidade por atacar com uma segunda arma. Cada um destes novos ataques usa um dos ataques de oportunidade do Saqueador de Sangue.

Esmagador de Crânios

Força da Morte

Ganhando força com a vitória, Esmagadores de Crânios são motivados pela derrota de seus inimigos, forçando-se mais e mais com cada oponente que cai. Enquanto esta fúria pode ser perigosa quando levada a extremos, ela permite que os guerreiros do Sangue e Aço continuem de pé no campo de batalha quando outras criaturas já haveriam caído.

Pré-Requisitos: 100+ pontos de vida, bônus base de ataque +14, Tolerância.

Benefício: Uma vez por dia, quando um Esmagador de Crânios reduz um oponente a pontos de vida negativos, ele pode escolher usar esta habilidade fazendo um teste de resistência de Fortitude contra CD 20. Se for bem-sucedido, ele ganha +10 pontos de vida temporários pelo puro êxtase da vitória. Estes pontos de vida são perdidos dez rodadas depois da última jogada de ataque do Esmagador de Crânios, potencialmente reduzindo-o a pontos de vida negativos.

Senhor da Chacina

Trovão Gêmeo

Uma vez que um guerreiro do Sangue e Aço se torna um Senhor da Chacina, ele é uma força de violência verdadeiramente temível, capaz de derrubar múltiplos inimigos com facilidade. Ele se torna uma tempestade de lâminas, atacando todos ao seu redor.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +16, Ataque Giratório.

Benefício: Quando estiver usando o Ataque Giratório, o Senhor da Chacina pode fazer um ataque com ambos os lados do seu machado duplo contra cada oponente dentro de 1,5 metro de distância.

O Estilo de Luta da Seta das Águias

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Tiro instantâneo	1 semana
2	Estudante	Rapidez de recarga	2 semanas
3	Soldado	Desarme	1 mês
4	Besteiro	Manutenção hábil	2 meses
5	Mestre besteiro	Ignorar armadura	2 meses

SETA DAS ÁGUIAS

Um estilo visto em alguns dos exércitos mais avançados do mundo, a Seta das Águias é ocasionalmente chamado de estilo dos sobreviventes. Isto se dá porque a Seta das Águias se concentra no domínio da besta pesada, e muitos besteiros em um exército não sobrevivem à sua primeira batalha por causa do tempo necessário para recarregar suas armas. Em muitos exércitos, não se espera que os besteiros sobrevivam mais do que seu primeiro tiro. Aqueles que conseguem sobreviver a algumas escaramuças muitas vezes aprendem a Seta das Águias para aumentar suas chances.

O estilo da Seta das Águias é usado principalmente por soldados, tanto profissionais quanto recrutados. Eles são um grupo bastante igualitário, e algumas vezes se reúnem no meio do verão para competições de tiro ao alvo.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Besta Pesada.

Armadura Exigida: Nenhuma, Leve ou Média.

Pré-Requisitos

Habilidades: For 11+

Bônus Base de Ataque: +3

Perícias: Ofícios (fazer arcos e flechas) 4 graduações.

Talentos: Foco em Arma (besta pesada), Precisão, Tiro Certoiro.

Iniciado

Tiro Instantâneo

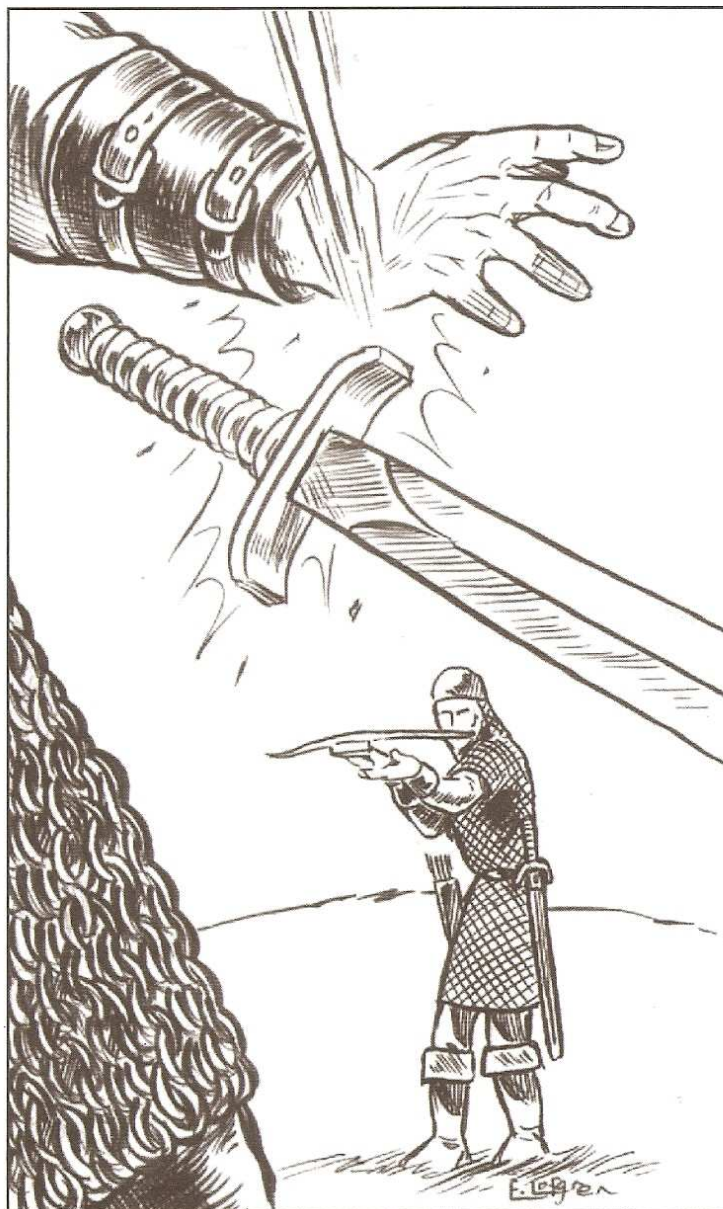
O primeiro tiro com uma besta pesada é frequentemente o mais importante, e os Iniciados aprendem como atirar muito rapidamente quando necessário. Se um Iniciado tem a sua besta engatilhada e pronta, eles podem muitas vezes atirar com sua arma antes que o inimigo possa dar um único passo.

Benefício: Se um Iniciado da Seta das Águias tem a sua besta nas mãos e carregada no início do combate, ele recebe +4 de bônus para seu teste de Iniciativa.

Estudante

Rapidez de Recarga

Besteiros raramente atiram mais do que um punhado de vezes na batalha antes de serem mortos devido à grande dificuldade envolvida em recarregar uma besta pesada. Os Estudantes da Seta das Águias aprendem a acelerar este processo, puxando a corda tão rápido quanto possível.



Pré-Requisitos: For 13+, bônus base de ataque +5, Especialização em Arma (besta pesada), Saque Rápido.

Benefício: Os Estudantes podem recarregar uma besta pesada como uma ação equivalente a movimento ao invés de uma ação de rodada completa.

Soldado

Desarme

Uma ferramenta de ego tanto quanto de habilidade marcial, os Soldados do estilo da Seta das Águias aprendem que remover as armas de seus oponentes com um tiro reduz a ameaça de um ataque corpo a corpo e é muito desmoralizante. Muitos Soldados da Seta das Águias usam esta habilidade como uma técnica de intimidação para parar lutas antes que comecem.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +7, Reflexos Rápidos.

Benefício: O Soldado pode usar a ação desarmar contra qualquer oponente dentro de 9 metros. A ação ocorre como normal, mas a vítima do ataque não tem chance de desarmar o Soldado em retribuição se ele falhar. Considera-se que o Soldado esteja usando uma arma média.

Besteiro

Manutenção Hábil

Cada besta é diferente e os guerreiros da Seta das Águias aprendem a notar as menores variações entre duas delas. Besteiros sempre tomam extremos cuidados com suas armas, afiando cada virote com intensidade maníaca e constantemente cuidando para que a corda esteja bem encerada. Isto permite que eles permaneçam em sincronia com as idiosincrasias da sua besta individual.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +10, Ofícios (fazer arcos e flechas) 8 graduações.

Benefício: Um Besteiro deve especificar uma besta, que ele deve possuir por pelo menos um mês, como sua arma escolhida. O Besteiro deve passar uma hora a cada dia aperfeiçoando a sua arma escolhida e afinado seus virotes. Enquanto houver esta manutenção, o Besteiro recebe +2 de bônus de circunstância para todas as jogadas de ataque e dano usando a arma escolhida.

Mestre Besteiro

Ignorar Armadura

Bestas são mais poderosas do que arcos, permitindo que elas atravessem armaduras mais facilmente. Mestres Besteiros do estilo da Seta das Águias aprendem a tirar vantagem disto, mirando em áreas com menos armaduras dos seus alvos, com resultados devastadores.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +13, Prontidão, besta obra-prima.

Benefício: Quando atirando com sua arma escolhida, o Mestre Besteiro faz um ataque de toque à distância ao invés de uma jogada normal de ataque.

STONEHOLM

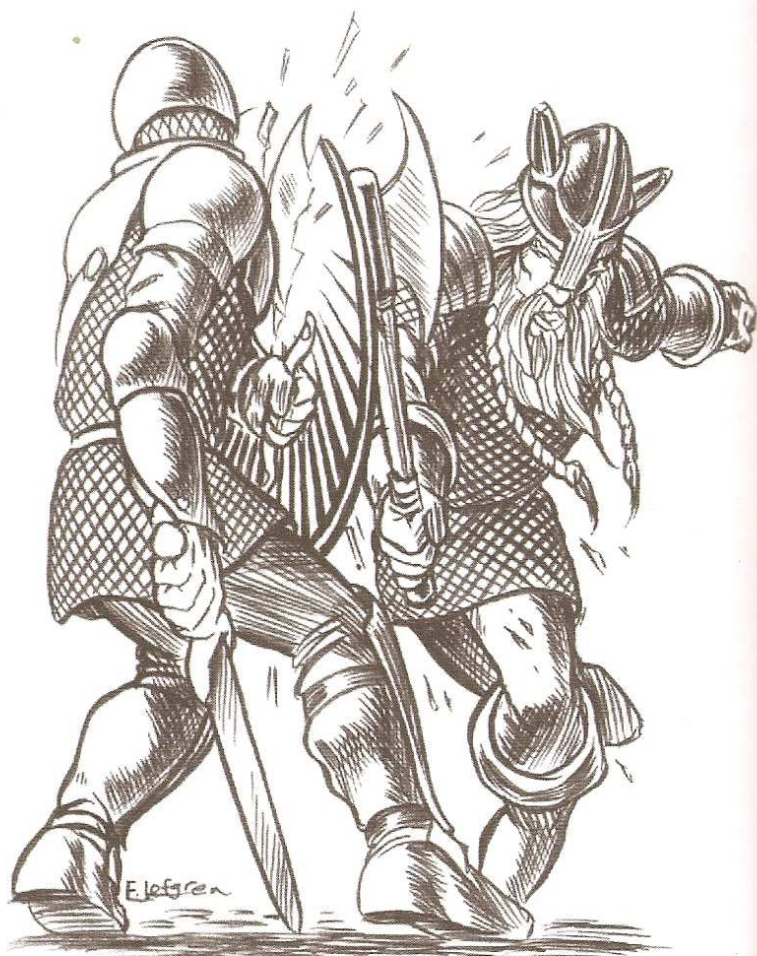
Batizada com o nome da lendária cidade anã da antiguidade onde diz-se que o estilo foi fundado, Stoneholm desde então espalhou-se para comunidades anãs de todo o mundo. Como um dos estilos de luta organizados mais antigos de que se tem notícia, o estilo Stoneholm é comumente encontrado na prática de guardas e defensores de muitas cidades anãs.

Como o Estilo de Cordun, Stoneholm focaliza-se em táticas defensivas, mas também engloba as técnicas usadas com o tradicional machado anão. Os guerreiros de Stoneholm tendem a ser bastante extrovertidos e freqüentemente entram em competições públicas uns com os outros, onde os indivíduos têm de derrubar a machadadas uma sucessão de grossas portas de carvalho no menor tempo possível. Uma divisão na disciplina deste estilo de luta pode muitas vezes tornar-se aparente para forasteiros, com as gerações mais antigas vendo as virtudes do dever e da lealdade como sendo a sua pedra fundamental, enquanto que os jovens anões de sangue quente parecem mais interessados em glória e fama.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Machado de guerra anão.

Armadura Exigida: Armadura pesada, qualquer escudo.



O Estilo de Luta Stoneholm

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Lutar confinado	2 semanas
2	Sentinela	Corte da mão do machado	1 mês
3	Patrulheiro	Canto de guerra	1 mês
4	Guarda	Corte único	2 meses
5	Capitão	Golpe poderoso	2 meses

Pré-Requisitos

Habilidades: Cons 15+.

Raça: Anão.

Bônus base de ataque: +3.

Talentos: Tolerância, Trespasar e Usar Arma Exótica (machado de combate anão).

Tendência: Qualquer Leal.

Equipamento: Machado de combate anão obra-prima.

Iniciado

Lutar Confinado

Guerreiros do estilo de Stoneholm treinam para lutar em áreas fechadas onde a maioria dos combatentes estaria desconfortável, dando-lhes uma grande vantagem quando defendendo seus tradicionais lares. Eles aprendem a usar o tamanho de um oponente contra ele mesmo, facilmente escapando de ataques enquanto o inimigo tenta desesperadamente voltar-se e seguir seus movimentos.

Benefício: Quando estiver lutando em uma área fechada (quando houver menos de 3 metros de espaço em um ou mais lados), o Iniciado ganha +2 de bônus de esquiva para sua Classe de Armadura.

Sentinela

Corte da Mão do Machado

Escudos não oferecem nenhuma proteção contra os golpes devastadores dos Sentinelas de Stoneholm. Os escudos inimigos quebram-se e amassam-se sob seus fortes ataques, deixando qualquer inimigo indefeso contra os próximos golpes. Dada a natureza quase vital dos escudos quando combatendo em lugares fechados, isto coloca o Sentinela em uma distinta vantagem contra quaisquer invasores.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +5, Especialização em Arma (machado de combate anão), Separar.

Benefício: Quando atacar o escudo de um inimigo, o Sentinela ganha +1 de bônus para sua jogada de dano. Além disso, esta habilidade pode também ser usada em grandes objetos parados como portas ou baús. Contudo, se uma jogada de 1 é feita em uma jogada de ataque enquanto usando o Corte da Mão do Machado, o machado do Sentinela irá se partir na haste, exigindo um armeiro ou magia para ser reparado.

Patrulheiro

Canto de Guerra

Os Patrulheiros de Stoneholm são conhecidos por cantarem em meio à batalha, mas poucos percebem o efeito inspirador que isto tem para eles, já que relembram os feitos de bravos heróis anões de eras passadas. Menos ainda sabem que os

guerreiros de Stoneholm são capazes de passar mensagens secretas e ocultas uns para os outros como parte de seu canto.

Pré-Requisitos: Liderança.

Benefício: Um patrulheiro que não estiver silenciado por meios mundanos ou mágicos pode entoar as canções de Stoneholm durante o combate, concedendo +1 de bônus de moral para jogadas de ataque e testes de resistência para si próprio e outros estudantes de Stoneholm, independente de seu nível de habilidade. Vários anões de Stoneholm cantando não acumulam seus bônus. Além disso, um Patrulheiro pode secretamente comunicar ordens de ataque e defesa a outros anões de Stoneholm, novamente independente de seu nível de habilidade. Esta comunicação não pode ser entendida por ninguém que não seja um estudante de Stoneholm exceto por meios mágicos de leitura da mente.

Guarda

Corte Único

Existem situações na batalha em que um só golpe bem colocado pode ser muito mais eficiente do que múltiplos ataques mais fracos. Os guerreiros de Stoneholm entendem isto e treinam muito para focalizar sua energia em machadadas poderosas.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +9, Ataque Poderoso, Trespasar Aprimorado.

Benefício: Sempre que o Guarda fizer uma ação de ataque total em combate, ele pode optar por desistir de alguns de seus ataques para aumentar a força do seu golpe principal. No começo da rodada, o Guarda deve decidir quantos de seus ataques ele irá sacrificar desta forma. Ele ganha +3 de bônus para uma única jogada de dano para cada ataque que sacrificar durante esta rodada apenas.

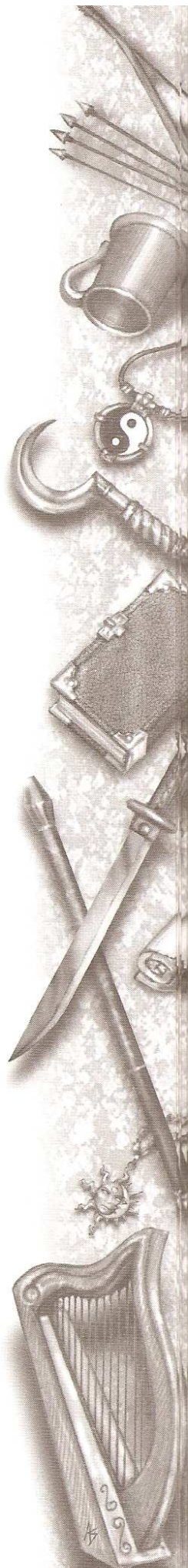
Capitão

Golpe Poderoso

Há muitos inimigos nas profundezas da terra contra os quais os anões devem sempre lutar para sobrepujar, enquanto eles invadem as cidades ancestrais; muitos são poderosos o bastante para ignorar todas as armas, exceto as mais afiadas. Os Capitães de Stoneholm treinam para colocar seus golpes de maneira hábil, de forma a ferir inimigos que de outras formas não seriam afetados por armas mundanas.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +14.

Benefício: O Capitão pode ignorar metade, arredondada para baixo, da redução de dano de qualquer inimigo.



TORNEIOS

Apesar de serem freqüentemente atividades da nobreza, torneios são acontecimentos regulares em todo o mundo civilizado, e oferecem a um guerreiro a chance de provar sua habilidade nas armas ante os mais nobres homens e mulheres, e de ganhar uma grande quantia em ouro no processo. Para os plebeus, os torneios oferecem uma quebra na rotina diária de labuta, já que o evento é freqüentemente transformado em uma gigantesca feira onde eles podem observar as por vezes perigosas travessuras das classes superiores. Poucos plebeus recebem permissão para entrar nos jogos do torneio, mas para o guerreiro andarilho, permanece a oportunidade de tomar parte em vários eventos e competir pelo título de Lorde dos Jogos.

Torneios são o resultado direto do tédio entre a classe nobre. Apesar de serem treinados desde a infância nas artes da guerra, poucos nobres têm a chance de praticar suas habilidades além de lutas com o mestre de armas do castelo, caçadas na floresta, corridas de obstáculos e arqueirismo. O verdadeiro guerreiro pode desdenhar dos jogos dos nobres, já que certamente eles são muito diferentes do campo de batalha, mas muitos se tornam muito habilidosos em suas atividades de lazer e, sendo nobres, constantemente procuram meios de provar isto ao mundo lá fora. Com o tempo, os torneios evoluíram de simples duelos entre aristocratas até vastas feiras onde os plebeus podem ver as classes mais altas em toda a sua glória adornada, competindo por uma fortuna através de uma série de agora bem-definidos embates.

O TORNEIO

Tais torneios podem ser pouco mais do que um grupo de cavaleiros encontrando-se no prado local e desafiando quem quer que passe por ali para um combate honrado. A maior parte, contudo, são eventos imensos e organizados, que marcam o ponto alto do calendário de uma vila ou cidade. Marcado como um feriado público por um governante generoso, o torneio é a época em que plebeus e nobres se juntam para um dia ou dois de banquetes, bebidas e jogos.

Alguns torneios, normalmente em regiões remotas, têm condições restritas para os guerreiros competidores, geralmente sendo obrigatório que os participantes tenham linhagem nobre comprovada. Contudo, a maior parte simplesmente exige que o guerreiro providencie seu próprio cavalo, armadura pesada e armas, já que qualquer um que possua tais coisas provavelmente é de sangue nobre de qualquer maneira, ou então tem verdadeira perícia com armas – ambas condições aceitáveis para os organizadores do torneio.

Os torneios consistem de uma série de eventos, e é permitido que os guerreiros entrem em qualquer número durante o seu curso, apesar de que isto provavelmente seria um dia penoso para eles. O centro de qualquer torneio é a justa, e ela sempre atrai a maior multidão de plebeus, todos ansiosos

para ver a velocidade dos cavalos e o choque estrondoso da lança com a armadura. O vencedor da justa será provavelmente o ganhador do título de Lorde dos Jogos diretamente, apesar de que um guerreiro que diligentemente lutou e venceu diversos embates pode conseguir desafiá-lo pelo prêmio maior.

Abaixo estão detalhados os vários eventos comuns em torneios, e o Mestre deve assegurar que bastantes deles estejam disponíveis para que personagens visitantes tomem parte. Pontos de Torneio são ganhos pelo primeiro lugar em cada evento, com o guerreiro que ganhar mais sendo nomeado Lorde dos Jogos. No começo de cada dia do torneio, o guerreiro deve declarar em quais eventos ele vai competir, normalmente através de um arauto que também irá divertir a multidão com grandes histórias das façanhas passadas do guerreiro. O guerreiro irá perder um Ponto de Torneio para cada evento ao qual não comparecer, quer intencionalmente, quer não.

A não ser quando houver algo dito em contrário, todo o dano causado em torneios é considerado dano por contusão. Apenas armadura pesada é utilizada, as armas são recobertas com material acolchoado e as lanças são feitas especialmente para se quebrarem e estilhaçarem, com o objetivo de poupar o maior número de vidas possível entre a nobreza. Vale ressaltar que assistência mágica é proibida na vasta maioria dos torneios, e os organizadores tendem a se assegurar da presença de um mago do torneio designado que irá estar vigiando quaisquer transgressões. Qualquer guerreiro pego utilizando ou beneficiando-se de magia durante o torneio além de cura entre os eventos será imediatamente desclassificado e sujeito ao ridículo das hordas de plebeus.



A LIÇA

O evento mais básico encontrado em um torneio, a liça atrai uma grande multidão que se delicia no puro caos e carnificina do espetáculo. Uma grande área quadrada de doze metros de lado é cercada e os competidores entram para lutar contra todos os presentes. Qualquer guerreiro pode deixar a área a qualquer hora para descansar ou pegar novas armas, e voltar depois. A liça continua através de todo o torneio, do alvorecer ao anoitecer, e, mesmo que nenhum Ponto de Torneio seja dado por competir, um guerreiro habilidoso pode ganhar uma pequena fortuna em ouro por derrotar oponentes.

Um guerreiro pode entrar na liça com qualquer combinação de armas e armadura pesada, desde que não sejam encantadas por magia. Um oponente desacordado ou forçado a pedir clemência não poderá retornar à batalha e será forçado a pagar ao vitorioso um "resgate" de 100 PO por nível de personagem. Qualquer competidor que não possa ou não queira pagar seu resgate caso seja derrotado provavelmente perderá todas as posses que carregue e será linchado pelos espectadores, que apreciam um jogo justo e honesto. Torneios mais organizados tendem a exigir que um guerreiro deixe o seu resgate como depósito antes de entrar na liça para evitar tais incidentes depois.

Estratégia, assim como perícia em armas, é uma parte importante da liça, e alianças ou acordos são freqüentemente combinados entre participantes antes que eles entrem.

COMBATE INDIVIDUAL

Vários eventos fazem parte disto, e é aqui que normalmente os guerreiros irão iniciar suas carreiras em torneios. Os competidores se enfrentam em uma série de lutas um-a-um, potencialmente utilizando diferentes combinações de armas.

Uma área de pouco mais de três metros quadrados é cercada e os competidores entram dois de cada vez para lutar até que um deles esteja inconsciente ou se renda – é considerado extremamente rude deixar o combate individual de qualquer outra forma. Eventos de combate individual são organizados por tipo de arma, com todos os competidores usando a mesma arma que seus oponentes, conforme listado abaixo:

Espada de uma mão
Machado grande
Espada e escudo
Lança curta

O mestre é bem-vindo a adicionar quaisquer outros eventos de combate individual que ele deseje. Até uma dúzia de competidores podem entrar em um único evento de combate individual durante um torneio típico e um sistema de nocaute é normalmente empregado para determinar o vencedor da cada um.

Um guerreiro irá vencer um combate individual e ganhar um Ponto de Torneio derrotando todos os outros participantes que entrem no mesmo evento de combate individual. Como estes eventos normalmente ocorrem pela manhã e duram pouco tempo, um guerreiro pode ter a chance de competir em mais de um evento de combate individual, desde que ele possua

as armas apropriadas. Contudo, tais esforços irão depender de uma resistência notável, se ele quiser permanecer apto para os eventos principais da tarde.

A JUSTA

A preferida tanto entre nobres quanto plebeus, a justa é o ponto alto de qualquer torneio e sempre é reservada para a tarde, depois que os eventos menores já ocorreram e a multidão anseia por mais. Freqüentemente a nobreza só irá se dignar a entrar na justa, pois ela é vista como um esporte das classes superiores, e guerreiros andarilhos podem encontrar certa resistência para entrar no evento.

O evento da justa usa todas as regras para luta de justa detalhadas na página 31. Contudo, lanças de torneio são construídas especialmente para estilhaçarem-se ao atingir um alvo. Essas lanças irão automaticamente se quebrar ao causar dano em um oponente.

Um sistema de nocaute, muito semelhante àquele dos eventos de combate individual, é usado para a justa com a finalidade de decidir o vencedor definitivo e, muito provavelmente, o Lorde dos Jogos. Cada competidor deve possuir sua própria armadura pesada e sortimento de lanças (e é provável que eles precisem de várias delas!), assim como um cavalo de batalha. Armadura para o cavalo é opcional e não necessária, apesar de que muitos nobres irão achar o cúmulo do mau gosto se um competidor não estiver no auge de sua aparência ao conduzir seu cavalo ao campo de justa.

Os competidores são dispostos aos pares para as justas iniciais, e o evento começa. Eles irão atacar um ao outro no máximo três vezes, marcando pontos de justa como a seguir:

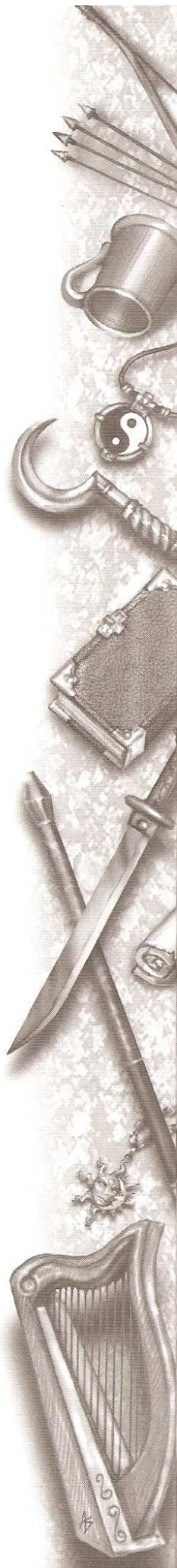
Quebrar a lança em um oponente	1 ponto
Quebrar a lança na cabeça de um oponente	2 pontos
Derrubar um oponente do cavalo	3 pontos

O competidor que mais fizer pontos, ou o primeiro que alcançar 3 pontos é considerado vencedor e irá enfrentar um competidor que também tenha conseguido vencer seu oponente. Isto irá continuar até que apenas um competidor permaneça na justa, tendo derrotado todos abaixo de si – ele imediatamente recebe 5 Pontos de Torneio e o aplauso da multidão.

Em muitos torneios, existe a tradição de que qualquer competidor derrubado de seu cavalo será imediatamente privado de seu cavalo, incluindo armadura, em favor de seu oponente. Guerreiros errantes estão avisados.

ARQUEIRISMO

Muitos torneios e feiras organizados puramente por plebeus consistem somente de um evento de arqueirismo, apesar de que torneios maiores sempre incluirão este evento em algum lugar em seu calendário. Freqüentemente considerados o esporte dos plebeus, e assim fazendo com que muitos nobres simplesmente mandem servos como seus campeões, um evento de arqueirismo consiste nos participantes tentando atirar melhor uns que os outros em uma sucessão de alvos colocados a distâncias cada vez maiores.



TORNEIOS

Arcos longos são a arma favorita em eventos de arqueirismo, mas em teoria qualquer arma capaz de atirar uma flecha ou virote é permitida – o uso de balestras e bestas de cerco é em geral desencorajado. Os alvos são em geral feitos de montes de palha e cobertos com um material tingido para mostrar quatro anéis concêntricos coloridos para os competidores. Os competidores ganham pontos de arqueirismo baseados em qual anel eles conseguem atingir com cada flecha disparada, aqueles no centro do alvo alcançando uma pontuação maior.

Para atirar em um alvo, um competidor faz uma jogada de ataque à distância, utilizando todos os modificadores normais. O resultado desta jogada irá determinar qual anel colorido é atingido pela flecha e quantos pontos são ganhos, como mostrado abaixo:

Jogada de Ataque de Arqueirismo	Alvo Atingido	Pontos
9 ou menos	Erro	0
10-14	Borda Externa	1
15-17	Anel Externo	3
18-19	Anel Interno	5
20 ou mais	“Na Mosca”	10

Qualquer número de participantes compete no primeiro turno, no qual o alvo é colocado a 30 metros da posição de tiro. Contudo, apenas os detentores das dez maiores pontuações irão prosseguir para o segundo turno, onde o alvo será reposicionado a 66 metros. Após isto, apenas os detentores das duas melhores pontuações irão prosseguir, onde o alvo é posto a 100 metros.

Cada competidor pode atirar apenas três flechas durante cada turno, então uma boa precisão é essencial para conseguir uma

pontuação alta e passar para o próximo turno. Caso dois competidores façam o mesmo número de pontos durante um turno, cada um pode utilizar uma flecha no alvo para desempatar.

O vencedor geral do evento de arqueirismo ganha dois Pontos de Torneio, apesar de que freqüentemente há um prêmio menor dado também para o evento, como por exemplo uma flecha banhada em prata.

O LORDE DOS JOGOS

Muito poucos guerreiros que entram em um torneio conseguirão desafiar seriamente o vencedor da justa pelo título de Lorde dos Jogos, mas freqüentemente há prêmios de consolação para aqueles que juntaram um bom número de Pontos de Torneio. Tais prêmios variam muito com o tamanho do torneio em si, mas um competidor colocado em segundo ou terceiro lugar pode esperar qualquer coisa até 1.000 PO como recompensa por seu esforço.

O vencedor do torneio inteiro, contudo, o próprio Lorde dos Jogos, será aquele que acumulou mais Pontos de Torneio do que qualquer um. Seu prêmio será bem conhecido, já que os organizadores por trás do torneio inteiro, normalmente apoiados pelo governante local, terão anunciado a grande recompensa em um esforço para trazer números ainda maiores de participantes. Tal prêmio pode ser qualquer coisa dentro do que o governante possa oferecer, mas a mão de sua filha em casamento é comum, assim como um presente em terras, artefatos mágicos de grande poder ou até mesmo um título legítimo de cavaleiro, se o vencedor ainda não o possui. O Mestre tem a liberdade de selecionar um prêmio apropriado para o seu torneio, apesar de que a boa vontade dos governantes é tida como fonte de mais problemas do que ela vale...

COMPETIÇÕES DE LUTA-LIVRE

Em torneios que aceitam competidores das camadas mais baixas da sociedade, armas e armaduras podem não ser um denominador comum. Armadura de placas é um luxo caro, e mesmo o custo de uma lança pode ser mais do que uma família de aldeões ganha em um ano. Para que estas pessoas participem de um torneio, certas concessões devem ser feitas. Estas regras especiais levaram a competidores que favorecem a força física e resistência ao invés de habilidade com armas. Com o tempo, estas competições ganharam popularidade e podem figurar como eventos em torneios mais típicos onde haja justa e arqueirismo.

A forma básica destas competições é muito semelhante à do combate individual, e uma área é separada para que os participantes combatam. Como não há armas, o risco para o público é mínimo, e esta relativa segurança permite que a platéia se amontoe contra a cerca de 3 por 3 metros e assista a ação. Enquanto a liça normalmente pede uma camada de feno ou areia sobre a área de combate, a luta-livre requer uma superfície mais estável. Um tapete pesado e acolchoado normalmente recobre a área de combate. A expressão comum em luta-livre de “beijar a lona” vem desta superfície.



Quando dois lutadores entram em uma competição, eles fazem testes de Iniciativa como em um combate normal. Ambos agarram usando as regras normais de combate, mas uma jogada de ataque de toque normalmente não é necessária a não ser que um combatente deseje esquivar-se do agarrão do outro por alguma razão. Os adversários então se mantêm presos até que um dos lutadores caia inconsciente ou falhe em três testes resistidos de Agarrar seguidos enquanto estiver preso. O vencedor deve conseguir ficar de pé e permanecer consciente por seis segundos depois disto – caso contrário, a luta é considerada um empate.

Em torneios tradicionais de luta-livre, ataques desarmados que não sejam agarrar são proibidos. Esta forma de combate é considerada luta-livre “nobre” e é a única forma de combate não básico presente em competições oficiais. Outras arenas de luta têm menos restrições, permitindo socos, chutes e qualquer forma de combate desarmado que os participantes desejarem utilizar. Estas formas brutais de luta-livre muitas vezes têm condições de vitória exóticas, como primeiro sangue ou derrota por inconsciência. Em competições de luta-livre legais, os prêmios por vitória ou colocação entre os melhores lutadores pode ser considerável. Como estes torneios atraem principalmente as classes baixas, o prêmio comum de uma ascensão social pode trazer guerreiros de todo o reino para uma demonstração desesperada (mas espetacular) de força e habilidade. Outras recompensas possíveis são pequenos pedaços de terra, o direito de portar armas, um posto militar e outros benefícios que não estão disponíveis ao populacho de qualquer outra forma.

A GRANDE CAÇADA

Na busca por diversão, a nobreza pode percorrer grandes distâncias. Nem sempre satisfeitos com combate físico, que muitos consideram bárbaro mesmo na mais digna das formas, os ricos ociosos se voltam para outras formas de esporte. Para muitos, um entretenimento popular é a Grande Caçada, um evento que combina muitas das habilidades de um guerreiro em um desafio de astúcia e perseverança. Grandes Caçadas são conduzidas em terras particulares, delimitadas por altas cercas e patrulhadas por guardas que mantêm longe todos exceto aqueles convidados a participar. Na residência do anfitrião da Caçada, estes convidados se reúnem, conversam sobre as conquistas do passado e as vitórias do futuro e festejam por longas horas antes de retirarem-se a seus aposentos. De manhã, muitas vezes com os primeiros raios do alvorecer, a caça é liberta na floresta e o jogo começa.

Montados e armados com arcos ou bestas, os caçadores buscam o que quer que seja a caça escolhida para a Grande Caçada. Para a maior parte das Caçadas, uma raposa ou um cervo é o objetivo do jogo. Com uma vantagem de tempo considerável e todas as terras do anfitrião para servirem de esconderijo, estas caçadas podem demorar algum tempo para serem concluídas. Durante o torneio, vários testes de Cavalgar podem ser requisitados para manter-se próximo ao rápido animal caçado, assim como jogadas de ataque para tentar derrubá-lo. Testes de Lidar com Animais podem facilmente tornar-se necessários se as regras da Grande Caçada permitem aos participantes rastrear a presa com cães de caça.

Grandes Caçadas podem tornar-se complicadas de várias

Primeiro Sangue

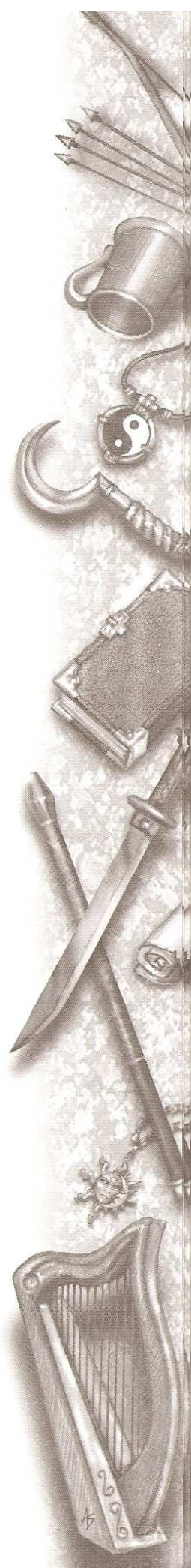
Por causa da natureza aproximada de pontos de vida e dano, pode ser difícil determinar exatamente quando o “primeiro sangue” foi atingido em uma competição ou luta. Primeiro sangue, definido como um ferimento que arranca sangue do oponente em combate. Pontos de vida, sendo uma medida da sorte e habilidade assim como da saúde física, não refletem inteiramente o verdadeiro dano que o corpo de uma criatura sofreu.

A regra do Primeiro Sangue cria um novo valor chamado Limiar de Primeiro Sangue, igual à metade dos pontos de vida que um personagem possui no primeiro nível. Para personagens jogadores e não-jogadores, este valor equivale à metade do valor do seu 1º Dado de Vida mais seu modificador de Constituição. Para monstros, use metade do valor máximo do seu primeiro Dado de Vida mais qualquer modificador de Constituição que eles possam possuir. Quando uma criatura viva houver sofrido dano suficiente para que os seus pontos de vida atuais estejam abaixo deste Limiar, considera-se que ela esteja sangrando.

Esta regra é útil para mais do que apenas determinar o vencedor em um embate de Primeiro Sangue. Exposição momentânea a um veneno de ferimento por alguém que esteja sangrando pode pedir um teste de resistência de Fortitude, já que a toxina pode chegar à corrente sanguínea através de ferimentos abertos, e doenças podem se alastrar da mesma forma. Mestres criativos podem achar numerosos usos para o Limiar de Primeiro Sangue.

maneiras. Primeiramente, os níveis mais altos da nobreza freqüentemente participam destes jogos. Enquanto pode ser recomendável perder para o seu lorde soberano, aqueles que participam destas Caçadas tendem a ser muito competitivos. Isto pode levar a intrigas consideráveis, quando nobres menores e cavaleiros buscam o sucesso e lutam contra as repercussões políticas de perder propositalmente ao invés de clamar vitória independente dos desejos de seu senhor. Cavalos sabotados, ataques nas profundezas da floresta feitos para parecerem “acidentes” e outras traições não são desconhecidos quando Grandes Caçadas são convocadas. Por incrível que pareça, existe uma forma ainda mais sinistra de Grande Caçada. Alguns nobres, aborrecidos com a matança de bestas menores, juntam-se em lugares privados para um esporte mais perigoso. Estes nobres capturam uma criatura fisicamente interessante ou mesmo um aldeão, talvez um jogador, e usam-no como caça. Estes jogos são sempre “arranjados” para garantir a morte da presa, já que os nobres não ousam arriscar que o objetivo da sua Caçada escape e traga suas atividades à tona.

Prêmios para a Grande Caçada são normalmente muito menores que para outros tipos de torneio, já que a competição e o prazer da perseguição são as únicas recompensas que os participantes das Caçadas exigem. Algumas vezes, um anfitrião irá oferecer um prêmio concreto para aumentar o interesse no evento. Estes prêmios freqüentemente seguem o tema da caça, variando de um par de cães de caça campeões até um arco mágico.



JOGOS FÍSICOS

Guerreiros gozam de mais do que apenas habilidade de combate superior. Seu treinamento também se presta para atos de força e coordenação. Destas habilidades secundárias nasceu uma outra forma de competição, os jogos físicos. Menos uma questão de combate do que de esporte, estes jogos envolvem corrida, salto, escalada e resistência física. Quando ocorrem jogos físicos, o formato exato pode variar muito. Em qualquer caso, a área de jogo para jogos físicos é uma grande pista elíptica com várias pistas de corrida menores cercado um campo oval disposto para as competições do dia. Jogos físicos colocam os competidores uns contra os outros em uma variedade de esportes como corrida a pé, maratona, prova de arremesso e corrida de obstáculos. Estes jogos são muitas vezes disputados durante dois dias, com um evento leve seguido de outro mais longo e extenuante. Por exemplo, no primeiro dia pode haver uma corrida a pé e uma de obstáculos, enquanto que o segundo dia poderia apresentar uma prova de arremesso e terminar com a maratona.

Corrida a Pé

Uma corrida a pé é uma prova rápida de menos de 300 metros em uma pista circular. Os corredores se alinham e, quando é dado o sinal, movem-se tão rápido quanto possível em direção à linha de chegada. Já que as taxas de deslocamento são todas constantes, determine o vencedor pegando todos os competidores com o maior deslocamento terrestre e fazendo testes de Destreza para cada um contra uma CD de 10. A maior margem de sucesso ganha a corrida. Resultados menores terminam em ordem descendente.

Maratona

Uma maratona é também uma corrida, mas resistência e determinação têm um papel muito maior. Maratonas são disputadas em voltas ao redor de uma pista circular, com dez ou mais voltas estendendo a corrida até que o cansaço e a resistência se tornem mais importantes que a velocidade. Correr uma maratona envolve utilizar as regras para corridas a pé para determinar a ordem dos corredores depois da primeira volta. Cada volta adicional requer um teste de resistência de Fortitude. O primeiro teste tem uma CD de 10; a CD de cada teste posterior aumenta em +2. Um sucesso no teste de

resistência avança o lugar de um corredor na fila em um, enquanto que um teste falho coloca um corredor uma posição para trás.

Prova de Arremesso

Provas de arremesso envolvem azagaias, lanças ou machados arremessados em uma área com alvos e marcas de distância ao longo do chão. Todos os competidores arremessam, aqueles que erram o alvo são eliminados e o alvo é colocado a uma distância maior. Isto é repetido até que reste apenas um competidor, que é considerado o campeão. É fácil arbitrar arremesso ao alvo utilizando jogadas de ataque contra classes de armadura e incrementos de distância que variam a medida em que os alvo vão sendo afastados.

Arremesso à Distância

Arremesso à distância é um pouco mais complicado. Cada arremessador faz uma jogada de ataque sem adicionar seu bônus base de ataque. Contudo, todos os outros modificadores se aplicam. Uma jogada de ataque que totalize menos de 10 indica um arremesso desqualificado que deixa a área designada. Subtrair 10 da jogada de ataque de um competidor e dividir o restante por 2 fornece o número de incrementos de distância que a arma atravessou. A maior distância vence a prova, com as jogadas menores indicando a colocação em ordem descendente.

Corrida de Obstáculos

Corridas de obstáculos têm diversas formas, com paredes de madeira, barreiras e outros obstáculos medianamente perigosos desafiando os participantes. Uma corrida sugerida envolve sete testes de perícias e três testes de resistência de Reflexos. Os testes de perícias podem ser qualquer combinação de Equilíbrio, Acrobacia, Escalar e Saltar, com CDs variando de 10 a 25. Os testes de Reflexos simulam áreas perigosas que devem ser evitadas ou transpostas. Uma falha em qualquer um destes testes de resistência acarreta em 1d6 a 3d6 de dano real ou por contusão para cada teste de resistência falho, assim como determinado pelo Mestre. O competidor que obtiver sucesso no maior número de testes é o vencedor, com empates sendo decididos pela margem de sucesso ou uma segunda volta pela pista.

Renlyn puxou suas rédeas, parando Fúria próximo ao córrego que ela estava prestes a pular. A floresta em volta ainda estava quieta, a marca de que mais alguém havia estado aqui recentemente. As Caçadas do Barão eram infames por seus truques sujos, e ele estivera atento para traições o dia inteiro. Desde o raiar do sol, dois dos outros caçadores haviam sido retirados da competição. Um havia sofrido uma queda feia de uma colina e quebrado seu braço, o cavalo do outro fora aleijado e o havia jogado de encontro a uma árvore. Acidentes trágicos, certamente.

Renlyn desceu de sua cela e caminhou à frente de Fúria, seu olhar cuidadoso no chão à frente. Depois de um momento, ele achou o que estava procurando. Um cabo de aço fora estendido atravessando o riacho, preso entre ambas as margens. Se ele houvesse deixado Fúria saltar, ela teria se ferido seriamente e ele teria sido arremessado de cabeça no córrego. Com um esgar, ele cortou o fio e enfiou-o no bolso de seu casaco.

O Rei estivera certo; havia sujeira nesta caçada. Enquanto isso não surpreenderia ninguém, este fino cabo era a primeira pista indicando o trapaceiro. Um fio fino de aço era um luxo raro, algo em que apenas alguém rico e com boas conexões poderia botar as mãos. Mesmo que ele nunca fosse acreditar nisso, aquilo apontava para o Duque Hellington. O Duque tinha uma excelente rede de mercadores, apesar de que tudo aparentava que fosse um homem honrado. Renlyn não queria acreditar nada menos dele.

Com um rosnado de frustração, ele pulou de volta para sua sela e incitou Fúria a seguir. Uma busca no quarto do Duque esta noite forneceria mais respostas, Renlyn tinha certeza. Se Hellington era o homem responsável pela morte de seu irmão na Caçada do ano passado, nenhuma força no reino iria salvá-lo...

MERCENÁRIOS

Guerreiros com o tempo tornam-se líderes naturais entre os homens, capazes de comandar unidades e, por fim, exércitos inteiros com os quais combatem seus inimigos. Em uma escala menor, um guerreiro pode frequentemente encontrar-se em uma posição na qual precise de um pouco de ajuda de fora para cumprir os objetivos do seu grupo de aventureiros. Nenhum outro personagem irá conhecer o mercado de mercenários melhor que o guerreiro e nenhum pode se comparar a ele em sua habilidade de escolher um bom combatente do meio de simples capangas de aluguel.

Neste capítulo estão presentes detalhes completos para contratar mercenários, quer o guerreiro esteja simplesmente procurando por três ou quatro bons combatentes para apoiá-lo na batalha, quer esteja em busca de centenas de homens para guarnecerem um castelo.

RECRUTAMENTO

Um guerreiro pode simplesmente entrar em qualquer taverna e procurar os serviços de combatentes de aluguel, mas desta forma é pouco provável que encontre um grande número de bons mercenários (talvez 1d6 de tipos aleatórios). Isto pode ser suficiente para trabalhos rápidos que o guerreiro tenha em mente, mas não o é se ele está procurando atrair um número maior de mercenários prontos para a batalha.

Para atrair números maiores de mercenários para si e obter seus serviços, um personagem deve espalhar a notícia de que está contratando. Para fazer isto, cartazes são colocados por qualquer vila ou cidade, arautos são contratados para andar pelas ruas, e o personagem passa o seu tempo preparando o



acampamento, encontrando aqueles que estão por dentro das coisas, distribuindo um pouco de ouro e avaliando todos aqueles que se apresentam. O processo todo dura uma semana e não pode ser conduzido em um lugar menor que uma aldeia.

Ao final da semana, o personagem rola 1d20 e adiciona o seu modificador de Carisma. O resultado, vezes cinco, é o número máximo de mercenários que vêm oferecer seus serviços. O jogador pode selecionar o tipo de mercenários que se fazem disponíveis da lista abaixo, já que se assume que ele esteja fazendo anúncios para estes tipos específicos através da semana.

Contudo, um número de ajustes pode ser feito a este teste de Carisma para atrair um número maior de mercenários:

Tabela de Modificadores de Recrutamento

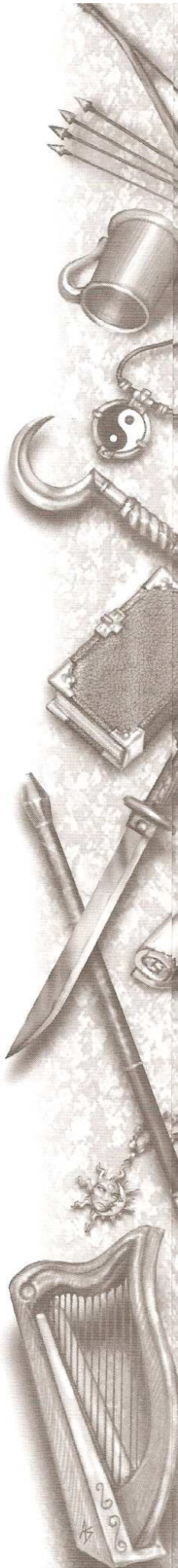
Ação	Modificador no teste de Carisma
Por 100 PO gastas em anúncios (sem limite máximo)	+1
Quem está recrutando tem o talento Liderança	+4
Quem está recrutando é um guerreiro	+5
Quem está recrutando é da mesma raça que os mercenários sendo contratados	+2
O recrutamento está ocorrendo em uma cidade grande	+2

Uma vez que o jogador tenha determinado quantos mercenários ele foi capaz de contratar, ele pode escolher os tipos exatos da lista abaixo. Deve ser ressaltado, contudo, que mercenários esperam seu pagamento adiantado.

Além disso, mercenários geralmente esperam lutar somente meia dúzia de vezes por mês, a menos que estejam ativamente envolvidos em uma campanha militar. Eles não aceitam muito bem serem usados como bucha de espada por aventureiros tolos o suficiente para se embrenharem em masmorras profundas. A maior parte dos mercenários irá se recusar a embarcar em tais missões de tolos, enquanto outros exigirão uma parte igual de qualquer tesouro encontrado, além do seu pagamento mensal.

MERCENÁRIOS DISPONÍVEIS

Abaixo está listada uma variedade de exemplos de mercenários que os capitães podem empregar para formar suas unidades prontas para a batalha. A lista assume que sargentos e oficiais também são pagos quando recrutando unidades inteiras mas que suas habilidades estão todas incluídas na Ficha de Unidade quando este está sendo preparado para cada unidade (veja a página 101). Eles vêm equipados como mostrado em suas entradas, mas é permitido que os jogadores comprem novas armas e armaduras para eles. Os jogadores não podem, contudo, vender o equipamento que os mercenários já possuem.



MERCENÁRIOS

Milícia (1 PO/mês)

Plebeu de 1º nível
For: 10, Des: 11, Cons: 11, Int: 10, Sab: 10, Car: 11; PV: 2;
Iniciativa +0; CA: 10; Ataques: lança curta +0 corpo a corpo;
Dano: lança curta 1d8; Fort: +0, Ref: +0, Von: +0; Perícias:
Escalar +2, Natação +2, Ofícios +4, Saltar +4; Talentos:
Prontidão, Corrida.

Arqueiro (4 PO/mês)

Combatente de 1º nível
For: 11, Des: 12, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa +1; CA 13 (+1 Des, +2 corselete de couro); Ataques:
arco curto +2 distância; Dano: arco curto 1d6; Fort: +3, Ref:
+1, Von: +0; Perícias: Escalar +4, Natação +4, Saltar +4;
Talentos: Precisão, Tiro Certo.

Infantaria Leve (4 PO/mês)

Combatente de 1º nível
For: 12, Des: 11, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa: +0; CA: 13 (+3 corselete de couro batido); Ataques:
espada longa +2 corpo a corpo; Dano: espada longa 1d8+1;
Fort: +5, Ref: +0, Von: +0; Perícias: Escalar +5, Natação +5,
Saltar +5; Talentos: Grande Fortitude, Saque Rápido.

Arqueiro Longo (5 PO/mês)

Combatente de 1º nível
For: 11, Des: 12, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa +1; CA 13 (+1 Des, +2 corselete de couro); Ataques:
arco longo +2 distância; Dano: arco longo 1d8; Fort: +3, Ref:
+1, Von: +0; Perícias: Escalar +4, Natação +4, Saltar +4;
Talentos: Precisão, Tiro Certo.

Besteiro (6 PO/mês)

Combatente de 1º nível
For: 11, Des: 12, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa +1; CA 16 (+1 Des, +5 cota de malha); Ataques:
besta pesada +2 distância; Dano: besta pesada 1d10; Fort: +3,
Ref: +1, Von: +0; Perícias: Escalar +4, Natação +4, Saltar +4;
Talentos: Precisão, Tiro Certo.

Infantaria Pesada (6 PO/mês)

Combatente de 1º nível
For: 12, Des: 11, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 8;
Iniciativa +0; CA 16 (+5 cota de malha, +1 escudo pequeno);
Ataques: espada longa +3 corpo a corpo; Dano: espada longa
1d8+1; Fort: +3, Ref: +0, Von: +0; Perícias: Escalar +5,
Natação +5, Saltar +5; Talentos: Foco em Arma (espada
longa), Vitalidade.

Batedor (7 PO/mês)

Ranger de 1º nível
For: 12, Des: 11, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 8;
Iniciativa +0; CA 13 (+3 corselete de couro batido); Ataques:
espada longa +1 e espada curta +0 corpo a corpo; Dano:
espada longa 1d8+1 e espada curta 1d6+1; Fort: +5, Ref: +0,
Von: +0; Perícias: Escalar +5, Natação +5, Saltar +5,
Sobrevivência +4, Usar Cordas +4; Talentos: Ambidestria,
Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada longa),
Grande Fortitude, Rastrear.

Arqueiro Montado (8 PO/mês)

Combatente de 1º nível, cavalo leve
For: 11, Des: 12, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa +1; CA 13 (+1 Des, +2 corselete de couro); Ataques:
arco curto +2 distância; Dano: arco curto 1d6; Fort: +3, Ref:
+1, Von: +0; Perícias: Cavalgar +5, Escalar +4, Saltar +4;
Talentos: Arqueirismo Montado, Combate Montado.

Tropa de Choque (8 PO/mês)

Guerreiro de 1º nível
For: 13, Des: 12, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 6;
Iniciativa +1; CA 15 (+1 Des, +4 camisa de cota de malha);
Ataques: espada longa +3 corpo a corpo; Dano: espada longa
1d8+1; Fort: +3, Ref: +1, Von: +0; Perícias: Escalar +5,
Natação +5, Saltar +5; Talentos: Ataque Poderoso, Foco em
Arma (espada longa), Trespasar.

Besteiro Montado (10 PO/mês)

Combatente de 1º nível, cavalo leve
For: 11, Des: 12, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa +1; CA 16 (+1 Des, +5 cota de malha); Ataques:
besta pesada +2 distância; Dano: besta pesada 1d10; Fort: +3,
Ref: +1, Von: +0; Perícias: Cavalgar +5, Escalar +4, Saltar +4;
Talentos: Arqueirismo Montado, Combate Montado.

Combatente Montado Leve (10 PO/mês)

Combatente de 1º nível, cavalo de guerra leve
For: 12, Des: 11, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 8;
Iniciativa +0; CA 14 (+3 couro batido, +1 escudo pequeno);
Ataques: lança montada longa +2 corpo a corpo ou espada
longa +2 corpo a corpo; Dano: lança montada longa 1d8+1 ou
espada longa 1d8+1; Fort: +3, Ref: +0, Von: +0; Perícias:
Cavalgar +4, Escalar +5, Saltar +5; Talentos: Combate
Montado, Saque Rápido.

Berserker (12 PO/mês)

Bárbaro de 1º nível
For: 14, Des: 11, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 7;
Iniciativa +0; CA 12 (+2 couro); Ataques: machado grande +3
corpo a corpo; Dano: machado grande 1d12+3; Fort: +3, Ref:
+0, Von: +0; Perícias: Escalar +6, Intimidar +4, Natação +6,
Saltar +6, Sobrevivência +4; Talentos: Ataque Poderoso,
Trespasar.

Combatente Montado Médio (12 PO/mês)

Combatente de 1º nível, cavalo de guerra pesado
For: 12, Des: 11, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa +0; CA 15 (+4 camisa de cota de malha, +1 escudo
pequeno); Ataques: lança montada longa +2 corpo a corpo ou
espada longa +2 corpo a corpo; Dano: lança montada longa
1d8+1 ou espada longa 1d8+1; Fort: +3, Ref: +0, Von: +0;
Perícias: Escalar +5, Saltar +5, Cavalgar +4; Talentos:
Combate Montado, Saque Rápido.

Combatente Montado Pesado (16 PO/mês)

Combatente de 1º nível, cavalo de guerra pesado
For: 12, Des: 11, Con: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 5;
Iniciativa +0; CA 17 (+5 cota de malha, +2 escudo grande);
Ataques: lança montada longa +2 corpo a corpo ou espada
longa +2 corpo a corpo; Dano: lança montada longa 1d8+1 ou
espada longa 1d8+1; Fort: +3, Ref: +0, Von: +0; Perícias:

Cavalgar +4, Escalar +5, Saltar +5; Talentos: Combate Montado, Saque Rápido.

Cavaleiro (34 PO/mês)

Guerreiro de 1º nível, cavalo de guerra pesado
 For: 14, Des: 12, Cons: 12, Int: 11, Sab: 11, Car: 11; PV: 9, Iniciativa +1; CA 19 (+7 meia armadura, +2 escudo grande); Ataques: lança montada longa +4 corpo a corpo ou espada longa +3 corpo a corpo; Dano: lança montada longa 1d8+2 ou espada longa 1d8+2; Fort: +3, Ref: +1, Von: +0; Perícias: Cavalgar +5, Escalar +6, Saltar +6; Talentos: Combate Montado, Foco em Arma (lança montada longa), Vitalidade.

Mago de Batalha (50 PO/mês)

Mago de 1º nível, cavalo leve
 For: 10, Des: 12, Cons: 10, Int: 14, Sab: 11, Car: 11; PV: 6, Iniciativa +1; CA 11 (+1 Des); Ataques: adaga +0 corpo a corpo; Dano: adaga 1d4; Fort: +0, Ref: +1, Von: +2; Perícias: Cavalgar +3, Concentração +4, Conhecimento (arcano) +6, Furtividade +3, Identificar Magia +6; Talentos: Dominar Magia, Vitalidade.

MERCENÁRIOS VETERANOS

Guerreiros, em particular, podem estar interessados em contratar apenas os melhores que cada cidade tem a oferecer. Eles irão dispensar qualquer garoto briguento que se iludiu a ponto de se achar hábil com uma espada e vão, ao invés disso, procurar os verdadeiros veteranos, aqueles mercenários que lutaram em muitas batalhas e viveram para contar a história.

Para transformar um mercenário em um veterano, um jogador pode fazer um ou ambos do seguinte:

† Um mercenário pode ser transformado de um combatente para um guerreiro, adicionando 2 PO ao seu custo mensal. Na maior parte dos casos, isto dará ao mercenário pelo menos um talento a mais à escolha do Mestre.

† Também podem ser contratados mercenários que estão acima do 1º nível. Para cada nível acima do listado na entrada Mercenários Disponíveis, o custo mensal é dobrado.

Então, por exemplo, se um jogador quisesse contratar uma unidade de combatentes montados pesados guerreiros de 3º nível, ele adicionaria 2 PO para fazer deles guerreiros (18 PO), dobraria o custo para aumentá-los até o 2º nível (36 PO) e dobraria novamente para aumentá-los até o 3º nível (72 PO). Mercenários assim provarão serem muito capazes em batalha, mas apenas os mais ricos dos guerreiros vão poder pagar um grande número deles regularmente!

Membros de uma milícia não podem ser veteranos.

OUTRAS RAÇAS

Membros de quase qualquer raça podem ser potencialmente contratados como mercenários, apesar dos exemplos acima cobrirem apenas humanos. Simplesmente usando os ajustes de PdMs listados no *Livro de Regras Básicas II* pode-se conseguir uma grande gama de diferentes raças para serem contratadas, com um mínimo de burocracia e anotações de estatísticas.

O Mestre deve ser a autoridade final sobre quais raças podem ser contratadas como mercenários, levando em conta o tipo exato de soldado procurado – arqueiros elfos da floresta podem ser muito comuns, por exemplo, mas berserkers desta raça serão virtualmente desconhecidos. Tudo que o Mestre precisa fazer é tomar as estatísticas dos vários mercenários listados neste capítulo, remover um talento e quatro pontos de perícia e aplicar os ajustes de PdM para cada raça, como listados no *Livro de Regras Básicas II*.

Mercenários de raças não-humanas, contudo, tendem a ser mais raros e podem pedir um preço muito maior pelos seus serviços. O Mestre deve modificar os custos por mês para cada mercenário de modo a refletir a raridade de cada raça dentro do seu mundo de campanha, mas, como guia, a tabela abaixo pode ser usada. O Mestre também deve se sentir livre para modificar as armas e armadura dos mercenários conforme ele julgar apropriado. Nenhum mercenário irá cobrar menos do que 1 PO por mês por seus serviços.

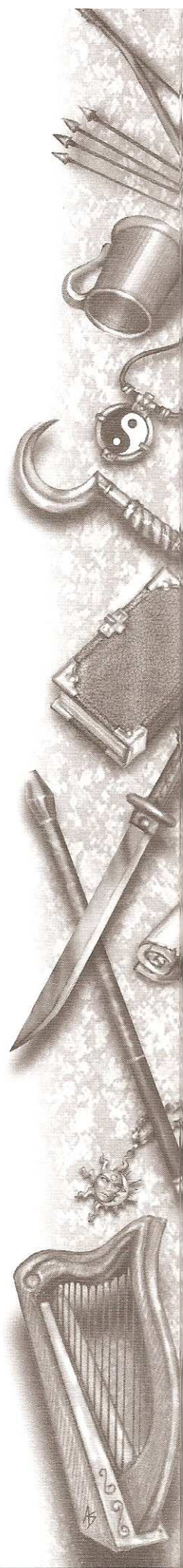
Raças de Mercenários

Raça	Custo Extra por Mês
Anão	+2 PO
Bugbear	+12 PO
Elfo	+2 PO
Gnoll	+6 PO
Gnomo	+1 PO
Goblin	-1 PO
Halfling	-1 PO
Kobold	-1 PO
Meio-Elfo	+1 PO
Meio-Orc	+3 PO
Minotauro	+24 PO
Ogro	+22 PO
Orc	+3 PO
Povo Lagarto	+4 PO
Robgoblin	+2 PO
Troglodita	+6 PO

MANTENDO MERCENÁRIOS

Em campanhas longas, o Mestre pode permitir que os jogadores simplesmente paguem mercenários a cada mês para manter seus serviços. Se o ambiente sustenta a necessidade de mercenários em batalhas e escaramuças, o que mantém combatentes ocupados, isto deve ser o bastante para manter a lealdade de tropas de aluguel. Contudo, longos períodos de calmaria podem fazer com que a atenção da unidade mercenária se dilua. Muitos soldados estão contentes em coletar seu pagamento sem fazer nada, mas outros são motivados pelo conflito e se ressentem de tempos de paz.

Se o Mestre desejar este fator, os mercenários podem tornar-se desleais com o tempo. Estas dissidências podem ser reprimidas através de tratamento honesto e conflitos ocasionais, como mostrado na tabela a seguir. O jogador que recrutou a unidade mercenária faz um teste de Lealdade nesta tabela a cada mês. Um sucesso indica lealdade continuada e bons serviços. Uma falha tem conseqüências variadas, dependendo da margem pela qual o teste falhou.



Teste de Lealdade com Mercenários

Teste Básico de Lealdade: Teste de Carisma (CD 10)

Ação	Modificador no Teste
Cada semana consecutiva sem ação militar	-1
Cada morte na unidade	-1
Cada batalha lutada em que a unidade estava em desvantagem numérica	-1
Maus-tratos*	-1 a -3
Fome ou doença por mais de uma semana	-5
O recrutador possui o talento Liderança	+4
O recrutador é um guerreiro	+2
Cada peça de ouro paga além do custo mensal do mercenário	+1 (máximo de +5)
Tratamento excelente*	+1 a +3

*Estes modificadores estão sujeitos ao julgamento do mestre.

Testes de Lealdade Falhos

Teste de Lealdade

falhou por	Resultado
1-3	A unidade deserta na primeira oportunidade, levando qualquer equipamento superior que possuía.
4-6	A unidade deserta como acima, mas também leva dez vezes o seu custo mensal em suprimentos adicionais.
7-9	A unidade leva vinte vezes o seu custo mensal em suprimentos.
10+	A unidade fica tão desencantada que, além de levar vinte vezes o seu custo mensal em itens, ela imediatamente se volta para servir ao inimigo (se apropriado).

Podem surgir circunstâncias que não permitam que uma unidade mercenária dissidente deserte imediatamente. Nestas condições, uma unidade desleal irá lutar se for ordenada, mas com -1 de penalidade moral cumulativa para jogadas de ataque e dano. A penalidade se acumula a cada semana até atingir um máximo de -5. Se uma unidade mercenária desleal é forçada a lutar com uma penalidade moral deste tipo, há uma chance de 10% por -1 ponto que durante a batalha ela irá se voltar contra os seus antigos empregadores. Se isto ocorrer, a penalidade torna-se um bônus.

Conforme a decisão do Mestre, o teste de Lealdade pode ser feito em segredo sem informar os jogadores do seu resultado. Neste caso, o recrutador não irá saber da insatisfação das suas tropas até que ela se torna dolorosamente aparente. O jogador que fez o recrutamento pode tentar um teste de Obter Informação (CD 20) imediatamente após o teste de Lealdade ter sido feito para determinar seu resultado. Uma falha significa nenhuma informação útil.

MERCENÁRIOS, SEGUIDORES E O TALENTO LIDERANÇA

Mercenários são soldados comprados e pagos por aqueles com recursos suficientes para fazê-lo. A sua lealdade está, no final das contas, com o dinheiro que cobram e com o seu próprio senso de autopreservação. Seguidores e parceiros, por outro lado, são ligados a um jogador com o talento Liderança através de algo mais poderoso – confiança. Eles confiam que o seu líder vá tomar conta deles, procurar fazer o que é melhor para eles e satisfazer suas necessidades por causa da amizade que os une.

Mercenários podem se tornar seguidores se o jogador que os recrutou escolher o talento Liderança, necessário para fazê-lo. Se o jogador não tem o nível suficiente para adquirir todos os membros da unidade mercenária como seguidores, o excesso é separado da unidade e deixa de trabalhar para o jogador. Lealdade dividida pode ser uma coisa perigosa, e os membros de uma unidade mercenária não irão frequentemente servir ao mesmo mestre por razões diferentes. O benefício primário de se aceitar ex-mercenários como seguidores é que eles não precisam mais de nenhum pagamento oficial. Seguidores não cobram taxas mensais nem exigem testes de Lealdade. Isto pode poupar ao jogador muita burocracia e frustração mas não torna o serviço dos mercenários necessariamente gratuito. Como dito acima, seguidores e parceiros confiam que o seu líder tome conta das suas necessidades. Se eles forem maltratados, a sua confiança não é infinita.

Dito isto, seguidores irão tolerar muito mais do que mercenários tolerariam. Seguidores permanecem leais enquanto viajam por desertos áridos com suprimentos escassos e nenhum alívio à vista. Um parceiro irá lutar ao lado de um jogador enquanto um dragão furioso rugem em sua direção. Mercenários normalmente vão desertar sob tais condições a menos que o jogador tenha sido extremamente carismático e inspirador. Na melhor das hipóteses, eventos como estes forçarão um teste imediato de Lealdade usando as regras acima.

Por outro lado, mercenários podem ser contratados em números muito maiores que seguidores, permitindo que o recrutador monte um exército maior que ele poderia usando o talento Liderança. Parceiros são muitas vezes excelentes comandantes para unidades de mercenários a serviço do jogador, já que permanecem leais mesmo quando o grupo sob seu comando deserta. Em casos como este, qualquer dano que a unidade causar “indo embora” pode ser reduzido ou negado através do uso inteligente de um comandante parceiro. O Mestre é encorajado a levar as ações dos seguidores e parceiros em conta quando estiver determinando as ações dos mercenários em combate. Um jogador que trata os seus seguidores bem pode servir como inspiração para os mercenários sob seu comando, já que eles podem acreditar que as suas boas graças lhes trarão melhor tratamento também. Isto pode sair pela culatra se este tratamento nunca vier, mas um jogador que trate bem as suas tropas, mesmo aquelas pelas quais tem que pagar, deve ver esta lealdade ser recompensada.

SISTEMA ABERTO DE COMBATE EM MASSA

O guerreiro de alto nível é um líder, no comando de exércitos grandiosos, lutando por causas justas e pela defesa de nações inteiras. Guerreiros de menor status podem comandar unidades inteiras de combatentes dentro de batalhas maiores, lutando ao lado de seus companheiros na esperança da vitória no final.

Enquanto as regras principais de combate do Sistema d20 são superlativamente detalhadas para a maior parte dos jogos, elas tendem a falhar e tornar-se complicadas demais quando mais de uma dúzia de personagens está lutando de cada lado da batalha. Para lidar com combates muito maiores, um novo sistema é preciso. O Sistema Aberto de Combate em Massa (SACM) apresentado aqui permitirá batalhas envolvendo centenas ou mesmo milhares de personagens de cada lado, aumentando em muito a escala de qualquer campanha. O SACM tem muito em comum com as regras de combate do Sistema d20 já existentes, e os jogadores logo irão perceber que podem mudar de um para o outro com facilidade e rapidez, quando quer que seus jogos o exijam.

A intenção do SACM, no entanto, não é de super-detalhar enormes exércitos e seus usos no campo de batalha – existem centenas de *wargames* que já fazem isto. Ao invés disso, o SACM apresenta um método realista de lidar com combates em massa rápida e facilmente, com apenas um punhado de jogadas de dados, para que o Mestre possa se concentrar nas ações dos verdadeiros heróis, os personagens jogadores.

A FICHA DE UNIDADE

A Ficha de Unidade na página 110 é usada para anotar os detalhes e habilidades de cada unidade dentro de um exército. Esta ficha permite que os jogadores e o Mestre julguem a eficiência de cada unidade rapidamente, e ajuda muito a resolução do combate em massa.

A Ficha de Unidade é usada como uma conveniência nestas regras, para ações que vão desde lançar uma investida devastadora em um exército inimigo até anotar as baixas quando o exército é atacado por catapultas flamejantes. Há muitas outras circunstâncias no jogo onde o Mestre irá preferir usar as regras padrão do *Livro de Regras Básicas I* para resolver combates e testes de perícias – a Ficha de Unidades é usada quando números maiores de membros de uma unidade precisam realizar a mesma tarefa ao mesmo tempo. Uma típica Ficha de Unidade, detalhando os novos recrutas dos Guerreiros de Urusk, é mostrada abaixo:

Raça: Humanos **Classe:** Combatentes
Nível: 1 **Tamanho da Unidade:** 80
Tipo de Unidade: Infantaria
Pontos de Vida de Unidade: 88 (+10% Constituição 12)
Iniciativa: +4 (+4 Iniciativa Aprimorada)
Ataques: Espada curta +2
Dano: Espada curta 1d6+1
CA: 12 (+2 corselete de couro)
Habilidades: For 13, Des 10, Cons 12, Int 9, Sab 11, Car 8
Testes de resistência: Fort +3; Ref +0; Von +0
Talentos: Foco em Arma (espada curta) e Iniciativa Aprimorada.

Como pode ser visto, a Ficha de Unidade tem muito em comum com as fichas dos monstros no *Livro de Regras Básicas III*, assim como as regras de combate de unidades detalhadas abaixo.

Raça, Classe e Nível

A raça e a classe da unidade são determinadas por maioria simples – se uma unidade tem 3 combatentes ogros e 27 guerreiros humanos, então a unidade será anotada como sendo guerreiros humanos. O nível de cada unidade é considerado como sendo formado pelo nível ou Dados de Vida médios de cada membro da unidade, arredondados para baixo.

Tamanho da Unidade

Isto é simplesmente um registro de quantos membros existem em uma unidade.

Tipo de Unidade

Isto é um reflexo de como uma unidade opera no campo de batalha, e irá constar como arqueiros, infantaria, guerrilha ou cavalaria. As regras completas para cada tipo de unidade são detalhadas na página 105.

Pontos de Vida de Unidade

Os Pontos de Vida de Unidade são usados para calcular quanto dano a unidade pode suportar em combate antes de ser derrotada ou mesmo dizimada. Eles são determinados simplesmente combinando os Dados de Vida de cada membro da unidade, modificados como a seguir:

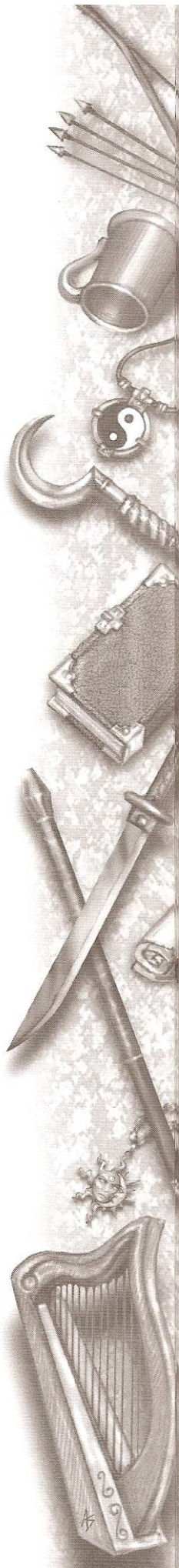
A maioria da unidade tem	+/- 10% por
modificador de Constituição	modificador de Cons
A maioria da unidade tem 3 PV ou menos	-25%
A maioria da unidade tem o talento Vitalidade	+10%
Unidade de Cavalaria	+50%

Iniciativa

Este é o modificador de Iniciativa (calculado da maneira normal do Sistema d20, usando modificadores de Destreza, etc...) da maioria da unidade.

Ataques, Dano e Classe de Armadura

Estes são determinados por maioria simples – as armas e armaduras que a maior parte da unidade usa são considerados como utilizados por todos para propósitos da Ficha de



SISTEMA ABERTO DE COMBATE EM MASSA

Unidade e combate de unidades. A maioria da unidade também é usada para determinar bônus base de ataque e quaisquer modificadores por Força para ataque e dano, e modificadores por Destreza para a Classe de Armadura.

Talentos

Qualquer unidade cujos membros, em sua maioria, tenham um ou mais talentos idênticos terá tais talentos listados em sua Ficha de Unidade. Contudo, os seguintes talentos não têm nenhum efeito no combate em massa e assim nunca são listados, não importando quantos membros da unidade possuam-nos. Eles ainda podem, porém, utilizar estes talentos individualmente quando o SACM não estiver sendo usado.

Ataque Circular, Defesa Contra Conjuradores, Desarmar Aprimorado, Descansar de Armadura, Deslocamento, Desviar Objetos, Distrair, Encontrão Aprimorado, Especialista em Agarrar, Esquiva Aprimorada, Exibição Espantosa, Exímio Atirador, Flanquear em Equipe, Golpe Mirado Aprimorado, Guerreiro Defensivo, Imobilizar Aprimorado, Lutar Lado a Lado, Mobilidade, Pontaria Certa, Reflexos de Combate, Revezamento, Separar, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Armaduras Aprimorado, Vestir Armadura.

Habilidades e Testes de Resistência

Mais uma vez, as habilidades e testes de resistência da maioria da unidade são anotados na Ficha de Unidade.

RESOLVEDO O COMBATE DE UNIDADES

O SACM segue muitas das regras que criaturas também seguem quando lutam usando o Sistema d20 básico. A menos que seja dito algo em contrário, todas as regras de combate detalhadas no *Livro de Regras Básicas I* se aplicam igualmente para unidades, e a Ficha de Unidade faz esta transição com relativa facilidade. O combate de unidades ocorre quando duas unidades se encontram em batalha e engajam-se em combate. Um sumário completo do combate de unidades, junto com as mudanças exigidas para as regras no *Livro de Regras Básicas I* é apresentado aqui.

Rodadas

O combate de unidades é dividido em rodadas de 6 segundos, como normal.

Iniciativa

Antes que a primeira rodada de combate comece, cada unidade envolvida faz um teste de Iniciativa. Um teste de Iniciativa é um teste de Destreza ($1d20 +$ o modificador de Destreza da unidade). Se o líder da unidade tem o talento Liderança, ela ganha +2 de bônus de competência no seu teste de Iniciativa.

Ataques

Unidades podem atacar a cada rodada em que estiverem em contato com o inimigo.

Jogada de Ataque

Para acertar um ataque que cause dano, a unidade deve atingir a Classe de Armadura do alvo, ou melhor.

Jogada de Ataque Corpo a Corpo: $1d20 +$ bônus base de ataque + modificador de Força + modificador de tamanho.

Jogada de Ataque à Distância: $1d20 +$ bônus base de ataque + modificador de Destreza + modificador de tamanho.

Note que modificadores de tamanho se referem ao tamanho das criaturas como normal, não ao Tamanho da Unidade. Penalidades por distância nunca são usadas no SACM, por causa da facilidade em se acertar grandes unidades de lutadores à distância.

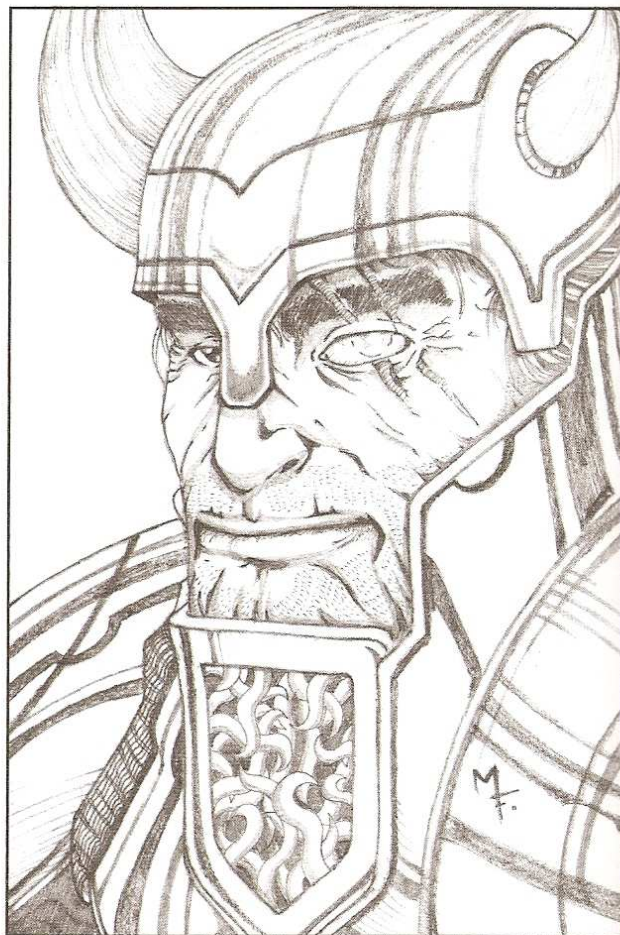
Dano

A maioria dos ataques no Sistema d20 causa dano em pontos de vida. Contudo, unidades recebem dano em termos de Pontos de Vida de Unidade, que são, efetivamente, o número de Dados de Vida da unidade inteira.

Classe de Armadura

A Classe de Armadura da unidade é o resultado exigido para que uma unidade inimiga tenha sucesso em uma jogada de ataque.

Classe de Armadura: $10 +$ bônus por armadura + bônus por escudo + modificador de Destreza + modificador de tamanho.



Pontos de Vida de Unidade

Os Pontos de Vida de Unidade representam quanto dano uma unidade pode sofrer antes de ser dizimada.

Opções de Ataque

Quando estiver atacando, uma unidade tem duas opções básicas:

Investida: Uma unidade que não esteja engajada em combate corpo a corpo pode investir contra qualquer inimigo realizando esta opção.

Ataque: Uma unidade pode fazer ataques corpo a corpo ou a distância. Uma unidade que possa atacar mais de uma vez a cada rodada pode fazê-lo com esta opção de ataque.

Retirada: Se estiver envolvida em combate, uma unidade pode tentar uma retirada.

Membros Individuais da Unidade

Qualquer membro que não esteja ativamente engajado em combate de unidades pode agir normalmente, seguindo todas as regras de combate do *Livro de Regras Básicas I*. Isto inclui fazer seus próprios ataques, lançar magias ou qualquer outra ação permitida.

Movimento

A posição relativa de uma unidade uma vez que o combate de unidades tenha começado não é muito importante.

Movimento em pequena escala na descrição do combate não irá afetar a batalha.

Ataques de Oportunidade

Ataques de oportunidade apenas são utilizados em combate de unidades quando uma unidade tenta bater em retirada do combate corpo a corpo com outra unidade. O ato de bater em retirada gera um ataque de oportunidade.

Recebendo Dano

Os Pontos de Vida de Unidade são uma representação de quanto dano uma unidade pode suportar antes de ser completamente massacrada ou forçada a debandar. Uma unidade reduzida a 0 Pontos de Vida de Unidade é considerada como vencida, embora não necessariamente morta. As regras para determinar quantos sobrevivem ao combate de unidades são cobertas na página 105.

Superioridade

Quando uma unidade é muito superior à outra, tanto em termos de número quanto de habilidade, eles logo poderão causar uma quantidade incrível de dano em seus inimigos enquanto sofrem muito pouco em retribuição. A tabela abaixo é usada para aplicar modificadores de ataque, dano e moral para unidades muito superiores ou inferiores a seus inimigos.

Outras Considerações

Se a maior parte da unidade tem uma habilidade especial (a Fúria Bárbara, por exemplo), então isto também se aplica ao combate de unidades. Bônus para ataque, dano e jogadas relacionadas são facilmente aplicáveis ao sistema de combate de unidades apresentado aqui. Talentos são as únicas habilidades especiais nunca usadas, não importa quantos membros da unidade possuam o mesmo talento.

As regras para lutadores surpreendidos não são usadas no combate de unidades.

Além disso, as seguintes regras do *Livro de Regras Básicas I* nunca são utilizadas em combate de unidades:

Ações Mágicas, Ações Variadas, Ferimentos e Morte, Flanquear, Prestar Ajuda, Encontrão, Desarmar, Agarrar, Combate Montado, Ultrapassar, Imobilizar.

Opção de Investida de Unidade

Qualquer unidade que não esteja engajada em combate corpo a corpo pode investir contra uma unidade inimiga. Fazendo isto, a unidade ganha o bônus normal de +2 por investida para sua jogada de ataque. Contudo, a unidade também sofre -2 de penalidade para sua Classe de Armadura por uma rodada. A opção de investida é o único modo com que uma unidade pode iniciar um combate corpo a corpo com outra.

Opção de Ataque de Unidade

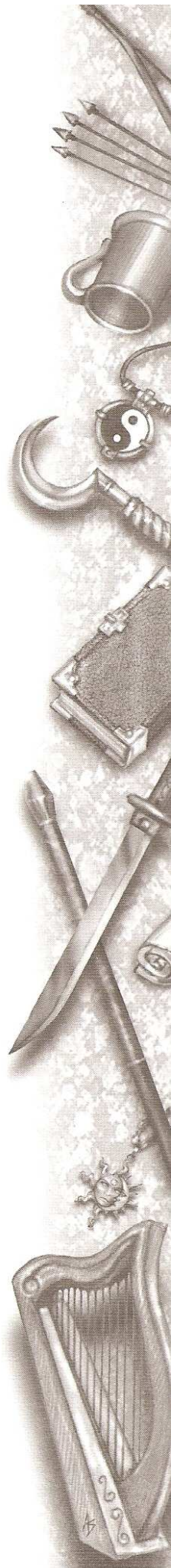
O combate de unidades é tratado da mesma forma que um combate normal entre criaturas, já que um teste de Iniciativa é feito, seguido por jogadas de ataque e dano. Existem, contudo, algumas diferenças importantes para serem ressaltadas.

Ataques de Unidades à Distância

Muitas unidades equipam uma grande proporção de seus homens com arcos, bestas e outras armas de longa distância. O efeito de uma unidade inteira atirando ou arremessando armas de projéteis pode ser devastador pois, mesmo que soldados não sejam conhecidos por sua ótima mira, uma grande onda de

Tabela de Superioridade

O Tamanho da Unidade é...	Modificador de Ataque	Modificador de Dano	Modificador de Moral
Dez vezes ou mais que o do inimigo	+5	x10	+5
Cinco vezes o do inimigo	+3	x5	+3
Três vezes o do inimigo	+2	x3	+2
Duas vezes o do inimigo	+1	x2	+1
50% do inimigo	-1	x1	-1
33% do inimigo	-2	x1	-2
20% do inimigo	-3	x1	-3
10% ou menos do inimigo	-5	x ½	-5



flechas direcionada a uma unidade inimiga compacta pode causar uma verdadeira carnificina. O uso de balestras no campo de batalha leva este tipo de combate a um novo nível – virotes enormes, do tamanho de lanças são disparados diretamente na massa compacta da unidade inimiga, criando terror absoluto, já que vários membros da unidade podem ser empalados por cada tiro.

Atacando com Armas de Ataque à Distância

Atacantes à distância fazem uma jogada de ataque normal contra a Classe de Armadura do seu alvo, como descrito no *Livro de Regras Básicas I*.

Anotando o Dano

Em caso de acerto, a jogada de dano é feita normalmente, com o resultado sendo descontado dos Pontos de Vida da Unidade inimiga. Esta jogada de dano, contudo, é modificada conforme mostrado abaixo, dependendo do tamanho da unidade dos atacantes – unidades maiores são capazes de atirar números maiores de projéteis, causando uma imensa quantidade de dano contra seus inimigos.

Tamanho da Unidade Atacante	Modificador de Dano
5-10	-5
11-20	-3
21-50	-
51-100	x2
101-200	x3
200 ou mais	x4

No mínimo 1 ponto de dano sempre será causado, mesmo se a jogada for modificada para 0 ou menos.

Unidades com um Tamanho de Unidade de 5 ou menos não usam este sistema – use as regras normais de combate descritas no *Livro de Regras Básicas I*.

Ataques Mágicos

Grandes magias explosivas como *bola de fogo* podem ter efeitos devastadores na massa compacta de uma unidade, e mesmo um *relâmpago* irá provavelmente matar diversos combatentes no seu caminho através das linhas de soldados. A magia é uma força poderosa no campo de batalha, e seus usuários são muito procurados por generais que apreciam tanto suas magias de ataque quanto suas defesas arcanas e divinas.

Magias com um alcance de toque ou próximo somente podem ser usadas contra um inimigo com quem o conjurador esteja engajado em combate corpo a corpo. Magias de alcance médio podem ser usadas contra qualquer unidade no campo de batalha com exceção de arqueiros inimigos. Magias de alcance longo podem ser usadas em qualquer unidade, incluindo arqueiros inimigos.

O Mestre é o árbitro final quanto à efetividade de qualquer magia, mas as regras apresentadas aqui irão permitir que lide com a maioria das magias disponíveis de maneira fácil e rápida.

Magias no SACM

Qualquer magia de ataque causa dano normal nos Pontos de Vida da Unidade, mesmo que normalmente afete apenas um alvo, devido à proximidade dos lutadores. Qualquer magia que tenha uma área de pelo menos 18 metros de comprimento, largura ou raio irá causar dano dobrado contra os Pontos de Vida da Unidade. Testes de resistência e Resistência à Magia são aplicados normalmente.

Magias que causam efeitos além de dano (como *abençoar* ou *desespero*) apenas concederão seus bônus ou penalidades se a maior parte dos membros da unidade puder ser afetada. Se apenas a minoria for afetada pela magia, ela não dá nenhum bônus ou penalidade em combate de unidades. O Mestre deve decidir quantos membros da unidade estão na área de efeito de tais magias, usando o seu tamanho como um guia para quanto espaço a unidade como um todo ocupa.

Expulsar Mortos-Vivos

Clérigos podem tentar expulsar e fascinar unidades de mortos-vivos, apesar de seus números. As regras para expulsar mortos-vivos detalhadas no *Livro de Regras Básicas I* são usadas para determinar quantos Dados de Vida de mortos-vivos são afetados como normal, e este total é deduzido diretamente dos Pontos de Vida da Unidade morta-viva.

Opção de Retirada da Unidade

Uma unidade pode optar por bater em retirada se a luta não está indo ao seu favor, tanto para reagrupar-se antes de lançar outro ataque quanto para tentar sair completamente do combate.

Uma unidade tentando bater em retirada ao invés de atacar em uma rodada imediatamente provoca um ataque de oportunidade de qualquer inimigo em combate corpo a corpo com ela.

MORAL

Há muito poucas unidades que irão realmente lutar até a morte. Enquanto o inimigo penetra suas barricadas e defesas, camaradas de longa data começam a cair ante suas armas e nuvens de flechas chovem, muitos combatentes decidem largar suas armas ao invés de arriscar uma morte cruel.

Testes de Moral são feitos em um combate de unidades sempre que as circunstâncias listadas na tabela abaixo ocorrem. A CD exigida para a jogada em cada circunstância também é dada.

Circunstância de Moral	CD
Pontos de Vida de Unidade reduzidos à metade do valor original	15
Pontos de Vida de Unidade reduzidos a um quarto do valor original	20
Pontos de Vida de Unidade reduzidos a um terço do valor atual em uma única rodada	10
A unidade sofre mais dano em uma rodada do que o inimigo em combate corpo a corpo	15

A unidade é atingida por um inimigo com três
ou mais vezes os seus Pontos de Vida de Unidade 15

Os seguintes modificadores se aplicam para os testes de Moral:

Moral	Modificador
Líder da Unidade	+ o modificador de Carisma do Líder
Modificador por Moral*	+/- modificador por moral
Líder da Unidade tem talento Liderança	+ o nível de personagem do Líder
Ações dos personagens jogadores	veja página 109
Unidade já está fugindo	-4
Unidade escrava**	-4

*Modificadores por moral podem vir de qualquer fonte, não apenas aquelas listadas na tabela acima. Por exemplo, a magia *abençoar* dá um bônus de moral de +1 para jogadas de ataque – contudo, em combate de unidades, ela também irá fornecer um bônus para a Moral.

**Inclui unidades cujos membros foram forçados a lutar contra a sua vontade e sem qualquer forma de pagamento ou recompensa.

Se o teste de Moral falhar, a unidade automaticamente toma a opção de retirada na sua próxima rodada e irá continuar a deixar o campo de batalha na maior velocidade possível. Uma unidade deve passar em um teste de Moral contra CD 20 para agrupar-se e fazer uma outra opção de ataque na rodada seguinte. Personagens jogadores não têm nenhuma obrigação de fugir, mas a partir deste ponto eles vão estar lutando sozinhos! Não há, contudo, nenhuma garantia que o inimigo necessariamente permitirá que a unidade escape, e pode investir impiedosamente repetidas vezes, causando grande carnificina e destruição. Unidades em fuga nestas condições sofrerão -4 de penalidade de circunstância para suas jogadas de ataque até que reagrupem. Além disso, uma unidade nestas condições não pode fazer investidas ou ataques à distância.

Recuperando Baixas

Os Pontos de Vida de Unidade não representam o verdadeiro número de mortes dentro de uma unidade, mas provavelmente haverá bastante destas. Eles demonstram, ao invés disso, a habilidade de uma unidade continuar lutando apesar de mortes, ferimentos e rendições individuais.

Ao final de cada combate de unidades, seja envolvendo ataques à distância ou corpo a corpo, uma porcentagem dos Pontos de Vida de Unidade perdidos podem ser automaticamente recuperados, pois os feridos são auxiliados, aqueles que fugiram saem de seus esconderijos e a contagem de corpos é finalmente totalizada.

Combate à Distância: No final de qualquer combate envolvendo apenas armas de combate à distância, 50% dos

Pontos de Vida da Unidade, arredondados para baixo, podem ser recuperados.

Vencendo Combate Corpo a Corpo: Ao final de qualquer combate corpo a corpo, o vencedor pode recuperar 50% dos Pontos de Vida da Unidade, arredondados para baixo.

Perdendo Combate Corpo a Corpo: Ao final de qualquer combate corpo a corpo, o lado vencido pode recuperar 25% dos Pontos de Vida da Unidade, arredondados para baixo.

Estas porcentagens são modificadas como a seguir:

Clérigo com magias de cura presente	+2% por nível por clérigo (máx 10%)
Personagem com pelo menos 4 graduações na perícia Cura presente	+1% por personagem (máx 10%)

TIPOS DE UNIDADES

Existem quatro tipos de unidades no SACM, refletindo as diversas capacidades e habilidades no campo de batalha. O uso certo de tais unidades pode assegurar a vitória para um general, mesmo em face de uma oposição avassaladora.

Infantaria

A infantaria forma a base da maior parte das forças e consiste em qualquer unidade que não tenha as exigências para serem arqueiros, cavalaria ou guerrilheiros. Tais unidades não têm nenhum bônus ou penalidade especial no SACM.

Arqueiros

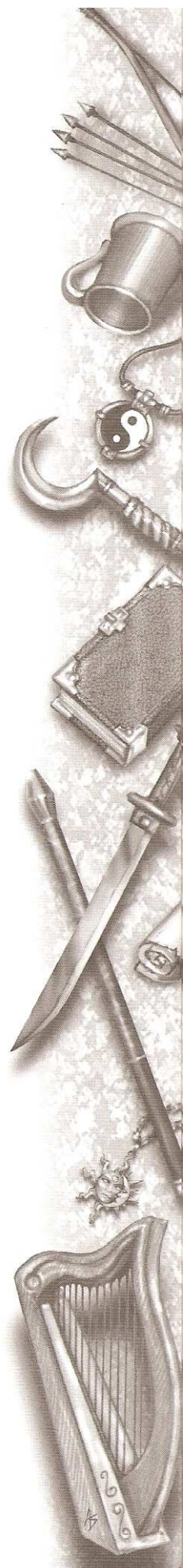
Qualquer unidade com armas de combate à distância com um incremento de distância de pelo menos 15 metros é designada como uma unidade de arqueiros. Unidades de arqueiros podem manter sua distância da linha de frente da batalha e despejar armas de projéteis sobre seus inimigos de um ponto afastado.

Cavalaria

Qualquer unidade cavalcando qualquer tipo de montaria em batalha é designada como cavalaria. Unidades de cavalaria são forças de movimento rápido no campo de batalha, capazes de atacar unidades inimigas quase à vontade. Quaisquer testes de Cavalgar são feitos pela unidade como um todo.

Guerrilheiros

Qualquer unidade que utilize armadura leve ou nenhuma armadura é designada como uma unidade de guerrilha, indo a campo em pequenas formações dispersas que permitem que operem com maior flexibilidade. Uma unidade de guerrilha somente sofre dano normal de ataques à distância ou mágicos, e ganha +2 de bônus de competência em todos os testes de Iniciativa. Contudo, nenhuma unidade de guerrilha pode ter mais de 20 membros de uma só vez. Unidades de cavalaria com cavalos leves ou cavalos de guerra sem armadura também podem ser designados como guerrilha, e recebem estes bônus e penalidades. Tais unidades são conhecidas como cavalaria de guerrilha.



BATALHAS EM LARGA ESCALA

As regras de combate de unidades apresentadas até agora permitem que os personagens jogadores liderem um grupo de combatentes em batalha contra um inimigo organizado e, espera-se, triunfem em face de tal adversidade. Contudo, o SACM é capaz de refletir combates muito maiores, onde múltiplas unidades de cada lado engajam-se em uma luta desesperada pela vitória.

Quando diversas unidades estão presentes em um lado durante uma batalha, as seguintes regras são utilizadas em conjunto com o combate de unidades detalhado acima.

Exércitos inimigos compostos de diversas unidades começam uma batalha de frente um para o outro. Não se considera que nenhuma delas esteja em combate corpo a corpo para começar, e todas estão ao alcance de quaisquer unidades de arqueiros. Testes de Iniciativa são feitos para cada unidade, que pode então decidir fazer uma investida, fazer um ataque à distância ou simplesmente ficar em posição por uma rodada e não fazer nada.

Uma unidade pode decidir investir contra qualquer unidade inimiga que desejar no seu turno de Iniciativa, mas nenhuma unidade pode ser atacada em combate corpo a corpo por mais que duas unidades ao mesmo tempo. Combates individuais de unidades são tratados pelas regras descritas acima.

Arqueiros

Uma unidade em investida contra uma unidade de arqueiros deve passar uma rodada completa chegando até seu alvo, já que os arqueiros se mantêm longe da linha de frente da batalha. Além disso, qualquer unidade fazendo uma investida contra arqueiros irá gerar um ataque de oportunidade deles antes que a unidade possa fazer sua jogada de ataque, já que os arqueiros podem ficar em posição e fustigar qualquer inimigo se aproximando com diversas saraivadas.

Qualquer unidade de infantaria, cavalaria ou guerrilha que não esteja em combate corpo a corpo pode ser designada para apoiar uma unidade de arqueiros. Estas unidades de apoio não fazem testes de Iniciativa toda as rodadas e não fazem nenhuma ação própria. Contudo, elas podem automaticamente interceptar uma unidade inimiga em investida contra os arqueiros que eles apóiam a qualquer momento. Qualquer unidade em investida contra arqueiros será forçada a investir contra a unidade de apoio, assim como sofrer o ataque de oportunidade da unidade de arqueiros. Até duas unidades podem apoiar uma unidade de arqueiros de uma só vez.

Cavalaria

Unidades de cavalaria são muito mais rápidas que a infantaria, e não precisam passar um turno se movendo para sua posição para atacar uma unidade de arqueiros. Eles serão, contudo, obrigados a investir contra quaisquer unidades de apoio que estiverem presentes.

Continuando a Batalha

Combate corpo a corpo e à distância continua entre todas as unidades presentes no campo de batalha até que um lado seja completamente destruído, se renda ou se retire.

Quando uma unidade destrói outra, ela pode investir contra uma nova unidade inimiga na rodada seguinte, mas as restrições normais para lutar contra no máximo duas unidades inimigas se aplicam normalmente.

MÁQUINAS DE GUERRA

No campo de batalha, um general pode se encontrar enfrentando uma força inimiga composta de muito mais que mera infantaria, cavalaria e arqueiros. Convocadas contra suas próprias unidades podem estar terríveis balestras, catapultas e impressionantes fortalezas móveis. Estas são máquinas de guerra, construções gigantescas que podem dominar qualquer campo de batalha com seu poder de fogo e pura força.

Máquinas de guerra são tratadas como se cada uma fosse uma unidade por si só dentro do SACM. Contudo, para refletir suas grandes capacidades, as máquinas de guerra têm um perfil ligeiramente diferente das unidades regulares, assim como algumas regras especiais que lhes dão a capacidade de esmagar hordas de combatentes inimigos com suas grandiosas armas.

A Ficha de Máquinas de Guerra

A Ficha de Máquinas de Guerra na página 109 é usada para anotar os detalhes e habilidades de cada máquina de guerra dentro de um exército. Esta ficha permite que os jogadores e o Mestre julguem a eficiência de cada máquina de guerra rapidamente, e ajuda muito na resolução do combate em massa.

Uma típica Ficha de Máquina de Guerra, detalhando uma catapulta de tamanho médio, é mostrada abaixo:

Catapulta Média

Dados de Estrutura: 1d10 (5 pe)
Dureza: 5
Tamanho: Grande
CA: 12 (-1 grande, +3 natural)
Ataques: 1 tiro de catapulta
Dano: Tiro de catapulta 4d6/2d6
Cadência de Tiro: 6
Equipe: 3
Qualidades Especiais: Nenhuma
Custo: 675 PO

Como logo pode ser visto, a Ficha de Máquina de Guerra tem muito em comum com as fichas de monstros no *Livro de Regras Básicas III*, assim como as regras de combate detalhadas abaixo.

Dados de Estrutura

A maioria dos ataques no Sistema d20 causa dano em pontos de vida, enquanto que unidades no SACM causam dano em Pontos de Vida de Unidade. Contudo, máquinas de guerra recebem dano em termos de pontos de estrutura.

Um ataque de um único personagem ou criatura deve causar dez ou mais pontos de dano para infligir dano diretamente aos pontos de estrutura de uma máquina de guerra. A dureza nunca é aplicada ao dano estrutural, já que tais ataques são simplesmente muito poderosos. Ataques de unidade do SACM automaticamente causam dano estrutural a máquinas de guerra, devido ao grande número de combatentes atacando juntos. Note que, enquanto parte das regras do SACM, o dano estrutural também é usado quando personagens atacam construções maiores, tais como navios ou fortalezas (na página 110), como parte de aventuras normais.

Dureza

Máquinas de guerra apenas usam sua dureza quando atacadas por personagens sozinhos, nunca quando atacadas por unidades.

Tamanho

Isto diz o quão grande é a máquina de guerra em comparação com criaturas.

CA

Esta é a Classe de Armadura da máquina de guerra, usada para que ela se defenda de todos os ataques que vier a enfrentar.



Ataques

Máquinas de guerra têm armas devastadoras, que permitem-nas massacrar grandes números de combatentes com cada ataque. Aqui está detalhado cada ataque que a máquina de guerra possui.

Dano

Muitas máquinas de guerra são capazes de causar dano estrutural em outras máquinas de guerra e fortalezas. Se uma máquina de guerra é listada como tendo dois tipos de dano para uma única arma, o último irá refletir dano estrutural, e o primeiro o dano causado a personagens únicos e unidades.

Cadência de Tiro

A despeito de possuírem equipes de vários homens, a maior parte das máquinas de guerra é incrivelmente lenta para ser recarregada, mirada e disparada. Listadas aqui estão quantas ações de rodada completa a equipe deve gastar para atirar e recarregar as armas da máquina de guerra.

Equipe

Este é simplesmente o número de pessoas necessário para manter a máquina de guerra em eficiência total durante o combate. Cada arma pode perder até um quarto da sua equipe, arredondado para baixo, antes que sua frequência de tiro seja afetada. Cada membro da equipe perdido depois deste ponto fará com que a frequência de tiro seja dobrada.

Custo

Simplesmente um guia para o quanto um general deve pagar para possuir esta máquina de guerra e tê-la em seu exército.

MÁQUINAS DE GUERRA EM COMBATE

Na maior parte dos aspectos, máquinas de guerra são tratadas dentro do SACM e, na verdade, dentro das regras normais de combate do Sistema d20, da mesma maneira que qualquer criatura ou objeto, levando em conta novas regras como dano estrutural. Contudo, existem algumas exceções dentro do SACM que refletem a natureza única das máquinas de guerra no campo de batalha.

† Todas as máquinas de guerra sofrem -4 de penalidade de circunstância em seus testes de Iniciativa.

† Balestras dentro do SACM atacam todas as unidades como se tivessem uma Classe de Armadura de 10, e qualquer dano resultante é deduzido diretamente dos Pontos de Vida de Unidade, já que a força dos imensos virotes usados permite que um único deles atravesse diversos lutadores. Contudo, outras máquinas de



SISTEMA ABERTO DE COMBATE EM MASSA

guerra são atacadas como se a balestra fosse um único personagem – a balestra precisa causar 10 pontos de dano depois de haver superado a dureza do alvo para causar 1 ponto de dano estrutural.

† Catapultas e trebuchets dentro do SACM atingem todos os seus alvos, tanto máquinas de guerra quanto unidades, como se eles tivessem Classe de Armadura 10. A quantidade de dano que eles causam é deduzida dos Pontos de Vida de Unidade, já que eles podem esmagar diversos guerreiros com cada tiro. Contra máquinas de guerra, eles causam dano estrutural, como detalhado nas suas descrições abaixo.

† Nenhuma máquina de guerra pode fazer ataques de oportunidade.

Existem muitos tipos diferentes de máquinas de guerra que podem ser levadas ao campo de batalha, de pequenas balestras a enormes trebuchets e fortalezas móveis. Os jogadores e o Mestre são encorajados a criar suas próprias, usando os exemplos abaixo como guias para seu custo e eficiência.

PERSONAGENS JOGADORES

No centro da ação de qualquer aventura estão os personagens jogadores, e no SACM eles têm grandes oportunidades de agirem como heróis. Enquanto sua unidade se choca contra o inimigo, os guerreiros lideram seus homens, buscando confrontar-se com os líderes das unidades adversárias assim como suas unidades lutam um combate desesperado contra seus próprios oponentes. Os ladinos habilmente esquivam-se de golpes de espada imprecisos, enquanto os magos realizam incríveis feitiços, empurrando o inimigo à submissão.

As regras apresentadas neste capítulo são feitas para permitir a integração fácil dos personagens jogadores no SACM, com o mínimo de esforço possível exigido da parte do Mestre e dos jogadores. A duração da rodada de combate, seja com as ações dos personagens seja com as de unidades inteiras, é sempre de 6 segundos. Assim, o que quer que um personagem poderia tentar normalmente em uma rodada de combate normal será igualmente aplicável no SACM.

Atacando e Danificando Máquinas de Guerra

Na tentativa de acertar uma máquina de guerra com um ataque à distância, as regras normais do sistema d20 são usadas. Máquinas de guerra, contudo, tendem a serem muito grandes e então podem ser bastante difíceis de se errar! O tamanho de criatura equivalente a cada máquina de guerra é listado na página 107. Quando um personagem tenta acertar uma máquina de guerra com uma arma branca, assuma que a máquina de guerra tem Classe de Armadura 0 – mesmo um guerreiro vesgo terá muita dificuldade em errar um objeto tão grande enquanto estiver parado ao seu lado...

Podem surgir situações em que um jogador deseje atacar uma máquina de guerra de uma maneira específica – atirar uma flecha flamejante em uma fresta para setas, por exemplo, ou destruir uma roda para impedir que a máquina se mova. Nessas

circunstâncias, o Mestre deve determinar o resultado destas ações usando as regras dos Livros de Regras Básicas, usando a dureza da máquina de guerra como uma base com a qual calcular o dano.

Combates de Unidades

Os personagens jogadores nunca são contados como parte da unidade quando calculando a Ficha de Unidade – eles sempre agem independentemente, mesmo que sejam meros soldados rasos, assim permitindo que façam toda sorte de ações heróicas (ou covardes). Sob circunstâncias normais, o combate corpo a corpo para os personagens jogadores é tratado exatamente da mesma forma como no *Livro de Regras Básicas I*. Eles podem, contudo, atacar unidades inimigas.

Se duas unidades estão combatendo uma contra a outra, os personagens jogadores podem escolher ajudar um dos lados. Para fazer isto, eles se engajam em combate com um ou mais membros da unidade inimiga, usando as regras normais de combate apresentadas no *Livro de Regras Básicas I*. Todos os envolvidos no combate agem na ordem da Iniciativa, logo, os personagens jogadores têm uma chance de agir antes de todos. Contudo, se eles conseguirem matar ou de outra forma vencer quaisquer de seus inimigos, então os Dados de Vida das criaturas que eles sobrepujaram são imediatamente deduzidos dos Pontos de Vida de Unidade. Por exemplo:

Enquanto liderava sua heróica unidade em uma investida desesperada no ataque à tropa mercenária de ogros conhecida como os Martelos Sangrentos, Torgrim o Guerreiro, jogando a Iniciativa mais alta do combate, ataca um grande ogro enquanto o resto de seus homens engaja-se com o restante dos inimigos. Os Pontos de Vida da Unidade dos ogros é 87, uma combinação de ogros e hobgoblins. Torgrim despacha seu inimigo ogro em uma rodada de combate – um ogro normal tem 4 DV, e assim os mercenários perdem 4 Pontos de Vida de Unidade imediatamente, reduzindo-os a um total de 83. as unidades agora lutam, na ordem do restante das iniciativas.

Deve ser ressaltado que algumas magias, como *bola de fogo*, podem ser particularmente destrutivas em tais escaramuças, quando os combatentes estão todos juntos em uma unidade. Nestes casos, a magia é tratada como descrito no *Livro de Regras Básicas I*, e o Mestre deve usar seu próprio julgamento para decidir a sua eficiência, baseado na sua área de efeito.

Moral da Unidade

Os personagens jogadores são imunes aos efeitos da moral da unidade, como detalhado na página 104, mas as unidades provavelmente não verão com bons olhos jogadores que continuam lutando enquanto elas tentam se render. Contudo, muitas das ações dos personagens jogadores podem ter influência em como sua unidade luta. A tabela abaixo lista algumas das ações mais comuns que um personagem jogador pode tentar para aumentar a moral da sua unidade, mas o Mestre é bem vindo a adicionar outras quando a necessidade surgir – basicamente, os jogadores devem sempre ser recompensados por bravura e certamente ganharão o respeito da unidade. Os bônus de moral ganhos se aplicam às jogadas de ataque e dano da unidade para o resto do combate, assim como para as jogadas de moral feitas na tabela da página 104.

Balestra

Dados de Estrutura: 1d6 (3 PE)
Dureza: 5
Tamanho: Grande
CA: 10 (-1 grande, +1 natural)
Ataques: 1 Virote
Dano: Virote 3d6/-
Cadência de Tiro: 3
Equipe: 1
Qualidades Especiais: Nenhuma
Custo: 500 PO

Catapulta Leve

Dados de Estrutura: 1d6 (3 PE)
Dureza: 5
Tamanho: Grande
CA: 12 (-1 grande, +3 natural)
Ataques: 1 Tiro de Catapulta
Dano: Tiro de Catapulta 3d6/1d6
Cadência de Tiro: 5
Equipe: 2
Qualidades Especiais: Nenhuma
Custo: 550 PO

Catapulta Média

Dados de Estrutura: 2d6 (7 PE)
Dureza: 5
Tamanho: Grande
CA: 12 (-1 grande, +3 natural)
Ataques: 1 Tiro de Catapulta
Dano: Tiro de Catapulta 4d6/2d6
Cadência de Tiro: 6
Equipe: 3
Qualidades Especiais: Nenhuma
Custo: 675 PO

Catapulta Pesada

Dados de Estrutura: 3d6 (10 PE)
Dureza: 5
Tamanho: Enorme
CA: 12 (-2 enorme, +4 natural)
Ataques: 1 Tiro de Catapulta
Dano: Tiro de Catapulta 5d6/3d6
Cadência de Tiro: 8
Equipe: 5
Qualidades Especiais: Nenhuma
Custo: 800 PO

Catapulta de Flechas

Dados de Estrutura: 2d6 (7 PE)
Dureza: 5
Tamanho: Grande
CA: 12 (-1 grande, +3 natural)
Ataques: 1 Saraivada de Flechas
Dano: Saraivada de Flechas 1d10/-
Cadência de Tiro: 6
Equipe: 2
Qualidades Especiais: Nenhuma
Custo: 300 PO

Trebuchet

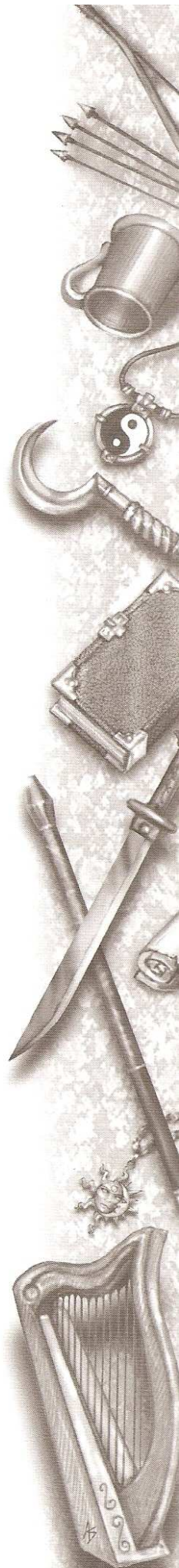
Dados de Estrutura: 4d6 (14 PE)
Dureza: 5
Tamanho: Enorme
CA: 14 (-2 enorme, +6 natural)
Ataques: 1 Tiro de Trebuchet
Dano: Trebuchet 6d6/4d6
Cadência de Tiro: 10
Equipe: 6
Qualidades Especiais: Nenhuma
Custo: 1.400 PO

Ação dos Personagens Jogadores	Bônus de Moral para a Unidade
Matar o líder da unidade inimiga	+2
Matar um oficial/sargento inimigo	+1
Destruir uma máquina de guerra inimiga	+1
Fugir da batalha	-4
Matar 10% ou mais da unidade inimiga em um ataque	+1

Ganhando Experiência

Pontos de experiência podem ser muito difíceis de calcular em batalhas em massa, a menos que o Mestre esteja preparado para ser muito flexível. Simplesmente a quantidade de variáveis envolvidas no tamanho, tipo e armamento das unidades inviabiliza qualquer sistema simples de prêmios que não recorra a páginas e páginas de tabelas cruzadas. Então, um sistema muito mais fácil e rápido é necessário:

Os personagens jogadores irão sempre ganhar pontos de experiência como normal pelas criaturas *que eles derrotam pessoalmente*. Por exemplo, se eles pessoalmente lideraram uma unidade e acabaram matando o líder inimigo e seis de seus homens, eles recebem um prêmio em experiência como normal, baseado no líder e nos seis homens, mesmo se a sua própria unidade tenha massacrado todos os outros membros da unidade.



SISTEMA ABERTO DE COMBATE EM MASSA

Premiação de história são dados pelo Mestre para personagens jogadores que tenham liderado unidades ou exércitos inteiros e tenham sido vitoriosos. O tamanho da premiação de história irá variar muito entre unidades, assim como de acordo com o tipo e armamento relativos, sem mencionar o nível do próprio personagem. Parâmetros sobre premiação de história são fornecidos no *Livro de Regras Básicas II*.

Como uma última palavra, deve ser ressaltado que derrotar uma unidade não significa necessariamente massacrar cada último membro – capturar uma unidade sem que uma única arma tenha sido usada irá valer um prêmio de história, assim como enganar um inimigo ou surpreendê-lo furtivamente. O Mestre deve ser flexível na distribuição dos pontos de experiência e recompensar os jogadores por todas as vitórias dos seus personagens.

Experiência das Unidades

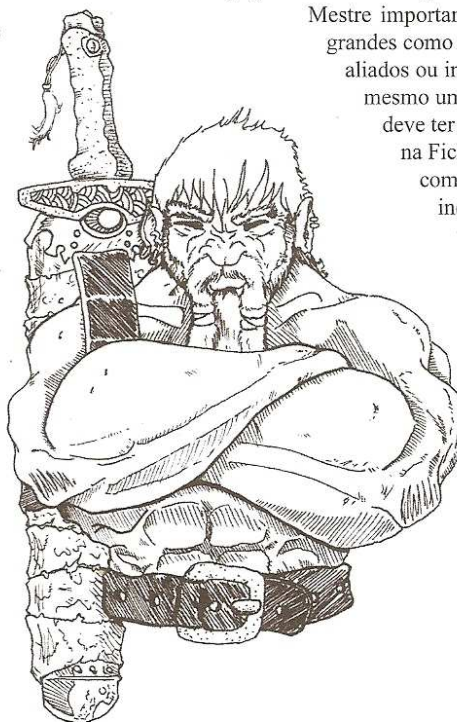
Nas sessões de teste, nós verificamos que as ações dos personagens jogadores em grande parte tinham uma vantagem sobre os homens em sua unidade, devido às baixas, e os soldados raramente estavam em posição de ganhar experiência por si mesmos. Contudo, se os jogadores estão tomando bastante cuidado com os riscos em que eles colocam suas unidades, o Mestre pode descobrir que a maioria dos homens acaba sobrevivendo aos encontros.

Assim como para os próprios personagens jogadores, não existem regras rápidas para que unidades ganhem experiência, mas o Mestre é encorajado a periodicamente aumentar a qualidade de uma unidade, talvez a cada seis

meses durante uma campanha militar, desde que a maioria sobreviva a cada batalha. Desta forma, escravos e unidades de milícia podem se tornar soldados capazes, e veteranos podem mesmo começar a subir de nível.

Personagens do Mestre

É fortemente recomendado que estas regras para personagens jogadores também sejam adotadas para personagens do Mestre importantes, incluindo monstros grandes como dragões e demônios, sejam eles aliados ou inimigos do grupo. Desta forma, mesmo uma rele tribo de goblins não deve ter o seu senhor da guerra incluído na Ficha de Unidade – ele irá agir como um personagem independente, encorajando sua unidade a atacar os personagens jogadores em seus pontos mais fracos. Ele pode até mesmo ganhar os bônus de moral apresentados acima.



FICHA DE UNIDADE

Raça: Classe: Nível: Tamanho da Unidade:

Tipo da Unidade:

Pontos de Vida de Unidade:

Iniciativa:

Ataques:

Dano:

CA:

Fort: Ref: Von:

Talentos:

Líder da Unidade:

Raça:

Classe:

Nível:

Pontos de Vida:

CA:

For: Des: Cons:

Int: Sab: Car:

Ataques:

Dano:

Fort: Ref: Von:

Talentos:

FORTALEZAS

O sonho de todo guerreiro é um dia acumular riqueza e fama suficientes para começar a construção de sua própria fortaleza. Quer seja um pequeno forte na região da fronteira ou um imenso castelo com inúmeras muralhas, quer seja em terras concedidas por um grande lorde ou em território conquistado por sua própria espada, este, com certeza, é o verdadeiro pináculo de tudo que um guerreiro pode esperar alcançar em sua vida. Uma tal fortaleza estará repleta de mercenários contratados e servos leais, e funcionará como o palco central de todas as aventuras nas quais o guerreiro irá embarcar no futuro. Incríveis armas poderão ser encontradas em seu interior, todas prontas para repelir o ataque dos monstros e exércitos que ameaçam as terras do guerreiro.

As responsabilidades do guerreiro aumentam com a aquisição de uma fortaleza. Ele pode ser colocado diretamente em um sistema feudal onde é forçado a obedecer as ordens de seu suserano enquanto protege as vidas dos plebeus enviados para trabalhar em suas terras. Os guardas e soldados que formam a linha de frente das defesas da fortaleza voltam-se a ele para instruções e liderança para protegê-los do pior que os mundos de fantasia têm a oferecer. Não mais podendo largar tudo que esteja fazendo para embarcar em mais uma aventura, o guerreiro deve assegurar-se da segurança de sua fortaleza, pois somente o custo de sua construção torna-a inestimável. Contudo, em troca, a fortaleza oferece ao guerreiro status, reconhecimento de suas poderosas habilidades em batalha e um lugar inexpugnável para onde se retirar caso seus muitos inimigos decidirem acabar com sua vida de uma vez por todas.

Este capítulo fornecerá tudo que um guerreiro precisa para começar a construção de sua fortaleza, de limpar as terras de monstros malignos e humanóides a preencher imensos castelos com servos e armas de poder devastador.

TERRITÓRIO

O guerreiro deve primeiro se assegurar de que tem um território adequado onde construir sua fortaleza, e existem dois meios principais de adquirir tal território. Muitos guerreiros podem receber terras dentro de regiões civilizadas como recompensa por terem servido bem a um lorde suserano, e, para tais homens ambiciosos, esta terra pode valer mais do que ouro puro, pois ela lhes garante a oportunidade de construir as fundações de sua fortaleza e tornarem-se uma grande força na região. Contudo, esta terra normalmente vem com grandes obrigações – o guerreiro deve obedecer a seu suserano em todas as coisas e fornecer soldados caso um dia a guerra chegue ao território. Além disso, ele também deverá pagar impostos e proteger os plebeus que trabalham em suas terras. Uma vez que este território tenha sido concedido, o guerreiro pode começar imediatamente a construir sua fortaleza, pois o trabalho duro de limpar a área de monstros e outros mortíferos inimigos já foi realizado, talvez há muitos séculos.

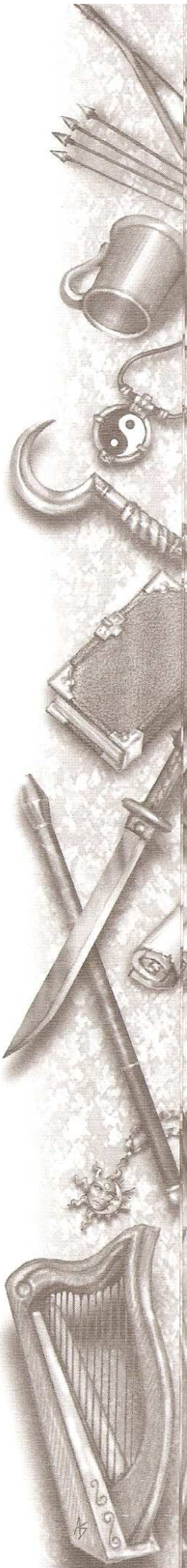
Outros guerreiros, contudo, irão aventurar-se nos ermos, determinados a forjar o começo de sua própria nação e trazer paz e ordem ao território que até agora só conheceu guerra e sofrimento. Quanto mais longe de nações civilizadas o

guerreiro escolher seu território, é menos provável que governantes já existentes se oponham à sua presença e a que ele construa uma fortaleza. No entanto, isto também irá tornar progressivamente mais difícil limpar a área e proteger a fortaleza enquanto ela estiver sendo construída.

LIMPANDO A TERRA

Para garantir ao menos uma segurança relativa, o guerreiro terá de limpar ao menos um raio de 7,5 quilômetros ao redor do lugar planejado para a fortaleza. Para fazer isto ele deve aniquilar, expulsar ou barganhar com os habitantes da região – o Mestre deve determinar quem e o que eles são usando as tabelas de encontros no *Livro de Regras Básicas II* como base. Uma vez que a área esteja limpa, patrulhas regulares devem ser organizadas para manter a região livre de inimigos. Ao menos duas patrulhas devem estar circulando pela área de cada vez, cada uma com um tamanho de unidade (ver página 101) de pelo menos 10. O Mestre deve julgar o sucesso destas patrulhas e quais criaturas irão tentar retomar as terras atacando-as (se é que alguma irá), assim como o efeito causado pelo guerreiro aumentar o tamanho e a regularidade das patrulhas ou retirá-las após grandes perdas.

Uma vez que a fortaleza esteja completa, o guerreiro precisa apenas mandar uma patrulha por vez para manter a região relativamente segura. Contudo, o guerreiro pode estar determinado a aumentar a região sob seu controle, mandando patrulhas adicionais para cobrir mais áreas de 50 quilômetros quadrados cada. Mais uma vez, duas patrulhas serão necessárias para a área de 50 quilômetros quadrados. O Mestre é livre para determinar que certas áreas próximas à fortaleza principal não precisam mais de patrulhamento contínuo uma vez que o guerreiro tenha se estabelecido na região selvagem e controle pelo menos 225 quilômetros quadrados de território no total.



CONSTRUINDO A FORTALEZA

Uma vez que um território apropriado tenha sido ganho, o guerreiro pode tomar a medida muito dispendiosa de construir sua fortaleza. Isto irá requerer muito ouro e muito tempo, mas apenas quando a última pedra houver sido posta o guerreiro pode verdadeiramente sentir que todo o seu trabalho com a espada através dos anos finalmente foi justificado, pois ele será o lorde de tudo o que pode ver!

Para construir a fortaleza, o guerreiro precisa apenas checar a Lista de Construção abaixo, escolhendo o que precisa. Tanto o jogador quanto o Mestre devem neste ponto começar a desenhar um mapa acurado da fortaleza, quer seja um pequeno forte ou um enorme castelo, para julgar apropriadamente o que é preciso. Aviso aos jogadores: existem muitas ótimas opções que podem ser escolhidas na construção de uma fortaleza, mas elas também são muito caras!

Há várias regras de que um guerreiro deve estar ciente quando estiver escolhendo itens da Lista de Construção com os quais construir sua fortaleza:

† Todos os custos para contratar e sustentar trabalhadores já são calculados dentro dos preços da Lista de Construção.

† Um engenheiro deve ser contratado para cada 50.000 PO, ou parte deste valor, gastas na construção da fortaleza. Veja Pessoal, abaixo, para mais detalhes.

† Quando estiver construindo uma fortaleza em terreno difícil (como montanhas, pântano ou deserto), todos os custos na Lista de Construção devem ser dobrados para levar em conta a dificuldade de se criar fundações sólidas ou simplesmente transportar materiais através dos ermos.

† A fortaleza demorará uma semana para ser construída para cada 2.000 PO gastos na Lista de Construção. O guerreiro pode reduzir este tempo para uma semana para cada 5.000 PO aumentando todos os custos em 50%, através da contratação de mais trabalhadores.

† Todas as construções podem ser feitas com um tamanho maior do que o tamanho base apresentado na Lista de Construção. Dobrar qualquer dimensão (altura, largura ou comprimento) irá dobrar o custo da construção. Triplicar qualquer dimensão também triplicará o custo. Tais custos são cumulativos – por exemplo, uma parede dobrada para uma altura de 18 metros irá custar 8.000 PO. Se a largura da parede também for dobrada para 12 metros, o custo final será de 16.000 PO. Nenhuma dimensão pode ser mais do que triplicada em tamanho e nenhuma construção pode ter mais do que o dobro de altura do que tem em largura.

† Quando for aumentado o tamanho de uma construção, os seus Pontos de Estrutura também irão aumentar em proporção ao aumento no custo. Então, por exemplo, a parede acima teria 600 Pontos de Estrutura quando sua altura foi dobrada, e 1.200 quando sua largura foi também dobrada. O uso de Pontos de Estrutura está coberto na página 106.

† Todas as construções são consideradas como tendo dureza 8. Isto pode ser aumentado para 10 dobrando o custo final da construção.

† Assume-se que todas as construções têm portas adequadas, alçapões, janelas e frestas para setas, como o jogador desejar.

Anexo, Madeira: Muitos engenheiros rejeitam a idéia de construir anexos de pedra dentro de uma fortaleza, onde eles estarão protegidos de ataques por imensas muralhas e torres ao seu redor. Anexos de madeira são muito mais rápidos e fáceis de construir do que aqueles de pedra.

RENDAS E IMPOSTOS

Construir uma fortaleza é incrivelmente caro, mas manter uma irá drenar os cofres mesmo do mais rico dos guerreiros. Logo ficará aparente, mesmo para o guerreiro de coração mais bondoso, que impostos serão necessários para continuar a financiar sua fortaleza.

Impostos são cobrados dos plebeus que habitam o território que o guerreiro controla. Se o guerreiro recebeu a terra de um lorde suserano, é provável que haja muitos plebeus já presentes e qualquer valor até 3.000 PO pode ser arrecadado a cada mês de cada 50 quilômetros quadrados sob o controle do guerreiro. Uma proporção disto, assim como de todo ouro que o guerreiro obtiver, será mandada para seu lorde suserano – qualquer valor até um quarto pode ser tomado desta maneira. O que sobrar pertence ao guerreiro para financiar sua fortaleza ou gastar como bem lhe aprouver.

Contudo, enquanto um guerreiro pode confiar que muitos dos trabalhadores que ajudaram-no a construir sua fortaleza irão se estabelecer no território, muito menos plebeus estarão presentes se ele houver tomado uma área selvagem. Os impostos iniciais podem arrecadar valores tão baixos quanto 500 PO por mês, e longos anos podem se passar até que o guerreiro tenha conquistado território suficiente e atraído pioneiros suficientes para aumentar substancialmente os impostos mensais. Por outro lado, o guerreiro não precisará mandar dízimos para nenhum lorde suserano.

O Mestre é a autoridade final sobre quanto de impostos pode ser arrecadado de um território, levando-se em conta o quão selvagem é a área e a presença de quaisquer monstros ou humanóides que cacem os pioneiros.

O estabelecimento de uma nova terra e a construção de uma nação inteira serão cobertas com mais detalhes em *Dynasty of Heroes*, um suplemento futuro da Mongoose Publishing.

Anexo, Pedra: Anexos são comuns dentro dos pátios de fortalezas, e são tipicamente usados como depósitos, estábulos e alojamentos para mercenários e guardas. Os jogadores podem escolher qualquer arranjo de aposentos dentro de um anexo que desejem, e podem adicionar novos andares simplesmente aumentando sua altura. Diversos anexos podem ser construídos juntos para formar construções maiores.

Arcobotante: Feito para dar força extra e reforço a paredes sob constante bombardeio de armas de cerco e magia, um conjunto de arcobotantes toma a forma de diversos suportes de pedra construídos ao longo do lado externo da parede. Um conjunto de arcobotantes dá 20% de bônus aos Pontos de Estrutura totais de uma parede. Uma parede não pode ter mais do que um conjunto de arcobotantes. Os arcobotantes podem ter sua altura aumentada para dar à parede 40% ou 60% (dobrando ou triplicando sua altura, respectivamente) de bônus em seus Pontos de Estrutura, mas os arcobotantes não podem ser mais altos do que a parede que suportam.

Barbacã: O barbacã é uma construção combinada, consistindo de um portão e duas torres, todos especialmente reforçados para fornecer uma entrada altamente defensável para a fortaleza. A ponte-levadiça é de madeira reforçada e tem dureza 6 e 30 Pontos de Estrutura. Além disso, o barbacã também tem um pórtico com dureza 10 e 10 Pontos de Estrutura. A altura listada do barbacã é a das duas torres. O portão sempre terá a metade da altura das torres.

Bastião: O bastião é uma meia-torre usada para fornecer defesa extra a uma parede. O bastião deve ser montado contra uma parede e não mais do que um pode ser construído para cada 90 metros de comprimento da parede.

Corredor Subterrâneo: Muitas fortalezas têm áreas subterrâneas projetadas para defesa, depósitos ou mesmo prisões. O custo listado é para que um único quadrado de 1,5 metro de cada lado e 3 metros de altura seja escavado no chão e construído com suportes apropriados para evitar desmoronamentos. Os jogadores podem juntar tais quadrados para formar longos corredores, interseções e aposentos subterrâneos.

Forte, Circular: O centro de qualquer grande fortaleza, o forte é o prédio principal dentro do pátio, muitas vezes consideravelmente maior que suas defesas em tamanho e glória majestosa. Um forte pode ter qualquer número ou arranjo de aposentos e andares no seu interior, como for escolhido pelo jogador durante a construção da fortaleza.

Fortes circulares são difíceis de construir, mas capazes de agüentar bombardeios que iriam destruir outros fortes com um desenho mais simples.

Forte, Quadrado: Fortes quadrados são idênticos aos com paredes circulares, mas são mais fáceis de serem construídos. Contudo, eles também são mais vulneráveis a ataques.

Fosso: Fossos são relativamente fáceis de serem construídos e melhoram em muito as defesas da fortaleza. Contudo, eles podem tomar muitos recursos da construção da fortaleza em si caso forem feitos para circundarem-na completamente, já que este tipo de escavação requer muita força de trabalho. A maior parte dos fossos são simples valas, mas um engenheiro pode ter muita sorte e encontrar um rio por perto de onde desviar água para encher o fosso, fazendo-o virtualmente impenetrável. Uma vez que um fosso esteja cheio d'água, aventureiros empreendedores irão normalmente enchê-lo com uma variedade de surpresas desagradáveis, de venenos a criaturas aquáticas que causam ainda mais problemas aos atacantes. Qualquer ponte-levadiça na fortaleza será automaticamente longa o suficiente para atravessar o fosso em segurança quando estendida. A altura do fosso listada na Lista de Construção se refere à sua profundidade, e muitos aventureiros irão querer fazê-lo ainda mais fundo, na maneira normal de aumentar o tamanho das construções.

Parede: A defesa básica de qualquer fortaleza, as paredes fornecem proteção para os prédios que circundam. Um jogador pode decidir ter uma única passagem de 1,5 metro de largura construída dentro da parede sem custo algum, para permitir movimento dentro da fortaleza e fornecer posições de tiro para os arqueiros.

Portão: O Portão é pouco mais do que uma abertura em uma seção de uma parede, que permite a entrada na fortaleza. Ele possui uma ponte-levadiça de madeira reforçada com dureza 6 e 30 Pontos de Estrutura. Além disso, há também um pórtico com dureza 10 e 10 Pontos de Estrutura.

Torre, Circular: Projetadas para serem os pontos de maior defesa de qualquer fortaleza, torres circulares são construções poderosas que podem suportar grandes bombardeios antes de serem destruídas. O arranjo de quaisquer aposentos e andares dentro da torre é deixado a cargo do jogador.

Torre, Quadrada: Muito mais fáceis e baratas de construir do que torres circulares, torres quadradas são as mais comuns encontradas em fortalezas, mesmo que sejam menos resistentes a ataques.

Lista de Construção

Construção	Custo	Altura	Largura	Comprimento	Pontos de Estrutura
Anexo, Madeira	600 PO	3 metros	6 metros	6 metros	
Anexo, Pedra	900 PO	3 metros	6 metros	6 metros	
Arcobotante	750 PO	6 metros	-	-	+20%
Barbacã	55.000 PO	12 metros	6 metros	30 metros	800
Bastião	6.000 PO	9 metros	6 metros	-	400
Corredor Subterrâneo	150 PO	3 metros	1,5 metro	1,5 metro	-
Forte, Circular	120.000 PO	24 metros	12 metros	12 metros	1.250
Forte, Quadrado	80.000 PO	24 metros	12 metros	12 metros	1.000
Fosso	500 PO	6 metros	6 metros	30 metros	-
Parede	4.000 PO	6 metros	6 metros	30 metros	300
Portão	8.000 PO	6 metros	6 metros	15 metros	100
Torre, Circular	25.000 PO	9 metros	6 metros	6 metros	800
Torre, Quadrada	18.000 PO	9 metros	6 metros	6 metros	600



Armas e Defesas

Qualquer guerreiro digno de sua espada irá se certificar de que sua fortaleza está bem municiada com mercenários hábeis e guardas para repelir qualquer ataque. Contudo, muitos também reconhecerão a necessidade de adicionar armas e defesas muito mais poderosas para não apenas expulsar uma força invasora, mas aniquilá-la completamente enquanto ela se joga em direção às altas muralhas da fortaleza.

A tabela de Armas da Fortaleza abaixo apresenta diversas armas que o guerreiro pode querer empregar na defesa de sua nova fortaleza. A menos que seja dito algo em contrário, todas as armas necessitam de um espaço quadrado de 3 metros de lado para operarem. O uso de tais armas contra unidades compactas e exércitos inteiros é coberto na página 106.

Dano Estrutural

As regras completas para Dano Estrutural são cobertas na página 106.

Cadência de Tiro

Mesmo que muitas vezes operadas por equipes de diversos homens, muitas das armas encontradas dentro de uma fortaleza são aparatos enormes e complicados, difíceis e trabalhosos de serem manejados. Cada arma na tabela da página 115 tem uma cadência de tiro – este é o número de ações de rodada completa necessárias para que a equipe recarregue a arma antes que ela possa atirar novamente.

Equipe

Cada arma pode perder até um quarto da sua equipe, arredondado para baixo, antes que sua frequência de tiro seja afetada. Cada membro da equipe perdido depois deste ponto fará com que a frequência de tiro seja dobrada.

Balestras e Catapultas: As regras completas para a utilização de balestras e catapultas são cobertas no *Livro de Regras Básicas II*. Catapultas podem ser usadas para lançar tiros flamejantes, feitos para incendiar máquinas de guerra atacantes. Um tiro flamejante é usado exatamente da mesma forma que munição normal de catapultas, mas, além do dano normal, irá também causar 1 ponto de dano por fogo em qualquer máquina de guerra atingida. Tiros flamejantes custam 250 PO por 20 tiros.

Catapulta de Flechas: Este é um tipo especial de catapulta, projetado para alvejar especificamente unidades compactas. Inúmeras flechas são carregadas em uma armação de madeira e são disparadas por uma ação de mola que as lança sobre o inimigo em uma verdadeira chuva. Um teste de Profissão (engenheiro de cerco) contra CD 20 é feito no disparo de uma catapulta e, se o tiro acerta o alvo, causará 1d10 pontos de dano em todos dentro de 6 metros do ponto de impacto.

Projeter de Fogo: Estas são algumas das mais temidas armas empregadas dentro das paredes de uma fortaleza, pois, enquanto têm alcance curto, elas podem ser a destruição de qualquer máquina de guerra atacante. Usando uma mistura alquímica de gases e minerais altamente inflamáveis, o projetor de fogo pode atirar uma enorme torrente de chama ardente por vários metros, incendiando máquinas de guerra e aniquilando as infelizes unidades dentro da sua linha de tiro. Projetores de fogo causam dano por fogo igual à quantidade de

dano estrutural jogado a cada vez que acertam um alvo. Esta arma é considerada como tendo um cone de tiro de 9 metros, da mesma forma que magias semelhantes têm, conforme descrito no *Livro de Regras Básicas I*. Uma criatura pega no cone do projetor de fogo pode fazer um teste de resistência de Reflexos contra CD 10 para reduzir à metade o dano sofrido. No entanto, 1d20 deve ser jogado a cada vez que um projetor de fogo é utilizado. Com uma jogada de 1, o projetor de fogo irá automaticamente explodir, acendendo sua munição letal em uma demonstração espetacular de pirotecnia. Tudo em um raio de 3 metros sofrerá o seu dano normal.

Trebuchet: Trebuchets são armas imensas, ligeiramente diferentes em princípio de catapultas, mas que funcionam de maneira idêntica. Trebuchets precisam de um espaço quadrado de 6 metros de lado para poderem operar.

PESSOAL

Cada fortaleza digna de nota tem um grande pessoal trabalhando por trás de suas muralhas, todos contratados pelo guerreiro para assegurar o funcionamento tranqüilo de seu domínio e permitir que ele próprio se concentre em assuntos importantes de guerras e territórios. Do relez cozinheiro que alimenta a guarnição inteira da fortaleza ao habilidoso engenheiro que assegura que suas paredes sejam sempre mantidas nas melhores condições, o guerreiro logo irá reconhecer que ele precisa contratar muito mais do que simples mercenários.

A menos que seja dito algo em contrário, todo o pessoal deve ser considerado como plebeus ou especialistas em seus campos, de 1º ou 2º nível, como for apropriado. O Mestre é encorajado a gerar habilidades e estatísticas para eles conforme for apropriado. Nem todo o pessoal listado abaixo é necessário para todas as fortalezas, mas os guerreiros irão perceber que seus assuntos são muito melhor administrados se eles empregarem as pessoas certas para os cargos certos. Outros personagens jogadores podem adotar certas posições se o guerreiro considerá-los aptos ao posto.

Membro do Pessoal	Custo por Mês
Alquimista	800 PO
Arauto	25 PO
Armeiro	100 PO
Capitão da Guarda	2.000 PO
Castelão	500 PO
Cavaliário	10 PO
Cozinheiro	5 PO
Ecônomo	50 PO
Engenheiro de Cerco	100 PO
Engenheiro	500 PO
Ferreiro (fabricante de armaduras)	125 PO
Mago Protetor	2.500 PO
Sábio	1.000 PO

Alquimista: Poucas fortalezas podem se dar ao luxo de possuir um alquimista permanente, muito menos tomar o risco de que seus experimentos causem grandes danos estruturais! Contudo, um alquimista poderá prover automaticamente 40 cargas de tiros flamejantes de catapulta por mês. Além disso, o Mestre pode determinar que ele pode ser designado para outras tarefas à escolha do jogador.

Arauto: Muitos guerreiros brutos e rudes dispensam a

necessidade de um arauto, mas um empregado competente pode fazer toda a diferença durante visitas de cavaleiros e outros nobres. Se um arauto estiver presente, o guerreiro ganha +2 de bônus de competência para todos os testes de Diplomacia feitos dentro de sua fortaleza.

Armeiro: Armeiros são essenciais para manter as armas dos mercenários e guardas em boas condições de uso. Um armeiro é necessário para cada 100 homens armados presentes na fortaleza. Se armeiros suficientes não estiverem presentes, as unidades receberão -1 de penalidade de circunstância para todas as jogadas de ataque que fizerem em combate de unidades até que armeiros suficientes sejam finalmente contratados.

Capitão da Guarda:

Apenas as maiores das fortalezas provavelmente terão um capitão da guarda. Este homem assegura que as defesas da fortaleza sejam mantidas em boas condições sempre, e ele pessoalmente gerencia todos os mercenários presentes. O capitão da guarda é um bárbaro, guerreiro ou ranger de nível igual à metade do guerreiro que possui a fortaleza, arredondado para baixo.

Castelão: Respondendo apenas ao capitão da guarda, o castelão é responsável pela segurança da fortaleza.

Gerenciando a colocação de defesas e fortificações, ele é muitas vezes um componente vital para o bom funcionamento de qualquer fortaleza. O castelão é um guerreiro ou ranger de nível igual a um terço do guerreiro que possui a fortaleza, arredondado para baixo.

Cavalição: O cavalição é responsável pelo bem-estar de todas as montarias e animais dentro da fortaleza. Um cavalição é necessário para cada 20 criaturas.

Cozinheiro: Cozinheiros fornecem comida e bebida para cada membro das forças da fortaleza. Um cozinheiro é necessário para cada 50 pessoas presentes na fortaleza.

Ecônomo: O ecônomo gerencia todos os aspectos não-militares da fortaleza e lida com todos os afazeres domésticos, como a contratação de cozinheiros adequados. Ele é essencial para qualquer guerreiro que não queira se atolar nas rotinas do dia-a-dia da fortaleza.

Engenheiro de Cerco: Engenheiros de cerco dedicados são essenciais para o funcionamento correto de todas as armas da fortaleza. Um deles será necessário para cada arma, ou a cadência de tiro será dobrada devido à falta de velocidade das equipes sem treinamento.

Engenheiro: Cada fortaleza precisa dos serviços de um

engenheiro para assegurar que paredes, torres e fortes sejam bem mantidas e capazes de suportar batalhas. Uma fortaleza sem um engenheiro para cada 100.000 PO de seu valor original irá perder 1d6 Pontos de Estrutura de cada construção a cada mês.

Ferreiro: Ferreiros são essenciais para manter o equipamento dos mercenários e guardas em boas condições de uso.

Um ferreiro é necessário para cada 100 homens armados presentes na fortaleza. Se ferreiros suficientes não estiverem presentes, as unidades receberão -1 de penalidade de circunstância para sua Classe de

Armadura em Combate de

Unidades até que ferreiros suficientes estejam presentes.

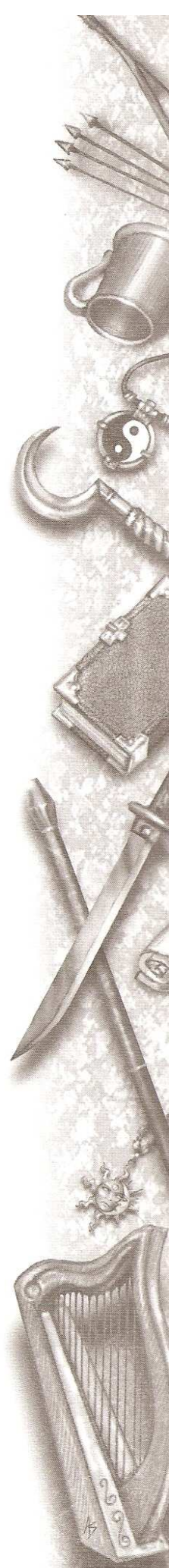
Mago Protetor: O membro do pessoal mais caro cujos serviços um guerreiro pode contratar. Muitos só têm um mago protetor permanente se conseguem convencer um amigo íntimo ou companheiro de aventuras a permanecer dentro da fortaleza. O mago protetor é responsável por todos os aspectos mágicos da fortaleza e do território ao redor, e é um aliado de valor na batalha. Ele será de um nível a menos que o guerreiro que possui a fortaleza.

Sábio: Assim como com alquimistas, poucos guerreiros se preocupam com a contratação permanente de um sábio, mas este membro do pessoal pode facilmente se pagar localizando os conhecimentos mais obscuros que permitem ao guerreiro sobrepujar os problemas que enfrenta.



Armas da Fortaleza

Arma	Custo	Dano	Dano		Incremento de Distância	Cadência de Tiro	Equipe
			Estrutural	Decisivo			
Balestra	500 PO	3d6	-	x3	36 metros	3	1
Catapulta de Flechas	300 PO	Especial	-	-	30 metros (min. 30 metros)	6	2
Catapulta Leve	550 PO	3d6	1d6	-	45 metros (min. 30 metros)	5	2
Catapulta Média	675 PO	4d6	2d6	-	45 metros (min. 30 metros)	6	3
Catapulta Pesada	800 PO	5d6	3d6	-	60 metros (min. 30 metros)	8	5
Projeter de Fogo	3,600 PO	4d6	1d6	-	9 metros máximo	2	4
Trebuchet	1,400 PO	6d6	4d6	-	60 metros (min. 60 metros)	10	6



MAGIA E CASTELOS

Uma fortaleza bem projetada pode ser um obstáculo formidável para pretensos conquistadores. Barbacãs, portões guardados e armas nas muralhas podem repelir invasores e manter aqueles do lado de dentro seguros. Em um cenário medieval, fortalezas eram o pináculo do desenvolvimento arquitetônico de guerra, combinando as maiores inovações em construções mundanas com a força da pedra sólida. Em um mundo de espadas e aço, os castelos reinam supremos.

A maior parte das campanhas de fantasia possui magia além de força de armas. Contra uma saraivada de flechas, um portal frontal pode ser soberano, mas após uma ou duas *bolas de fogo*, os defensores sitiados terão pouco mais do que pedra derretida entre eles e o exército em cerco. Para que uma fortaleza permaneça funcional contra tais ameaças, ela também deve possuir sua própria magia. Um mago encarregado de defendê-la é um excelente começo, mas, se os fundos e recursos estiverem disponíveis, uma fortaleza pode ser encantada como se fosse um imenso item mágico.

Abaixo há algumas sugestões para incrementos úteis juntamente com seus custos. O tempo para completá-los é igual à criação de itens mágicos: 1 dia pelo valor de 1.000 Peças de Ouro. O Mestre é encorajado a trabalhar junto com personagens jogadores dispostos a fortalecerem seus domínios para desenvolver novos incrementos.

Astrallarium: Um astrallarium é um observatório construído no topo da torre mais alta da fortaleza. Uma fortaleza deve possuir pelo menos uma torre para ter um astrallarium. Encantado com padrões celestiais e magias de fogo em cada uma de suas largas janelas, um astrallarium concede +1 de bônus no nível de conjurador para propósitos de magias variáveis por nível (dano, alcance, etc.) para até quatro conjuradores arcanos que fiquem dentro de sua área de 6 metros por 6 metros.

Defesas contra Dragões: Uma fortaleza com defesas contra dragões é muito diferenciada, com grandes e extensas lâminas e/ou cravos saindo dos cantos de cada parede externa e do topo de cada torre. Defesas contra dragões existem para desencorajar contato físico de criaturas massivas como dragões, gigantes e qualquer outro oponente que ataque a fortaleza em combate corpo a corpo. A qualquer momento em que uma criatura Enorme ou maior ataca em combate corpo a corpo uma fortaleza com esta modificação, ela sofre metade do dano que infligir. Após três ataques bem sucedidos, as defesas se tornam inúteis até que sejam consertadas, ao custo de metade de seu custo original.

Fortaleza Viva: Um encantamento poderoso (e caro), a magia de uma fortaleza viva desperta a fortaleza da mesma forma que uma arma inteligente. Sozinha, a modificação de fortaleza viva não tem nenhum efeito aparente a não ser permitir que ela se comunique verbalmente e afete qualquer uma de suas portas, janelas ou aparatos anexados com uma magia de *telecinésia*. Isto permite que uma fortaleza viva dispense suas próprias armas, mas não que as recarregue. Outros poderes podem ser dados para uma fortaleza viva segundo o

juízo do Mestre, pelo mesmo custo e duração de uma magia de *santificar*, exceto que estes efeitos cobrem a fortaleza inteira a despeito de seu tamanho.

Gárgulas Guardiões: Um gárgula pode ser colocado a cada 9 metros ao longo da parede externa de uma fortaleza. Cada um deles tem dureza 10 e 30 pontos de vida. Uma vez a cada 3 rodadas, um gárgula guardião pode ser ordenado a lançar *bola de fogo* ou *relâmpago* (determinado quando o gárgula é criado, nível de conjurador 5) pelo usuário de um amuleto ou anel de controle. O usuário escolhe o alvo desta magia, que deve estar dentro do alcance do gárgula em questão.

Golem Bastião: Tomando o lugar de um bastião normal, este bastião pode, com uma palavra de comando de alguém usando um amuleto especial, transformar-se em um golem de pedra como descrito no *Livro de Regras Básicas III*. Golems bastiões podem ficar na forma de golem apenas 10 rodadas a cada dia, depois do que retornam ao seu lugar e se tornam mais uma vez bastiões. Um golem bastião destruído deve ser recriado completamente.

Pedra-Troll: Fortalezas (ou certas partes de uma fortaleza) feitas de pedra-troll regeneram 1 ponto de estrutura por rodada, mesmo se destruídas. Apenas dano causado por fogo ou ácido não pode ser curado desta forma. Além disso, apenas dano mágico, armas encantadas ou dano massivo podem afetar a pedra-troll; sua dureza é aumentada para 15. Ataques de fogo e ácido ignoram esta dureza completamente.

Incrementos Mágicos	Preço da Modificação
Astrallarium	80.000
Defesas contra Dragões	55.000
Fortaleza Viva	Triplifica o custo de construção
Gárgulas Guardiões	30.000
Golem Bastião	75.000
Pedra-Troll	Dobra o custo de construção.

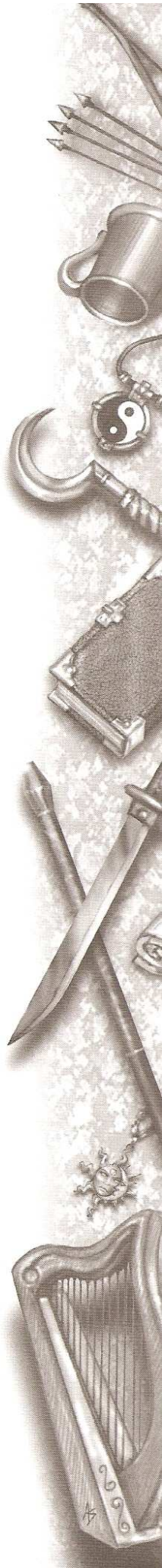
NOTAS DO AUTOR

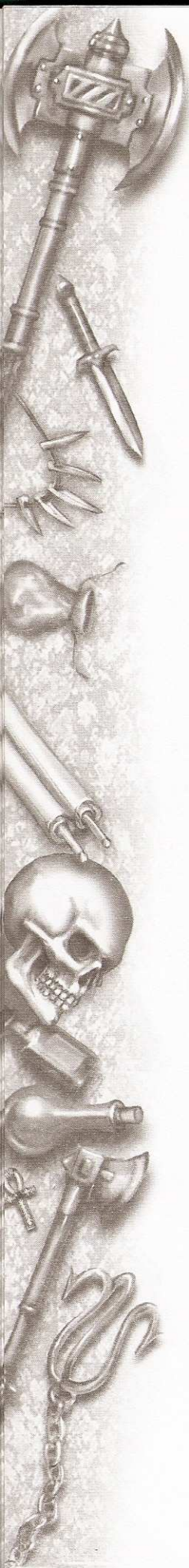
Assim acaba o primeiro volume da *Collector's Series* da Mongoose Publishing, ou Série Quintessência, da Editora Jambô, um conjunto de livros que têm a intenção de levar classes e raças de personagens a novos níveis de flexibilidade e fornecer aos jogadores uma maior gama de opções do que já foi feito antes em qualquer lugar. Contudo, sempre foi o nosso objetivo, através de cada um de nossos livros, expandir e melhorar o Sistema d20, nunca mudá-lo totalmente, um princípio que eu acredito que nós seguimos com *A Quintessência do Guerreiro*. Este não é, de maneira alguma, um livro de "vantagens para jogadores". Adotando *A Quintessência do Guerreiro*, o seu personagem não irá automaticamente se tornar melhor, ou mais impressionante. Ele não será capaz de enfrentar mais goblins ou matar dragões maiores. A sua espada não ficará nem um pouco maior. No entanto, o seu personagem terá uma quantidade muito maior de opções disponíveis para ele durante o curso de futuros jogos e isto, mais do que tudo, é a intenção por trás de toda a Série Quintessência – dar aos jogadores e Mestres coisas "legais" para fazer sem prejudicar o equilíbrio do Sistema d20 existente. Através do uso deste suplemento, o seu guerreiro agora poderá engajar-se em justas e mesmo torneios inteiros contra os nobres locais – sem dúvida irritando um bom número deles no processo. Ele pode estudar um imenso número de estilos de luta e adquirir maestria e domínio sobre vários deles. Os guerreiros podem agora construir castelos, fortificações e fortalezas inteiras – é ou não é legal?

Os conceitos de personagem nasceram da necessidade de definir guerreiros como muito mais do que capangas balançando espadas no grupo, e é um capítulo que nós continuaremos através de toda a Série Quintessência. Enquanto no passado os jogadores tiveram que depender de profundas habilidades interpretativas e classes de prestígio de alto nível para dar forma a seus personagens, agora é uma simples questão de escolher um conceito, aplicá-lo e ir em frente! Não é mais necessário esperar até os níveis intermediários antes que você possa pegar uma classe de prestígio e se chamar de algo mais que um guerreiro. Você quer ser um guerreiro tribal ou soldado profissional desde o começo? Você agora tem as ferramentas para fazer isto. Falando em desenvolvimento de personagem, as classes de prestígio são uma adição soberba ao Sistema d20, mas nós queríamos dar um conjunto de classes que os jogadores realmente quisessem ser, ao invés de meras ferramentas para dar mais poder ao guerreiro no combate. Então, nós introduzimos classes de prestígio mais interessantes para os guerreiros considerarem, como o eterno esgrimista e também a Lenda. Haverá alguns Mestres olhando desconfiados para a Lenda, mas considere os pré-requisitos – e então pense no que magos e clérigos podem fazer no 15º nível e além. A Lenda está lá para levar um guerreiro até o 20º nível e realmente começar a construir um mito em torno dele dentro do mundo de campanha, como personagens de alto nível deveriam estar fazendo.

Os estilos de luta e todas as regras dentro do capítulo Truques do Ofício foram projetadas para ampliar a classe do guerreiro e deixar que eles façam todas as coisas legais que você vê os heróis de fantasia fazendo em filmes e livros. Regras de justa, finalmente, foram totalmente documentadas, assim como o foram as regras para o guerreiro que insiste em forjar suas próprias armas, já que ele não confia em mais ninguém para fazê-lo. Ataques mirados adicionam uma nova dimensão para todos os personagens em combate, mesmo que os guerreiros sejam sempre os melhores neles devido à sua habilidade em batalha. Primeiramente, eles dão aos jogadores outras opções quando lutando contra oponentes mais difíceis do que simplesmente fazer mais dano com sucessos decisivos, mas também permitem que os jogadores pronunciem aquelas famosas palavras, "ataque mirado na cabeça!" Com um pouco de imaginação, eles também fornecem regras para aquelas situações onde o jogador declara que vai "chutar as bolas do orc e sair correndo!" Enfim, é um pouco de diversão para todos.

Os guerreiros agora têm muito mais em que gastar seu ouro suado, uma coisa que muitos jogadores sempre viram como um problema antes – se você está jogando com um mago ou clérigo, é incrivelmente fácil torrar uma grande quantia de dinheiro em um curto espaço de tempo, mas, a menos que o Mestre tenha convenientemente colocado uma loja de armas e armaduras mágicas na sua campanha, os guerreiros sempre tiveram a tendência de ser acumuladores ou desperdiçadores de dinheiro. Agora, com equipamento novo como a armadura de escamas de dragão que quase *qualquer* guerreiro irá querer ter, há muitas maneiras de aliviá-los do seu tesouro. Continuando uma tendência iniciada no *Seas of Blood* (livro publicado pela Mongoose Publishing), nós também incluímos fortalezas, a melhor maneira de gastar quantias imensas de dinheiro no jogo – esteja avisado, elas são incrivelmente caras e você vai ter que trabalhar duro para fazê-las se pagarem. Contudo, o futuro suplemento da Mongoose Publishing, *Dynasty of Heroes*, irá permitir que os personagens criem famílias e nações inteiras, construindo a partir das regras de fortalezas apresentadas aqui. Isto, combinado com o Sistema Aberto de Combate em Massa, irá permitir que os guerreiros, e todos os outros personagens, tomem seus lugares em um palco muito maior no mundo, na sua jornada para se tornarem verdadeiros heróis.





O topo da escadaria, de frente para o grande salão, era certamente o melhor lugar para se admirar todo o esplendor do castelo. Era o que Helgar, esposa de Kai Pistorius, informava-o regularmente. Também era a melhor posição para se observar seus inimigos, Pistorius pensou pragmaticamente. Abaixo dele, o burburinho diminuía à medida que os convivas percebiam a presença de seu anfitrião. Começando devagar, antes de aumentarem em um crescendo, os aplausos encheram o salão.

“Que eu seja o primeiro a lhe dar os parabéns, *meu lorde*”, disse Wobert, o banqueiro da cidade, claramente com a intenção de permanecer sob as boas graças do novo General do exército.

Pistorius sorriu gentilmente, movendo a cabeça em aceitação digna. “Obrigado, sirrah”, ele respondeu de maneira formal. Seus convidados agora cercavam-no, e ele imaginava onde sua própria família poderia estar, tal era o tamanho do vasto salão do castelo. Um cálice de vinho surgiu em sua mão, levado por um servo magnificamente vestido, resplandecente nas cores vermelhas e beges de Pistorius. Raramente ele havia estado na presença de tantas pessoas desarmadas, pensou. Mesmo assim, velhos hábitos demoravam a morrer, e ele aproveitou todas as oportunidades para estudar aqueles à sua volta, procurando algum perigo em potencial. Pistorius dirigiu-se a uma das grandes janelas que davam para o jardim do castelo.

“O que exatamente ele fez para merecer tudo isto?” a mão gesticulou furiosamente, derramando o conteúdo do cálice que segurava, “com os diabos se eu sei.”

Pistorius parou. Ele sabia por instinto que a conversa lhe dizia respeito, e ele julgava interessante deixar que o homem continuasse, ignorante como estava de que Pistorius encontrava-se tão próximo. Os outros no grupo tentavam, tão sutilmente quanto possível, silenciar seu companheiro, mas sem sucesso. “O que? Devo então ter medo de expressar uma opinião? O que irá acontecer? Talvez o *grande* General mandará executar-me por falar o que penso?”

“E exatamente o que *é* que você pensa, Sirrah Janosz?” perguntou Pistorius, sua voz calma e contida.

Janosz virou-se, surpreso, mas, verdade seja dita, sem sentir medo. Recompôs-se e continuou: “Eu dizia, *meu lorde*, que eu não consigo ver por que você, em particular, tem tanta sorte de desfrutar de tantos luxos grandiosos.” Os outros se engasgaram, mas Janosz prosseguiu. “Eu não vejo razão aparente para que um homem... como devo dizer? Um homem com uma linhagem tão pouco impressionante deva obter tanto, enquanto outros continuam se esforçando, apesar de haverem sido criados nas melhores tradições da sociedade.”

Pistorius sorriu para seu vinho antes de olhar para cima. “Você diz que eu sou um novato que não merece tudo isso, então?” ele perguntou, nenhum traço de raiva ou irritação em seu rosto.

“Se é preciso, então sim, eu digo,” Janosz persistiu. Ele não notara que a sala estava agora em silêncio. Todos os olhares voltavam-se para aquela conversa.

Mas Pistorius sabia. Ele imaginava saber onde cada pessoa na sala estava. Certamente ele havia, há algum tempo, avistado Helgar a poucos metros de distância, seu filho Eirik a seu lado. Ela olhava-o agora com alguma preocupação, mas ele não cruzava seu olhar com o dela. Algo deveria ser feito aqui. Algo para calar aquelas pessoas, pois ele sabia em seu íntimo que o que Janosz tivera a coragem de dizer o restante deles certamente pensava.

Decidiu-se. “Digo-lhe isto, meu bom Sirrah Janosz”, ele começou, alto o suficiente para que todos pudessem ouvir. “Que eu e você rumemos então para o jardim. Lá eu irei ordenar que o mestre-de-armas carregue dez bestas. Então você poderá encostar-se naquela parede e eu irei disparar em você a, digamos, cem metros. Se você sobreviver, pode ficar com tudo isto. Pode até mesmo levar minha mulher. Eu entendo que ela é vista como sendo boa demais para mim, também.”

Houve sons de pessoas engasgando-se por todo o salão, mas não de Helgar, que conhecia seu homem melhor que qualquer um daqueles, e agora adivinhava suas intenções. Mais do que isso, aprovava-as.

“Isto, *meu lorde*, é uma idéia das mais estúpidas, se não se importa que eu o diga,” respondeu Janosz, mais do que um pouco confuso pelo rumo inesperado que a conversa estava tomando.

“Como assim?” perguntou Pistorius, seu rosto uma máscara de inocência. “Para obter tudo o que tenho, eu enfrentei isto mais de um milhar de vezes.” Ele girou nos calcanhares e procurou a companhia de sua esposa de sangue nobre.

SUMÁRIO DE REGRAS

Talentos para Guerreiros

Talento	Pré-Requisitos
Ataque com Escudo	For 15+, BBA +4, Combater com Duas Armas, Usar Escudo
Aprimorado	For 15+, Ataque Poderoso
Ataque Imprudente	BBA +2
Ataque Mirado Aprimorado	Des 13+, BBA 5+, Reflexos Rápidos
Defesa contra Conjuradores	Des 15+, Esquiva, Guerreiro Defensivo
Defesa Total	Cons 13+, Vitalidade
Descansar de Armadura	Car 13+
Distrair	BBA +12, Usar Arma Exótica, ser capaz de escolher Especialização em Arma
Dominar Arma Exótica	For 13+, Des 15+, Foco em Arma (agarrar)
Especialista em Agarrar	BBA +3, Intimidar 6+
Exibição Espantosa	Des 15+, Foco em Arma
Exímio Atirador	BBA +6
Flanquear em Equipe	BBA +8, Foco em Arma
Foco em Arma Aprimorado	For 15+, Ataque Poderoso
Golpe Poderoso	Des 13+, BBA +2
Guerreiro Defensivo	For 15+, Ataque Poderoso
Investida Poderosa	BBA +3
Lutar Lado-a-Lado	BBA +3, Mobilidade
Revezamento	BBA +1
Usar Armaduras Aprimorado	-
Vestir Armaduras	-

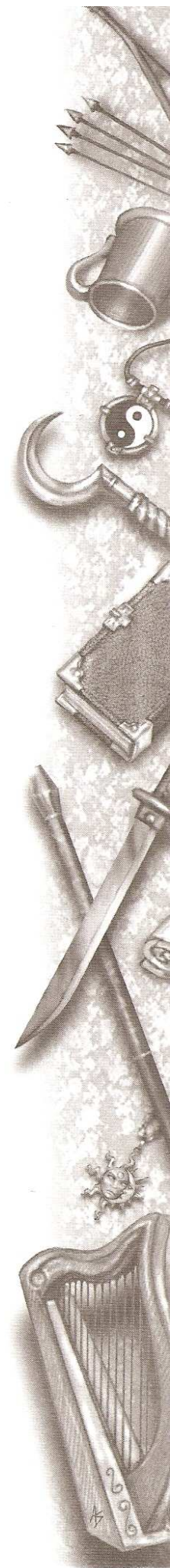
Talentos Gerais

Talento	Pré-Requisitos
Especialista em Arma Secundária	Des 13+, BBA +4
Especialização em Armadura	Usar Armadura, BBA +2
Esquiva Aprimorada	Des 13+, Esquiva, Reflexos Rápidos
Grandão	For 15+, Cons 15+ tamanho original Pequeno ou Médio
Instinto Assassino	-
Penetrar Armaduras	BBA +6
Pontaria Certa	BBA +3, Foco em Arma
Rápido como um Raio Reflexo	6+, Iniciativa Aprimorada
Recarregar Aprimorado	Usar Arma Exótica (armas de pólvora)
Tiros Gêmeos	Ambidetria
Tolerância Incrível	Cons 15+, Tolerância

Tabela de Ferimento em Justa

D20 Ferimento

- 1-4 **Ombro Deslocado:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 dias a não ser que seja curado magicamente ou um teste de Cura contra CD 10 seja feito.
- 5-9 **Braço Deslocado:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 dias a não ser que seja curado magicamente ou um teste de Cura contra CD 10 seja feito. Além disso, ele sofrerá -2 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque e testes de perícias que requeiram o uso do braço.
- 10-15 **Perna Deslocada:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 dias a não ser que seja curado magicamente ou um teste de Cura contra CD 10 seja feito. Além disso, ele sofrerá -2 de penalidade de circunstância em todos os testes de resistência de Reflexos.
- 16-17 **Braço Quebrado:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 semanas a não ser que seja curado magicamente. Um teste de Cura contra CD 15 reduzirá este tempo para 1 semana. Além disso, ele também estará completamente incapaz de utilizar o braço durante este tempo para qualquer ação.
- 18-19 **Perna Quebrada:** O cavaleiro está fatigado por 1d3+1 semanas a não ser que seja curado magicamente. Um teste de Cura contra CD 20 reduzirá este tempo para 1 semana. Além disso, ele também estará completamente incapaz de utilizar a perna durante este tempo para qualquer ação.
- 20 **Pescoço Quebrado:** O cavaleiro é imediatamente reduzido a -1 pontos de vida e irá começar a morrer como normal. Testes de Cura para fazer primeiros socorros serão feitos contra CD 25, devido à seriedade do ferimento. Mesmo se curado magicamente, o personagem necessitará de descanso absoluto por 1d3 semanas, estando incapaz de fazer qualquer ação durante a sua recuperação. Uma magia de *regeneração* irá negar a necessidade de descanso completo.



SUMÁRIO DE REGRAS

Armas Simples - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Elmo com Cravos	Pequeno	25 PO	1d6	19-20/x2	-	1,5 kg	Perfurante
Machado de Carpinteiro	Pequeno	1 PO	1d6	x3	-	1,5 kg	Cortante
Serra de Dentes	Médio	10 PO	1d8	x3	-	2 kg	Cortante

Armas Comuns - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Aclis	Médio	1 PO	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Concussão
Adaga de Empunhadura Lateral	Miúdo	20 PO	1d4+1	19-20/x2	-	0,5 kg	Cortante ou Perfurante
Ancinho de Guerra	Grande	5 PO	1d8	x3	-	6 kg	Perfurante
Anéis com Lâminas	Miúdo	22 PO	1d3	19-20/x2	-	0,5 kg	Cortante
Ankus	Médio	2 PO	1d4	x2	-	1,5 kg	Perfurante
Bec-de-Corbin	Grande	30 PO	2d4	x4	-	7,5 kg	Perfurante ou Concussão
Bengala de Estoque	Médio	35 PO	1d6	18-20/x2	-	1,5 kg	Perfurante
Espada de Manopla	Médio	45 PO	1d8	18-20/x2	-	2,5 kg	Cortante
Espada-Pique	Grande	35 PO	1d10	19-20/x2	-	9 kg	Cortante e Perfurante
Faca Aranha	Pequeno	10 PO	1d4	19-20/x3	6 m	1 kg	Perfurante
Faca Angular	Pequeno	10 PO	1d4	18-20/x2	3 m	1,5 kg	Perfurante
Flax	Grande	8 PO	2d4	19-20/x2	-	5 kg	Cortante
Gládio	Pequeno	300 PO	1d6	18-20/x2	-	1,5 kg	Perfurante
Karvar	Médio	5 PO	1d6	x3	-	2 kg	Cortante
Khopesh	Médio	15 PO	1d8	19-20/x2	-	2 kg	Cortante
Lança Longa da Meia-Lua	Grande	10 PO	2d4	19-20/x2	-	7,5 kg	Cortante
Lança Montada Grande	Grande	105 PO	1d10	x3	-	7 kg	Perfurante
		(inclui sela)					
Machado-Maça	Médio	15 PO	1d8	x3	-	4,5 kg	Cortante ou Concussão
Pique	Grande	10 PO	1d10	x3	-	8,5 kg	Perfurante
Tulwar	Médio	20 PO	1d6	18-20/x2	-	2 kg	Cortante

Armas Comuns - Ataque à Distância

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Arco com Lâmina	Grande	95 PO	1d6/1d4	x3/x2	18 m / -	2 kg	Perfurante ou Cortante
Cajado-Funda	Grande	3 PO	1d6	x2	30 m	2,5 kg	Concussão
Pilum	Médio	5 PO	1d6	x3	6 m	2,5 kg	Perfurante

Armas Exóticas - Corpo a Corpo

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Adaga de Duas Pontas	Pequeno	8 PO	1d4	19-20/x2	-	1 kg	Cortante
Agarra-Espadas	Miúdo	6 PO	1d3	19-20/x2	-	0,5 kg	Perfurante
Agarra-Homens	Grande	40 PO	Especial	-	-	6 kg	Especial
Changiri	Pequeno	40 PO	1d4	18-20/x2	-	0,5 kg	Cortante
Espada Crescente	Médio	30 PO	1d6	x2	-	2 kg	Cortante
Flamberge	Grande	195 PO	2d6	18-20/x2	-	8 kg	Cortante
Língua-de-Fogo	Pequeno	45 PO	1d4	18-20/x2	-	1 kg	Perfurante
Quebra-Espadas	Pequeno	10 PO	1d4	19-20/x2	-	1,5 kg	Cortante

Armas Exóticas - Ataque a Distância

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Arco de Pé	Grande	175 PO	1d10	x3	45 m	3,5 kg	Perfurante
Arco de Pulso	Miúdo	200 PO	Igual a shuriken	-	9 m	1,5 kg	Perfurante
Besta de Cerco	Grande	250 PO	2d6	19-20/x2	45 m	12 kg	Perfurante
Besta Mecânica Pesada	Grande	350 PO	1d10	19-20/x2	36 m	10 kg	Perfurante
Boleadeira de Três Bolas	Médio	15 PO	1d6	x2	3 m	2 kg	Concussão
Chakram	Pequeno	35 PO	1d8	x3	3 m	1,5 kg	Cortante

Armas de Pólvora

Arma	Tamanho	Custo	Dano	Decisivo	Inc. de Distância	Peso	Tipo
Arma de Estopim, grande	Médio	50 PO	2d8	x3	6 m	5 kg	Perfurante
Arma de Estopim, pequena	Pequeno	20 PO	1d12	x3	3 m	2,5 kg	Perfurante
Pistola de Trava de Mecha	Pequeno	300 PO	1d10	x3	9 m	2 kg	Perfurante
Rifle de Trava de Mecha	Médio	600 PO	1d12	x3	18 m	5 kg	Perfurante
Pistola de Fecharia de Pederneira	Pequeno	750 PO	1d10	x3	15 m	2 kg	Perfurante
Rifle de Fecharia de Pederneira	Médio	1,200 PO	1d12	x3	30 m	5,5 kg	Perfurante
Pólvora (100)	-	60 PO				0,5 kg	-

Equipamento

Item	Custo	Peso
Atl-Atl	2 PO	0,5 kg
Barril Reforçado	4 PO	10 kg
Chifre de Pólvora	5 PO	1 kg
Estabilizadores de Arcos	100 PO	1 kg
Ferramentas para fabricar arcos	20 PO	1 kg
Ferramentas para fabricar armas de pólvora	150 PO	2 kg
Ferramentas para fabricar armas de pólvora, obra-prima	800 PO	2 kg
Ferramentas para trabalhar em couro	70 PO	87,5 kg
Flechas Cantantes (20)	10 PO	1,5 kg
Flechas de Caça (20)	4 PO	1,5 kg
Flecha de Fogo	20 PO	1,5 kg
Flechas Farpadas (20)	10 PO	1,5 kg
Flechas Perfurantes de Armadura (20)	7 PO	1,5 kg
Flechas Pescadoras (20)	4 PO	1,5 kg
Flechas Voadoras (20)	1 PO	1,5 kg
Forja	600 PO	625 kg
Lâmina Serrilhada	+300 PO	-
Penas de Caça (20)	2 PO	-
Tira de Segurança para Arcos	1 PO	-

Tabela de Ataque à Distância do SACM

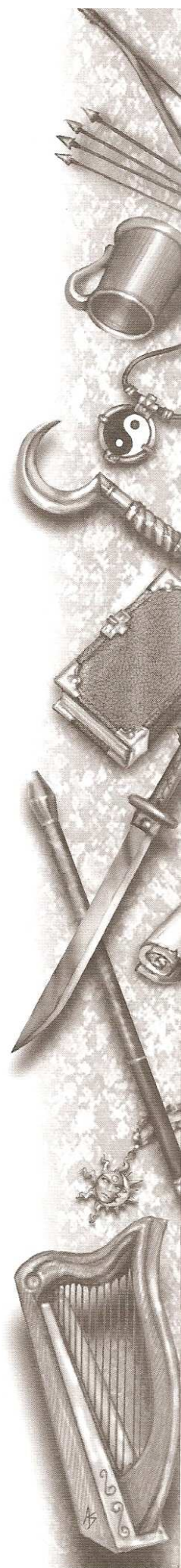
Tamanho da Unidade Atacante	Modificador de Dano
5-10	-5
11-20	-3
21-50	-
51-100	x2
101-200	x3
200 ou mais	x4

Tabela de Moral do SACM

Circunstância de Moral	CD
Pontos de Vida de Unidade reduzidos à metade do valor original	15
Pontos de Vida de Unidade reduzidos a um quarto do valor original	20
Pontos de Vida de Unidade reduzidos a um terço do valor atual em uma única rodada	10
A unidade sofre mais dano em uma rodada do que o inimigo em combate corpo a corpo	15
A unidade é atingida por um inimigo com três ou mais vezes os seus Pontos de Vida de Unidade	15
Os seguintes modificadores se aplicam para os testes de Moral:	
Moral	Modificador
Líder da Unidade	+ o modificador de Carisma do Líder
Modificador por Moral*	+/- modificador por moral
Líder da Unidade tem o talento Liderança	+ o nível de personagem do Líder
Ações dos personagens jogadores	veja página 109
Unidade já está fugindo	-4
Unidade escrava**	-4

Tabela de Superioridade do SACM

O Tamanho da Unidade é...	Modificador de Ataque	Modificador de Dano	Modificador de Moral
Dez vezes ou mais que o do inimigo	+5	x10	+5
Cinco vezes o do inimigo	+3	x5	+3
Três vezes o do inimigo	+2	x3	+2
Duas vezes o do inimigo	+1	x2	+1
50% do inimigo	-1	x1	-1
33% do inimigo	-2	x1	-2
20% do inimigo	-3	x1	-3
10% ou menos do inimigo	-5	x ½	-5



ÍNDICE

A

Aclis 44
 Adaga de Duas Pontas 46
 Agarra-Espadas 44
 Agarra-Homens 44
 Ancinho de Guerra 45
 Ankus 44
 Arco com Lâminas 45
 Arco de Pé 45
 Arcos e Flechas 28
 Armadura de Bronze 50
 Armaduras 27
 Armas da Fortaleza 115
 Armas de Cano Duplo 59
 Armas de Estopim 58
 Armas de Fecharia de Pedreira 58
 Armas de Trava de Mecha 58
 Arqueirismo 93
 Ataque Imprudente 42
 Ataques Mirados 29
 Atl-Atl 52

B

Balestra 109
 Bandido 12
 Barril Reforçado 52
 Bengala-de-Estoque 46
 Berserker 14
 Besta de Cerco 47
 Bico-de-Corvo 45
 Boleadeira de Três Bolas 45

C

Cajado-Funda 46
 Camisa de Seda 50
 Cano Raiado 59
 Catapulta de Flechas 109
 Catapulta Leve 109
 Catapulta Média 109
 Catapulta Pesada 109
 Cavaleiro do Grifo 15
 Chakram 46
 Chifre de Pólvora 52
 Combate Individual 93
 Construindo a Fortaleza 112

D

Defensor Nobre 16
 Defesa contra Conjuradores 38
 Defesa Total 38
 Descansar de Armaduras 42
 Distrair 38
 Duelos 30

E

Elmo de Cravos 47
 Escamas de Dragão 51
 Escravo Gladiador 5

Escudo de Escamas de Dragão 51
 Esgrimista 17
 Espada Crescente 47
 Espada de Manopla 47
 Espada-Pique 47
 Especialista em Agarrar 39
 Especialista em Arma Secundária 39
 Especialização em Armadura 40
 Esquiva Aprimorada 40
 Estabilizadores de Arcos 52
 Estilos
 Chuva de Lâminas 62
 Coração do Carvalho 63
 Cordun 65
 Escorpião do Deserto 67
 Estrela de Ferro 69
 Fio da Tempestade 70
 Flechas do Vento 72
 Haste Montada 73
 Mão Valorosa 75
 Mostern 77
 Orask 78
 Par de Fegrin 80
 Pena Negra 81
 Quisane 84
 Ralix 86
 Sangue e Aço 87
 Seta das Águias 89
 Stoneholm 90
 Exibição Espantosa 40
 Exímio Atirador 40
 Explorador 5

F

Faca Aranha 47
 Faca-Angular 44
 Fazendo Armas e Armaduras 27
 Ferramentas para Fabricar Arcos 54
 Ferramentas para Fabricar Armas de Pólvora 54
 Ferramentas para Fabricar Armas de Pólvora, Obra-Prima 54
 Ferramentas para Trabalhar Couro 54
 Ficha de Máquinas de Guerra 106
 Flamberge 47
 Flanquear em Equipe 42
 Flax 47
 Flechas Cantantes 54
 Flechas de Caça 54
 Flechas de Fogo 54
 Flechas Perfurantes de Armaduras 54
 Flechas Pescadoras 54
 Flechas Voadoras 54
 Flechas, Farpadas 54
 Foco em Arma Aprimorado 40
 Fora-da-Lei 6
 Forja 54

G

Gládio 47
 Golpe Mirado Aprimorado 41
 Golpe Poderoso 41
 Guerreiro Assassino 5
 Guerreiro Defensivo 41
 Guerreiro-Tribal 8

H

Herói Camponês 18
Herói Lendário 20

I

Investida Poderosa 42

J

Justa 31, 93

K

Karvar 47
Khopesh 47

L

Lâmina Serrilhada 54
Lâmina Viva 21
Lança Longa da Meia-Lua 47
Liça 93
Língua-de-Fogo 48
Lista de Construção 113
Lorde dos Jogos 94
Luneta Acoplada 59
Lutar Lado a Lado 42

M

Machado de Carpinteiro 48
Máquinas de Guerra 106
Máquinas de Guerra em Combate 107
Membros Individuais da Unidade 103
Mercenários Disponíveis 97–98
Mercenários Veteranos 99
Mestre Arqueiro 23

O

Oficial de Guerra 25

P

Pele de Bugbear 51
Pele de Hidra 51
Penas de Caça 55
Penetrar Armaduras 42
Pessoal (da fortaleza) 114
Pilum 48
Pique 49
Placa Peitoral 52
Pontaria Certeira 42
Pugilista 25

Q

Quebra-Espadas 49
Quebra-Ferro 47
Quebrando Armas 28

R

Raças de Mercenários 99
Rápido como um Raio 41
Recarregar Aprimorado 42
Recrutando Mercenários 97

Recuperando Baixas 105
Rendas e Impostos 112
Resolvendo o Combate de Unidades 102
Revezamento 42
Rondels 52

S

SACM
Atacando e Danificando Máquinas de Guerra 108
Ataques de Oportunidade 103
Ataques Mágicos 104
Ataques, Dano e Classe de Armadura 102
Batalhas em Larga Escala 106
Expulsar Mortos-Vivos 104
Iniciativa 101
Magias 104
Moral 104, 121
Personagens Jogadores 108
Recebendo Dano 103
Rodadas 102
Tabela de Ataque à Distância 104, 121
Tabela de Superioridade 103, 121
Tipos de Unidades 105
Selvagem 11
Serra de Dentes 49
Soldado Profissional 11

T

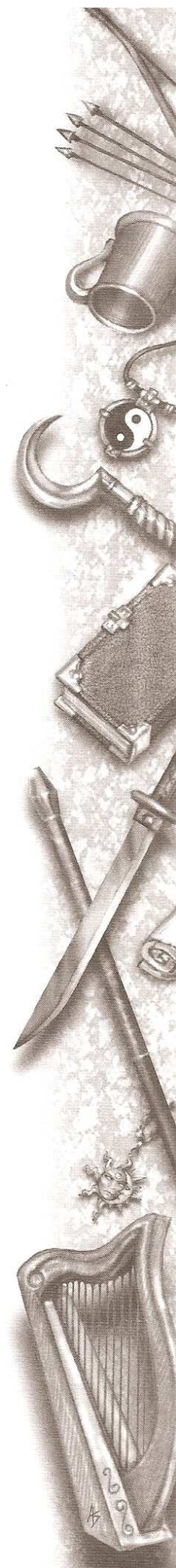
Tabela de Armaduras 52
Tabela de Equipamento 55, 121
Tabela de Ferimento em Justa 33, 119
Tira de Segurança para Arcos 54
Tiros Gêmeos 42
Tolerância Incrível 43
Torneios 92
Trebuchet 109
Tulwar 49

U

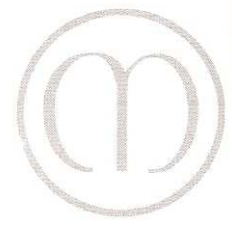
Último Sobrevivente 12
Unidades
Atacando com Armas de Ataque à Distância 104
Ataques à Distância 103
Combate 108
Ficha 101
Moral 108
Movimento 103
Opção de Ataque 103
Opção de Investida 103
Opção de Retirada 104
Pontos de Vida 101
Tamanho 101
Tipo 101
Usar Armaduras Aprimorado 43

V

Vestir Armaduras 43
Vigarista 13



A Quintessência do Guerreiro



PERSONAGEM _____ JOGADOR _____
 CLASSE _____ NÍVEL _____
 CONCEITO DE PERSONAGEM _____
 RAÇA _____ TENDÊNCIA _____
 DIVINDADE / RELIGIÃO _____
 TERRA NATAL _____

HABILIDADES

	VALOR	MODIF.	VALOR TEMP.	MODIF. TEMP.
FORÇA				
DESTREZA				
CONSTITUIÇÃO				
INTELIGÊNCIA				
SABEDORIA				
CARISMA				

PONTOS DE VIDA

DANO CONT.	
DADO DE VIDA	
REDUÇÃO DE DANO	

CLASSE = 10 +
 ○ DE ARMADURA

ARMADURA

ARMADURA DES.	ESCUDO	SAB.	TAM.	NATURAL	MISC.

TALENTOS

NOME	EFEITO

TESTES DE RESISTÊNCIA

	TOTAL	BASE	HABILIDADE	MAGIA	VARIADO	TEMP.	MODIFICADORES
FORTITUDE (CONS)							
REFLEXOS (DES)							
VONTADE (SAB)							

BÔNUS DE COMBATE

	TOTAL	BASE	HABILIDADE	TAM.	VARIADO	TEMP.
INICIATIVA (DES)						
CORPO A CORPO (FOR)						
DISTÂNCIA (DES)						

- CA QUANDO SURPREENDIDO
- CA CONTRA ATAQUES DE TOQUE
- CHANCE DE ERRO
- BÔNUS MÁX. DESTREZA
- PENALIDADE POR ARMADURA
- CHANCE DE FALHA ARCANIA
- RESISTÊNCIA A MAGIA

PERÍCIAS COM ARMAS E ARMADURAS

--

ARMAS

ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM	DUR.	PVs
NOTAS								
ARMA	ATAQUE	DANO	DECISIVO	DIST.	TIPO	TAM	DUR.	PVs
NOTAS								

ESTILOS DE LUTA

ESTILO/NÍVEL	HABILIDADE/EFEITO

HABILIDADES RACIAIS

HABILIDADE	EFEITO

HABILIDADES DE CLASSE

HABILIDADE	EFEITO

TAXA DE CURA POR DIA

ITENS MÁGICOS

--

MAGIAS

--

RES. À MAGIA CD	NÍVEL	MAGIAS DIÁRIAS	MAGIAS ADIC.	MAGIAS CONHECIDAS
<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	5°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	6°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	7°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	8°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	9°	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CD MOD. RES. À MAGIA			

SEGUIDORES / COMPANHEIRO ANIMAL / MERCENÁRIOS

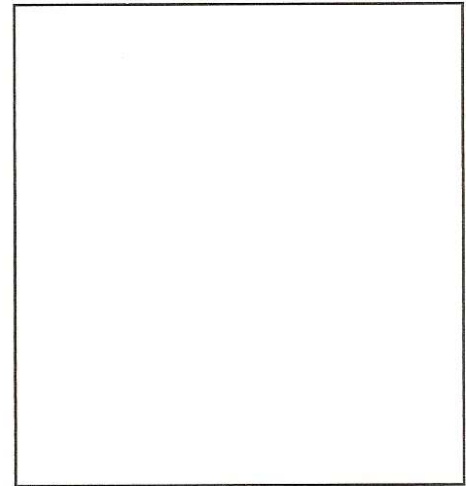
NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	DV / NÍVEL	PV	INIT.	DES.	CA	BBA	FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR
NOTAS														

APARÊNCIA FÍSICA	IDADE	SEXO
	ALTURA	TAMANHO
	PESO	CABELO
	OLHOS	DESTREZA MANUAL

CITAÇÃO / FRASE FAVORITA

ESBOÇO DO PERSONAGEM

PERSONALIDADE E CARÁTER



INIMIGOS, ALIADOS, CONHECIDOS

HISTÓRIA E NOTAS ADICIONAIS



LICENÇA

OPEN GAME LICENSE

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

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, abridgement 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; creature 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 this 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.

D20 System Rules & Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Open game content from The Quintessential Fighter Copyright 2001, Mongoose Publishing.

D20 SYSTEM® LICENSE VERSION 1.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf", the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0, incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast in accordance with the conditions specified in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0. (the "Licensed Articles")

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the D20 System Trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 45 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the D20 System Trademark logos. You will remove any use of the D20 System Trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the D20 System Trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the D20 System Trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the D20 System Trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the D20 System Trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

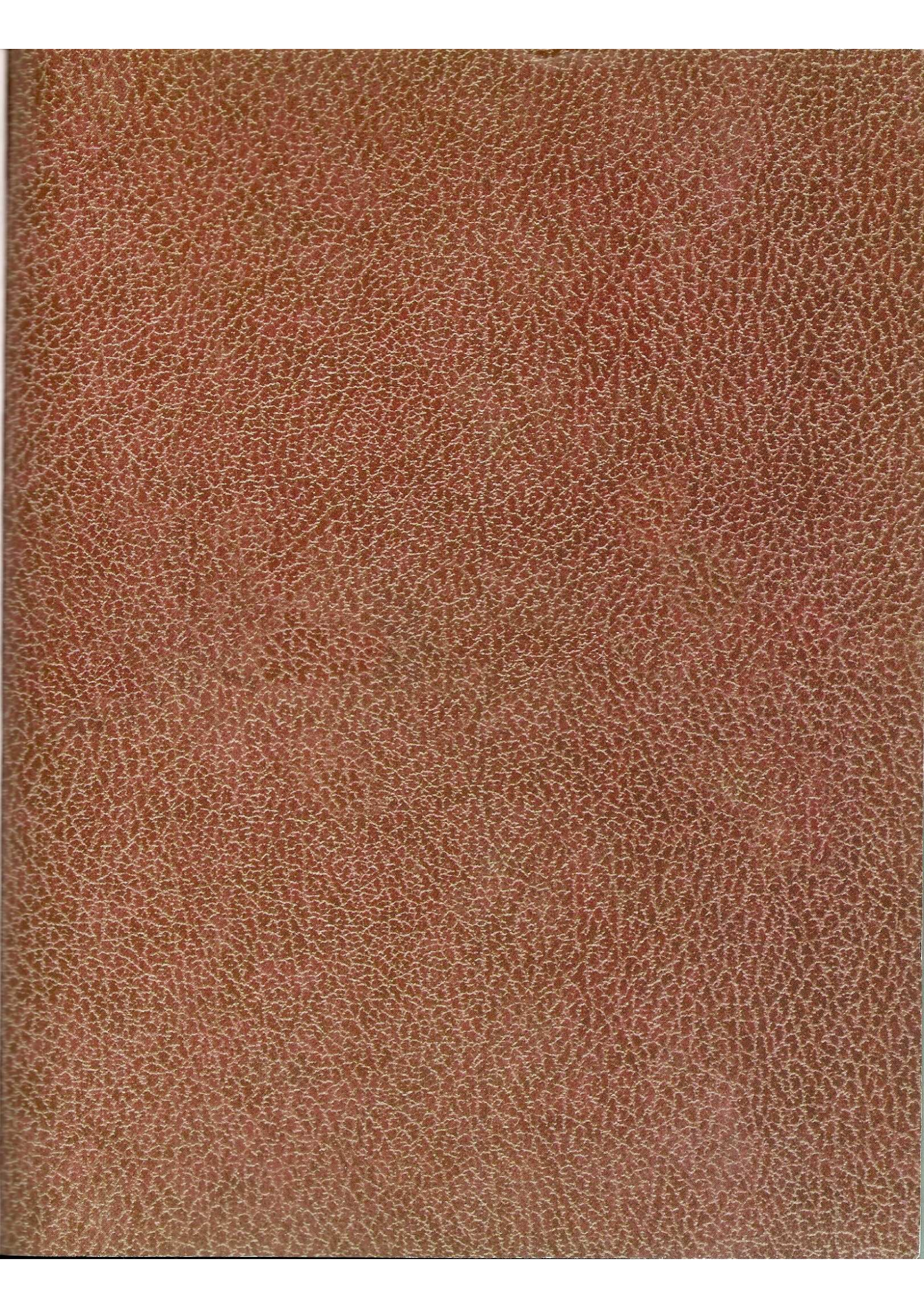
Wizards of the Coast
D20 System License Dept.
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the D20 System Trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.





MONGOOSE PUBLISHING



A QVINTESSÊNCIA DO GUERREIRO

O primeiro livro verdadeiramente de classe para o Sistema d20, A Quintessência do Guerreiro traz informações vitais para qualquer jogador que deseja explorar a classe do guerreiro ao máximo. Desde que o jogo foi criado, muitos anos atrás, os guerreiros sempre tiveram um pouco de dificuldade para se comparar as classes mais esotéricas, como o clérigo, o ladrão ou o mago. A Quintessência do Guerreiro repara esse equilíbrio, levando a classe do guerreiro além de seus limites convencionais.

Dentro deste livro você encontrará:

Conceitos de Personagem

O Guerreiro de Prestígio

Truques do Ofício

Talentos para Guerreiros

Ferramentas do Ofício

Estilos de Luta

Torneios

Mercenários

O Sistema Aberto de Combate em Massa

Fortalezas

PARA MESTRES E JOGADORES

Requer o uso do Livro do Jogador do Dungeons & Dragons®, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®

Publicado sob autorização de:

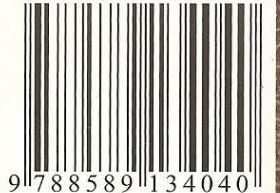
**MONGOOSE
PUBLISHING**

www.mongoosepublishing.com



Classificação
Inadequado para
menores de 14 anos
Ministério da Justiça

ISBN 85-89134-04-0



9 788589 134040